

**Regolamento Ufficiale**

**RIVALS FIFA MANAGER**

---



---

**Versione 3.0**

**Ultimo Aggiornamento 01/09/2021**

# Sommario

<b>1. PRESENTAZIONE</b>	<b>5</b>
1.1 CANALI DI COMUNICAZIONE E SOCIAL	5
1.2 CHE COS'E' RIVALS FIFA MANAGER	5
1.3 COME PARTECIPARE A RIVALS FIFA MANAGER	5
1.4 ISCRIZIONE	6
1.5 PREMI	6
<b>2. REGOLE COMPORTAMENTALI</b>	<b>6</b>
<b>3. STRUTTURA TORNEO</b>	<b>6</b>
3.1 LE TRE DIVISIONI:	6
3.2 VINCOLO PARTITA NELLE DIVISIONI	6
3.3 COMPOSIZIONE DELLA SUPERCUP	7
3.4 COMPOSIZIONE DELLA MEDIUMCUP	7
3.5 DIVISIONCUP	7
3.6 VINCOLO PARTITA NELLE DIVISION CUP	7
3.7 SUPERIORCUP	7
3.8 KINGCUP	8
<b>4. SETTAGGI PARTITA (PER TUTTE LE COMPETIZIONI)</b>	<b>8</b>
<b>5. COMPOSIZIONE ROSA</b>	<b>8</b>
<b>6. GESTIONI FINANZIARIA DEL CLUB</b>	<b>8</b>
6.1 IL BILANCIO	8
6.2 TETTO E PAGAMENTO INGAGGI	9
6.3 SMARRIMENTO GIOCATORI	9
6.4 CONTRATTI	9
<b>7. PREMI NEL GAME</b>	<b>10</b>
7.1 PREMI IN RFMCOINS PER PUNTI A PARTITA	10
7.2 PREMI IN PTPCOINS PER LE VITTORIE NELLE COPPE	10
7.3 PREMI IN PTPCOINS PER PIAZZAMENTO IN CAMPIONATO E COPPA	10
7.4 PREMI IN RFMCOINS INDIVIDUALI (MAX DUE GIOCATORI PER PREMIO)	10
7.5 PREMI IN RFMCOINS PER RAGGIUNGIMENTO OBIETTIVI DEL CLUB	11
<b>8. DOVERI DEL MANAGER-PLAYER PARTECIPANTE ALLA PTP LEAGUE</b>	<b>11</b>
8.1 ANTIDOPING	11
8.2 VERIFICARSI DEL LAG DURANTE LA PARTITA	11
8.3 DISCONNESSIONE AVVERSARIO	12
8.4 AGGIORNAMENTO ROSE	12

8.5 ACCORDO TRA PLAYER .....	12
8.6 VINCOLO INVITO SFIDA .....	12
8.7 IMPOSSIBILITA' A GIOCARE .....	12
8.8 NEL CASO DI NESSUN AVVISO .....	13
<b>9. MERCATO .....</b>	<b>13</b>
9.1 ASTE BUSTA CHIUSA .....	13
9.2 SESSIONI DI CALCIOMERCATO .....	13
9.3 FORMULA PER CALCIOMERCATO .....	14
9.4 TIPOLOGIA DI TRATTATIVE .....	14
9.5 EVENTUALI SVINCOLI DEI CALCIATORI PRESENTI NELLA PROPRIA ROSA:.....	15
<b>10. VALORE MONETA VIRTUALE – RFMCOINS .....</b>	<b>15</b>
<b>11. SANZIONI DISCIPLINARI .....</b>	<b>15</b>
11.1 ASSEGNAZIONI SQUADRA .....	15
11.2 CAUSE DI “BAN” DELL’UTENTE (MANAGER-PLAYER) .....	15
11.3 ACCORDI E RISULTATI .....	16
<b>12. PENALITA' E SANZIONI .....</b>	<b>16</b>
12.1 PARTITE A TAVOLINO.....	16
12.2 RINVIO PARTITE .....	17
12.3 INSERIMENTO DATI O REFERTI FOTOGRAFICI NON CORRETTI E/O NON COMPRESIBILI .....	17
12.4 MANCANZA VIDEO ANTIDOPING .....	17
12.5 MANCANZA DI ACCORDO TRA DUE MANAGER-PLAYER PER APPUNTAMENTO .....	17
12.6 MANCANZA IMPOSTAZIONI VIDEOCLIP SULLA PLAYSTATION .....	17
12.7 MANCANZA UNDER 21 IN DIVISION E DIVISION CUP .....	17
12.8 MANCANZA AGGIORNAMENTO ROSE.....	17
12.9 FINANZE IN NEGATIVO .....	17
13 FAIR-PLAY FINANZIARIO .....	18
13.1 PROIEZIONE FAIR-PLAY FINANZIARIO.....	18
<b>14 INFORTUNI E SQUALIFICHE .....</b>	<b>18</b>
<b>15 VINCOLO UNDER 21.....</b>	<b>18</b>
<b>16 REFERTI FOTOGRAFICI DOPO GIOCATO LA SFIDA/PARTITA .....</b>	<b>19</b>
<b>17 AMMONIMENTO DEL MANAGER-PLAYER.....</b>	<b>19</b>
<b>18 LO STAFF .....</b>	<b>19</b>
<b>NOTE FINALI .....</b>	<b>19</b>



## 1. PRESENTAZIONE

Il "Rivals Fifa Manager" è una modalità di gioco manageriale in cui con il supporto di una piattaforma di gioco unica ed innovativa si ha la possibilità di disputare sfide online contro altri Fanta-Manager-Player, schierando in campo una squadra creata da voi stessi che ne sarete quindi il Presidente, il Manager e il Player.

La costruzione della rosa del club, alla nascita del "Rivals fifa Manager", viene effettuata attraverso invio di una lista di calciatori in busta chiusa tramite l'ausilio della App "FantaLeghe" dopodiché con delle fasi di calciomercato libero tra i Manager-Player. Sono richieste doti manageriali, esperienza di gioco online ma soprattutto RISPETTO EDUCAZIONE E PASSIONE.

L'obiettivo è quello di creare una rosa competitiva e divertirsi.

### 1.1 CANALI DI COMUNICAZIONE E SOCIAL

I nostri canali di comunicazione sono determinanti per un ottimo sviluppo della community e importanti per lo sviluppo del torneo stesso

- Sito Web: <https://www.esportsrivals.com>
- Gruppo Facebook: <https://www.facebook.com/groups/3748891235184671>
- Account Twitter: @RivalsFM
- Canale Twitch: EsportsRivals
- Youtube: in fase di realizzazione

### 1.2 CHE COS'E' RIVALS FIFA MANAGER

Rivals Fifa Manager è un torneo nato sul game FIFA della EA Sport, con un sistema manageriale esterno al "game" e la creazione delle rose in stile Fantacalcio. L'intento del torneo è la volontà di rappresentare il "gioco del calcio" più verosimile alla realtà e rendere così la partecipazione un piacevole passatempo per tutti gli utenti a cui si chiedono, per prima cosa, tre REGOLE di comportamento: RISPETTO, CORRETTEZZA E DISPONIBILITA' verso lo STAFF e i PARTECIPANTI.

