

PROGETTO FOOTBALL MANAGER PROGETTO GAMING

CODICE ETICO

Benvenuto in Progetto Football Manager!

Prima di leggere il regolamento, di seguito viene riportato il Codice Etico.

Tale documento delinea i presupposti comportamentali e di netiquette che si accetta di rispettare implicitamente dal momento in cui ci si iscrive.

Buona lettura, e buon divertimento!

CONDIZIONI GENERALI

- 1) Progetto Gaming è una community che promuove il gioco sano e il divertimento fra amici.
- 2) La community, in ognuna delle realtà ludiche gestite, si fa promotrice di atteggiamenti virtuosi volti alla socialità, all'inclusione e al divertimento.
- 3) Progetto Gaming è una community aperta e contraria ad ogni tipo di discriminazione.
- 4) In Progetto Gaming la buona educazione e la gentilezza sono un presupposto fondamentale per far parte della community.
- 5) La gestione si impegna, in tempi congrui, a fornire risposte alle domande e proposte. Le risposte, positive o negative, saranno motivate.
- 6) La gestione si impegna a non promuovere, e anche sanzionare, comportamenti non congrui, irrispettosi e discriminatori.
- 7) L'utente si impegna a rispettare i principi, già enunciati, di Progetto Gaming. Si impegna inoltre a rispettare le regole delle varie realtà ludiche e social che Progetto Gaming gestisce.
- 8) Il rispetto fra gli utenti è fondamentale e alla base del perseguimento dei fini di Progetto Gaming.
- 9) La gestione e gli utenti si impegnano, vicendevolmente, a dialogare e discutere sulle questioni che riguardano il Progetto, con rispetto e comprensione reciproca.
- 10) I Gestori ed Amministratori di Progetto Gaming, e delle sue diramazioni, vigilano sul rispetto del Codice etico e dei Regolamenti tutti.
- 11) Ogni violazione del Codice Etico e dei Regolamenti sarà sanzionata, ogni sanzione motivata.

12) I Gestori ed Amministratori delle Realtà di Progetto Gaming hanno l'ultima parola in sede decisionale.

CONDIZIONI SPECIFICHE PROGETTO FM

1) Lo sfottò e la goliardia tra le squadre non sono vietate, ma è vietato farlo per situazioni riconducibili al calcio reale (da noi chiamato "Fuffa"). Riferimenti al calcio fuffa non sono vietati, purché ci sia rispetto.

Non è consentito promuovere dibattiti su questioni di cronaca relative al calcio fuffa.

2) Nella chat delle Live Twitch è vietato lo SPAM. Ogni segnalazione e protesta va espressa con toni adeguati, e senza che disturbi il regolare proseguimento della Live stessa.

3) Le regole della Live valgono anche per Discord e per chi "subentra" in Live tramite Discord. La partecipazione è incentivata ma deve essere rispettosa.

4) Progetto FM ha una gerarchia precisa: qualsiasi tipo di segnalazione, proposta e situazione da dirimere deve essere sottoposta seguendo solo e soltanto i canali ufficiali, se già non è presente nel regolamento.

"Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco, che in un anno di conversazione."

(Platone)

Sommario

1. INTRODUZIONE	6
2. LA CREAZIONE DEL GIOCATORE	6
3. IL GIOCATORE: QUELLO DA SAPERE	7
3.1 Giocatore con Accordo	7
3.2 Giocatore senza Accordo	7
3.3 Aosta Cucumbers Academy	8
4. CONTRATTO	8
4.1 BONUS CONTRATTUALI	9
4.1.1 Bonus Condivisione	9
4.1.2 Bonus Live	9
4.2 BONUS NON CONTRATTUALI	10
4.2.1 Bonus Interazione	10
4.2.2. Bonus Clip Live	11
4.3 Altre Attività	11
4.4 Minutaggio Minimo	12
5. COME SEGUIRE LE VICENDE DEL CALCIATORE	13
5.1 Gruppo Principale	13
5.2 Gruppo Squadra	13
6. ESSERE ATTIVI NEL PROGETTO	13
6.1. Malus per inattività	14
6.2 Recupero dei malus	14
6.3 Inattività e contratti	15
6.4 BAN	15
7. SKILLS E POTENZIAMENTI	15
7.1 Impegno, Determinazione e Integrità Fisica	15
7.1.1 Rimesse Lunghe	16
7.2 SKILLS	16
7.3 Piede debole	18
7.4 Abilità Potenziale (PA)	19
7.5 Ruoli e Statura del giocatore	19
7.6 Achievements e mosse speciali del giocatore	20
7.7 Infortuni, infelicità e squalifiche	22
7.7.1 Infortuni ed attributo coraggio	23
7.8 Ritiro del giocatore e rinascita	23
7.9 Ritiro definitivo del giocatore	23
7.9.1 Nuova Scheda	24
8. RUOLI DIVERSI DAL CALCIATORE	24
8.1 Presidente	24
8.2 Direttore Sportivo	25
8.2.1 Vice Direttore Sportivo	25

8.3 Allenatore	26
8.3.1 Il Vice Allenatore	27
8.3.2 Crash del Server	27
8.3.3 Sdoppiamento della partita	27
8.4 Marketing Manager	28
8.4.1 Gestione fondi del Marketing Manager	29
8.5 Regole e vincoli sui ruoli dirigenziali	29
9. CREAZIONE DI UNA SQUADRA	30
9.1 Creazione di una squadra da zero	30
9.2 Presidenza subentrante ad altra presidenza	30
9.3 Fusione di due società	31
9.4 Squadra senza presidenza	31
9.5 Acquisizione di una società sotto presidenza Admin	32
9.6 Scioglimento squadra e Draft	32
9.5 Squadra senza presidenza	32
10 FINANZE DELLA SQUADRA	33
10.1 Budget Stipendi	33
10.2 Budget Trasferimenti	33
10.3 Modifiche di bilancio	34
10.4 Fair Play Finanziario	34
10.5 Paracadute in caso di retrocessione	34
10.6 Premi di Piazzamento e Coppe	34
11. TRASFERIMENTI E INGAGGI	37
11.1 Trasferimenti	37
11.1.1 Termini delle trattative e limiti	38
11.1.2 Limiti sulla durata del contratto	38
11.2 Prestito di Solidarietà	38
11.3 Soglia minima di tutela rosa	39
11.4 Svincolati e rescissione del contratto	40
11.5 Utenti in scadenza di contratto	41
11.6 DRAFT	41
11.6.1 Draft Cucumbers Academy	41
11.7 Scouting	42
11.7.1 Slot Neoiscritti	42
11.7.2 Bonus Presidenza Rinnovata	43
11.8 Ingaggio Staff	43
11.8.1 Achievement Allenatore	43
11.8.2 Achievement Direttore Sportivo	47
11.8.3 Achievements Presidenza	53
12. RIPESCAGGI	54
13. FOUNDERS – ADMIN – SUPERSTAFF	55
14. COMPORTAMENTI ANTISPORTIVI ED ESCLUSIONE DAL PROGETTO	57

1. INTRODUZIONE

Football Manager è un videogioco Simulativo-manageriale della Sports Interactive.

Ricalca l'esperienza di gioco di un vero allenatore di calcio, trattandosi attualmente del titolo più famoso del genere.

Progetto Football Manager sfrutta tutto il potenziale dell'Editor di questo videogioco per riprodurre un Gioco di Ruolo sul mondo del Calcio, dove **ogni squadra è composta da alter-ego degli iscritti alla community**.

Ciò fa sì che chi si iscrive potrà seguire le gesta del proprio giocatore e la sua carriera in una stagione calcistica che ricalca quella del Campionato di Calcio Italiano, con tanto di corsa allo Scudetto, Coppa di Lega e Coppe Europee.

