

Regolamento ufficiale della LIFV

1) Squadre:

- Ogni squadra dovrà avere nome e logo proprio
- Ogni squadra dovrà rappresentare un gruppo, comunità, azienda, ente o negozio esistente in SL o RL.
- TUTTI gli integranti della squadra (presidente, capitano, giocatori ecc..) dovranno far parte del gruppo in Second Life “Lega Italiana Futbol Virtual” e registrati nella pagina web della Liga Futbol Virtual (<http://www.ligafutbolvirtual.com>).
- Ogni squadra dovrà avere un proprietario e presidente che potranno essere la stessa persona.
- Ogni squadra dovrà avere almeno un capitano che la rappresenti.
- Ogni giocatore sarà identificato con un numero di maglia dal 1 al 99.
- I giocatori avranno lo stesso numero durante tutta la stagione per facilitare il lavoro di organizzazione del torneo
- Obblighi del presidente e capitano della squadra:
 - 1- Entrambi faranno parte del comitato con i ruoli “LIFV: Presidente Club e LIFV: Capitano”. Essendo questi i massimi rappresentanti della squadra.
 - 2- Il presidente dovrà compilare una scheda tecnica per ogni giocatore che faccia parte della squadra. In questa scheda saranno descritti dati che saranno a disposizione solo del comitato (non trasferibili) per regolarizzare i giocatori.
 - 3- Un capitano dovrà sempre essere in campo, durante le partite con la tag che lo identifichi. Essendo questo l’unico che dialoga con l’arbitro per avere chiarimenti rapidi e semplici. In caso non ci sia il primo capitano dovrà essere assegnato un secondo capitano.

- Durante la stagione, la LIFV determinerà un periodo per realizzare i tesseramenti dei giocatori, il quale verrà notificato ai presidenti dei club quando verrà stilato il calendario. Si distinguono due tipi di tesseramenti, giocatori liberi e giocatori di club:
 - giocatore libero: giocatore non iscritto in nessun club all’inizio o durante la stagione
 - giocatore di club: giocatore iscritto nella liga con un squadra.

- Si potranno tesserare un massimo di 7 giocatori durante il campionato, tranne che nelle ultime 2 giornate in cui il mercato sarà chiuso. Di questi 7 tesseramenti si potranno iscrivere al massimo 2 giocatori appartenenti ad altro club durante il periodo del calciomercato. Ovviamente è possibile usare tutti i tesseramenti con 7 giocatori liberi, 6 liberi e 1 di club o 5 liberi e 2 di club. Ogni tesseramento dovrà essere comunicato allo Staff della LIFV attraverso una mail e annunciato nella sezione apposita del forum del sito LigaFutbolVirtual.com.
- Il calciomercato con scambio o compravendita di giocatori tra team sarà sempre aperto durante l’anno fino alle ore 24.00 della domenica prima dell’inizio del campionato. Rimane chiuso per tutto il girone di andata, e viene riaperto per la prima settimana del girone di ritorno, dopodichè rimarrà chiuso fino alla fine del torneo. Per quanto riguarda il tesseramento di giocatori liberi invece sarà in vigore la regola di massimo 7 giocatori durante il torneo.
- Durante la stagione il giocatore potrà cambiare squadra solo una volta, mentre quando non si sta disputando il torneo non ci sono limitazioni.

- I tesseramenti dei giocatori di Club i quali fanno parte di altre leghe con contratto in vigore dovranno essere effettuati tramite il sito web nella sezione del calciomercato <http://www.ligafutbolvirtual.com/> .
 - Le squadre dovranno essere formate da un minimo di 10 ad un massimo di 20 giocatori.
 - Nessun giocatore potrà essere iscritto in 2 o più squadre, anche se appartenenti a diverse leghe che usano lo stesso HUD di gioco. Violando questa regola un team può essere penalizzato durante lo svolgimento del torneo.
 - Nessuna squadra potrà essere iscritta in più competizioni ufficiali della LIFV .
 - È vietata e sarà motivo di espulsione automatica la partecipazione di uno stesso avatar in più club iscritti alla Lega.
 - È vietata e sarà motivo di espulsione automatica la partecipazione di una stessa persona, con due o più avatar, in squadre diverse o nello stesso club iscritte alla Lega. Oltre a punire il giocatore che possiede più avatars, qualora si riscontrasse una responsabilità diretta, verranno presi seri provvedimenti anche al team che ospita questo genere di utenti.
 - Le squadre implicate saranno controllate e potranno essere sanzionate fino alla squalifica dalla LIFV.
 - Ogni squadra dovrà avere due divise da gioco diverse ed approvate dalla LIFV.
 - La pubblicità mostrata nelle divise dovrà essere approvata dalla LIFV.
 - Ogni squadra dovrà consegnare i dati richiesti nei termini stipulati dalla LIFV per l'iscrizione delle squadre e giocatori. Si riterranno valide solo le iscrizioni inviate dal presidente della squadra.
 - Le squadre dovranno essere adeguatamente equipaggiate con maglie numerate, pantaloncini e calzettoni. Le divise da gioco dovranno essere accettate dalla LIFV.
 - Le misure dei giocatori minime e massime permesse sono determinate dall'HUD 3.16y.
 - Regolarizzazione di nuove squadre. Ogni nuova squadra dovrà dimostrare di essere attiva, giocando almeno 3 amichevoli prima di iniziare il torneo ufficiale della LIFV nello stadio della LIFV SL, dove si metterà a disposizione il personale per l'arbitraggio.
- Nel caso che una squadra non partecipi nel torneo ufficiale ed i giocatori desiderino abbandonare detto club, il loro contratto verrà annullato e saranno totalmente svincolati.