RFM non vuole essere un torneo ne copia di qualcuno ne migliore di qualcun altro, ma semplicemente un luogo di aggregazione e amicizia dove il divertimento sia sempre al primo posto, senza obblighi o doveri, ma con il massimo rispetto verso tutti.

### 1.3 COME PARTECIPARE A RIVALS FIFA MANAGER

La partecipazione al nostro torneo è ristretto ad un numero di utenti preciso. Tramite i nostri canali di comunicazione si potrà effettuare la richiesta di partecipazione che verranno analizzate dallo staff. I requisiti da tener conto per partecipare sono il tesseramento annuo alla AIGC, una buona connessione on line e passione, per poi essere messi in lista di attesa o anche inseriti in categorie inferiori del torneo come "Leghe B" per essere testati e rendervi fin da subito partecipi alla community.

#### 1.4 ISCRIZIONE

RIVALS FIFA MANAGER è regolamentato dalla AICG ASD e come tale l'iscrizione alla RFM sarà valida e confermata per i soli soci tesserati alla AICG ASD, compilando il modulo di richiesta tesseramento annuale.

Partecipazione al torneo completamente gratuita!

#### 1.5 PREMI

Eventuali premi saranno decretati a ogni inizio anno di campionato e saranno sponsorizzati dalla AIGC.

### 2. REGOLE COMPORTAMENTALI

Un buon comportamento è alla base di un'ottima community serena e leale. Non saranno tollerate bestemmie gratuite né tanto meno insulti e offese verso altre persone interne o esterne al torneo. Le azioni verso questo tipo di soggetti saranno l'immediato allontanamento sia dal torneo che dalla community stessa. La nostra speranza è quella di creare una community solida e con molta partecipazione degli utenti a cui si chiede di dedicare parte del loro tempo libero al torneo, non come obbligo, ma come loro scelta per aver deciso di partecipare ad un torneo come questo. Per ogni situazione lo STAFF valuterà le decisioni in base al tipo di problema, alla causa scatenante e la persona che avrà "davanti".

Oltre alla community, sarà importante avere un comportamento adeguato anche in game, specialmente nei post match. La tensione o i propri nervosismi non saranno mai scusanti per atteggiamenti non consoni e specialmente se reiterati, l'allontanamento sarà praticamente inevitabile. Vincere può essere facile, ma saper perdere sapendo di aver comunque giocato ed essersi divertito con un AMICO è alla base della civiltà e una serena partecipazione al torneo.

### 3. STRUTTURA TORNEO

Il RIVALS FIFA MANAGER è composto da tre Divisioni composte ognuna da 8 club.

#### 3.1 LE TRE DIVISIONI:

DIVISIONE NORD

DIVISIONE CENTRO

DIVISIONE SUD

I partecipanti sono divisi in 3 divisioni composte da 8 club ciascuno.

Il torneo si svolge con la modalità girone all'italiana: - 3pt vittoria - 1pt pareggio - 0pt sconfitta.

In caso di squadre a parità di punteggio, per determinare il piazzamento, si prendono in considerazione nell'ordine: Differenza reti - Goal Fatti - Goal subiti - Scontri diretti - Spareggio (con le stesse modalità di una partita di coppa).

#### 3.2 VINCOLO PARTITA NELLE DIVISIONI

Le partite di calendario delle divisioni dovranno essere disputate con almeno n 2 calciatori under 21 sempre presenti tra gli undici calciatori schierati sul terreno di gioco.

### 3.3 COMPOSIZIONE DELLA SUPERCUP

Al termine del girone di andata la classifica decreterà in quali competizioni il proprio Club andrà a concorrere oltre al campionato stesso.

Le prime 4 classificate di ogni divisione (3 divisioni per 4 Club = totale 12 Club) andranno a disputare la SuperCup per decretare il Club Campione assoluto dell'anno (una sorta di Champions League).

#### Composizione della SuperCup:

4 gironi da 3 Club cadauno

Passano le prime 2 qualificate di ogni girone e formeranno il tabellone a sorteggio tra teste di serie e seconde di serie. Partite di andata e ritorno con somma dei gol. Finalissima con andata e ritorno e somma gol (invito sfida fatto nello stesso appuntamento – voluto per permettere ad entrambe i player di sfidarsi in casa). In caso di pareggio ulteriore sfida per decretare il vincitore.

Esempio: Andata Finalissima Team-A 3 vs Team-B 2 Ritorno Finalissima Team B 2 vs Team-A 1 (risultato 4– 4) faranno terza sfida per decretare vincitore (invito sorteggiato dallo STAFF RFM).

### 3.4 COMPOSIZIONE DELLA MEDIUMCUP

Al termine del girone di andata la classifica decreterà in quali competizioni il proprio Club andrà a concorrere oltre al campionato stesso.

Le ultime 4 classificate di ogni divisione (3 divisioni per 4 Club = totale 12 Club) andranno a disputare la MediumCup per decretare il Club Campione parziale dell'anno (una sorta di Europa League).

#### Composizione della MediumCup:

4 gironi da 3 Club cadauno

Passano le prime 2 qualificate di ogni girone e formeranno il tabellone a sorteggio tra teste di serie e seconde di serie. Partite di andata e ritorno con somma dei gol. Finalissima con andata e ritorno e somma gol (invito sfida fatto nello stesso appuntamento – voluto per permettere ad entrambe i player di sfidarsi in casa). In caso di pareggio ulteriore sfida per decretare il vincitore.

Esempio: Andata Finalissima Team-A 3 vs Team-B 2 Ritorno Finalissima Team B 2 vs Team-A 1 (risultato 4– 4) faranno terza sfida per decretare vincitore (invito sorteggiato dallo STAFF RFM).

### 3.5 DIVISIONCUP

Durante il girone di andata del campionato sarà disputato un ulteriore trofeo di Divisione.

Verrà generato un tabellone a sorteggio con partite di andata e ritorno con somma dei gol.

Finalissima con andata e ritorno con somma dei gol.

P.S.: Nel caso in cui a conclusione di una partita di coppa, che prevede un duplice confronto con andata e ritorno, permane il risultato di parità (anche a fronte della somma goal) si procede disputando ad oltranza doppi confronti con regole di coppa fin quando non si avrà un vincitore.

### 3.6 VINCOLO PARTITA NELLE DIVISION CUP

Le partite di calendario delle divisioni dovranno essere disputate con almeno n 2 calciatori under 21 sempre presenti tra gli undici calciatori schierati sul terreno di gioco.