In questo gioco di ruolo puoi essere un **semplice calciatore**, un **Presidente**, un **Direttore Sportivo**, un **Allenatore**, e immergersi nell'esperienza della gestione, nei minimi particolari, di una carriera calcistica.

Il sistema di gioco sfrutta il videogioco Football Manager, nelle sue varie edizioni, per lo svolgimento delle partite (con tanto di allenamenti, gestione delle tattiche, e gioco in live con altri giocatori), mentre la parte finanziaria e gestionale delle società sfrutta elementi esterni che non necessitano del possesso del gioco.

Ciò rende Progetto Football Manager l'unica Community che raggruppa, al proprio interno, giocatori di Ruolo, appassionati del videogioco manageriale e semplici appassionati di calcio.

Questa guida dettagliata, che si raccomanda di leggere, spiegherà i vari aspetti del gioco e le regole che rendono questa esperienza, che conta oltre 1000 partecipanti, appassionante.

2. LA CREAZIONE DEL GIOCATORE

Il primissimo step per diventare un giocatore ufficiale di Progetto Football Manager (o Progetto FM) è la **creazione del proprio giocatore**.

Per partecipare a questa Community è il primo passo obbligato, in quanto non è possibile avere altri ruoli senza essere innanzitutto un calciatore.

Per farlo basta **richiedere l'accesso nel Gruppo Facebook ufficiale "Progetto Football Manager"** (che è l'anima dell'interazione della Community), al link seguente:

<https://www.facebook.com/groups/1390140837688973/>

Una volta accettata l'iscrizione si deve scrivere un Post nel gruppo per richiedere il supporto di un Tutor.

Il Tutor, oltre a spiegare brevemente il gioco, **consegnerà al neo-iscritto il form di Moduli** che dovrà compilare per la creazione della scheda, comunicando poi l'avvenuta compilazione al Tutor.

N.B. Anche per i giocatori portati in Community da squadre già esistenti tramite scouting, la procedura è la stessa. La differenza è che la squadra avrà l'obbligo di informare i Tutor, a giocatore inserito nel Gruppo Facebook, che contatteranno il giocatore per l'iter d'iscrizione. Si può consigliare un post di benvenuto per presentarsi in Community, ma è a discrezione del giocatore.

Per la scelta della scheda di inizio, si rimanda al [Drive delle Schede](#), presente anche nel Form di moduli d'iscrizione, per la visione.

Il giocatore sarà creato secondo il modello scelto **entro 24-48 ore**, con una **CA** (Current Ability - Abilità attuale) di **100** e una **PA** (Potential Ability - Abilità potenziale) di **150**.

Fino al via libera dei Tutor per l'avvenuto contatto il giocatore non verrà creato.

3. IL GIOCATORE: QUELLO DA SAPERE

Una volta creato il giocatore, verrà inserito nella nuova squadra.

3.1 Giocatore con Accordo

Se il giocatore è entrato con un accordo con un'altra squadra, deve essere indicato nel form nella sezione apposita. Completato il Tutoraggio, il Direttore Sportivo in questione offrirà al calciatore un contratto. (vedi [Capitolo 4](#))

Il giocatore per una stagione intera sarà legato a quella squadra, dopodiché il contratto sarà lasciato scadere e potrà andare al Draft (vedi [Paragrafo 11.6](#)).

Se il giocatore si è iscritto dal Mercato Invernale, il giocatore sarà legato a quella squadra per una stagione e mezza, dopodiché il contratto sarà lasciato scadere e il giocatore andrà al Draft.

3.2 Giocatore senza Accordo

Se il giocatore si è iscritto senza un accordo con un'altra squadra, allora la scheda sarà creata, ma risulterà ancora senza squadra (a livello pratico, inserita in una squadra contenitore).

Inizialmente, il giocatore non potrà essere contattato da nessun Direttore Sportivo e verrà seguito sui Tutor nelle questioni di gioco.

Dopo due settimane (o a tutoraggio completo, nel caso durasse di più), i Tutor daranno indicazione alle società che il giocatore potrà essere contattabile.

A quel punto, i Direttori Sportivi offriranno un contratto al giocatore, che potrà scegliere l'offerta che l'aggrada di più.

Anche in questo caso, il giocatore sarà legato a quella squadra per una stagione (una e mezza nel caso di acquisto invernale), dopodiché il contratto sarà lasciato scadere e dovrà andare al Draft (vedi [Paragrafo 11.6](#)).

Se l'iscrizione avvenisse durante il momento di transizione tra vecchia e nuova stagione, il neoiscritto verrà inserito al Draft: il giocatore sarà legato alla squadra di cui accetterà l'offerta per una stagione e dovrà andare nuovamente al Draft al termine di essa.

3.3 Aosta Cucumbers Academy

Nel caso la quantità di giocatori neoiscritti senza accordo fosse considerevole, gli admin possono decidere di istituire l'Aosta Cucumbers Academy, una squadra dove radunare tutti i neoiscritti.

Sarà una squadra che giocherà a tutti gli effetti, dove i giocatori saranno seguiti dai Tutor di gioco e potranno inserirsi nelle dinamiche del campionato.

Quando gli admin e i tutor lo riterranno opportuno, potranno decidere di far partire un giocatore, smistare una parte o tutta la squadra: si creeranno così i Draft Cucumbers (vedi [Paragrafo 11.6.1](#)).

Gli admin si riservano anche la facoltà di decidere di spostare i giocatori dell'Academy in una nuova squadra, se questa dovesse vedere all'interno della presidenza e dello staff giocatori ancora in Academy.

4. CONTRATTO

Un contratto è composto da uno stipendio fisso, e da alcuni bonus che premiano l'attività e l'impegno del calciatore.

Tali premi vengono chiamati Bonus Attività, e dipendono dalla partecipazione al progetto del calciatore.

Ci sono due tipologie di bonus disponibili: quelli contrattuali e quelli non contrattuali.

In questo paragrafo si concentrerà l'attenzione su quelli contrattuali.

4.1 BONUS CONTRATTUALI

Sono bonus contrattuali quelli presenti sul contratto che viene sottoscritto dal giocatore.

La loro caratteristica principale è che sono divisi su tre livelli:

- 1) **Livello Basso**: vale 20.000 euro per i potenziamenti;
- 2) **Livello Medio**: vale 70.000 euro per i potenziamenti;
- 3) **Livello Alto**: vale 150.000 euro per i potenziamenti.

I bonus contrattuali sono il **Bonus Condivisione** e il **Bonus Live**.

N.B. Quando si accetta una fascia di bonus alla firma del contratto, si garantisce quel bonus come minimo.

Qualora non venisse raggiunto, il bonus semplicemente non viene assegnato. Es. il giocatore che ha sul contratto firmato per bonus "Alto" ma raggiunge i parametri del bonus "Medio", semplicemente non matura il bonus.

4.1.1 Bonus Condivisione

Il bonus condivisione consiste nel condividere sul proprio profilo Facebook i contenuti pubblicati dalla pagina Progetto Gaming.

Il massimo consentito di condivisione giornaliera è 1 al giorno.

I post condivisi devono essere stati pubblicati dalla pagina durante i mesi della stagione: i post più vecchi non sono conteggiati.

I post vanno condivisi con privacy "pubblica", "amici" ed "amici di amici".

Personalizzazioni che escludono poche persone rispetto al totale degli amici, o che includono un numero sufficiente di persone (almeno 100 che non siano già giocatori di Progetto Football Manager), vanno discusse nei ricorsi che curerà il Direttore Sportivo nella finestra di controllo dei bonus, che avviene a fine stagione.

