



# REGOLAMENTO CARRIERA ONLINE

## (STAGIONE 44)

### Sommario

1. DESCRIZIONE GENERALE DEL TORNEO .....	1
2. REQUISITI PER LA PARTECIPAZIONE .....	1
3. VERSIONE DI SWOS DA USARE E MODALITÀ GENERALI DI GIOCO.....	2
4. STRUTTURA E COMPOSIZIONE DEL TORNEO.....	2
6. PROBLEMI DI GIOCO, CONTROVERSIE E CONDOTTA DEI PARTECIPANTI .....	4
7. REGOLAMENTO MANAGERIALE: DISCIPLINA SOCIETARIA.....	5
8. REGOLAMENTO MANAGERIALE: COMPOSIZIONE DELLE ROSE.....	6
9. REGOLAMENTO MANAGERIALE: CALCIOMERCATO.....	6
10. REGOLAMENTO MANAGERIALE: VALORE DEI PREMI, DEGLI INCASSI E DELLE SANZIONI PECUNIARIE .....	8
11. VARIAZIONI SKILLS GIOCATORI ED ETA' CALCIATORI.....	9
12. BUG ED ERRORI DI GESTIONE.....	11
13. VARIE .....	11

### **SPIRITO DEL TORNEO**

Lo spirito che anima questo torneo è basato sulla massima sportività e lealtà fra i partecipanti. Tutti i giocatori sono invitati a rispettarsi reciprocamente e a tenere, in campo e fuori (in questo caso nel forum), un comportamento ineccepibile. Si auspica quindi che ci siano sempre episodi di fair play in occasione di sconfitte e infortuni dei giocatori avversari, evitando di infierire con parole di scherno o comunque ironiche. È importante saper accettare le sconfitte nel giusto modo, nonché gioire delle proprie vittorie, onorando sempre e comunque il proprio avversario.

Tieni sempre a mente una regola fondamentale, si tratta di un gioco e di un passatempo dove tutti partecipiamo per divertirci e passare un po' di tempo a giocare al nostro gioco preferito in compagnia, quindi non prendertela in caso di sconfitta, goleade subite o di decisioni avverse, è un passatempo, vivilo come tale, se ti arrabbi hai già perso in partenza, piuttosto goditi Swos in tutto il suo splendore. . . online vive una seconda giovinezza e entrando nel mondo della carriera online tornerai bambino.

## 1. DESCRIZIONE GENERALE DEL TORNEO

**1.1** Il torneo si svolge come una Carriera manageriale on-line e si articola in una Stagione in cui i partecipanti iscritti guidano la propria Società di calcio in una serie di competizioni (Campionato, Elite Cup, Federation Cup e Super Cup), per le quali allestiscono una rosa di almeno 16 giocatori, da mantenere economicamente tramite i premi vinti per i risultati ottenuti.

**1.2** L'obiettivo del torneo è non fallire, portando sempre a maggior successo la propria squadra.

**1.3** I partecipanti si impegnano a giocare più stagioni consecutive al fine di rendere divertente e coinvolgente il torneo.

## 2. REQUISITI PER LA PARTECIPAZIONE

**2.1.** Per poter giocare al torneo, bisogna essere muniti di connessione veloce (ADSL o superiori).

**2.2.** Ogni partecipante deve essere iscritto al sito e aver giocato un numero minimo di match registrati nel nostro ranking (tale numero e altri dettagli del caso sono indicati sul forum). Egli deve inoltre aver dimostrato la sua capacità di poter assolvere all'impegno di giocare assiduamente, completando tornei Special Event o la stagione precedente, se già era un partecipante del torneo.

**2.3.** Deroghe ai criteri esposti nel punto precedente possono essere decise dallo Staff per quei soggetti ritenuti meritevoli di fiducia, per via di precedenti rapporti, oppure perché noti per la frequenza abituale di altri siti del mondo SWOS o per altre situazioni, valutate caso per caso.

**2.4.** Presenza in chat: ogni partecipante deve garantire di poter essere presente nella chat ufficiale del sito negli orari più comuni in cui si giocano i match. La presenza frequente in chat è il modo più immediato per incontrare i propri avversari e per

rispettare l'impegno preso.

**2.5. Si ricorda che è vietato giocare in WI-FI o con programmi P2P, Torrent ecc aperti o con altre persone connesse al router con dispositivi (Tablet, smartphone ecc) durante le partite giocate, tale violazione porta a delle penalità e se reiterata porta all'esclusione dalla competizione.**

### 3. VERSIONE DI SWOS DA USARE E MODALITÀ GENERALI DI GIOCO

**31.** Per giocare on-line le partite del torneo è necessario possedere e installare una copia del SwosIT Pack 1.0 e del file Kickstart 3.1, scaricabili dalla nostra sezione Download, **NON** è possibile partecipare al torneo con altre versioni del gioco, in quanto si andrebbe sistematicamente in desync!

**32** Modalità generali di gioco delle partite:

MODALITÀ GENERALI DI GIOCO DELLE PARTITE	
Modalità di gioco di SWOS	FRIENDLY oppure DIY competition, come di seguito specificato per le singole competizioni
Durata	5 minuti
Campo di gioco	A scelta di chi gioca in casa (solo per il campionato)
Sostituzioni	3 sostituti su 5 panchinari
Altre Opzioni	Replay automatico: OFF
	All players equal: OFF
	Autosave Highlights: OFF
	Menu Music: OFF
N. di pause in partita	Non vi è limite al numero di pause effettuabili per sostituzioni e cambi tattici, ma si consiglia di non esagerare e di limitarsi a 2-3 per partita
Squadra da utilizzare	La propria squadra personalizzata della Carriera

### 4. STRUTTURA E COMPOSIZIONE DEL TORNEO

**4.1.** Il torneo stagionale si compone di quattro competizioni disputabili ogni anno dai vari partecipanti.

**4.1.1. CAMPIONATI DI SERIE A, SERIE B, SERIE C, SERIE D.** La C e la D possono essere suddivise al bisogno in due gironi A e B.

**MODALITÀ COMPETIZIONE:** Campionato all'italiana con eventuali spareggi di fine stagione

**4.1.2. ELITE CUP** È una competizione a cui partecipano le otto migliori classificate in A della stagione precedente. Le squadre partecipanti vengono suddivise in due gironi, definiti secondo le modalità decise dallo Staff. Segue una fase a eliminazione diretta.

**MODALITÀ COMPETIZIONE:** 2 gironi all'italiana + play-off a eliminazione diretta.

**4.1.3. FEDERATION CUP** È una competizione che coinvolge tutti i partecipanti alla stagione (fino a un massimo di 64 partecipanti complessivi) e si svolge in modalità play-off. La composizione della griglia è fissa e definita secondo le modalità decise dallo Staff.

**MODALITÀ COMPETIZIONE:** 2 gironi all'italiana + play-off a eliminazione diretta.

**4.1.4. DIAMOND CUP** È una competizione che coinvolge il 9,10 e 11 classificato di serie A e i 3 promossi per ogni serie. Le squadre partecipanti vengono suddivise in due gironi, definiti secondo le modalità decise dallo Staff. Segue una fase a eliminazione diretta.

