



REGOLAMENTO STAGIONE MANAGERIALE

(STAGIONE 27)

Sommario

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

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.

1. DESCRIZIONE GENERALE DEL TORNEO

1.2 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.

1.3 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 e 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. Deroche 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.

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

3.1. 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!

3.2. 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 + eventuali spareggi di fine stagione

4.1.2. ELITE CUP È una competizione a cui partecipano le cinque migliori classificate in A della stagione precedente, i detentori della stessa Elite Cup, della Federation Cup e il vincitore della Serie B. Le migliori classificate di Serie A non qualificate fungono da riserva nel caso le detentrici di Elite Cup e/o Federation Cup abbiano già diritto alla partecipazione o ci siano ritiri. 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: play-off a eliminazione diretta.

4.1.4. 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 unica.

4.2. Composizione e verdetti dei campionati per la stagione corrente:

COMPOSIZIONE E VERDETTI FINALI DEI CAMPIONATI						
N. / Serie	SERIE A	SERIE B	SERIE C1	SERIE C2A	SERIE C2B	SERIE D
Partecipanti	16	16	20	16	16	Tutti I nuovi
Promossi direttamente	-	4	4	3	3	8
Salve	12	8	10	9	9	-
Retrocessi direttamente	4	4	6	4	4	4
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 si viene determinata dai 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. 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. Il criterio di ordinamento esposto al punto precedente, il relativo numero di punti conquistati e la modalità di assegnazione dei risultati a tavolino si applicano anche alle classifiche dei gironi di Elite Cup.

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

REGOLE PER LA FED CUP / GLI SPAREGGI DI FINE STAGIONE / TURNI AD ELIMINAZIONE DIRETTA ELITE CUP

Modalità di gioco delle partite	
Descrizione	Partite secca, con supplementari e rigori attivati
Modalità di gioco in SWOS	DIY Competition – CUP
	Rounds: 1 – Campo Normal (normal 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 su SensiOnline (modalità Sfida).

4.4. MODALITÀ DI GIOCO DEI PLAY-OFF DI ELITE CUP, FEDERATION CUP, SUPER 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	Creazione/Modifica Personalizzati
					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:

a) vittoria a tavolino (2 a 0) all'utente che ha giocato più partite;

b) 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. ecc..

c) Le partite a eliminazione diretta non giocate vengono valutate singolarmente, caso per caso.

d) 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. 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 modalità nel rigiocare il match:

6.1.1. **NEL CAMPIONATO E NEI GIRONI DI ELITE CUP** Se si conosce il minuto in cui si è interrotta la gara si deve rigiocare recuperando il tempo residuo della partita interrotta. Se invece non si conosce il minuto in cui si è interrotta la partita, si deve:

a) ripeterla completamente, se si è interrotta nel primo tempo;

b) ripetere solo un tempo, se si è interrotta nel secondo tempo.

6.1.2. **NEGLI SPAREGGI** 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. In caso di espulsioni bisognerà sostituire a inizio partita il calciatore che ha subito il cartellino rosso.

6.2. **ASSENZE BREVI, PROLUNGATE E RITIRI** - Per i casi di soprappiunta 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.

6.2.1 Qualora un utente decidesse di non iscriversi alla stagione, potrà chiedere il "congelamento" della propria squadra 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 10mln per la A; 7mln per la B; 5mln per la C e 4mln per la C2.

6.2.2 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.

6.2.3 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).

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, 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 0.5 percentuale) 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.

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. COMPORTEMENTO 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.

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 INIZIALE NUOVE SOCIETÀ					
BUDGET IN:	SERIE A	SERIE B	SERIE C1	SERIE C2	SERIE D
Valore bilancio iniziale (mln €)	90	70	60	50	40

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. 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 Serie A.

7.9. RITIRO Una Società è ritenuta ritirata quando questo viene pubblicamente certificato dallo Staff sul forum. Il ritiro ha conseguenze a livello di calciomercato. Vedi a questo proposito, il punto 9.5 del regolamento.

7.10 IMPOSTAZIONE DELLA FORMAZIONE TITOLARE È 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

8.1. 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.

8.1.1. 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 contrordine straordinario da parte dello staff.

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

8.1.2. 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)

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

8.1.4 Superando i 16 mln di € di stipendi, vengono calcolati addebiti sul bilancio come specificato in seguito, nel punto 10.3.2.