Questo punto vale anche se si usa un profilo ad hoc per il gioco.

Le fasce di raggiungimento dei tre livelli si basano sulla media di post fatti nei mesi di campionato regolare.

- 1) **Condivisione basso: almeno 2 post a stagione.**
- 2) **Condivisione medio: almeno 1 post al mese in media.**
- 3) **Condivisione alto: almeno 2 post al mese in media.**

Durante la stagione viene specificata la cifra esatta per raggiungere il bonus.

Il Bonus Condivisione, una volta assegnato, non premia solo il giocatore: **anche la squadra riceve la stessa cifra in bilancio a fine stagione.**

4.1.2 Bonus Live

Il bonus Live premia chi segue le live del lunedì e del mercoledì (ved. Capitolo: Come seguire le Vicende del Proprio Giocatore).

Il bonus calcola la durata di presenza on line sul canale twitch della community durante le Live: <https://www.twitch.tv/progettogaming>.

Ovviamente bisogna essere iscritti a Twitch e fornire, alla firma del contratto, il proprio nickname per permettere il controllo.

Anche il Bonus Live è diviso in tre fasce:

- 1) Live basso: seguire almeno una live al mese;**
- 2) Live medio: seguire almeno 2 live al mese;**
- 3) Live alto: seguire almeno 4 Live al mese.**

I parametri per l'accesso al bonus sono indicativi: le medie possono variare a seconda dei dati raccolti dal contatore del canale.

Questo bonus va solo al calciatore, e non entra nelle casse societarie.

Seguire la Live deve essere un piacere che premia il singolo e non un modo per farmare fondi per le squadre.

4.2 BONUS NON CONTRATTUALI

I bonus non contrattuali sono quelli che non vengono trattati al momento della stipula del contratto, ma vengono acquisiti dal giocatore che si dimostra particolarmente interessato, presente e soprattutto contribuisce a rendere piacevole la community con contenuti creativi e ruolistici.

Si ricorda infatti che il Gioco di Ruolo qui è importante e che viene anche premiato.

4.2.1 Bonus Interazione

Il bonus interazione premia chiunque contribuisce a favorire l'interazione con la community, sia nella propria squadra che nelle altre squadre.

Tale bonus viene assegnato a fine stagione, nell'entità di 100.000 euro, a quei giocatori che in vario modo regalano contenuti e gioco di ruolo al Progetto.

Il bonus viene assegnato a quegli Allenatori, Direttori Sportivi e Marketing Manager che nel gruppo squadra tengono aggiornati, costantemente, i giocatori con sintesi, formazioni iniziali, grafiche e quanto serve per informarli dell'andamento della squadra e dei singoli giocatori.

Viene assegnato anche ai calciatori che Giocano di Ruolo.

Per Gioco di Ruolo si intende la capacità di interpretare il proprio personaggio all'interno del mondo calcistico di Progetto Football Manager attraverso varie interazioni che stimolano quindi l'attività e la creatività.

Il bonus interazione, a prescindere dal ruolo che si ricopre, viene suddiviso in quote del 50% tra i fondi per potenziare il calciatore e i fondi per potenziare il livello staff.

Alcuni esempi di azioni che vengono premiate:

1) **Roleplay puro**, interpretazione con Post sul Gruppo Principale o sul Gruppo Squadra del proprio personaggio. Vale sia per il ruolo di Calciatore, Direttore Sportivo, Allenatore, Presidente o Staff. Particolarmente premiata l'interazione, sul Gruppo Principale, con altre squadre.

Anche sotto forma di Dissing che sia comunque sempre rispettoso del Codice Etico e non scada nell'Off Game (cioè l'offesa alla persona o il citare avvenimenti sportivi Fuffa, che non riguardano quindi il Progetto);

2) **Dichiarazioni Stampa** sia societarie che dei singoli;

3) **Meme su Temi del Progetto**, non per forza inerenti al Roling, ma che devono rispecchiare fatti o avvenimenti riguardanti il Progetto Football Manager nella propria interezza;

4) Descrizioni, nel gruppo squadra, di situazioni di spogliatoio, sempre nel rispetto dei ruoli e del codice etico;

5) **Produzione di contenuti multimediali di alto livello** (Video di Presentazione Maglie, Video Parodistici, presentazioni grafiche delle maglie e dei kit).

Ciò che non è previsto nei punti precedenti viene valutato poi al momento del controllo dei bonus.

4.2.2. Bonus Clip Live

Il Bonus Clip Live premia coloro che seguono la Live con maggiore attenzione.

Viene assegnato a coloro che, a seguito della Live, manderanno ai tutor le clip più divertenti estratte durante la Live.

Le clip che risulteranno più divertenti, daranno al giocatore 25.000 euro per i propri potenziamenti.

Le migliori Clip resteranno materiale a disposizione della gestione per la promozione della Community.

In caso di clip simili risultanti vincenti, verrà premiato colui che l'avrà spedita prima.

In caso di invio contemporaneo di clip risultanti poi vincenti, saranno premiate entrambe.

4.3 Altre Attività

Ci sono anche dei giochi per guadagnare introiti. Alcune di queste attività possono essere:

- **Premi Biglie:** durante ogni live, ci potrebbe essere la possibilità (non sempre) di giocare alle biglie. Ad esempio, in una gara singola, il primo e l'ultimo di ogni bigliata potranno guadagnare 10.000 di guadagno (al giocatore e alla squadra in cui gioca).

- **Goal Del Mese:** ogni mese, la Redazione di PFM raccoglie i gol giudicati più belli attraverso le segnalazioni delle società del gioco. Il goal giudicato più bello permette al calciatore che lo realizza 50.000 di guadagno, ma ci sono premi anche per il secondo (20.000) e per il terzo classificato (10.000).

- **Totocalcio e Totogol PFM:** ogni live, lo staff del Totocalcio pubblicherà la schedina che potrà essere giocata. Giocare al Totocalcio è gratuito ed, in caso di vincita, permette di avere un premio da destinare al calciatore.

- **Fantacalcio PFM:** ogni inizio di stagione di Progetto FM, lo staff del Fantacalcio apre le registrazioni per partecipare al Fantacalcio PFM. Partecipare è gratuito ed i premi e le modalità di partecipazione verranno indicate stagione per stagione.

Queste sono solo alcune delle attività che possono essere indette, ma tutte possono essere scoperte seguendo il Gruppo Principale e la Live. (vedi [Capitolo 5](#))

4.4 Minutaggio Minimo

Ogni giocatore ha il diritto di entrare in campo ed è obbligo della società garantire una quantità minima di minuti in campo.

Questa quantità è fissata a 800 minuti per ogni giocatore di movimento e 500 per ogni portiere.

Per i giocatori che cambiano squadra nel mercato invernale, questa quantità è fissata a 400 minuti per i giocatori di movimento e 250 per ogni portiere. I minuti fatti nella squadra precedente non valgono ai fini del minutaggio minimo.

Per i neoiscritti entrati dopo la fine del mercato invernale, il criterio è di tipo percentuale fino alla fine della stagione.

La società che NON schiererà un giocatore per il minutaggio necessario riceverà una multa di 50.000 per ogni giocatore che non ha raggiunto il minutaggio minimo.

Il giocatore sarà in scadenza d'ufficio e mandato al Draft: avrà quindi la possibilità di guardarsi attorno e, se vuole, scegliere un'altra società.

Il giocatore potrà decidere anche di tornare nella società dalla quale è stato svincolato (se la società è interessata), sempre secondo le modalità del Draft.