**MODALITÀ COMPETIZIONE:** play-off a eliminazione diretta.

**4.1.5. SUPER CUP** Alla Super Cup accedono i campioni in carica della Elite Cup e della Fed Cup. Nel caso in cui si tratti della stessa squadra, gioca l'altro finalista della Fed Cup.

**MODALITÀ COMPETIZIONE:** Finale partita secca con supplementari e rigori.

**4.2.** Composizione e verdetti dei campionati per la stagione corrente (il numero dei partecipanti e delle serie può variare a seconda del numero dei partecipanti lo schema sotto è puramente di esempio):

COMPOSIZIONE E VERDETTI FINALI DEI CAMPIONATI						
N. / Serie	SERIE A	SERIE B	SERIE C1	SERIE C2A	SERIE C2B	SERIE D
Partecipanti	14	14	14	Random in base ai participant i	-	-
Promossi direttamente	-	2+1 (tramite play off 3-6 posto)	2+1 (tramite play off 3-6 posto)	2+1 (tramite play off 3-6 posto)	-	-
Salve	11	11	11	9	-	-
Retrocessi direttamente	3	3	3	3	-	-
Punti conquistati e Risultati a tavolino						
Punti per risultati	Vittoria: 3 – Pareggio: 1 – Sconfitta: 0 – Partita nulla: 0					
Punti di penalizzazione	Vedi punto 10.3.1					
Sconfitta a tavolino	2-0, alla squadra ritenuta responsabile della mancata disputa di una gara					
Partita nulla	Assegnata se entrambe le squadre vengono ritenute responsabili della mancata disputa di una gara					
Modalità di gioco delle partite di campionato						
Modalità di gioco in SWOS	FRIENDLY – Campo scelto dal giocatore in casa					
Descrizione	Partita secca (ANDATA e RITORNO vengono disputate in sessioni diverse)					

#### 4.2.1. ORDINAMENTO DELLA CLASSIFICA FINALE

La classifica finale viene determinata in base ai punti conquistati durante tutto il campionato.

**4.2.2** In caso di parità di punti fra due o più squadre sarà la classifica avulsa a definire la posizione finale. **ATTENZIONE:** Qualora la posizione sia determinante per l'assegnazione dello scudetto, della promozione o della salvezza di una delle due squadre, si procederà ad organizzare gli spareggi di fine stagione, ove necessari.

**4.2.3. SPECIFICHE TECNICHE CALCOLO CLASSIFICA AVULSA:** Il criterio di ordinamento esposto al punto precedente segue le seguenti regole:

- 1) Migliori scontri diretti tra i contendenti (vittorie, pareggi e sconfitte).
- 2) In caso di parità del criterio precedente si valutano gli scontri diretti entrando in merito dei goal fatti con il criterio goal fuori casa in stile coppa eliminazione diretta.
- 3) In caso di parità dei criteri precedenti si entra in merito di chi ha giocato più partite.
- 4) In caso di parità dei criteri precedenti verrà considerata la miglior differenza reti nell'intero campionato o coppa che sia.
- 5) In caso di parità dei criteri precedenti verrà considerato il maggior numero di reti segnato nell'intero campionato.

**4.2.4.** Il numero di promozioni e di retrocessioni viene deciso dallo Staff a inizio stagione.

REGOLE PER ELITE CUP / DIAMOND CUP - GIRONI	
Modalità di gioco delle partite	
Descrizione	Partite andata e ritorno da giocare subito
	DIY Competition – CUP
Modalità di gioco in SWOS	Rounds: 2 – Campo Random (random field)
Altre opzioni	Restano valide tutte le altre opzioni, come indicate al punto 3.2 del regolamento

REGOLE PER LA FED CUP / GLI SPAREGGI DI FINE STAGIONE / TURNI AD ELIMINAZIONE DIRETTA ELITE CUP / DIAMOND CUP	
Modalità di gioco delle partite	
Descrizione	Partite secca, con supplementari e rigori attivati
	DIY Competition – CUP
Modalità di gioco in SWOS	Rounds: 1 – Campo Random (random field) Extra Time e Penalties ON
Altre opzioni	Restano valide tutte le altre opzioni, come indicate al punto 3.2 del regolamento

**4.3.1.** Lo Staff si riserva di istituire altri spareggi con modalità specifiche, ove si verificasse la necessità di farli.

**4.3.2.** Il risultato delle partite deve essere inserito sul Tournament (modalità Stagione).

**4.3.3.** I play off si svolgono con la seguente formula:

- Partecipano i team dal 3 al 6 posto
- I 4 team si affrontano in scontro diretto andata e ritorno in modalità Dy-Cup 5 minuti, campo random, espulsi e infortunati (con croce rossa) non possono essere schierati nel match di ritorno
- I team si affrontano in 2 turni semi finali e finale, chi vince la finale sarà promosso nella serie superiore.
- In caso di match non disputato lo staff valuterà chi dei 2 team passa il turno, in caso non si riuscisse ad individuare chi far passare al turno successivo verrà tirato a sorte.
- In caso di match non disputato per assenza ingiustificata o rifiuto di giocare il team colpevole sarà punito con 5 punti di penalizzazione da scontare nella stagione successiva.

**4.4. MODALITÀ DI GIOCO DEI PLAY-OFF DI ELITE CUP, FEDERATION CUP, DIAMOND CUP:** Per tutti i turni delle coppe si applicano le modalità viste al punto precedente (partita secca con supplementari e rigori attivati).

**4.4.1.** Se una squadra passa il turno ai calci di rigore, l'inserimento del tabellino nel Pannello va gestito come segue: la squadra vincente deve inserire il numero di reti segnate al 120esimo minuto, con i relativi marcatori, più una rete da indicare come autogol. La squadra perdente si limita a indicare il numero di reti e i marcatori al 120esimo. Così facendo la classifica marcatori è corretta e, nella Federation Cup (che prevede una gestione completamente manuale), lo Staff può far avanzare la squadra vincente senza aver bisogno di ulteriori comunicazioni.

## 5. CALENDARIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ MANAGERIALI E DELLE PARTITE.

Il calendario delle attività manageriali e delle partite delle varie competizioni è suddiviso in cinque parti, corrispondenti ad altrettanti intervalli di tempo, denominati SESSIONI:

CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ SVOLTE NELLE VARIE SESSIONI					
SESSIONE	Durata	Calciomercato?	Free Agent?	Rinnovo contratti?	Competizioni/Attività
Sessione 0	5/7 gg.	Sì, iniziale	si	si	Calciomercato
					Non si gioca
Sessione 1	15 gg.	Sì	no	si	Campionato
					Gironi Elite/Super Cup
					64/1; 32/1; 16/1 di Federation

Sessione 2	20 gg,	Sì	no	si	Campionato
					1/8; 1/4; 1/2; Finali di Elite
					1/8; 1/4; 1/2; Finali di Federation Cup
Sessione 3/4	5 g,	Sì	si	obbligatorio	Non si gioca (solo spareggi)
					Comunicazione skill
SOLO STAFF	variabile	NO	NO	NO	Non si gioca
					Inserimento modifiche skill
					Rinnovo database

**5.1.1.** La durata delle sessioni è puramente indicativa. A seconda delle necessità, lo Staff potrebbe decidere di prorogarla o accorciarla. Tra una sessione e l'altra vi può essere una sosta, per consentire allo Staff di effettuare le operazioni di manutenzione nel Pannello.