### 3.7 SUPERIORCUP

La SuperiorCup è la competizione che si disputano i due club detentori della SuperCup e della MediumCup.

Partite di andata e ritorno con somma dei gol. Stessa procedura per le finali delle DivisionCup.

### 3.8 KINGCUP

La KINGCUP è la competizione che si disputano i due club detentori della Division e della DivisionCup. Nell'eventualità risultasse lo stesso detentore, sarà preso come rivale il vice della DivisionCup. Partite di andata e ritorno con somma dei gol. Stessa procedura per le finali delle DivisionCup

### 4. SETTAGGI PARTITA (PER TUTTE LE COMPETIZIONI)

Qui vengono elencati i settaggi da impostare OBBLIGATORIAMENTE all'inizio del match:

#### IMPOSTAZIONI AMICHEVOLE

Tipo Rosa: Personalizzato

Durata Tempo: 7 minuti

Comandi: Qualsiasi

Velocità Gioco: Normale

Viene lasciata libera facoltà di scelta su che tipo di difesa utilizzare (tattica o tradizionale – anche se oramai le partite online saranno solo più settate in automatico con difesa tattica).

### 5. COMPOSIZIONE ROSA

Le rosa di ogni Manager-Player deve avere un minimo di 23 ed un massimo di 28 calciatori. È obbligatorio avere in rosa almeno un numero minimo di 2 portieri, 5 difensori, 5 centrocampisti e/o 4 attaccanti. È obbligo ulteriore avere in rosa un minimo di 5 calciatori under 21.

ATTENZIONE - LO STAFF PROCEDERÀ TOGLIENDO TANTI GIOCATORI QUANTI SIANO NECESSARI PER COLMARE IL GAP. LA PROCEDURA DI sottrazione del/i giocatore/i avverrà tramite verifica delle ultime 5 partite nelle quali non sono presenti nella convocazione tra titolarità e panchina. In casi particolari si procederà d'ufficio ed a scelta insindacabile dello STAFF all'assegnazione di giocatori a squadre bisognose o che hanno perso molti giocatori (la rosa deve essere di minimo 23 CALCIATORI) CON L'INSERIMENTO DI CALCIATORI CON OVERALL UGUALE O INFERIORE A QUELLI PRESENTI IN ROSA DI OVERALL PIU' BASSO.

### 6. GESTIONI FINANZIARIA DEL CLUB

Il sistema finanziario del PTP LEAGUE è gestito da un file bilanci sempre aggiornato a disposizione degli utenti e supervisionato e aggiornato dallo STAFF.

#### 6.1 IL BILANCIO

Ad ogni sessione di mercato, e di inizio e fine stagione, lo STAFF presenterà il bilancio aggiornato per dare agli utenti l'opportunità di tenere sotto controllo la propria situazione finanziaria e il controllo completo della propria rosa in possesso.

In ogni bilancio sono presenti queste voci:

Totale ingaggi: diviso in n. 2 tranches, in quanto la prima indica il girone di andata e la seconda il girone di ritorno. La rosa può subire dei cambiamenti durante il mercato di riparazione e quindi lo stipendio viene pagato per metà ad un calciatore ogni metà stagione.

Cassa di inizio Stagione: è il valore di chiusura di bilancio della stagione precedente dal quale la squadra riparte per la stagione successiva.

Fondi Cessioni: è il valore dei fondi che vengono guadagnati durante le varie sessioni di mercato dalla cessione di calciatori.

Fondi Acquisti: è il valore dei fondi che vengono spesi per gli acquisti durante le varie sessioni di mercato.

Premi: indica il valore dei fondi relativo ai premi ricevuti.

Diritti Obiettivi: indica il valore relativo ai premi stanziati per gli obiettivi ricevuti.



## 6.2 TETTO E PAGAMENTO INGAGGI

Ogni giocatore ha uno stipendio che si sommerà a quello degli altri presenti in rosa creando il MONTE INGAGGI. Ad inizio stagione il Manager-Player deve avere almeno le finanze per coprire il monte ingaggi. Se dopo il pagamento degli ingaggi (aggiornato come da punto 6.1 bilancio del presente regolamento) la rosa avrà le finanze in negativo verranno sottratti tutti i giocatori necessari per portare le finanze in positivo.

I GIOCATORI SARANNO SVINCOLATI SEGUENDO L'ORDINE ALFABETICO DEL COGNOME PRESENTE SU SOFIFA.

Gli stipendi sono suddivisi in base al valore del giocatore:

- > 95 = 2.500.000

- 90/94 = 1.500.000

- 85/89 = 1.000.000

- 80/84 = 500.000

- 75/79 = 250.000

- 70/74 = 100.000

- < 70 = 50.000

## 6.3 SMARRIMENTO GIOCATORI

Nel caso in cui, a seguito di un aggiornamento del gioco spariranno dei giocatori, ogni player potrà richiederne uno in sostituzione solo se il giocatore richiesto abbia lo stesso ruolo primario. Si potrà richiedere un giocatore di: - pari ruolo, pari età e pari valutazione; - pari ruolo, età superiore e valutazione superiore; - pari ruolo, età uguale e valutazione inferiore; - pari ruolo, età minore e valutazione inferiore. NB: A parità di richiesta verrà data precedenza a quella avvenuta prima in termini di tempo. La valutazione del giocatore smarrito dovrà poter essere rintracciata sul sito Sofifa. I Giocatori Ritirati non sono sostituibili.

## 6.4 CONTRATTI

Essere Manager-Player significa essere proprietario di una squadra per anni (meglio dire stagioni) in RIVALS FIFA MANAGER. Non è il classico torneo che dura il tempo di una Stagione e poi si riparte da zero, ma un campionato che ci proietterà negli "anni-game"; e questo grazie all'utilizzo dei contratti per i calciatori acquistati.

A inizio anno infatti verranno conferiti un numero di contratti da poter assegnati a un proprio calciatore in rosa. Il Manager-Player dovrà scegliere quanti anni (stagioni) dovrà assegnare ad ogni calciatore presente nella sua rosa tra quelli disponibili nella "banca contratti del proprio Club".

Esempio: compongo la mia rosa, ricevo (sempre come esempio) 50 anni/stagioni di contratto, posso decidere come spalmarli ai miei calciatori. Sempre come esempio dopo che acquisto TIZIO gli conferisco 3 anni/stagioni di contratto nel mio club, così che lui sarà nella mia rosa per 3 anni/stagioni a meno che non lo vendo o non lo cedo in prestito.

I contratti scadono sempre a stagione conclusa. Dopo l'acquisto di un calciatore, gli si devono assegnare un numero di anni/stagioni di contratto, che possono essere a discrezione del Manager-Player, purché disponibili nella sua "banca contratti-stagione"; il minimo di anni/stagioni da assegnare ad ogni calciatore è 1.