8.2. GIOCATORI PERSONALIZZATI. Ogni Società può assumere (o acquisire da altre squadre) da 1 a 2 giocatori personalizzati, di cui indica tutti i parametri, tramite l'apposita funzionalità di creazione del personalizzato presente nel Pannello.

a) I giocatori personalizzati di proprietà possono essere variati a piacimento durante la sessione 0 (calciomercato iniziale, prima che cominci il Campionato). Il bilancio viene addebitato/accreditato in base alle modifiche poste alle skill dei giocatori;

b) Durante la sessione 1, 2, 3 e 4 (calciomercato finale, a fine stagione), può essere variato solo il loro ruolo. Tale variazione non comporta addebiti/accrediti in bilancio.

9. REGOLAMENTO MANAGERIALE: CALCIOMERCATO

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

a) Creati come personalizzati (vedi punti precedenti del regolamento);

NOTA: all'atto della creazione, il Bilancio viene ADDEBITATO per il valore delle skill impiegate.

b) Acquisto durante asta al rialzo, della durata di 24 ore, dal FREE AGENT; NOTA: il Bilancio viene ADDEBITATO per il valore dell'ultimo rialzo effettuato.

c) Acquisto da un'altra Società dopo trattativa diretta con l'altro Presidente; E' possibile inserire un tetto massimo di spesa come rialzo massimo in caso di offerte da altre società.

d) 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.

e) 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 incluse!).

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, se è un personalizzato, viene cancellato dal database;

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 cartellino);

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 tre giocatori; 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. 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 si muoverà come descritto nel punto 9.11.

9.5. TRATTATIVE PRIVATE CON SOCIETÀ DI PRESIDENTI RITIRATISI DALLA STAGIONE È fatto divieto di 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.

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:

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

-Rendere nulla un'asta per mancanza di fondi

NB: in questa voce rientra qualsiasi operazione che possa annullare un'asta come, 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; ritoccare i personalizzati per togliere fondi alle casse societarie in modo tale da rendere nulla un'asta in corso ecc.. 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.

N.B. Modificare i personalizzati al fine di ottenere soldi per rilanciare in un'asta con un offerta che poi non si sarà in grado di coprire rientra nelle operazioni considerate "sleali".

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 in prestito al massimo 4 giocatori. Si possono inoltre ricevere fino ad un massimo di 4 giocatori in prestito da altre squadre. I giocatori ricevuti in prestito non influiscono sul numero massimo dei giocatori in rosa (20 ndr.).

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 all'esterno di esso comporta una componente di rischio che lo staff trascurerà, fatta eccezione SOLO per i casi di accordi irregolari.

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 PER GLI OBIETTIVI STAGIONALI RAGGIUNTI							
PREMIO (in mln €) PER:	Vittoria	Promozione	Permanenza	Retrocessione	1° miglior marcatore	2° miglior marcatore (**)	3° miglior marcatore (**)
SERIE A	10	-	7	3	1	0.75	0.5
SERIE B	-	12 (20*)	5	2.5	1	0.75	0.5
SERIE C1	-	10	4	2	1	0.75	0.5
SERIE C2	-	10	3	1,5	1	0.75	0.5
SERIE D	-	10	2	-	1	0.75	0.5
Elite Cup	4	-	-	-	1	0.75	0.5
Federation Cup	3	-	-	-	1	0.75	0.5
Super Cup	1	-	-	-	-	-	-

10.1.2. (*) La prima promozione in serie A da diritto ad un bonus di 20.000.000 una tantum.

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

10.3.1. Se all'inizio della nuova stagione, ovvero dopo l'assegnazione dei PREMI per la stagione appena conclusa e quindi in presenza di bilanci di inizio anno definitivi, la società presenterà un bilancio negativo (in rosso) subirà le seguenti penalizzazioni:

a) Se la perdita sarà inferiore a -1 mln €, si riceverà solo un ammonimento formale ad evitare in futuro questa situazione, senza ulteriori penalizzazioni di punti;

b) Se la perdita ammonterà ad una cifra compresa tra -1 mln € e -3 mln €, la società subirà 3 (tre) punti di penalità da scontare in campionato;

c) Se la perdita ammonterà ad una cifra compresa tra -3 mln € e -5 mln €, la società subirà 5 (cinque) punti di penalità da scontare in campionato;

d) Se la perdita supera i -5 mln €, la squadra sarà dichiarata fallita, con conseguente azzeramento della rosa ed eventuale ripartenza dall'ultima serie disponibile.