Tesseramento nuovi giocatori nella LIFV. Esiste la possibilità che un nuovo avatar (massimo 3 mesi di vita in SL) abbia diritto di annullare il suo contratto con una squadra solo con motivazioni valide, denunciandolo allo staff della LIFV, entro 15 giorni dalla firma del contratto. Questo per tutelare i nuovi avatar da "imbrogli" da parte di qualche squadra.

2) Partita:

- Prima della partita i giocatori dovranno superare il controllo HUD (tutti devono avere la versione aggiornata e corrente).
- Ogni partita avrà due tempi da 15' ciascuno con 5' di intervallo, l'incontro sarà disputato senza interruzioni di tempo con gli eventuali recuperi decisi dallo staff arbitrale.
- Qualora si presenta un ritardo di oltre 25 minuti dall'orario prestabilito si potrà rinviare la partita se uno dei due team partecipanti lo richieda.
- Non si permetterà la partecipazione all'incontro del giocatore non debitamente equipaggiato
- Nel caso in cui le divise di gioco siano simili nei colori la squadra ospite dovrà indossare la seconda maglia. 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.
- Ci si potrà registrare nella pedana solo una volta e ad inizio partita a meno che il giocatore arrivi tardi, in questo caso si registra al suo arrivo.

- 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 della Lega.
- Si potranno realizzare 5 sostituzioni in tutto, un giocatore sostituito non può più rientrare in campo.

- Sostituzioni:

- 1) il capitano o allenatore manda IM al secondo arbitro chiedendo di poter sostituire
- 2) il secondo arbitro lo notifica al primo arbitro in modo che possa fermare il gioco appena possibile
- 3) l'arbitro ferma il gioco appena possibile senza recare danno alla squadra avversaria
- 4) Il secondo arbitro in shout chiama il cambio in modo che i giocatori interessati ne vengano a conoscenza
- 5) il secondo arbitro controlla il cambio e dà l'OK al primo arbitro
- 6) Il primo arbitro fa continuare l'incontro.

Il cambio portiere è incluso nei 5 cambi a disposizione. In caso di crash del portiere si attenderanno 2 minuti. Il crash del giocatore invece non dà motivo di attesa, sarà però a discrezione dell'arbitro e del fairplay attendere almeno 1 minuto per permettere a chi ha avuto un problema di ritornare in campo.

- Il calcio d'inizio sia ad inizio partita che dopo un gol deve essere effettuato tramite un passaggio indietro al compagno di squadra, cioè entro la propria metà campo.
- Si possono convocare massimo 15 giocatori per partita
- Le partite saranno giocate da squadre composte da 7 giocatori compreso il portiere, in caso una squadra abbia meno di 5 giocatori perderà 5-0 a tavolino
- Se durante la partita 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.
- La squadra che a causa di espulsioni avrà in campo meno di 4 giocatori perderà automaticamente la partita per 5-0.
- La squadra che durante il torneo si ritira, perderà le successive partite 5-0 a tavolino
- Nelle punizioni la barriera si posizionerà a 5,5 m. dalla palla, la misura sarà effettuata dall'arbitro.
- È proibito toccare il portiere con o senza palla all'interno dell'area piccola, nel momento in cui il portiere ha palla in mano i giocatori avversari devono uscire dall'area di rigore per permettere il rinvio. È vietato togliere la palla al portiere all'interno dell'area di rigore.
- Le reti saranno valide nel momento in cui la palla entra nella porta a seguito di tiro effettuato, i gol sono validi anche se il tiro avviene all'interno dell'area piccola. I gol saranno annullati in caso il giocatore entri in porta palla al piede.
- 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.
- I falli laterali devono effettuarsi tramite le mani, in caso la battuta avvenga di piede o altro modo sarà contro fallo a favore della squadra avversaria che batterà con le mani.