**5.2 FUNZIONAMENTO DELLE SESSIONI IN CUI SI GIOCA** Se vi sono partite non giocate, si provvede ad assegnare i risultati a tavolino secondo questi criteri:

- vittoria a tavolino (2 a 0) all'utente che ha giocato più partite;
- pareggio a tavolino (2 a 2), se gli utenti hanno giocato lo stesso numero di partite. Viene aperto, a inizio di ogni sessione, un thread dedicato, per sollecitare lo svolgimento delle partite mancanti e per chiarire eventuali posizioni dubbie, problemi di disponibilità, ecc.
- Lo staff valuterà nella discussione REVISIONE TAVOLINO di fine sessione ANDATA e RITORNO solo i casi non rientranti nei paragrafi A e B sopra citati, o casi palesi di scorrettezza o ostruzionismo.
- d) Si ricorda che è proibito chiedere la revisione del tavolino se rientrante nelle regole sopra citate e che tale reclamo non sarà preso in considerazione dallo staff.**
- Le partite a eliminazione diretta non giocate vengono valutate singolarmente, caso per caso.
- Lo Staff si riserva comunque la facoltà di modificare risultati ottenuti in maniera palesemente ostruzionistica.

**5.3. MANCATI CONFERMA E/O INSERIMENTO TABELLINI** Se alla scadenza di una sessione non sono stati confermati e/o inseriti tabellini nel Pannello (situazione da pallone rosa), i risultati vengono confermati così come parzialmente inseriti nel Pannello, in presenza dello screen del risultato. Agli utenti si consiglia di salvare sempre sul proprio PC gli screenshot dei propri risultati per poterli così pubblicare, in caso di mancata conferma dell'avversario, nel relativo topic, commenti ai match (o simile). In assenza totale di conferme e di screenshot la partita viene considerata nulla. In caso di mancata indicazione dei marcatori da parte degli utenti viene assegnato un numero corrispondente di autogol.

**5.4. CALENDARIO** Il calendario dei campionati (e analogamente, quello delle coppe) è dunque spezzettato come segue (l'esempio è tarato su un Campionato a 10 squadre con 18 giornate da disputare):

1a SESSIONE: 1a-9a giornata Campionato (girone di ANDATA); 2a SESSIONE: 10a-18a giornata (girone di RITORNO);  
È possibile giocare contro qualunque avversario, senza rispettare l'ordine delle giornate.

**5.5.** In corrispondenza delle sessioni vi è l'aggiornamento di contratti/stipendi/rom di gioco/prestiti/bilanci, effettuato tramite il Pannello Manageriale dallo Staff, che si riserva il tempo necessario per completare l'operazione.

## 6. PROBLEMI DI GIOCO, CONTROVERSIE E CONDOTTA DEI PARTECIPANTI

**6.1. INTERRUZIONE CASUALE DELLA CONNESSIONE DURANTE LA PARTITA** In questo caso la partita deve essere rigiocata partendo dal punteggio fino ad allora acquisito. **È necessario osservare le seguenti regole nel rigiocare il match:**

**6.1.1. MINUTAGGIO DA CUI RIPRENDERE:** Se si conosce il minuto in cui si è interrotta la gara si deve rigiocare recuperando solo il tempo residuo della partita interrotta. Se invece non si conosce il minuto in cui si è interrotta la partita, si deve:

- ripeterla completamente, se si è interrotta nel primo tempo.
- ripetere solo un tempo, se si è interrotta nel secondo tempo.

**6.1.2. NEGLI SPAREGGI O PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA:** Per le partite interrotte che si giocano con la modalità "Partita secca, supplementari e rigori", se il risultato fino al momento dell'interruzione era diverso dalla parità, occorre creare una nuova partita e giocare i rimanenti minuti. I risultati ottenuti nei 2 spezzoni di gara verranno ovviamente sommati per determinare il punteggio finale.

In caso di esito favorevole ad una delle due squadre, bisognerà semplicemente registrare il risultato scaturito dalla somma dei 2 spezzoni, in caso di punteggio complessivo di parità, occorrerà creare partite ad oltranza finché una di esse non terminerà in parità al 90esimo: a quel punto si disputeranno i supplementari e gli eventuali rigori ed il risultato finale sarà la somma dei supplementari e dei rigori più quello complessivo dei 2 spezzoni di partita.

**6.1.3. ESPULSIONI:** In caso di espulsioni, il giocatore espulso non può essere schierato e deve essere sostituito con il giocatore più scarso presente in rosa.

**6.1.4. INFORTUNI:** In caso di infortuni (**SOLO CON CROCE LAMPAGGIANTE**) il giocatore interessato non può essere schierato ed al suo posto deve essere inserito una riserva.

**6.2 ASSENZE BREVI, PROLUNGATE E RITIRI** - Per i casi di sopraggiunta impossibilità a giocare i match del torneo (ad esempio problemi al PC, infortuni o altro), il partecipante è tenuto a informare lo Staff della sua futura assenza. A seconda della lunghezza della stessa e dell'impatto che avrebbe sul regolare svolgimento delle competizioni stagionali, lo Staff si riserva il diritto di ritirare d'ufficio il giocatore. I criteri con cui valutare la situazione sono scelti a insindacabile giudizio dello Staff.



**6.3 CONGELAMENTO TEAM** Qualora un utente decidesse di non iscriversi alla stagione, potrà chiedere il "congelamento" della propria squadra (non è possibile congelare per 2 stagioni consecutive) per la durata della stagione successiva (nella quale non potrà giocare, né effettuare nessuna operazione di mercato da pannello). Tale squadra non parteciperà al campionato ma la sua rosa resterà immutata. Qualora il presidente della squadra decidesse di riscrivere al campionato dopo la stagione di congelamento, ripartirà da una serie inferiore. Gli stipendi non verranno accreditati ma il costo del congelamento è di:

- 10 milioni per la serie A.
- 7 milioni per la serie B.
- 5 milioni per la serie C1
- 4 milioni per la serie C2.

In caso di retrocessione nell'ultimo campionato disputato, la squadra riprenderà a partecipare al campionato partendo dalla categoria inferiore a quella in cui avrebbe dovuto militare nella stagione congelata.

Se dopo una stagione di congelamento, il presidente non dovesse chiedere l'iscrizione alla nuova stagione la squadra sarà smantellata. (Gli utenti potranno comunque iscriversi in futuro partendo dalla categoria minore con una nuova squadra).