Anche i giocatori svincolati dopo la fine della stagione regolare devono vedere soddisfatti i requisiti di minutaggio minimo.

5. COME SEGUIRE LE VICENDE DEL CALCIATORE

Una volta creato il giocatore, inserito in squadra e depositato il contratto, l'avventura del proprio alter ego finalmente ha inizio.

Per seguire quello che accade al proprio giocatore ci sono diversi modi:

1) **Seguire le Live che vengono trasmesse ogni lunedì e mercoledì sera alle 21:00** su <https://www.twitch.tv/progettogaming>, dove vengono mostrate le partite in Live e i risultati di tutte le altre. C'è la possibilità anche di vedersi in diretta!

2) Tramite i post, i video, le immagini e le sintesi che la dirigenza della propria squadra pubblica all'interno del Gruppo Squadra.

5.1 Gruppo Principale

Il gruppo principale su Facebook si chiama “Progetto Football Manager” ed è il centro di tutto il Progetto.

In questo gruppo tutti gli utenti possono pubblicare contenuti legati al progetto, ma sempre in riferimento al campionato in corso.

Sfottò e goliardia sono permessi, ma è vietato violare le regole del codice etico e soprattutto discutere delle vicende del calcio reale (da noi chiamato “Fuffa”).

Si rimanda alla lettura del Codice Etico sempre e comunque.

Nei giorni di live, nel Gruppo Principale è inserito il calendario delle partite che si disputeranno la sera, con i match che saranno visti durante la diretta.

Il giorno successivo alla live, nel Gruppo Principale sono inseriti i risultati di tutte le partite.

5.2 Gruppo Squadra

Il gruppo squadra è un gruppo segreto su Facebook dove sono presenti soltanto i giocatori e lo staff della squadra.

Ogni nuovo utente deve quindi accettare l'amicizia degli amministratori affinché gli stessi possano inserirlo nel gruppo.

All'interno del gruppo squadra troverete i membri della vostra squadra, e li potete discutere di tattiche, formazioni, acquisti, cessioni, e anche fraternizzare e scherzare come se si fosse nello spogliatoio della squadra.

6. ESSERE ATTIVI NEL PROGETTO

Tutta la vita e gli sviluppi del calciatore gira attorno al concetto di "attività", cioè quanto un utente partecipa alle vicende della squadra e del campionato.

Per essere definiti attivi basta semplicemente commentare i post che vengono pubblicati nel Gruppo Principale o nel proprio Gruppo Squadra.

Ovviamente la creazione di contenuti vale come attività e, come già detto in precedenza, anche premiata.

Per continuare ad essere considerati attivi e non ricevere malus per l'inattività basta un commento al mese.

Ogni mese nel quale non avviene, si ha un malus che viene registrato dai Rangers (staff addetto al controllo attività) e pubblicato nel registro attività della stagione.

6.1. Malus per inattività

Come la maggiore attività viene premiata, l'inattività comporta delle penalizzazioni.

In linea di principio un giocatore inattivo equivale a un giocatore che non si allena a sufficienza: quindi riceve dei malus che pesano sul proprio sviluppo.

- **In caso di 1 mese** di inattività il giocatore deve semplicemente stare attento: può recuperare l'inattività il mese successivo senza avere alcun malus.

- **Con 2 mesi di inattività**, il giocatore tramite Editor avrà la casella "**Blocca Caratteristiche**" attivata: quindi i suoi allenamenti in game (gestiti dall'Allenatore) non lo premieranno con un mese di miglioramento delle skills.

- **Con 3 mesi di inattività consecutivi**, vengono abbassati d'ufficio i parametri di **Determinazione e Impegno a 7. Inoltre, perderà 20 punti di CA.**

- **Con 4 mesi** di inattività consecutivi, il giocatore verrà **svincolato d'ufficio** dalla squadra in cui gioca.

Il giocatore che a fine stagione si trova con almeno 2 inattività cumulate consecutivamente, senza averle recuperate, non potrà spendere i soldi a fine stagione per potenziarsi.

6.2 Recupero dei malus

Il **giocatore recupera dalle inattività**, vedendo restituite gradualmente le perdite eventuali dovute allo stato di inattivo, **semplicemente commentando nei mesi successivi**.

Ogni mese nel quale si è fatto almeno un commento nei Gruppi porterà al recupero di 1 inattività.

6.3 Inattività e contratti

In caso di giocatore inattivo il contratto potrà essere modificato soltanto a fine stagione.

Le squadre possono svincolare un utente gravemente inattivo (seconda-terza inattività) in qualsiasi momento.

Se fatto prima dell'ultima live della stagione, rimarrà a carico della squadra il 50% dello stipendio che percepiva il calciatore.

Tale calciatore, una volta svincolato, non sarà acquistabile fino alla successiva sessione di mercato.

Se il giocatore raggiunge le 4 inattività consecutive, questo verrà svincolato d'ufficio dagli admin. Inoltre, rimarrà a carico della società il 100% lo stipendio che percepiva il calciatore fino a fine stagione.

6.4 BAN

I giocatori che vengono bannati per violazione grave delle regole sono considerati come gli inattivi gravi (vedi [Capitolo 14](#)).

Verranno svincolati d'ufficio e lo stipendio rimarrà a bilancio della squadra per intero, fino a fine stagione.

Se tale ban non è dovuto a mancanze della società, la società stessa recupererà lo stipendio del proprio calciatore bannato.

7. SKILLS E POTENZIAMENTI

7.1 Impegno, Determinazione e Integrità Fisica

Le skills trattate in questo paragrafo sono le uniche che non sono soggette ad acquisto o cessione nel periodo dei potenziamenti. Tali parametri infatti sono legati al livello di attività e ai bonus attività conseguiti dal giocatore.

Le fasce sono divise in 4 scaglioni:

1) Utente NEOISCRITTO: 7 Determinazione, 7 Impegno, 7 Integrità Fisica;

2) Utente da COMMENTO MENSILE: 10 Determinazione, 10 Impegno, 10 Integrità Fisica;

3) Utente con 1 BONUS MEDIO a fine stagione: 12 Determinazione, 12 Impegno, 12 Integrità Fisica;

4) Utente con 2 BONUS MEDI o 1 BONUS ALTO a fine stagione: 15 Determinazione, 15 Impegno, 15 Integrità Fisica.

I livelli di Impegno, Determinazione e Integrità Fisica sono degli Achievements: nel momento in cui si acquisisce per merito un livello grazie ai propri bonus, il mancato conseguimento degli stessi bonus nella stagione successiva non comporterà una diminuzione di tali parametri. Si potrà solo sbloccare i livelli successivi fino al livello massimo di 15 per le tre skills.

7.1.1 Rimesse Lunghe

L'attributo "Rimesse Lunghe" viene fissato a tutti i calciatori a 6, e non è potenziabile. Tale decisione viene presa per evitare un utilizzo sistematico del bug sulle rimesse lunghe.

Resta consentito l'utilizzo di schemi sia di rimesse miste, che corte, che lunghe, che veloci.

7.2 SKILLS

Ogni giocatore con gli introiti derivanti da stipendio e bonus può comprare, a fine stagione, un aumento delle proprie skills.

Il costo delle skills cresce progressivamente maggiore è il livello raggiunto in quella skill.

Il giocatore ha l'ultima parola sui propri potenziamenti, il ruolo dell'Allenatore e degli staff di squadra è quello di dare suggerimenti, ma una volta deciso dal giocatore cosa migliorare, il Direttore Sportivo dovrà soltanto comunicare, come

già detto, i potenziamenti.

Viene di seguito pubblicata una tabella con i costi delle Skills.