Lo Staff, quindi, consiglia vivamente ai presidenti di ripianare le eventuali perdite di fine stagione approfittando del calciomercato.

10.4 TETTO SALARIALE

Superando i 16 mln di € di stipendi, viene addebitato sul bilancio il 150% del surplus, al momento del pagamento degli stipendi.

Superando i 18 mln di € di stipendi, viene addebitato sul bilancio il 200% del surplus, al momento del pagamento degli stipendi.

Superando i 20 mln di € di stipendi, viene addebitato sul bilancio il 250% del surplus, al momento del pagamento degli stipendi.

11. VARIAZIONI SKILLS GIOCATORI

11.1 INVECCHIAMENTO

- **Qualsiasi giocatore perderà una skill in velocità dopo 5 stagioni sotto contratto (anche non consecutive). Questo implica anche che dopo 4 stagioni non sarà più possibile potenziarlo in speed.**
- **Alla settima stagione verrà tolta un'altra skill in velocità, (con un minimo di 5).**
- **Dopo 10 stagioni sotto contratto (anche non consecutive) avverrà il ritiro. I giocatori ritirati "rinasceranno" poi nella Stagione successiva con le loro caratteristiche originali, al momento del primo ingaggio. Non verranno reinseriti i giocatori effettivamente ritirati dal calcio giocato.**
- **Ogni due stagioni di inattività al Free Agent, i loro anni caleranno di uno.**

11.2 MODIFICA ALLE SKILL

Al termine di ogni stagione verranno aumentati/diminuiti i valori delle skills di alcuni giocatori, sulla base di due criteri:

Piazzamento in campionato della squadra rispetto alla stagione precedente.

Differenza reti in campionato della squadra rispetto alla stagione precedente.

Piazzamento in Federation cup rispetto alla stagione precedente.

Se il risultato è migliore, la squadra riceve un punti 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 il punto skill positivo in caso di salvezza, altrimenti prenderanno un -1.

I nuovi prenderanno il punto skill positivo:

- se superano il 1 turno di Federation Cup,
- se si salvano
- se differenza reti maggiore di +30.

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 delle skills:

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 utilizzare i punti skills guadagnati e quelli perduti per modificare un personalizzato.

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).

Il valore minimo di un giocatore a cui abbassare le skill deve essere maggiore o uguale a 27, non potete quindi depotenziare un giocatore che sia sotto quella soglia (potete invece aumentarne le skill). Se non possedete giocatori modificabili con valore ≥ 27 dovrete depotenziare il giocatore più forte in rosa.

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

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

Centrocampisti (RW-M-LW): PA, TA, BC, SP.

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

11.4 Tempi modi e criteri di modifica

I giocatori che si vogliono modificare vanno segnalati **entro la fine della sessione 3** in apposito post nel forum.

Qualora un giocatore entro tale termine non comunichi le modifiche o le comunichi in maniera errata lo staff modificherà arbitrariamente le skills utilizzando solo i malus e decurtando le eventuali skills a giocatori a caso.

Se al termine della stagione avrai ricevuto 4 o più tavolini a tuo sfavore (non nulli ma a sfavore), allora non potrai migliorare i tuoi giocatori e riceverai 3 skill negative che verranno assegnate in SP a tre giocatori a caso della tua rosa.

11.5 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. VARIE

12. **VARIE** Sono considerate parti integranti del regolamento – sia complementari, che emendanti, gli articoli qui esposti – tutte le comunicazioni ufficiali riguardanti la stagione, fatte sul sito e sul forum da parte dello Staff; Nel caso di fattispecie e controversie qui non regolamentate, gli organizzatori provvedono a giudicare secondo i principi di sportività, lealtà e giustizia.

13. ANTICIPAZIONI STAGIONE 28

13.1 Dalla stagione 28 non sarà più possibile avere 2 personalizzati nello stesso ruolo (un solo RB, D, LB, RW, M, LW od A).

13.2 Dalla stagione 28 il bonus/malus delle skill diminuirà da tre a due. Non ci saranno più premi in skill per il piazzamento in FED. Rimarranno invariate invece le modifiche di due skill che riguardano la differenza reti ed il piazzamento in campionato.