Nell'eventualità, dopo aver assegnato ad ogni calciatore il suo contratto, dovessero avanzare un numero di anni/stagione questi non li perderemo ma verranno accumulati in "banca contratti" del proprio club; ad ogni finale di stagione avremo sempre la possibilità di aggiudicarci ulteriori anni di contratto e anche in base ad alcuni risultati raggiunti.

I contratti possono essere rinnovati ad ogni termine di stagione e comunque prima di ogni finestra di mercato di inizio stagione.

Ovviamente tutto ciò avrà un costo. Quando si andrà ad acquistare o a rinnovare il contratto di un calciatore, si dovrà scegliere se tenerlo per uno, due, tre ecc. anni/stagioni.

1 anno di contratto equivale a 1.000.000 RFMCoins, 2 anni di contratto equivalgono a 2.000.000 RFMCoins e così via.

I calciatori con un anno di contratto, senza rinnovo, diventano automaticamente svincolati dalla stagione successiva.

## 7. PREMI NEL GAME

### 7.1 PREMI IN RFMCOINS PER PUNTI A PARTITA

DIVISIONE: +500.000 per ogni punto in classifica

SUPERCUP – MEDIUMCUP (turno gironi): +500.000 a punto in classifica

### 7.2 PREMI IN PTPCOINS PER LE VITTORIE NELLE COPPE

Vittoria SUPERCUP: +50.000.000

Vittoria MEDIUMCUP: +25.000.000

Vittoria DIVISIONCUP: +10.000.000

Vittoria SUPERIORCUP: +10.000.000

Vittoria KINGCUP: +5.000.000

### 7.3 PREMI IN PTPCOINS PER PIAZZAMENTO IN CAMPIONATO E COPPA

Vittoria della DIVISION: +25.000.000

Vice della DIVISION: +10.000.000

Terzo della DIVISION: +5.000.000

Qualificazione alla SUPERCUP: +10.000.000

Qualificazione alla MEDIUMCUP: +5.000.000

Passaggio del turno nel girone della SUPERCUP: +5.000.000

Passaggio del turno nel girone della MEDIUMCUP: +2.500.000

### 7.4 PREMI IN RFMCOINS INDIVIDUALI (MAX DUE GIOCATORI PER PREMIO)

Capocannoniere DIVISION: +3.000.000 (per pari meriti i milioni vengono divisi)

Miglior portiere della DIVISION: +3.000.000 (per pari meriti i milioni vengono divisi)

PALLONE D'ORO: +5.000.000 (in caso di pari meriti viene votato da tutti i Manager-Player partecipanti tramite un sondaggio)

PS:

Il Pallone d'oro è un riconoscimento conferito al giocatore che, durante la stagione, ha ottenuto il maggior numero di MPV in partite di DIVISION, DIVISIONCUP, SUPERCUP o MEDIUMCUP.

Il Capocannoniere della Divisioni è un riconoscimento conferito al calciatore che, durante la stagione calcistica nella propria divisione, ha segnato il maggior numero di reti nelle partite della propria DIVISION.

Il Miglior Portiere è un riconoscimento conferito al calciatore che, durante la stagione calcistica nella propria divisione, ha subito il minor numero di reti nelle partite della propria DIVISION.

## 7.5 PREMI IN RFMCOINS PER RAGGIUNGIMENTO OBIETTIVI DEL CLUB

- Pubblicazione sul proprio profilo Social dei Post del RFM (evidenziati dallo STAFF): +10.000.000
- Attività nella Community (socializzazione con i partecipanti – almeno 1 messaggio a settimana nei gruppi generali): +500.000
- Trasmissione live per ogni Match della DIVISION: +5.000.000 o per ogni match richiesto dallo STAFF

## 8. DOVERI DEL MANAGER-PLAYER PARTECIPANTE ALLA PTP LEAGUE

### 8.1 ANTIDOPING

Antidoping obbligatorio: ci sono diversi punti da seguire:

- 1- andare in impostazioni /condivisione e trasmissione /durata video clip 30 minuti
- 2- invitare il compagno rivale una volta nella schermata delle formazioni, prendere il cellulare e nominare 3 giocatori da fare antidoping.
- 3- entrare nella formazione e fare video dei 3 calciatori nominati. (esempio: i giocatori nominati sono Messi, Ronaldo e Ibrahimovic - dovrete aprire le loro statistiche si devono vedere tutte le pagine neanche un valore all'oscuro)
- 4- iniziate la partita - giocarla
- 5- finite la partita
- 6- tasto share e subito dopo quadrato dal vostro Joypad per salvare la video clip
- 7- appena finito la sfida (entro i 10 minuti diciamo tassativi) prendere e fare i referti fotografici richiesti per poter permettere STAFF il corretto inserimento dei dati e/o controllo.

### **La partita deve essere obbligatoriamente registrata su database playstation.**

Per avviare la registrazione doppio click su tasto share. Questo consentirà in caso di disconnessione di recuperare il risultato parziale e non avere problemi di richiami o quanto altro.

GLI ADMIN CHIEDERANNO RANDOM UNA REGISTRAZIONE DI UNA PARTITA A GIORNATA DI OGNI COMPETIZIONE. SE LA REGISTRAZIONE NON SARA' PRESENTE GLI UTENTI INCAPPERANNO NELLA SANZIONE PREVISTA.

### 8.2 VERIFICARSI DEL LAG DURANTE LA PARTITA

In caso di "Lag" che rende la partita in giocabile e fastidiosa bisogna avvisare immediatamente lo STAFF e riavviare la partita. Un utente può chiedere la visione della partita da parte dello STAFF tramite clip video registrata e reclamare per il "lag" in qualsiasi momento della partita.

In caso di "lag" estremo la partita deve essere rigiocata annullando il risultato; se il "lag" persiste anche nella seconda partita c'è il rischio che la partita venga posticipata ad un altro giorno deciso con lo STAFF e in caso peggiore persa a tavolino dall'utente causante il "lag".

Registrando la partita è consentito inviare il video allo STAFF per dimostrare il prolungarsi e susseguirsi del problema, la dimostrazione deve essere certificata con clip video (meglio di entrambe i Player) per dimostrare il "lag" persistente e fastidioso.

In questo caso verrà valutata la connessione dell'utente che lo provoca e per ripetuti e continue situazioni verificatesi, lo STAFF si riserva anche il potere di escludere il giocatore dalle competizioni, se non è possibile un miglioramento della connessione fruita, in ogni momento dell'anno di gioco, per la sola attenuante di permettere agli altri utenti il buon proseguimento del concorso stesso.

In ogni caso lo STAFF visionerà la partita incriminata e valuterà il dà farsi.