LIV.	IMPORTANT SKILL	MEDIUM SKILL	UNIMPORTANT SKILL
20	2.000.000	1.000.000	500.000
19	1.400.000	700.000	350.000
18	980.000	490.000	245.000
17	686.000	343.000	172.000
16	480.000	240.000	120.000
15	336.000	168.000	84.000
14	235.000	118.000	59.000
13	165.000	83.000	41.000
12	116.000	58.000	29.000
11	81.000	41.000	20.000
10	57.000	29.000	14.000
9	40.000	20.000	10.000
8	28.000	14.000	7.000
7	20.000	10.000	5.000
6	14.000	7.000	4.000
5	10.000	5.000	3.000
4	7.000	4.000	2.000
3	5.000	3.000	1.000
2	4.000	2.000	1.000
1	3.000	1.000	1.000

Il costo si riferisce al livello della skill che si vuole raggiungere.

Se il giocatore lo vuole, può anche diminuire le skills.

La cosa avrà comunque il costo del livello che si vuole raggiungere.

Ogni livello ha un costo che deve essere speso per raggiungerlo.

Es. il giocatore che ha 10 di Finalizzazione, che è un'Important Skill (vedi di seguito la tabella sulla suddivisione delle skills per importanza), se vuole arrivare 12 dovrà pagare prima gli 81.000 del costo del livello 11 e poi i 116.000 del livello 12.

Di seguito la suddivisione delle Skills per importanza per il ruolo di Portiere.

IMPORTANT SKILLS	MEDIUM SKILLS	UNIMPORTANT SKILLS
TECNICHE	TECNICHE	TECNICHE
Preso	Autorità in area	Controllo di palla
Riflessi	Comunicazione	Eccentricità
Uno contro uno	Palle Alte	Passaggi

	Respinta di Pugno	Rigori
MENTALI	Rimesse	
Intuito	Rinvii	MENTALI
Posizione	Uscite	Aggressività
FISICHE	Tecnica	Coraggio
Agilità		Fantasia
Massima Elevazione	MENTALI	Freddezza
	Carisma	Gioco di Squadra
	Concentrazione	Senza Palla
	Decisioni	Visione di Gioco
	FISICHE	FISICHE
	Accelerazione	Equilibrio
		Forza
		Resistenza
		Velocità

Di seguito la suddivisione delle Skills per importanza per i ruoli di movimento.

IMPORTANT SKILLS	MEDIUM SKILLS	UNIMPORTANT SKILLS
TECNICHE	TECNICHE	TECNICHE
Colpo di Testa	Controllo di Palla	Calci d'angolo
Contrasti	Tecnica	Calci piazzati
Cross	Tiro da lontano	Rigori
Dribbling		
Finalizzazione	MENTALI	MENTALI
Marcatura	Carisma	Aggressività
Passaggi	Visione di gioco	Coraggio
	Decisioni	Fantasia
MENTALI	Concentrazione	Gioco di squadra
Freddezza		
Intuito		
Posizione		
Senza Palla		
FISICHE		
Accelerazione		
Agilità		
Equilibrio		

Forza		
Massima Elevazione		
Resistenza		
Velocità		

7.3 Piede debole

Il piede debole è quello che si sa usare di meno. In genere quando si crea un calciatore, il piede forte viene messo a 20, il piede debole a 1.

Al netto dei potenziamenti che possono essere fatti con gli allenamenti stagionali, è possibile migliorare il piede debole anche comprando punti.

Ogni punto di piede debole costa 10.000 euro.

Se si vuole diminuire la confidenza con il piede debole, il rimborso sarà di 3.000 euro per punto.

7.4 Abilità Potenziale (PA)

L'abilità potenziale rappresenta il massimo miglioramento raggiungibile dal giocatore tramite gli allenamenti in game.

Il miglioramento effettivo dipende da tante variabili (infortuni, partite giocate ecc...) quindi non è scontato che il giocatore riesca a raggiungere il massimo potenziale.

Ma questo dato rappresenta il massimo raggiungibile alle migliori condizioni.

Una PA troppo bassa potrebbe sortire perfino l'effetto contrario, cioè provocare dei peggioramenti delle skills col passare del tempo.

Aumentare la PA è quindi un buon modo per far sì che i miglioramenti permangano nel tempo.

La PA massima raggiungibile è di 200.

In sede di potenziamenti, la PA può essere aumentata acquistandone i punti, come si fa con le skills.

Di seguito la Tabella dei Costi della PA.

LIV. PA	COSTO
155	100.000
160	150.000
165	220.000
170	330.000
175	460.000

180	670.000
-----	---------

La PA dal livello 185 al livello 200 sono acquisibili solo tramite sblocco degli achievements giocatore (vedi [Paragrafo 7.6](#))

7.5 Ruoli e Statura del giocatore

Col proprio stipendio è possibile acquistare o cedere i ruoli che si occupano in campo.

Il costo dell'acquisto di un ruolo varia a seconda della posizione: se è adiacente al proprio ruolo, costerà 100.00 euro.

Se il ruolo che si vuole acquistare non è adiacente, il costo è di 200.000 euro.

Se si vuole vendere un proprio ruolo di colore verde, si avrà un rimborso di 24.000 euro.

Se si vuole vendere un proprio ruolo di colore giallo, si avrà un rimborso di 12.000 euro.

Non sono previsti rimborsi per i ruoli di colore arancione e rosso.

**RUOLI > 100.000 SE ADIACENTE AL PROPRIO RUOLO
200.000 SE **NON** ADIACENTE AL PROPRIO RUOLO**

ADIACENTE
NON ADIACENTE

**24.000 DI RIMBORSO SE RIMOSSO UN RUOLO NATURALE
12.000 DI RIMBORSO SE RIMOSSO UN RUOLO **NON** NATURALE**

RUOLO E COMPITO

	Centravanti	Attacco
	Uomo d'area	Attacco
	Falso 9	Supporto
	Punta completa	Supporto

Anche la statura del giocatore può essere aumentata.

Il costo è di 100.000 euro ogni 10 cm di altezza.

7.6 Achievements e mosse speciali del giocatore

Gli achievements dei giocatori sono degli obiettivi che, una volta sbloccati, permettono al giocatore di personalizzare il proprio alter-ego con l'apprendimento delle Mosse Speciali presenti nel gioco Football Manager. Le mosse speciali scelte sono definitive e non sostituibili finché il giocatore non si ritira e si rigenera.

Le mosse speciali si possono sbloccare anche tramite gli allenamenti previsti nel gioco Football Manager.

La mossa imparata durante la stagione via allenamento o tutoraggio può essere tenuta o meno.

Se si sceglie di tenerla, questa dovrà essere segnalata durante la sessione di potenziamenti, nell'apposito file che dovranno compilare gli allenatori: una volta segnalata, la mossa resta fino al ritiro, come per quelle acquisite con gli achievements.

Se si vuole perdere la mossa, sarà sufficiente non scrivere la mossa nel file.

Gli achievements dei giocatori sono 15 + 2 bonus.

Lo sblocco degli achievements garantisce lo sblocco delle mosse preferite del calciatore su Football Manager (fino ad un massimo di 4 mosse).

NOME - Senatore

OBIETTIVO - 5 stagioni in una squadra

NOME - Saracinesca

OBIETTIVO - Migliore porta inviolata in campionato (minimo 20 partite e 1800 minuti)

NOME - Sentenza

OBIETTIVO - Capocannoniere del campionato

NOME - Hai un amico in me

OBIETTIVO - Maggior numero di assist in campionato

NOME - Lo scalatore

OBIETTIVO - Promozione dalla C alla A nella stessa squadra

NOME - Imbarazzante

OBIETTIVO - Media voto più bassa del campionato

NOME - Stacanovista

OBIETTIVO - 4 stagioni con bonus allenamento alto raggiunto

NOME - Cacciatore di farfalle

OBIETTIVO - Subisci più di 100 goal in una stagione

NOME - Giramondo

OBIETTIVO - Hai esordito in 8 squadre differenti

NOME - Molla il rosso

OBIETTIVO - Giocatore con più espulsioni in campionato

NOME - Sono il TOP!