- Il crash di un giocatore durante la partita non sarà motivo di gioco fermo neanche in caso ci siano meno di 5 giocatori in campo (a meno che il crash sia generale). Il giocatore caduto potrà essere o meno sostituito a seconda della decisione dell'allenatore o capitano, in caso venga sostituito conta come una delle 5 sostituzioni disponibili.
- Se il giocatore in crash è il portiere la partita si fermerà per il tempo che l'arbitro ritenga necessario.
 - è proibito l'uso della barra spaziatrice durante la partita
 - è proibito l'uso della funzione "volo" durante l'incontro
 - è proibito l'uso di gesticolare prima, durante e dopo le partite pena il ban del giocatore
 - è proibito indossare qualsiasi altro oggetto che non faccia parte dell'HUD di gioco
 - Divieto di spam, oggetti flexi come bandiere, ao's, altri hud o generatori di particelle che possano produrre lag. Questa regola si estende anche al pubblico oltre che ai giocatori, allenatori, presidenti ecc.

I calciatori che giocheranno la partita non dovranno indossare capelli flexi e oggetti sul corpo del proprio avatar.

 - E' assoluto proibito l'utilizzo di alter di giocatori. I giocatori entrando in questa lega accettano il fatto di partecipare seriamente in un solo team, e accettano eventuali controlli mirati a combattere queste scorrettezze.
 - L'arbitro che sarà la massima autorità responsabile in campo valuterà prima o durante la partita la possibilità di limitare l'ingresso del pubblico nello stadio o nell'isola, sarà dovere dell'arbitro comunicare la scelta al delegato della squadra di casa che avrà i permessi per limitare l'accesso.

Gli insulti, mancanze di rispetto e maleducazione saranno motivi per espulsioni immediate dalla partita, dallo stadio o dalla Lega, siano essi derivanti da giocatori, allenatori, presidenti o tifosi.

 - L'arbitro della partita e lo staff direttivo della LIFV si riservano il diritto di intervenire in questo tipo di occasioni, valutando e risolvendo la situazione secondo il proprio giudizio.
 - Il capitano e l'allenatore (o membro in panchina del team, segnalato all'arbitro prima dell'inizio del match che ha poteri di chiedere i cambi) di ciascuna squadra sono gli unici con il poter di parlare nella chat generale, è totalmente proibito agli altri giocatori di usare la chat pubblica durante le partite. L'allenatore potrà dare indicazioni ai propri giocatori nella chat pubblica ma se l'arbitro riterrà che se ne stia facendo un abuso potrà proibire l'uso della chat pubblica all'allenatore in questione.
 - Ciascun giocatore dovrà avere come massimo 1 in "rendering cost", mentre il pubblico dovrà occupare le tribune cercando di arrecare il minor lag possibile per avere un gioco fluido, quindi deve sistemarsi con rendering cost 1, altrimenti può essere soggetto a eject dalla SIM.
 - Il pubblico potrà usare la chat pubblica ma senza shout.

3) Sanzioni:

- Si punirà tutto ciò che l'arbitro consideri come mancanza di rispetto verso i giocatori, lo stesso arbitro, il pubblico o qualsiasi persona che intervenga nella partita, con cartellini gialli o rossi a seconda della gravità
- Le sanzioni saranno così divise:
 - sanzioni lievi: da 1 a 5 giornate di squalifica per insulti, mancanza di rispetto o altre situazioni che l'arbitro giudichi inadeguate
 - sanzioni gravi: da 5 a 7 giornate per reiterazione in una determinata condotta
 - sanzioni molto gravi: espulsione dalla competizione