## AVVISO:

SI PRECISA CHE LO STAFF TENDERA' SEMPRE A FAR GIOCARE LE PARTITE E QUINDI A TROVARE UN PUNTO DI INCONTRO TRA I DUE SFIDANTI ANDANDO A VALUTARE LA DISPONIBILITA' DI ENTRAMBE. SOLO SE COSTRETTO ANCHE A DEFINIRE LA PROPRIA DECISIONE

### 8.3 DISCONNESSIONE AVVERSARIO

In caso di disconnessione i giocatori devono procedere in questo modo:

- Comunicare il minuto della partita dalla disconnessione;
- Comunicare il risultato al momento della disconnessione;
- Inviare (o renderla visibile sui canali dedicati) il Videoclip allo STAFF per la valutazione;

Si riprendere la partita creando:

- Nuova partita;
- Giocando i minuti rimanenti +5 (es. disconnessione al 70esimo, si avvia la nuova partita e si giocano 25 minuti)
- Per aumentare il realismo, la nuova partita dovrà avere gli stessi giocatori che erano in campo al momento della disconnessione (es. se ci sono state due sostituzioni, nella nuova partita in campo dovranno risultare i giocatori entrati dopo e non quelli titolari durante la prima partita).

### 8.4 AGGIORNAMENTO ROSE

Ogni utente è obbligato ad aggiornare le rose sulla console ogni volta che lo Staff lo comunica sulla piattaforma dedicata e comunque ogni qual volta esce un aggiornamento/patch di Fifa stesso. Questo per far sì che le rose siano aggiornate sia con gli aggiornamenti del database Sofifa sia con gli aggiornamenti Reali.

### 8.5 ACCORDO TRA PLAYER

L'accordo per giocare la partita deve essere preso esclusivamente dai manager-Player sfidanti senza dover ricorrere all'intervento dello STAFF.

Per accordi utilizzare il gruppo Whatsapp/Telegram dedicato; è d'obbligo, se la discussione per l'accordo si dilunga, ricorrere alla chat privata senza intasare il gruppo di Whatsapp/Telegram.

Saranno forniti sui relativi canali dedicati tutti i dati dei vostri avversari.

Non verranno accettate dagli Admin richieste continue di passaggio id e numeri di telefono, in quanto già forniti in comunicati precedenteti.

### 8.6 VINCOLO INVITO SFIDA

È OBBLIGATORIO che il primo contatto avvenga da parte di chi gioca in casa.

Questo non solleva comunque l'avversario ospite da responsabilità. Vigè la regola della sportività e correttezza e quindi si richiede massima lealtà da entrambe i Manager-Player.

Entrambe i Manager-Player saranno responsabili se la partita non verrà giocata nei tempi prefissati; farà fede screenshot degli accordi e disponibilità che verranno richiesti dallo STAFF per valutare il comportamento e le decisioni da stabilire.

### 8.7 IMPOSSIBILITA' A GIOCARE

Se non si dovesse trovare accordo tra i due giocatori per mancanza di tempo in una giornata, il giocatore che non riesce a rendersi disponibile deve comunicare entro le ore 12 del giorno di chiusura della giornata la propria indisponibilità e richiedere il rinvio.

La comunicazione deve essere effettuata pubblicamente sul gruppo di comunicazione dedicato e eventualmente in aggiunta allo STAFF.

## 8.8 NEL CASO DI NESSUN AVVISO

Nel caso non vi fosse alcun avviso da entrambe i Manager-Player verrà assegnata la multa ad entrambe i Manager-Player e verrà decisa dallo STAFF la data per lo svolgimento della partita.

Questo punto sarà parte determinante per un eventuale ammonizione dei Manager-Player perché verrebbe considerato mancanza di rispetto verso lo STAFF e verso tutta la Community del PTP LEAGUE.

In caso di più inattività e di continue richieste di spostamento di partita lo STAFF potrà decidere se sostituire il Manager-Player con un altro, espellendolo dal RIVALS FIFA MANAGER (azione disciplinare presa solamente per una miglior riuscita della competizione stessa).

## 9. MERCATO

### 9.1 ASTE BUSTA CHIUSA

La sessione di aste in busta chiusa in fase di creazione della propria rosa si svolge nei periodi indicati tramite comunicato ufficiale dello STAFF sui gruppi Whatsapp/Telegram dedicati. Saranno previste quindi varie tornate di aste a busta chiusa.

### 9.2 SESSIONI DI CALCIOMERCATO

#### 1- ASTA A BUSTA CHIUSA O MERCATO PRESTAGIONALE

Il Mercato Prè-stagionale è quel calciomercato che viene fatto in fase di inizio della nuova stagione, tra una stagione e l'altra e dove i Manager-Player possono svincolare i calciatori, fare offerte in busta chiusa per i calciatori svincolati e fare mercato scambi tra Manager-Player.

#### 2- CALCIOMERCATO DI RIPARAZIONE:

Il Mercato di riparazione è quella sessione di calciomercato che viene fatta nella pausa tra andata e ritorno di campionato e dove i Manager-Player possono solamente fare mercato scambi tra i loro Club.

Tutti gli scambi sono sotto la visione dello Staff che confermerà e annullerà quelli irregolari o fuori dal Fair Play Finanziario (cioè che tendono in maniera evidente ad indebolire una rosa).

Il meccanismo che determina la regolarità di uno scambio è il seguente:

- 1) massimo 5 giocatori x 1;
- 2) si somma il valore di mercato (fonte di controllo [www.transfermarkt.it](http://www.transfermarkt.it)) dei calciatori con i quali si è conclusa la trattativa e si concederà un intervallo massimo pari al 25% della somma maggiore o minore del valore dei giocatori in questione;
- 3) per colmare la differenza di Transfer possono essere utilizzati i Fantacrediti considerando che 1 milione Transfermarket = 1 milione PTPCoins;
- 4) nel caso in cui si venda un giocatore per soli crediti, il prezzo potrà essere variato dal 25% in meno al 25% in più;
- 5) non possono essere inseriti nelle trattative giocatori non presenti nel gioco o non presenti nella propria rosa;
- 6) giocatori senza valutazione su Transfermarket avranno un valore di ufficio di 100.000;
- 7) in ogni caso qualsiasi tratta è a discrezione dello Staff, che decide se annullarla oppure confermarla! Tale sistema permetterà di avere un metodo scientifico di valutazione e di tener conto del reale valore di mercato dei calciatori e non delle valutazioni del videogioco che troppo spesso non rispecchiano la realtà; comunque ogni decisione verrà fatta prima valutare dallo Staff arbitro e in caso di eventuale dubbio e problematica, per una migliore valutazione, si potrà chiedere un sondaggio a tutti i manager partecipanti e votazione sulla decisione da prendere.

NB: SOLTANTO COLORO CHE HANNO LE FINANZE IN POSITIVO POSSO PARTECIPARE ALLE ASTE E AL CALCIOMERCATO. AI FANTA-PRESIDENTI IN NEGATIVO VERRA' DATA COMUNQUE LA POSSIBILITA' DI VENDERE GIOCATORI A CREDITI PER RISANARE IL BILANCIO.