OBIETTIVO - Pallone d'oro di categoria

NOME - Il re di coppe

OBIETTIVO - Media voto più alta in PG Cup (minimo 3 partite)

NOME - Figliol prodigo

OBIETTIVO - Torna in una squadra dopo 3 stagioni

NOME - Giallo

OBIETTIVO - Giocatore con più ammonizioni in campionato

NOME - Pensiero Condiviso

OBIETTIVO - 4 stagioni con bonus condivisione alto raggiunto

I due achievement bonus sono da sbloccare in successione: a differenza dei precedenti, non sbloccano le mosse preferite del calciatore, ma sbloccano punti sulla PA.

ACHIEVEMENT BONUS 1

OBIETTIVO - 3 stagioni in Serie A con 300k di bonus.

PREMIO - Abilità Potenziale da 180 a 190.

ACHIEVEMENT BONUS 2

Requisiti - PA 190.

OBIETTIVO - Ritiro a 35 anni(o in via naturale del calciatore), tre stagioni a 300k di bonus.

PREMIO - Abilità Potenziale da 190 a 200.

7.7 Infortuni, infelicità e squalifiche

Nel caso in cui un giocatore subisce un infortunio sia in campo che prima di una partita, la lunghezza dell'infortunio durerà quanto una Live.

Quindi anche se il giocatore ha subito un infortunio lungo, salterà soltanto una live in cui potrebbe giocare una partita ufficiale (e quindi al massimo due partite) e di seguito gli sarà rimosso l'infortunio via editor.

Per "saltare la live" si intende che il giocatore è non convocabile per una partita giocata in live: se il giocatore è sempre convocabile, l'infortunio non sarà rimosso.

Esempi pratici:

- Se un giocatore si infortunasse durante la partita, dovrà saltare la live successiva prima di essere guarito via editor.

- Se un giocatore si infortunasse prima di una live ed in quella stessa live non siano previste partite ufficiali del club di appartenenza, il giocatore non sarà

guarito via editor e dovrà saltare la prima live in cui sono previste (se continua a non essere convocabile).

- Se un giocatore si infortunasse leggero e sia a disposizione del club, questo non potrà essere guarito via editor per la live successiva.

I giocatori guariti in maniera erronea devono comunque saltare la live - non essere messi neppure in panchina, pena sconfitta a tavolino (e penalizzazioni aggiuntive).

Per quanto concerne le infelicità, essendo tale situazione dovuta ad algoritmi del videogioco e non corrispondenti alla vera infelicità del giocatore, saranno rimosse su richiesta dell'allenatore.

Il morale, invece, non può essere corretto via editor.

Le richieste di rimozione degli infortuni o delle infelicità vanno fatte nell'apposito drive di Segnalazione, entro le ore 18:00 del lunedì e del mercoledì.

Le squalifiche dureranno l'effettiva durata indicata dal gioco, anche se superano le 2 giornate.

7.7.1 Infortuni ed attributo coraggio

L'attributo Coraggio può crollare a seguito di infortuni gravi. In questo caso, **tale attributo sarà ristabilito a fine stagione per tutti i giocatori**, e riportato ai parametri pre-infortunio di inizio anno.

Per poter usufruire di tale diritto, è necessario fornire prova consistente in due screen, uno di inizio stagione e uno di fine stagione, della scheda del giocatore, così che sia evidente il crollo dell'attributo.

L'attributo viene recuperato perché, trattandosi questo di un Gioco di Ruolo, non può essere trattato un danno sulle mentali dalle dinamiche simulative del gioco.

I danni fisici o nelle tecniche non vengono recuperati.

7.8 Ritiro del giocatore e rinascita

Raggiunto il **33esimo anno di età**, l'utente può decidere che sia ora di far ritirare il proprio calciatore.

Il giocatore quindi verrà ricreato (**Regen**) **16 enne**, con la CA che sarà la metà della PA raggiunta fino a quel momento.

Es. Il giocatore si ritira con 160 di PA, da regen partirà da 80 CA e 160 PA.

7.9 Ritiro definitivo del giocatore

Se un utente decidesse di voler smettere di giocare al Progetto Football Manager, può farlo in qualsiasi momento.

Comunicando alla società, il suo giocatore sarà considerato svincolato e cancellato dal database.

Qualora volesse tornare a giocare, l'utente dovrà ricominciare da capo aprendo un nuovo post di iscrizione.

Contrattualmente sarà considerato e trattato come una rescissione consensuale (ved. [Svincolati e Rescissione del Contratto](#)).

7.9.1 Nuova Scheda

Se il giocatore volesse avere una nuova scheda prima del 33esimo anno di età (primo momento utile per la rigenerazione), questa sarà possibile solo come ritiro definitivo del giocatore e successiva creazione di un nuovo giocatore, ricominciando da capo e rinunciando a tutti gli achievements.

(Esempio: sono un giocatore di movimento e voglio diventare un portiere. Rinuncio a tutti gli achievements e riparto da capo 18enne.)

È una pratica consigliata in casi particolari, come nel caso dell'esempio, visto che i potenziamenti permettono la conversione da qualsiasi ruolo di movimento ad altro ruolo di movimento, usando i soldi dello stipendio e dei bonus ottenuti.

8. RUOLI DIVERSI DAL CALCIATORE

Ciò che rende completa l'esperienza di Progetto Football Manager è che ogni squadra non è rappresentata da utenti soltanto nei giocatori, ma anche nelle proprie dirigenze.

Le dirigenze si dividono i compiti di gestione della squadra e collaborano fra loro per il successo della propria squadra, ognuno nei propri ruoli, e rendere godibile l'esperienza di gioco ai calciatori.

8.1 Presidente

Il Presidente è l'unico **ruolo dirigenziale** a pagamento (che corrisponde a un contributo in euro stagionale che viene dato a Progetto Gaming) di questa community.

Per diventare Presidente bisogna innanzitutto comprare la squadra, dopo aver superato un colloquio con i Presidenti di Lega che valuteranno, collegialmente, se l'utente o gli utenti interessati siano in grado di gestire una Presidenza.

Il Presidente, che può essere unico o in una cordata formata da massimo 5 persone, ha un ruolo dirigenziale importante: a lui spetta la scelta sull'assunzione del proprio staff, e ha l'ultima parola su ogni decisione che riguarda la propria squadra.

Ha la responsabilità degli utenti che si trova a gestire come calciatori e vigila sul rispetto delle regole della community.

Dovrà quindi, in sede di colloquio coi Presidenti di Lega, dimostrare di conoscere questo regolamento e avere un'idea di massima su come si gestisce una squadra.

Il Presidente può, ad acquisizione achievements raggiunti, personalizzare il nome della Presidenza e i colori sociali. Già da subito però può decidere le uniformi e può inserirvi uno sponsor. (vedi [Paragrafo 11.8.3](#))

Il costo di una Presidenza varia a seconda della divisione di appartenenza della squadra, e si rinnova di stagione in stagione (una stagione dura in media sei mesi).