#### **CASI PARTICOLARI E SPECIFICHE:**

1. Il team congelati non sono soggetti all'invecchiamento della rosa, si precisa però che tale regola non vale in caso di congelamento a stagione in corso o dopo aver fatto operazioni di mercato in entrata o in uscita, in quanto se la stagione è già iniziata, a livello di età di rosa viene considerata come giocata.
2. Lo staff si riserva il diritto di decidere se concedere o meno il congelamento, in caso di richiesta a stagione iniziata o dopo aver fatto operazioni di mercato.
3. In caso richiesta di congelamento dopo che sono state effettuate di operazioni di prestiti in entrata o in uscita il congelamento del team non verrà accettato, salvo concessione straordinaria da parte dello staff.

**6.3. ASSENZE INGIUSTIFICATE** Qualora un utente risulti regolarmente iscritto alla stagione ma non partecipi attivamente ad essa, vale a dire nel caso in cui questo non disputi almeno il 60% delle gare in programma nella sessione di gioco (il calcolo dei match avviene per l'andata e per il ritorno in maniera singola) la sua squadra sarà retrocessa d'ufficio (lo staff può concedere la non retrocessione del team in caso il presidente giochi le partite di ritorno, mentre se non viene giocato il girone di ritorno il team viene retrocesso d'ufficio), tutte le sue gare disputate in quella sessione annullate e perse a tavolino 2-0. Il 60% è calcolato (in difetto fino allo 0.5 percentuale e in eccesso sopra lo 0.5percentuale) al netto delle partite giocabili (ban e ritirati esclusi). Il trasgressore verrà ammonito e se in futuro dovesse nuovamente risultare inadempiente, la sua squadra verrà squalificata da tutte le competizioni e gli sarà negata a tempo indeterminato l'iscrizione a qualsiasi torneo e competizione organizzati da [www.swosit.com](http://www.swosit.com).

**6.4. CONTROVERSIE** - Dai partecipanti alla stagione ci si aspetta il massimo della lealtà, della correttezza e della collaborazione con lo Staff e gli avversari, al fine di rendere semplice la gestione del torneo e piacevole il suo svolgimento. In caso di controversie, lo Staff cerca di decidere con il massimo della equità e della giustizia. Fanno fede, nella decisione finale, le testimonianze di altri partecipanti e la presentazione di screenshot e log delle conversazioni.

**6.5. COMPORTAMENTO NELLA COMMUNITY** - Anche il comportamento del partecipante alla stagione negli spazi della community (forum, chat, ecc.) viene tenuto in considerazione per decidere di una eventuale esclusione d'ufficio. Si invitano dunque tutti i partecipanti a tenere un comportamento ineccepibile, pur nell'esercizio della tradizionale goliardia che accompagna la community cresciuta attorno al nostro sito dalla sua prima fondazione.

**6.6. RIFIUTO DI GIOCARE** – E' proibito rifiutarsi di giocare contro un avversario, qualsiasi sia il motivo, tale rifiuto comporta l'immediata retrocessione del team o nei casi più gravi o recidività l'esclusione definitiva dalla carriera online con conseguente scioglimento del team.

## **7. REGOLAMENTO MANAGERIALE: DISCIPLINA SOCIETARIA**

**7.1.** Ogni partecipante (Presidente) ha diritto ad iscriversi alla stagione con una ed una sola Società.

**7.2.** È vietato pertanto creare un nuovo username per iscriversi alla stagione con una seconda squadra, pena l'esclusione a tempo indeterminato di entrambe le squadre dalla stagione. Ulteriori sanzioni contro l'utente fraudolento possono essere decise dallo Staff, a tutela della community.

**7.3.** È vietato farsi sostituire da altre persone per giocare le partite o gestire la Società. Poiché questo è un punto non verificabile oggettivamente da parte dello Staff, si prega i partecipanti di osservarlo per una questione di etica e rispetto nei confronti degli avversari.

**7.4.** Durante la stagione manageriale non è possibile effettuare sostituzioni in corsa, né di Società, né di presidenti. Nel caso vi siano Presidenti assenti senza spiegazione, per lunghi periodi, le rispettive Società vengono considerate come ritirate dalle competizioni e i loro match assegnati con una sconfitta a tavolino. Anche in questo caso, deroghe ai criteri esposti qui sopra possono essere decise dallo Staff per quei soggetti ritenuti meritevoli di fiducia, per via di precedenti rapporti, oppure perché noti per la frequenza abituale di altri siti del mondo Swos o per altre situazioni, valutate caso per caso.

**7.5.** Ogni nuova Società creata viene iscritta nell'ultima serie presente in quella stagione. In casi eccezionali, (come ad esempio un reset della stagione), lo Staff può decidere a sua discrezione l'inserimento di nuovi partecipanti in categorie superiori. È in vigore la "Veteran's rule" per i giocatori di lunga militanza che abbiano saltato una stagione per via di motivazioni serie e/o sensate. A tali giocatori è consentita la re-iscrizione dalla serie immediatamente successiva a quella di appartenenza al momento dell'abbandono e/o subentrare in corsa a presidenti che si siano ritirati senza aver disputato alcun match.

**7.6. BILANCIO INIZIALE** In base a tale serie, le viene assegnato un budget iniziale con cui effettuare le operazioni di mercato:

BUDGET IN:	SERIE A	SERIE B	SERIE C1	SERIE C2	SERIE D
Valore bilancio iniziale (mln €)	90	70	60	60	50

**7.7. VARIAZIONI DEL NOME DELLA SQUADRA** La variazione del nome della squadra è condizionata:

**7.7.1.** Se la stagione è in procinto di ricominciare dopo un azzeramento totale, a seguito di un lungo periodo di inattività del sito (vedi punto 11.1 del regolamento), è possibile variare a piacimento il nome della Società.

**7.7.2.** Se, invece, i tornei stagionali si susseguono regolarmente, non è possibile cambiare il nome della Società, a meno che non si venga autorizzati a farlo da parte dello Staff, sentiti gli altri partecipanti alla stagione, che devono essere d'accordo.

**7.8. DATI SOCIETARI:** Logo, Colori sociali, Città e Stadio, Allenatore, Tattica (e tutti gli eventuali altri parametri qui non citati) possono essere variati a piacimento in qualunque momento. Dato che il logo viene caricato manualmente nel Pannello dallo Staff, si prega di non variarlo spesso. In ogni caso, il logo non potrà contenere delle stelle al suo interno, a patto che queste non risultino graficamente differenti dalla stella utilizzata dallo Staff per simboleggiare il vincitore di una edizione della SerieA.

**7.9 RITIRO** Una Società è ritenuta ritirata quando questo viene pubblicamente certificato dallo Staff sul forum oppure quando viene comunicata l'intenzione di ritirarsi a qualsiasi componente dello staff anche in modo non ufficiale. Il ritiro ha conseguenze a livello di calciomercato. Vedi a questo proposito, il punto 9.5 del regolamento.

Il ritiro ha effetto immediato dal momento che viene comunicato ( il giocatore che si ritira o comunica l'intenzione di farlo viene escluso immediatamente dalla stagione senza possibilità di terminarla ).

Quando una società annuncia il ritiro il club viene sciolto anche in caso di ripensamento ( la stagione successiva riparte dalla serie più bassa con un nuovo team).