- Si punirà con il cartellino giallo la mano non intenzionale a considerazione dell'arbitro
- Si punirà con il cartellino rosso la mano intenzionale che impedisca una chiara occasione da gol
- 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.
- Se l'azione si verifica dentro l'area si punirà con calcio di rigore
- Se l'azione viene commessa dall'ultimo difensore in caso di chiara occasione da gol, questo sarà espulso con rosso diretto e la LIFV deciderà la sanzione per il giocatore.
- 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.
- Le squadre dovranno essere presenti sul campo di gioco massimo 15 minuti prima dell'ora fissata per la partita. Non rispettare questa regola arrecherà alla squadra in questione un primo avviso ed in caso che questo si verifichi successivamente avrà 3 punti di penalizzazione e la sconfitta a tavolino.
- 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.
- Un giocatore espulso non potrà essere sostituito da nessun altro
- Gli arbitri compileranno una distinta completa della partita in cui annoteranno i gol, gli assist, ammonizioni, espulsioni con i nomi e numeri dei giocatori e tutto quello che sia rilevante ai fini del gioco.
- La distinta arbitrale sarà visionata dal comitato della Lega alla fine di ogni giornata e si decideranno le sanzioni per giocatori e/o club.
- I cartellini gialli saranno cumulativi, ogni 3 cartellini gialli corrispondono ad 1 giornata di squalifica, stessa valenza per un cartellino rosso.
- Viene punito un team con penalizzazioni in classifica o con l'esclusione dalla competizione qualora si hanno prove di "illecito sportivo": utilizzo di alters, utilizzo di trucchi che aggirano la protezione del software.
- La severità delle sanzioni sono a giudizio esclusivo della LIFV e potranno essere di natura economica, squalifiche temporanee dalla competizioni o entrambe. È prevista anche l'espulsione dalla Lega.

4) Il campo:

La LIFV si disputerà nello stadio <http://slurl.com/secondlife/Kalakar/132/83/23>, resta inteso che la LIFV è a disposizione per aiutare nella costruzione degli stadi dei club facenti parte della Lega, inoltre è disponibile per fornire tutto quello necessario per il corretto funzionamento del gioco (script di gioco, tabellone, porte, ecc..). i requisiti sono:

- Essere la sede della squadra che partecipa nella Lega
- Dimensioni campo da gioco: min. 80 x 50, max. 100 x 80

Se si desidera avere uno stadio in cui si giochino partite ufficiali si dovrà compiere con i requisiti sopracitati ed avere un delegato presente nelle partite (che abbia i poteri per espellere o inviare avvisi) e sarà il responsabile della sicurezza durante l'incontro.

5) Sistema di gioco

- Si installerà il sistema di gioco completo solo in quei campi i cui club nazionali fanno parte della Lega.

- Se si tratta di club o nazionali straniere essi dovranno partecipare in partite amichevoli e tornei organizzati dal comitato LIFV ed essere registrati nel sito web della Liga Futbol Virtual (<http://www.ligafutbolvirtual.com>). E' tassativamente proibito utilizzare il sistema di gioco in altri tornei o partite non organizzate da questo comitato o che non contino sulla sua approvazione.

6) Sviluppo della Lega, partite e calendario

- Il calendario stilato non è modificabile e NON si potrà cambiare, per questione organizzative, a meno che lo staff della LIFV 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.
- È permesso solo un avatar per utente, sia esso per giocare, arbitrare o del direttivo di una squadra. Non sarà possibile essere nel direttivo in una squadra con un avatar e giocatore con altro. Eventuali avatar che hanno ruolo staff in qualche club ma giocano altrove (specialmente i ragazzi sudamericani) dovranno fare una richiesta specifica allo staff LIFV che dovrà approvare o declinare la loro richiesta.
- La classifica sarà determinata in base a:
 1. Punti in classifica
 2. Risultati degli scontri diretti (differenza reti)
 3. Differenza reti dell'intero campionato
 4. Gol fatti nell'intero campionato
- Le partite si svolgeranno dal lunedì al giovedì alle 22.30 ora italiana (1.30 pm pdt) ed in caso di problemi la LIFV interverrà programmando il nuovo orario.
- Le squadre dovranno presentarsi massimo 15 minuti prima dell'orario fissato per la partita già vestite con le divise da gioco ed attendere che l'arbitro faccia loro indossare l'HUD di gioco. Non rispettare questa regola arrecherà alla squadra in questione un primo avviso ed in caso che questo si verifichi successivamente avrà 3 punti di penalizzazione e la sconfitta a tavolino.
- Tutti quei giocatori e dirigenti che rechino danno al normale svolgimento del torneo potranno essere sanzionati o espulsi dallo stesso secondo il criterio dell'organizzazione.
- Il calendario, risultati, sanzioni, cronache e classifiche saranno pubblicate settimanalmente nel sito web della Lega <http://www.ligafutbolvirtual.com/> .
- L'organizzazione di questo torneo si riserva il diritto di prendere decisioni in merito a casi non contemplati nel regolamento.
- L'assenza della squadra alle eventuali riunioni organizzative presuppone l'accettazione di detta squadre alle decisioni che verranno prese.
- La LIFV si riserva il diritto di ammissione di squadre, sanzioni ed espulsioni.
- La LIFV si riserva il diritto di risolvere tutte quelle questioni non contemplate in questo regolamento.

Lo staff LIFV