- **SERIE A: 70 euro a stagione.**
- **SERIE B: 50 euro a stagione.**
- **SERIE C: 30 euro a stagione.**

8.2 Direttore Sportivo

Il Direttore Sportivo è un **ruolo dirigenziale obbligatorio** (senza non è possibile condurre la squadra) ha il compito di occuparsi della gestione del bilancio della squadra, della sua corretta compilazione, oltre ad essere colui che si occupa del calciomercato, sia negli acquisti che nelle cessioni.

Suo è il compito anche di trattare i contratti dei tesserati della squadra, ad eccezione del proprio che va concordato col Presidente.

Come avviene nel calcio Fuffa, il Direttore Sportivo interagisce con Presidente e Allenatore per valutare gli obiettivi della squadra e programmare la gestione della stessa.

In sede di calciomercato, è colui che apre le trattative d'acquisto e assiste alle trattative di cessione, oltre ad essere il riferimento dei revisori dei conti in caso di controlli sui bilanci.

Ovviamente ha una parte attiva nello stimolare, col roleplay, l'interazione e partecipazione dei calciatori della propria squadra.

Per diventare Direttore Sportivo è necessario superare un test scritto a Risposta Multipla.

Con i propri fondi, il Direttore Sportivo può sbloccare achievements per dare benefici alla squadra in termini di staff in game (vedi [Paragrafo 11.8.2](#))

8.2.1 Vice Direttore Sportivo

Figura dirigenziale facoltativa sottoposto del DS: necessita di patentino DS e, se contrattualizzato, è l'unica che ha gli stessi oneri del Direttore Sportivo sulla materia di mercato e di bilanci.

Non ha la possibilità di raggiungere gli achievements, né di dare i benefits alla squadra per cui presta servizio.

8.3 Allenatore

L'allenatore è forse il ruolo più delicato e difficile del Progetto.

Oltre a essere un **elemento dirigenziale** obbligatorio (senza non è possibile condurre in campo la squadra), ha dei compiti peculiari del ruolo che lo rendono centrale.

Il suo compito è quello di allenare e portare la squadra in campo, quindi gestendo la formazione e tattica durante le partite.

Inoltre è incaricato alla compilazione dei file potenziamenti secondo le indicazioni condivise con i propri calciatori.

Col proprio stipendio può sbloccare livelli achievements che danno benefici alla squadra che allena (vedi [Paragrafo 11.8.1](#)).

Per essere allenatori bisogna possedere:

- 1) Una copia di Football Manager 2024 originale;
- 2) Una buona connessione Internet (minimo 1 mbps di upload). Sarà richiesto al candidato uno Speedtest per mostrare la velocità della propria connessione.
- 3) Il superamento di un esame per ottenere il patentino di Allenatore, tenuto dal Responsabile degli allenatori, che attesti la conoscenza del regolamento generale e del regolamento tattiche allegato.

Un buon allenatore deve essere in grado di incoraggiare la partecipazione dei propri calciatori, produrre le sintesi delle Partite e gestire il Gruppo Facebook di squadra per tenere informati gli stessi di risultati e progressi.

E ovviamente deve saper gestire la squadra durante le Live.

L'allenatore può decidere se allenare in live o lasciare al pc.

Di default vengono considerate tutte allenate in live ed il comportamento è regolato dalle indicazioni inserite nel Vademecum Allenatori.

Nel caso il mister lasci al pc, deve avvertire il responsabile allenatori dell'assenza. Saranno possibili dieci assenze, prima che l'allenatore non percepirà lo stipendio con la squadra.

Se l'allenatore non avverte il resp.allenatori, l'assenza viene conteggiata doppia, a meno che non sia la terza consecutiva senza avvertire: in quest'ultimo caso l'allenatore non percepirà comunque lo stipendio con la squadra.

8.3.1 Il Vice Allenatore

Figura dirigenziale facoltativa sottoposto dell'allenatore: necessità di patentino allenatore e, se contrattualizzato, può sostituire in live l'allenatore ed evitare così che venga scalata l'assenza.

In caso, però, neppure il vice-allenatore alleni in live, verrà scalata l'assenza sia all'allenatore che al vice-allenatore secondo le modalità già indicate prima, e allo scoccare delle dieci assenze (o alla terza consecutiva senza avvertire), entrambi non percepiranno lo stipendio con la squadra.

Il vice non può dare i benefits del suo livello allenatore, né raggiungere gli achievements con la squadra in cui è contrattualizzato come vice.

Inoltre può essere delegato della compilazione del file potenziamenti dal primo allenatore.

8.3.2 Crash del Server

I server di Football Manager sono molto instabili. Può quindi capitare che alcuni crash facciano saltare le partite in corso.

Nel caso in cui succedesse si dovranno rifare le partite da capo.

Non ci saranno vittorie a tavolino, ma i match saranno giocati nuovamente come se nulla fosse successo.

Un crash non è assolutamente dovuto all'host o al suo computer, ma è in genere un problema di Football Manager Online.

8.3.3 Sdoppiamento della partita

Succede a volte che per i motivi più diversi (cali di connessione, o semplicemente instabilità dei server di FM) la partita si "Sdoppi", cioè i due allenatori giocano nello stesso momento due versioni della stessa partita.

A fine partita il risultato valido sarà quello accettato dal server.

Si prega su questo punto massima comprensione perché, non dipendendo dalla gestione di Progetto FM, non si può fare altro che accettare il risultato che compare nel save.

Si suggerisce di non giocare in Live utilizzando Skin personalizzate ma di farlo con la skin standard di Football Manager.

8.4 Marketing Manager

Il Marketing Manager non è una figura dirigenziale (di staff) in senso stretto, ma ha il compito di promuovere l'immagine della squadra, e di collaborare con la Dirigenza per mantenere attiva la squadra attraverso la produzione di contenuti di qualsiasi genere, sia grafico che inerente al gioco di ruolo.

Riveste anche il compito di dirigente della squadra al quale assegnare mansioni specifiche come lo stimolo e controllo dell'attività di condivisione, la produzione di contenuti sulle partite giocate.

Suo è quindi il ruolo di "Jolly" di supporto dei dirigenti che collaborano per rendere l'esperienza di gioco nella squadra più gradevole.

Il Marketing Manager può assumere anche un ruolo di grafico della squadra pagato a contratto.

Può altresì essere anche un Freelance chiamato a fare grafiche o contenuti specifici, pagati una tantum, secondo il listino prezzi che viene indicato nella tabella di seguito.

Maglia Standard (grafica semplice), Set da 3	10.000
Maglia Plus (grafica complessa), Set da 3	50.000
Kit Completo (Maglia – Pantaloncini – Calzettoni) Set da 3	50.000
Logo	100.000 (30K la sola bozza)
Maglia 3D (da caricare sulle animazioni 3D del gioco)	25.000
Grafica della Formazione (11 in campo / convocati)	10.000
Grafiche speciali (Gol / Acquisti / Ricorrenze)	Min. 15.000, max 50.000
Figurine Calciatori	50.000
Video Montaggio di buona qualità	150.000

Ogni promozione di grafiche inerenti alla squadra soltanto va pubblicata nel gruppo squadra (come le probabili formazioni, eventuali tabellini dei risultati, grafiche pre-match e simili). Tali grafiche vanno utilizzate per stimolare l'interazione dei giocatori nello spogliatoio.

Per quei contenuti promozionali dei propri giocatori, e della squadra, che stimolano l'interazione con le altre squadre, la pubblicazione può avvenire nel gruppo principale.

8.4.1 Gestione fondi del Marketing Manager

I soldi per i contratti del Marketing Manager vengono scalati dal Budget Stipendi.

I soldi per le singole grafiche dei Freelance dovranno invece essere scalati dal Budget Trasferimenti, e regolarmente annotati a bilancio.