**ATTENZIONE: In caso di utente recidivo in altri ritiri, stagioni non terminate o non giocate, lo staff si riserva il diritto di escluderlo da eventuali future partecipazioni. ( lasciare stagioni a mezzo non terminandole, oppure iscrivendosi ma non giocando la stagione arreca danno a tutti i partecipanti del campionato e quindi lo staff agirà di conseguenza verso questi soggetti recidivi )**

**7.10 IMPOSTAZIONE DELLA FORMAZIONE TITOLARE** E' obbligatorio impostare, tramite il pannello manageriale, la formazione titolare. Le squadre senza formazione impostata non sono esportabili nei periodici aggiornamenti del file hdf e quindi giocando a SWOS con lo Swosit Pack non sarebbero disponibili. Pertanto lo staff si prenderà la briga di svolgere il vostro lavoro (impostando casualmente la formazione) solo per gli aggiornamenti del file hdf relativi all'inizio del campionato (termine della sessione 0) e all'inizio del girone di ritorno (termine delle sessioni 1 e 2). Per gli altri aggiornamenti "intermedi" le squadre senza formazione impostata regolarmente non saranno aggiornate."

## 8. REGOLAMENTO MANAGERIALE: COMPOSIZIONE DELLE ROSE

**81. REQUISITI DELLA ROSA** Ogni Società deve ingaggiare un minimo di 16 giocatori, di cui almeno 2 portieri. Il numero massimo di giocatori ingaggiabili è 20, ma in SWOS ne possono essere esportati dal Pannello solo 16, convocabili prima dell'inizio di ogni sessione, tramite l'apposita pagina di scelta della Formazione.

**82. COMPLETAMENTO ROSA:** In caso di mancato completamento della rosa al termine della sessione di mercato 0 distinguiamo due casi:

a) Utenti neo iscritti: non saranno ammessi alla stagione salvo contordine straordinario da parte dello staff.

b) Utenti iscritti da almeno una stagione: lo staff valuterà per ogni caso l'ammissione al campionato

Se al termine delle Sessioni di mercato 1 e 2, una squadra dovesse avere in rosa meno di 16 giocatori, lo Staff inserirà d'ufficio i giocatori mancanti, impostandoli tutti con skill a 0 e nomi fittizi. Ciò comporterà una sanzione pecuniaria: stipendio medio = Totale stipendi / numero di giocatori in rosa  
 Multa = Stipendio medio \* (16 - numero giocatori in rosa).

Nessuna sanzione è invece prevista per situazioni analoghe alla fine delle Sessioni 3 e 4.

**BILANCIO SOCIETA':** Superando i 16 mln di € di stipendi, il bilancio viene considerato come BILANCIO DI LUSSO e vengono calcolati addebiti sul bilancio come specificato in seguito, nel punto 10.3.2.

**83. GIOCATORI PRIMAVERA:** I giocatori primavera sono giocatori con uno status particolare (primavera), ed hanno le seguenti caratteristiche:

1. Sono acquistabili dal calciomercato usando la voce di ricerca primavera
2. Ad ogni fine stagione aumentano in maniera totalmente random nelle skill (se hanno partecipato alla stagione in un team)
3. In caso di speed 6 per passare a skill 7 è soggetto a un doppio random (per non avere praticamente fisso 7 in speed)
4. Ogni team può avere solo 1 giocatore primavera in rosa ( può riceverne però in prestito anche se ne ha già 1 in rosa)
5. Possono essere prestati o free agentati come normali calciatori
6. Non invecchiano finchè non avrà almeno 2 skill con valore 6 o superiore (speed esclusa)
7. Una volta raggiunto 2 skill con almeno valore 6 il giocatore perde lo status di primavera e diventa un calciatore normale, iniziando l'iter standard di tutti i calciatori.
8. Il limite massimo di giocatori acquistabili nella propria rosa è 2 ma è possibile riceverne in prestito da altri club.

## 9. REGOLAMENTO MANAGERIALE: CALCIOMERCATO

**9.1. ACQUISIZIONE DEI GIOCATORI.** L'acquisizione dei giocatori avviene nei seguenti modi:

- a) Acquisto dal FREE AGENT attraverso il Calciomercato, tramite un'asta al rialzo, della durata di 24 ore dalla prima offerta.
- b) E' possibile inserire un tetto massimo di offerta, che in caso di offerta da parte di altri club effettuerà il rilancio automatico per pareggiare e superare l'offerta fatta per il giocatore (esempio il giocatore vale 3mln e mettiamo un offerta massima di 5mln, in caso di offerta da parte di altri club es. 4mln, la vostra offerta si rilancerà automaticamente a 4,1mln, fino al limite massimo di spesa che avete indicato).
- c) Attenzione la spesa massima o il costo che può avere un calciatore in base alle varie offerte fatte non ne modifica il valore reale del prezzo di cartellino, quindi se lo pagate più del suo reale valore i soldi in più non andranno a modificarne il valore, ma una volta terminata l'asta il giocatore entrerà in rosa del club con il prezzo originale indicato in prezzo vendita.
- d) Il prezzo di offerta massima viene conteggiato e scalato virtualmente dal vostro bilancio, (esempio se avete in cassa 10 mln e fate un'offerta per un giocatore che ne vale 3 ma mettete un offerta massima di 5, vi resteranno da spendere per eventuali altre aste solo 5 mln finchè l'asta non sarà terminata o qualcuno non supererà la vostra offerta).

e) Acquisto diretto da un'altra Società dopo trattativa diretta con l'altro Presidente;

f) Ottenimento in prestito di un giocatore da un'altra Società, dopo trattativa diretta;

**NOTA:** il Bilancio viene ADDEBITATO per il valore pattuito con l'altra Società; la squadra che ottiene il prestito è tenuta a pagare lo stipendio al giocatore, per tutto il tempo che questi sarà in prestito.

g) Ottenimento di un giocatore in contropartita tecnica da un'altra Società, a seguito dell'acquisto di un proprio giocatore da parte di quella Società, a mezzo trattativa privata.

**9.1.2.** Tutti i giocatori acquisiti sono messi sotto contratto da 1 a 3 stagioni (se di proprietà), oppure da 1 a 3 sessioni, durante la stagione corrente (se ottenuti in prestito). Durante la sessione 3 e 4 (calciomercato finale), non si possono chiedere né dare giocatori in prestito.

**9.1.3.** Le modalità di pagamento ammesse per cessioni a titolo definitivo e prestiti sono: soldi, scambio di giocatori e scambio di giocatori+soldi. E' vietata qualsiasi altra forma di pagamento (skill include!).

**9.2. CESSIONE DEI GIOCATORI** La cessione dei giocatori (in uscita dalla propria rosa) può avvenire per le seguenti operazioni di mercato:

a) Fine del contratto non rinnovato. Il giocatore torna al FREE AGENT. **NOTA:** Il valore del giocatore NON viene riaccreditato in Bilancio. "Prendersi cura degli affari dei propri team è ESCLUSIVA competenza dei presidenti degli stessi. NB: Qualsiasi tipo di protesta o lamentela a riguardo sarà ignorata dallo staff.

b) Rescissione unilaterale da parte della Società. Il giocatore torna al FREE AGENT.