### 9.3 FORMULA PER CALCIOMERCATO

Per permettere una contrattazione il più attendibile e obiettiva possibile, lo STAFF della PTP LEAGUE si avvale dell'utilizzo di una formula realizzata per agevolare le negoziazioni tra i Manager-Player.

Prezzo del calciatore indicato su Trasfermarkt (V) diviso Overral del calciatore (Ov) diviso ancora l'Età del calciatore; il tutto moltiplicato per 100 ( questo per avere un valore più comprensibile) ; il valore Vt ottenuto dovrà essere pari o al massimo +/- 0,5 differente da quello ottenuto dall'altro calcolo.

Formula:

$$((V / Ov) / età) * 100$$

Esempio:

$$\text{Immobile} = ((45 \text{ mln} / 87) / 30) * 100 = 1,73 \text{ Vt}$$

$$\text{Belotti} = ((40 \text{ mln} / 81) / 26) * 100 = 1,90 \text{ Vt}$$

Lo Scambio è valido perché  $1,73 - 1,90 = 0,17$  quindi Vt compreso nel range 0,5

E possibile comunque che si possa negoziare con l'aggiunta di una contropartita in PTPCoins purché non si superi il valore Vt indicato (0,5).

Esempio con contropartita economica:

$$\text{Hazard} = ((40 \text{ mln} / 87) / 33) * 100 = 1,5 \text{ Vt}$$

per

$$\text{Pulisic} = ((50 \text{ mln} / 81) / 22) * 100 = 2,8 \text{ Vt}$$

Lo Scambio non è valido perché  $1,5 - 2,8 = 1,3$  quindi Vt superiore al range 0,5

Questo scambio per essere valido deve avere quindi una contropartita economica + Hazard per Pulisic; quindi esempio:

$$\text{hazard} + 20 \text{ mln} = ((40 \text{ mln} + 20 \text{ mln} / 87) / 30) * 100 = 2,3 \text{ Vt}$$

Lo Scambio è valido perché  $2,3 - 2,8 = 0,5$  quindi Vt nel range.

### 9.4 TIPOLOGIA DI TRATTATIVE

#### VENDITA

Il Manager Player vende a titolo definitivo il calciatore ad un altro Manager Player in cambio di PTPCoins.

#### SCAMBIO

Il Manager Player scambia a titolo definitivo il calciatore (o più calciatori) con un altro calciatore (o più calciatori) in accordo con altro Manager Player.

#### SCAMBIO PIU' CONTROVALORE ECONOMICO

Il Manager Player scambia a titolo definitivo il calciatore (o più calciatori) con un altro calciatore (o più calciatori) in accordo con altro Manager Player aggiungendo una contropartita economica per raggiungere il valore.

#### PRESTITO SECCO

Il Manager Player presta il calciatore (o più calciatori) ad un altro Manager Player in cambio del totale pagamento dello stipendio (stipendi) a carico del Club che lo accoglie.

## PRESTITO CON DIRITTO DI RISCATTO

Il Manager Player presta il calciatore (o più calciatori) ad un altro Manager Player in cambio del totale pagamento dello stipendio (stipendi) a carico del Club che lo accoglie e con la possibilità a fine stagione di avere la priorità di diritto di acquisto nel caso in cui questo calciatore (questi calciatori) venisse venduto o svincolato.

## PRESTITO CON OBBLIGO DI RISCATTO

Il Manager Player presta il calciatore (o più calciatori) ad un altro Manager Player in cambio del totale pagamento dello stipendio (stipendi) a carico del Club che lo accoglie e con l'obbligo che a fine stagione questo venga acquistato dal Club.

### 9.5 EVENTUALI SVINCOLI DEI CALCIATORI PRESENTI NELLA PROPRIA ROSA:

Se un Manager-Player volesse svincolare un calciatore presente nella propria rosa senza venderlo a nessun altro Manager-Player, potrà farlo tramite opportuna comunicazione sulla piattaforma dedicata e naturalmente durante la finestra di mercato dedicata.

Lo svincolo del calciatore o calciatori non prevede nessun reintegro di RFMCoins.

### 10. VALORE MONETA VIRTUALE – RFMCOINS

1.000.000 € su transfermarket equivale a 1.000.000 di RFMCoins

I 500 crediti iniziali dati per la creazione della propria rosa a inizio PTP LEAGUE equivalgono a 500.000 RFMCoins.

Se avanzo quindi dei crediti dopo la creazione della rosa, questi verranno convertiti in PtpCoins da utilizzare per il portafoglio del club.

### 11. SANZIONI DISCIPLINARI

#### 11.1 ASSEGNAZIONI SQUADRA

Nel caso in cui un Manager-Player lascerà un Club o a decisione dello STAFF verrà "bannato" (nei casi citati al punto del presente regolamento BAN DELL'UTENTE), si darà spazio ad un nuovo utente Manager-Player.

Al momento della presa in possesso del Club il nuovo Manager-Player avrà diritto:

- 1- minimo 23 giocatori, quindi nel caso in cui la sua rosa ne avrà in quantità minore sarà onere dello Staff permettergli di procurarsene d'ufficio tra gli svincolati;
- 2- un livello squadra accettabile, quindi se la rosa avrà un livello inferiore riceverà un upgrade;
- 3- un totale delle finanze pari almeno 5.000.000 PTPCoins e la copertura economica delle penalizzazioni economiche (solo economiche – non di classifica) che il Club ha avuto dalla gestione precedente.

#### 11.2 CAUSE DI "BAN" DELL'UTENTE (MANAGER-PLAYER)

Verranno esonerati tutti coloro che:

- 1- Assumeranno un comportamento o un linguaggio maleducato e non in linea con la filosofia della AIGC;
- 2- Non disputeranno 2 partite consecutive (non indicando le disponibilità settimanali e quindi le problematiche relative al non riuscire a giocare);
- 3- Falseranno palesemente una finale o una qualsiasi fase determinante della competizione;
- 4- Imbrogheranno modificando i propri giocatori o qualsiasi altro tipo di imbroglio;
- 5- Si macchieranno di scambi di mercato a discapito della competitività della propria rosa;
- 6- Chiunque lo STAFF non riterrà idoneo sempre valutandolo con tutta la community del Rivals Fifa Manager tramite sondaggio a votazione.

- 7- È assolutamente vietato sostituirsi ad un altro giocatore ed effettuare le partite per lui. Se lo STAFF scopre questo il Manager-Player o entrambe i Manager-Player verranno allontanati dal RIVALS FIFA MANAGER.

### 11.3 ACCORDI E RISULTATI

Lo staff rende libera la possibilità di accordarsi su Whatsapp/Telegram.

La finestra per disputare le sfide si apre nel giorno del lunedì (dalle ore 8.00) al giorno del venerdì (entro le ore 23.30) e in caso di mancato accordo lo STAFF valuterà e deciderà come procedere.