**NOTA:** Il Bilancio viene ADDEBITATO con una penale, calcolata in percentuale sul valore del cartellino e gli anni di contratto avanzanti.

c) Su offerta di terzi, accettata, per un giocatore messo in vendita all'asta pubblica, per la durata di 24 ore (il giocatore così messo all'asta non può essere ritirato dal mercato prima della scadenza dell'asta stessa; gli offerenti non possono offrire meno del suo valore di vendita).

**NOTA:** Alla scadenza dell'asta, l'offerta viene automaticamente accettata e il giocatore passa all'altra squadra a titolo definitivo. Il Bilancio viene accreditato del valore dell'ultima offerta.

d) Su offerta di terzi, accettata, per un giocatore non in vendita all'asta e trattato in forma privata;

**NOTA:** se si accetta l'offerta, il giocatore passa all'altra squadra a titolo definitivo, e il Bilancio viene accreditato del valore pattuito per la compravendita.

e) Passaggio ad un'altra Società, in quanto contropartita tecnica di una operazione di acquisto di un altro giocatore, presso quella Società;

f) Rivendita al FREE AGENT, quando possibile (vedi punto seguente).

**9.3. RIVENDITA AL FREE AGENT** È possibile cedere al FREE AGENT fino a due giocatori a stagione; essi possono essere restituiti o durante il calciomercato di inizio stagione (sessione 0) oppure durante il calciomercato di fine stagione (sessione 4), ottenendo l'accredito dell'intero cartellino.

**9.4. CONTROVERSIE NELLE TRATTATIVE PRIVATE** Tutte le operazioni di acquisizione/cessione di giocatori sopra descritte sono le operazioni elementari materialmente fattibili tramite pannello manageriale. Nulla vieta che nelle trattative i Presidenti decidano di mescolarle, dando vita ad operazioni complesse, al fine di raggiungere degli accordi più vantaggiosi che devono comunque avvenire nei limiti del regolamento del calciomercato. In caso di controversie su operazioni complesse, lo staff applicherà il punto 9.11 del regolamento.

**9.5. TRATTATIVE PRIVATE CON SOCIETÀ DI PRESIDENTI RITIRATISI DALLA STAGIONE** È vietato intraprendere trattative con le Società che sono dichiarate ritirate dalla stagione. Tutte le operazioni portate a buon fine con tali Società saranno annullate.

**9.6.** È data facoltà a tutti i presidenti, di trattare pubblicamente sul forum i loro giocatori.

**9.7. ANNULLAMENTO OPERAZIONI DI MERCATO** Lo Staff si riserva il diritto di annullare le operazioni di mercato eseguite se per cause di forza maggiore la gestione lo richiedesse oppure in caso di operazioni scorrette o antisportive.

**9.8. MODIFICA SCADENZA DELLE ASTE** Lo Staff si riserva il diritto di posticipare o anticipare la chiusura delle aste in corso sui giocatori del FREE AGENT se, per cause di forza maggiore, la gestione lo richiedesse.

**9.9 Sono categoricamente e severamente vietati le seguenti azioni:**

**-Interferire nelle aste di giocatori dei quali non si intende acquistare il cartellino (giocare al rialzo)**

**-Rendere nulla un'asta per mancanza di fondi (qualsiasi sia il motivo).**

**NB: in questa voce rientra qualsiasi operazione che possa annullare un'asta a prescindere dal motivo.**

**Per esempio, acquistare o ricevere in prestito un giocatore da un'altra squadra se poi non si avranno i fondi per**

**onorare l'asta in corso.**

**Saranno puniti anche i casi non citati nel regolamento, tali manovre saranno punite con un'ammonizione e una multa alla società interessata di 5 mln (indipendentemente dalla categoria nella quale essa milita). La recidività di tale comportamento potrebbe determinare la squalifica della squadra del presidente reo dal campionato per un periodo indeterminato.**

**NB: Lo staff si riserva il diritto di decidere quando applicare questa regola. Qualsiasi tipo di protesta o lamentela sarà ignorata.**

**9.9 CONCORRENZA SLEALE** è categoricamente vietato interferire nelle aste di giocatori di cui non si intende acquistare il cartellino, al solo fine di danneggiare gli avversari. Tali manovre saranno punite con una multa alla società interessata di 5 mln. La recidività di tale comportamento potrebbe determinare la squalifica della squadra del presidente reo dal campionato per un periodo indeterminato. **NB:** lo staff si riserva il diritto di decidere quando applicare questa regola. Qualsiasi tipo di protesta o lamentela sarà ignorata.

**9.10 PRESTITI:** una squadra potrà prestare un proprio giocatore ad un'altra, per una, due o al massimo tre sessioni di mercato. Al termine del prestito il giocatore ritorna in rosa al legittimo proprietario. Durante tutto il periodo del prestito lo stipendio del giocatore viene pagato dalla squadra che lo ha in prestito. Si possono ricevere o dare in prestito al massimo 4 giocatori.

**NOTA: Per la serie D il limite massimo di offerta per prendere un giocatore in prestito è di 1.5 milioni, in serie C2 il limite è di 1.9 milioni, qualunque offerta superiore sarà automaticamente bloccata dal pannello manageriale.**

**P.S. Qualsiasi sotterfugio o stratagemma per aggirare questa regola sarà punito con una multa da 5 mln per entrambi i club coinvolti nel prestito**

**9.11 ACCORDI EXTRA-PANNELLO** I presidenti possono stipulare accordi più complessi di quelli che il pannello manageriale, per i suoi limiti di programmazione, può offrire. Questo significa che si può dar vita a pagamenti rateizzati, accordi per contropartite tecniche a distanza di più stagioni ecc a patto che questi movimenti di mercato rispettino il regolamento del mercato stesso. Lo staff consiglia vivamente di utilizzare il pannello per tutte le operazioni di mercato e vi ricorda che operare accordi extra pannello si basa sulla fiducia tra i presidenti coinvolti e che lo Staff non interviene in caso di mancato accordo ecc, fatta eccezione SOLO per i casi di accordi irregolari.

**ATTENZIONE: Gli accordi extra pannello sono soggetti alle regole del calciomercato quindi sono vietate tutte le operazioni atte ad aggirare regole o passarsi giocatori con stratagemmi vari (giocatore palesemente sotto costo, passarsi e ripassarsi giocatori facendo strani giri di soldi ecc) se avete dubbi chiedete sempre allo staff se l'operazione è fattibile o meno, ogni irregolarità sarà punita con una multa da 5 mln a ciascun presidente coinvolto.**

## 10. REGOLAMENTO MANAGERIALE: VALORE DEI PREMI, DEGLI INCASSI E DELLE SANZIONI PECUNIARIE

**10.1.** Schema del valore dei premi incassati dalle Società al raggiungimento di determinati Obiettivi stagionali. Gli importi indicati sono da intendersi in milioni di Euro (mln €):

PREMI PROMOZIONE - VITTORIA		
PREMIO (in mln €) PER:	VITTORIA	PROMOZIONE
SERIE A	11	-
SERIE B	-	12 se prima volta in A sennò 10
SERIE C1	-	10
SERIE C2	-	10
SERIE D	-	10
Elite Cup	4	-
Federation Cup	3	-
Super Cup	1	-

PREMI PERMANENZA NELLA SERIE



PREMIO (in mln €) PER:	Dal 4° posto al 6° posto - Per la Serie A dal 2° posto al 8° entra in Elite, dal 9° al 11 entra in Diamond	Dal 7° in poi escluso retrocessi	Retrocessi
SERIE A	9	7	3
SERIE B	7	5	2,5
SERIE C1	6	4	2
SERIE C2	6	4	2
SERIE D	5	3	-

CLASSIFICA MARCATORI			
PREMIO (in mln €) PER:	1° Classificato	2° Classificato	3° Classificato
SERIE A	1	750 mila	500 mila
SERIE B	1	750 mila	500 mila
SERIE C1	1	750 mila	500 mila
SERIE C2	1	750 mila	500 mila
SERIE D	1	750 mila	500 mila
ELITE CUP	500 mila	375 mila	250 mila
DIAMOND CUP	500 mila	375 mila	250 mila
FEDERATION CUP	500 mila	375 mila	250 mila

**10.1.2(\*\*)** Una stessa Società non può aggiudicarsi due premi della stessa classifica marcatori. Se, ad esempio, è riuscita a piazzare i suoi goleador sia al primo che al secondo posto della classifica marcatori del Campionato, si vede assegnare solo il premio più alto in denaro, cioè quello per il 1° miglior marcatore. Il premio per il 2° miglior marcatore scala e va dunque alla prima Società utile che si è classificata dopo quella già premiata.

a) In caso di parità di reti segnate fra i giocatori di due o più Società differenti, il premio viene assegnato a tutte le Società interessate;

b) Se due o più giocatori della stessa squadra segnano lo stesso numero di gol valido per l'ottenimento di un premio, lo stesso viene, ovviamente, assegnato una sola volta a quella Società.

**10.2. INCASSI PER I RISULTATI DELLE PARTITE** Gli incassi per vittorie, pareggi e sconfitte sono indicati direttamente nel Pannello manageriale, all'interno della sezione Bilancio.

**10.3. PREMIO PARTITE GIOCATE:** Per i club che nella stagione giocano il 100% o il 90% delle partite di ogni sessione sono previsti dei premi suddivisi così:

**SERIE A:** 100% Partite giocate per sessione = 375000 - 90% Partite giocate per sessione = 250000

**SERIE B:** 100% Partite giocate per sessione = 750000 - 90% Partite giocate per sessione = 500000

**SERIE C1:** 100% Partite giocate per sessione = 750000 - 90% Partite giocate per sessione = 500000

**SERIE C2:** 100% Partite giocate per sessione = 750000 - 90% Partite giocate per sessione = 500000

**SERIE D:** 100% Partite giocate per sessione = 750000 - 90% Partite giocate per sessione = 500000

**10.4. PENALITÀ E SANZIONI PECUNIARIE** Sono applicate sanzioni pecuniarie o penalità di classifica, nei seguenti casi:



## GIOCATORE DOPO LA FASE 2

NOME CALCIATORE	ETA'	PA	HE	SH	BC	TK	SPEED	FI
ROBERTO BAGGIO	5	6	5	7	7	4	6	7

Come riportato nell'esempio il giocatore Roberto Baggio è invecchiato anagraficamente a inizio stagione ( o durante la stagione se comprato successivamente ) di 1 anno ma ha giocato tutta la stagione con le skill originali, è invece invecchiato a livello di skill **A FINE STAGIONE** ( prima della sessione 4 mercato riparazione).

### 11.2 MODIFICA ALLE SKILL (NON PIU' ATTIVA COME FUNZIONALITA')

Al termine di ogni stagione verrà aumentato / diminuito il valore di una skill di alcuni giocatori, sulla base del

Piazzamento in campionato della squadra rispetto alla stagione precedente.

Se il risultato è migliore, la squadra riceve un punto skill positivo, se è inferiore un punto skill negativo, se è uguale non riceve nessun punti skill.

#### Casi particolari:

I retrocessi prenderanno un punto skill positivo se torneranno nella categoria superiore, altrimenti prenderanno un -1.

I promossi prenderanno un punto skill positivo in caso di salvezza, altrimenti prenderanno un -1.

I nuovi utenti prenderanno il punto skill positivo:

- se ottengono la salvezza in campionato

Le squadre che ritornano dal congelamento non hanno diritto a nessun punto skill.

**11.2** Ogni partecipante può decidere quali sono i calciatori della propria squadra meritevoli di crescere e coloro che invece non sono stati all'altezza del loro valore. Di seguito i criteri che determinano l'aumento/diminuzione della skill.

### 11.3 REGOLAMENTAZIONE DELLE MODIFICHE.

Ogni singolo giocatore può essere modificato di un solo punto skill a stagione (o in positivo o in negativo).

Non è possibile decurtare le skill portando il valore a 0 (il valore minimo concesso è 1).

Non è possibile utilizzare i punti skill guadagnati e quelli perduti per modificare un giocatore con status primavera.

E' possibile modificare i portieri comunicando semplicemente se si voglia aumentare / diminuire il suo valore. I presidenti possono utilizzare i punti skill per modificare qualsiasi loro giocatore, anche quelli dati in prestito.

I giocatori modificabili sono tutti i giocatori in rosa e di proprietà al termine della sessione 2 (non sarà quindi possibile acquistare ed immediatamente modificare un giocatore appena acquistato) pari a un massimo di 25 skill totali.

In caso di ottenimento di una skill positiva al termine dalla stagione, la stessa potrà essere assegnata ad un giocatore la cui somma totale delle skill non sia superiore a 25 (individuabile in la tua rosa dal colore verde presente nel ruolo vedi immagine sotto).