Le norme da tenere presenti nei casi eccezionali sono le seguenti:

- 1- nel caso dovessero insorgere problematiche con il proprio avversario siete pregati di contattare immediatamente lo STAFF. Lo staff verificherà l'accaduto attraverso prove concrete che dovranno essere necessariamente fornite (foto, video o testimonianze); risulta necessario avere impostato l'opzione che permette di visualizzare la gamertag sopra i giocatori durante la partita affinché le foto ed i video siano validi come prova);
- 2- in caso di disconnessione durante la partita, questa andrà ripresa dal minuto e dal punteggio in cui si era interrotta, in sostanza il punteggio rimane confermato mentre vanno giocati i minuti restanti per giungere al 90° (+5 – vedi punto 8.3 del seguente regolamento). Viene comunque lasciata libera facoltà ai due contendenti di accordarsi per ripetere la partita da capo;
- 3- durante le partite sono assolutamente vietate chat private e chat multiple onde evitare maggiori problemi e interferenze durante il match;
- 4- lo STAFF vieta l'uso di qualsiasi bug o cheat noto o ignoto (pena l'esclusione dalla competizione).
- 5- prendere accordi che siano accettabili per entrambi i giocatori, non esiste che l'ordine di inserimento delle disponibilità vada a favore di chi ha postato per primo, l'orario deve essere accettato e comodo ad entrambi i player e nessuno può costringere a giocare l'avversario nei tempi e nei modi a sé più consoni, creandosi automaticamente una situazione di vantaggio;
- 6- nell'inserimento del risultato è fatto obbligo ai player di inserire attraverso l'apposita funzionalità del software il risultato della partita, i marcatori, eventuali ammoniti, espulsi e infortunati e il migliore in campo.
- 7- Finito il match il Manager-Player che gioca in casa dovrà inserire il risultato sul software come descritto nel punto sovrastante e inserire nel gruppo Whatsapp/Telegramm dedicato i referti fotografici comprensibili (utili per il riscontro dello STAFF e come testimonianza).
- 8- Non è assolutamente permesso: - interrompere partite, fermarsi durante le fasi di gioco a meno che non venga meno la connessione internet; lamentarsi per "lag" e connessioni scadenti, nel momento in cui si accetta di prender parte ad una manifestazione online non ci si può appellare a questa evidenza per creare questioni e futili polemiche;

## 12. PENALITA' E SANZIONI

### 12.1 PARTITE A TAVOLINO

Nella competizione RIVALS FIFA MANAGER non si vuol decretare agevolmente il diritto a vittorie a tavolino poiché queste tendono a falsare qualsiasi tipo di competizione; per questo motivo verrà utilizzata dunque massima elasticità da parte dello STAFF per far sì che la partita venga disputata.

Il tutto nei limiti del possibile, OVVIAMENTE.



## 12.2 RINVIO PARTITE

Ogni club avrà a disposizione n 3 “gettoni” nell’arco di tutta la stagione da utilizzare per rinviare le partite (sempre e comunque rispettando il punto 8.7 del presente regolamento).

Superato questo limite per ogni partita rinviata l’ammenda sarà di 5.000.000 di RFMCoins.

## 12.3 INSERIMENTO DATI O REFERTI FOTOGRAFICI NON CORRETTI E/O NON COMPRENSIBILI

Ogni Manager-Player per agevolare e ottimizzare la visualizzazione delle classifiche e delle statistiche a tutti i partecipanti è invitato a inserire i dati richiesti nel portale on line sulla quale viene gestita la RIVALS FIFA MANAGER, in modo corretto e comprensibile che siano questi tramite trascrizione o con referti video e/o foto sui gruppi dedicati (Foto e video comprensibili permettono allo STAFF un controllo corretto e più celere). Nell’eventualità il Manager-Player incorra in questa ruvidezza verrà sanzionato con un’ammenda di 10.000.000 di RFMCoins (le continue inadempienze e imprecisioni potranno aumentare le penalizzazioni tra ammende, punti in classifica e ammonimenti del Manager-Player).

## 12.4 MANCANZA VIDEO ANTIDOPING

L’assenza del video antidoping sul gruppo precedente una qualsiasi partita del PTP LEAGUE prevede un’ammenda di 15.000.000 di RFMCoins, ammonimento del Manager-Player dallo STAFF e -3 punti di penalizzazione in classifica (se capita in partite di coppa si valuterà sul momento).

## 12.5 MANCANZA DI ACCORDO TRA DUE MANAGER-PLAYER PER APPUNTAMENTO

La mancanza di accordo tra due Manager-Player per un appuntamento sfida con l’intervento dello STAFF per determinare l’appuntamento prevede una ammenda di 10.000.000 di RFMCoins, ammonimento del Manager-Player dallo STAFF e penalizzazione di -2 punti in classifica (in aggiunta possibile penalizzazione anche per il punto 11.2 del presente Regolamento – se capita in partite di coppa si valuterà sul momento).

## 12.6 MANCANZA IMPOSTAZIONI VIDEOCLIP SULLA PLAYSTATION

L’assenza del vincolo delle impostazioni sulla consolle per la registrazione di video tramite tasto share del Joypad prevede un’ammenda di 10.000.000 di RFMCoins, ammonimento del Manager-Player dallo STAFF e -1 punto di penalizzazione in classifica (se capita in partite di coppa si valuterà sul momento).

## 12.7 MANCANZA UNDER 21 IN DIVISION E DIVISION CUP

L’assenza degli U21 nello schieramento che scende in campo durante le partite di Division e Division Cup, prevede il FERMO dei calciatori con Overral più alto in rosa (uno per ogni U21 non schierato) e un’ammenda di 10.000.000 PTPCoins e -1 punto di penalizzazione in classifica (se capita in partite di coppa si valuterà al momento). Il reiterare dell’errore potrà portare all’ammonimento del Manager-Player dallo STAFF e -2 punti di penalizzazione in classifica (se capita in partite di coppa si valuterà al momento).

## 12.8 MANCANZA AGGIORNAMENTO ROSE

La inadempienza dell’aggiornamento costante (tramite avviso dello STAFF o Patch del Game) prevede un’ammenda di 5.000.000 RFMCoins e -1 punto di penalizzazione in classifica (se capita in partite di coppa si valuterà -3 reti al club che ha compiuto l’irregolarità).

## 12.9 FINANZE IN NEGATIVO

L’imperizia della gestione del portafoglio del Club in possesso prevede una penalizzazione di -10 punti in classifica e ammonizione del Manager-Player (se capita in partite di coppa si valuterà sul momento – possibile anche l’esclusione dalla coppa di riferimento).

## 13 FAIR-PLAY FINANZIARIO

Non bisogna essere al di sotto dei 2.000.0000 RFMCoins di negativo dopo questo calcolo:

$Cessioni + FondiRimanenti + Diritti\_Obiettivi - Stipendi - Acquisti - Multe$

$ENTRATE - USCITE$

Il Fair-Play finanziario è un indicatore fondamentale per evitare il fallimento del club. Chi non sta entro tale valore economico, a fine stagione avrà il mercato in ingresso bloccato per la sessione di mercato in essere e potrà solo vendere prima per risanare il bilancio.