CALCIATORI SCHIERABILI																			
CARATTERISTICHE																			
#	RUOLO	NAZ.	NOME CALCIATORE	PERS.	PA	SH	HE	TA	BC	SP	FI	ETA	STELLE	PREZZO	STIPENDIO	CONTRATTO	MERCATO		
1	GK		JAKE COLE		0	0	0	0	0	0	0	10	☆☆	630 mila €	78.75 mila €	1 stagione (in scadenza)	Storico	in vendita	Vendi
2	GK		ALEXANDER SCHWOLOW		0	0	0	0	0	0	0	1	☆☆☆☆	7.7 Mln €	962.5 mila €	3 stagioni	Storico	in vendita	Vendi
3	HE		DEA AINA		3	2	3	4	4	7	2	4	☆☆☆☆	3.38 Mln €	422.5 mila €	3 stagioni	Storico	in vendita	Vendi
4	LB		CARLES PLANAS		4	1	4	4	5	7	1	4	☆☆☆☆	3.77 Mln €	471.25 mila €	3 stagioni	Storico	in vendita	Vendi
5	D		NACHO FERNANDEZ		4	2	6	6	5	6	1	1	☆☆☆☆	4.7 Mln €	587.5 mila €	3 stagioni	Storico	in vendita	Vendi
6	D		DAYOT UPAMECANO		4	2	4	5	4	7	2	1	☆☆☆☆	4.81 Mln €	601.25 mila €	3 stagioni	Storico	in vendita	Vendi
7	D		CYRUS CHRISTIE		4	3	4	3	4	7	3	2	☆☆☆☆	6.11 Mln €	763.75 mila €	2 stagioni	Storico	in vendita	Vendi
8	D		NICOLAS NKOULOU		4	2	5	5	5	6	1	4	☆☆☆☆	3.7 Mln €	462.5 mila €	3 stagioni	Storico	in vendita	Vendi
9	D		EMANUEL MAMMANA		5	2	5	5	5	7	2	1	☆☆☆☆	6.89 Mln €	861.25 mila €	3 stagioni	Storico	in vendita	Vendi
10	RW		GABRIEL TORJE		4	5	3	1	5	7	4	1	☆☆☆☆	5.46 Mln €	682.5 mila €	3 stagioni	Storico	in vendita	Vendi
11	LW		MATTIA SPROCATI		4	3	1	2	4	7	3	4	☆☆☆☆	2.99 Mln €	373.75 mila €	3 stagioni	Storico	in vendita	Vendi
12	M		WELLINGTON		3	4	2	3	4	7	4	3	☆☆☆☆	4.29 Mln €	536.25 mila €	1 stagione (in scadenza)	Storico	in vendita	Vendi
13	M		SZYMON ZURKOWSKI		4	4	3	4	5	7	4	1	☆☆☆☆	6.89 Mln €	861.25 mila €	3 stagioni	Storico	in vendita	Vendi
14	A		CENK TOSUN		4	7	6	3	5	7	6	4	☆☆☆☆	16.12 Mln €	2.015 Mln €	3 stagioni	Storico	in vendita	Vendi
15	A		GABRIEL BATISTUTA	SI	3	7	1	1	7	7	7	0	☆☆☆☆	8.84 Mln €	1.105 Mln €	1 stagione (in scadenza)	Storico	in vendita	Vendi
16	A		DANIEL STURRIDGE		5	7	5	3	6	7	6	2	☆☆☆☆	18.2 Mln €	2.275 Mln €	2 stagioni	Storico	in vendita	Vendi

Nel caso in cui un utente ottenesse una skill positiva e avesse tutti giocatori la cui somma delle skill sia superiore a 25, la skill non sarà assegnata ma verrà convertita in premio in denaro del valore di 500 k ( i portieri sono esclusi dall'obbligo di aumentare la skill ) Un utente se vuole può non assegnare la skill positiva pur avendo giocatori da aumentare ma chiaramente non riceverà soldi.

Le skill positive non potranno essere più assegnate in speed quindi la velocità non è skillabile (aumentabile).

I portieri possono ricevere la skill positiva anche se non segnalati in verde ma non possono ricevere la skill negativa.

- Le skill negative possono essere assegnate a giocatori con un minimo di 26 skill (è stato abbassato di 1 il limite) individuerete i giocatori nella rosa (quelli non colorati di verde tranne i portieri possono essere deskillati se con totale skill >= 26). Restano

invariate le condizioni per la decurtazione già presenti nel regolamento.

Il valore minimo di un giocatore a cui abbassare le skill deve essere maggiore di 25, non potete quindi depotenziare un giocatore che sia sotto di 26 skill totali. Se non possedete giocatori modificabili con valore > di 25 skill totale sarà addebitato un malus di 500 mila euro.

I punti skill in negativo devono essere dati obbligatoriamente nelle skill principali di ogni ruolo:

Difensori (RB-D-LB): **TA, BC, SP.**

Centrocampisti (M): **PA, TA, BC, SP.**

Esterni (RW – LW): **BC, SP.**

Attaccanti (A): **SH, BC, SP, FI.**

#### **11.4 TAVOLINI DURANTE LA STAGIONE.**

Chi durante la stagione riceve più di 3 tavolini a sfavore riceverà punti di penalità nella stagione successiva.

#### **11.5 AGGIORNAMENTO GIOCATORI PRESENTI NEL DATABASE CORRENTE DA PARTE DELLO STAFF.**

Lo staff si riserva il diritto di aggiornare via via il database inserendo nuovi giocatori o modificando quelli già esistenti nel database, per esempio andando ad azzerare età o modificando skill in base ai valori reali del giocatore nel momento dell'aggiornamento, tale pratica può essere effettuata dallo staff in qualsiasi momento lo ritenga opportuno.

**RESET DELLA STAGIONE** Se, per varie ragioni, il regolare avvicendamento delle stagioni non può essere rispettato (ad esempio per la chiusura del sito per un lunghissimo periodo di tempo, oppure perché deve essere aggiornato completamente il database dei calciatori, che nel frattempo è diventato obsoleto), lo Staff, quando si ricomincia a giocare, può decidere di resettare la stagione. Questa decisione ha le seguenti conseguenze:

- a) Se i loro presidenti si iscrivono nuovamente al torneo, le Società continuano a esistere, conservando il loro rango. Se la precedente stagione era finita regolarmente ricominciano dalla serie per cui si erano qualificati per giocare (le promozioni e le retrocessioni diverranno effettive, salvo i ripescaggi del caso). Se la stagione precedente non era stata completata si devono riconfermare le precedenti divisioni, al netto dei ripescaggi;
- b) È data facoltà ai Presidenti di rinominare le loro Società, se lo desiderano;
- c) I bilanci delle Società vengono resettati, riportandoli al budget iniziale della serie in cui militeranno;
- d) Tutti i giocatori vengono riassegnati al FREE AGENT (oppure l'intero database dei calciatori viene sostituito da uno nuovo e più aggiornato e dunque sono comunque da ricomprare).

## **12. BUG ED ERRORI DI GESTIONE**

**12.1 BUG ED ERRORI DI GESTIONE** Si fa presente che sono possibili errori o bug nella gestione della carriera online, tali problemi esulano dal volere o dalla responsabilità dello staff e saranno affrontati e risolti di volta in volta dallo staff adottando la soluzione migliore possibile applicabile. Lo staff si riserva il diritto di modificare momentaneamente regole o modus operandi per risolvere queste casistiche di problemi. In caso rilevaste bug o errori di gestione siete caldamente invitati a **SEGNALARLI IMMEDIATAMENTE ALLO STAFF SENZA FARE DRAMMI O ISTERISMI INUTILI.**

## **13. VARIE**

**13.1 VARIE** Sono considerate parti integranti del regolamento – sia complementari, che emendanti, gli articoli qui esposti – le comunicazioni ufficiali riguardanti la stagione, fatte sul sito e sul forum da parte dello Staff.

Quindi sono da ritenere valide ed effettive dal momento che vengono rilasciate, eventuali comunicazioni e modifiche al regolamento effettuate e comunicate sui canali ufficiali ( forum, chat, social ecc ) anche se non ancora presenti nel regolamento o se apportano modifiche a regole già presenti.

Nel caso di fattispecie e controversie qui non regolamentate, gli organizzatori provvedono a giudicare secondo i principi di sportività, lealtà e giustizia.