### 13.1 PROIEZIONE FAIR-PLAY FINANZIARIO

Ad ogni inizio stagione viene caricato un file bilancio con un Fair-Play finanziario che è una proiezione senza i dati di cessioni, acquisti, stipendi, diritti, e multe.

## 14 INFORTUNI E SQUALIFICHE

Qui vengono illustrate le modalità di gestione degli infortuni e di eventuali squalifiche che i calciatori possono subire durante le partite.

Infortuni: si ricorda che un giocatore infortunato con cerotto o ambulanza salta la partita seguente (se fifa in automatico chiede il suo cambio) e tutte le partite che seguiranno fino al completamento della settimana successiva.

Esempio: durante la partita di campionato di Martedì 16 marzo si infortuna "Pincopallo" del Club "XY"; questo calciatore non potrà venir schierato dal Club "XY" per eventuali partite da disputare nella settimana in corso e per le partite della settimana successiva; sarà quindi disponibile dalla finestra di sfide di Lunedì 29 marzo.

Squalifiche:

- Un giocatore espulso tramite espulsione diretta salta le seguenti 2 giornate della competizione in cui è stato espulso.
- Un calciatore espulso per somma di ammonizioni salta la giornata seguente della competizione in cui è stato espulso.
- Un calciatore che riceve 4 cartellini gialli in campionato viene automaticamente squalificato per 1 giornata.

## 15 VINCOLO UNDER 21

Come descritto già nel punto 3.2 del presente regolamento, esiste un vincolo per le competizioni della DIVISION e della DIVISION CUP per quanto riguarda lo schieramento in campo degli 11 titolari.

Le partite di calendario delle DIVISION (campionato e coppa) dovranno essere disputate con almeno n 2 calciatori under 21 sempre presenti tra gli undici calciatori schierati sul terreno di gioco.

PENALIZZAZIONE: nell'eventualità non venga rispettato questo vincolo, la pena sarà lo STOP per le partite dal giorno di rilevamento della scorrettezza e per tutta la settimana successiva del calciatore con overral più alto in rosa (1 calciatore per ogni U21 mancante – Fermo del calciatore con overral più alto in rosa ed ruolo differente). Esempio: durante la partita di campionato di Martedì 16 marzo il Club "XY" non inserisce i 2 under nell'undici sceso in campo; La pena per il Club sarà esclusione per le partite restanti della finestra corrente e per tutta quella a seguire di n 2 calciatori in rosa con Overral più alto. Se dovesse avere 2 attaccanti tra i più alti con Overral, si esclude quello maggiore e si passa ad un altro ruolo.

I calciatori Fermati, saranno riutilizzabili quindi dalla finestra di Lunedì 29 marzo.

## 16 REFERTI FOTOGRAFICI DOPO GIOCATO LA SFIDA/PARTITA

Chi causerà problemi nel postare i risultati, ritardi o ometterà dei dati potrà essere punito come già comunicato nel punto 11.3 del seguente regolamento.

Foto da caricare nel gruppo Whatsapp dedicato e nominato "REFERTI":

FOTO RISULTATO; FOTO STATISTICHE PARTITE (gol - voti); VALUTAZIONE GIOCATORI (una per formazione); EVENTI PARTITA (tutti gli eventi);

## 17 AMMONIMENTO DEL MANAGER-PLAYER

L'ammonimento dell'Utente-Manager-Player risulta simile ad un ammonimento di un calciatore nel Game. Dopo 3 ammonimenti vi è l'espulsione dell'Utente-Manager-Player dal RIVALS FIFA MANAGER.

Le ammonizioni si cancelleranno con il termine della stagione; resta però uno storico nell'eventualità possa tornare utile nel caso di situazione limite di decisione

## 18 LO STAFF

Lo Staff che segnala, aggiorna e gestisce il RIVALS FIFA MANAGER è costituito da 5 Admin di seguito in ordine alfabetico:

- ✓ Fabio Margiotta – maggiormente dedicato al settore CALCIOMERCATO – organizzazione rinvii e proroghe appuntamenti sfida - Aggiornamento Database Clubs e Sito.
- ✓ Gianpaolo Lavino - maggiormente dedicato ad una delle 3 Divisioni (NORD-CENTRO-SUD) per supervisione della divisione e tutto quello che ne riguarda (referti – under – aggiornamento sanzioni – info generali).
- ✓ Mauro P.D'Auria - maggiormente dedicato ad una delle 3 Divisioni (NORD-CENTRO-SUD) per supervisione della divisione e tutto quello che ne riguarda (referti – under – aggiornamento sanzioni – info generali).
- ✓ Massimo Lo Sordo- maggiormente dedicato ad una delle 3 Divisioni (NORD-CENTRO-SUD) per supervisione della divisione e tutto quello che ne riguarda (referti – under – aggiornamento sanzioni – info generali).
- ✓ Sebastian Pellegrino - maggiormente dedicato al settore inserimento nuovi utenti (accompagnare nuovo utente – indicare modalità e funzioni) aggiornamento regolamento, organizzazione rinvii e proroghe appuntamenti sfida - Aggiornamento Database Clubs e Sito.

Tutti gli Admin dello Staff si impegnano quotidianamente per permettere al RIVALS FIFA MANAGER una buona conduzione e riuscita; ci teniamo però a ricordare che tutti abbiamo un contesto lavorativo, familiare e sociale che non ci permette, magari, di esser tempestivi e inequivocabili; chiediamo quindi a tutti i partecipanti di avere rispetto per il lavoro prestato da noi nel caso avessimo incorso in errore; sarà nostro scopo risolvere nella miglior forma possibile. Grazie!

## NOTE FINALI

Il presente regolamento è sempre in via di aggiornamento, modifica, miglioramento, correzione e dunque in ogni momento l'organizzazione si riserva il diritto di comunicare variazioni, cambi e modifiche sempre restando nel presupposto di apportare miglioramenti per una sempre migliore riuscita del RIVALS FIFA MANAGER stesso. Essendo un regolamento sviluppato agli inizi del RIVALS FIFA MANAGER potrebbe ahimè presentare errori che se segnalati saranno prontamente corretti per una libera e corretta fruizione di tutta l'Utenza del torneo. In calce al regolamento è presente una versione con una data che ne indica lo stato e la data di aggiornamento. L'organizzazione cercherà come sempre di essere più completa, chiara e professionale. Si ringrazia chi ha "perso" 10 minuti del proprio tempo per la lettura e che causerà meno problemi possibili. Per ogni chiarimento ci saranno i canali adeguati e la disponibilità dello STAFF RIVALS. Buon Divertimento!