Gli introiti dei lavori grafici sia dei Marketing Manager sotto contratto sia dei Freelance potranno essere usati per potenziare sia il proprio giocatore che il proprio livello di Direttore Sportivo e Allenatore. La scelta sulla suddivisione spetta al Marketing Manager. Il Marketing Manager può destinare comunque tutti gli introiti sia esclusivamente al potenziamento del proprio calciatore, sia esclusivamente del proprio livello DS/Allenatore.

Il Marketing Manager, sia come Freelance che a contratto, non può superare a livello cumulativo il totale di 1,5M di introiti.

In caso ci sia volontà di suddividere i fondi fra calciatore e livello staff, a fine campionato dovrà essere comunicato ai revisori dei conti secondo le modalità da loro indicate di volta in volta.

8.5 Regole e vincoli sui ruoli dirigenziali

Si può essere Presidente di due sole squadre, di due serie diverse.

Si può essere Direttore Sportivo o Vice Direttore Sportivo solo di due squadre, in due diverse serie.

Si può essere Allenatore o Vice Allenatore solo di due squadre, in due diverse serie.

Se si è direttori sportivi o vice-ds di una squadra, in quella serie si potrà essere allenatori o vice-allenatori soltanto nella squadra in cui si è direttori sportivi/vice-ds.

Vale anche se si è allenatori o vice-allenatore, in quella serie si potrà essere direttori sportivi/vice-ds soltanto nella squadra in cui si è allenatori/vice-allenatori.

Se si è Presidente di una squadra, in quella serie si può essere Direttore Sportivo o Allenatore soltanto nella squadra della quale si è Presidente.

Il Marketing Manager può esserlo di massimo tre squadre, a prescindere dalla Serie di appartenenza.

Tra due squadre che condividono staff dirigenziale (anche se i ruoli che ricoprono sono diversi, come presidente da un lato e allenatore dall'altro) non potranno esserci più di due cessioni a testa da parte di ciascuna delle due squadre all'altra.

9. CREAZIONE DI UNA SQUADRA

Una squadra viene creata esclusivamente quando un utente decide di acquisire

la Presidenza di una società.

Per l'acquisizione di una società, va fatta richiesta ai Presidenti di Lega della serie Corrispondente.

Dopo presentazione, in colloquio, di una proposta di gestione, i Presidenti di Lega faranno rapporto agli Admin che valuteranno se la proposta è idonea o meno.

In caso di idoneità, la Presidenza nasce ufficialmente e può, a seconda della situazione, agire nella maniera più opportuna.

9.1 Creazione di una squadra da zero

La presidenza può richiedere la fondazione di una nuova squadra: nel caso generale, il nome di questa inizialmente potrà essere solo o il nome di una squadra fuffa conosciuta o il nome di una provincia italiana.

In caso di accordi specifici, tipo collaborazioni con altre realtà, si potrà valutare un nome di fondazione diverso.

Se la fondazione verrà fatta a stagione in corso, la scelta potrà essere limitata solo alle squadre "fuffa" (ovvero le squadre gestite dalla cpu e riempite da giocatori non umani con al massimo 100 CA) presenti sul server.

La società riceve la possibilità di tesserare un numero di giocatori neoiscritti pari al numero massimo che una società può avere nella serie di militanza.

Per le società di Serie A, Serie B e Serie C si possono avere fino a 22 neoiscritti gratuiti, senza limitazioni temporali fino a quando la cordata rimane presente.

Si parte sempre dal livello 0 della presidenza.

9.2 Presidenza subentrante ad altra presidenza

Può succedere che una presidenza decida di lasciare la squadra. La presidenza (o chi per essa) può trovare una nuova cordata che dovrà fare il colloquio con i Presidenti di Lega.

In caso di idoneità, la nuova cordata potrà prendere il posto della precedente. Avrà a disposizione tutti i calciatori ancora sotto contratto con la società (e cioè, che non sono andati in scadenza).

Si parte dal livello 0 della presidenza e dovranno essere risbloccati, si perderanno tutti gli eventuali slot neoiscritti rimasti disponibili, ma si erediterà tutto il budget trasferimenti.

9.3 Fusione di due società

Due società possono decidere di unire le proprie forze.

Sarà possibile effettuare fusioni tra società, mandando la proposta di fusione ai presidenti della lega di appartenenza.

I requisiti minimi per una fusione sono:

- Le due società che giocheranno la prossima stagione nella stessa serie;
- Nessuna delle due società al termine della stagione è stata promossa;
- La somma dei giocatori che proseguirebbe nella società fusa è inferiore al limite della serie di appartenenza.

La società fusa sarà composta dai calciatori che sarebbero stati sotto contratto (cioè, che non sarebbero andati in scadenza) e che vogliono continuare con la squadra, mentre i calciatori che vorranno cambiare società saranno inseriti all'interno della lista del draft.

La fusione delle società comporterà il reset del bilancio (quindi il budget trasferimenti sarà lo stesso di una società da zero) e la perdita di tutti gli eventuali slot neoiscritti rimasti disponibili, ma il livello presidenza di partenza sarà la metà del livello più alto delle società che effettueranno la fusione, arrotondato per difetto, e gli altri livelli presidenza dovranno essere sbloccati nuovamente.

Esempio: se società A ha livello 5 e società B ha livello 2 di presidenza, verrà preso in considerazione il livello della società A e verrà dimezzato a 2.5. Alla fine il livello di presidenza sarà il 2.

9.4 Squadra senza presidenza

Qualora una squadra non abbia più presidenza, ma mantenga allenatore, direttore sportivo e un gruppo consistente di giocatori attivi, e nel caso l'amministrazione sentisse il bisogno di non sciogliere la società, l'Amministrazione può decidere di far proseguire la società senza una cordata attiva.

Di fatto, l'amministrazione sarà proprietaria di tale squadra e darà delega allo staff attuale per la gestione della squadra mantenendo compiti di vigilanza sul loro operato.

Il livello presidenza sarà sempre il pacchetto base e si perderanno tutti gli eventuali slot neoiscritti rimasti disponibili, ma si erediterà tutto il budget trasferimenti. Avrà inoltre a disposizione tutti i calciatori ancora sotto contratto con la società (e cioè, che non sono andati in scadenza).

9.5 Acquisizione di una società sotto presidenza Admin

La presidenza potrà decidere di acquistare una società già esistente, ma sotto

proprietà degli admin. Anche in questo caso la cordata dovrà fare il colloquio con i Presidenti di Lega.

In caso di idoneità, la nuova cordata potrà prendere il posto della presidenza admin. Si partirà dal livello zero, e avrà a disposizione i calciatori ancora sotto contratto con la società ed il budget trasferimenti.

I giocatori con più di due inattività verranno svincolati d'ufficio (a meno che non si dimostri che avrebbero recuperato una delle inattività nelle date antecedenti all'acquisizione della società).

La società, inoltre, riceve la possibilità di tesserare un numero di neoiscritti pari alla somma del numero di inattivi svincolati d'ufficio e al numero di spazi mancanti per il numero massimo di tesserati possibile.

Esempio: la società ha 20 tesserati, con 3 inattivi con 2 inattività. La società decide di dimostrare che uno degli inattivi ha già recuperato l'inattività prima dell'acquisizione. La nuova presidenza avrà a disposizione 4 neoiscritti (2 inattivi svincolati d'ufficio + 2 spazi mancanti).

9.6 Scioglimento squadra e Draft

Può succedere che una squadra per un eccessivo numero di inattivi, difficoltà nella gestione, o abbandono della presidenza non sia in grado di proseguire.

Dopo verifica dei Presidenti di Lega, l'amministrazione può decretare lo scioglimento della squadra (salvo situazioni che spingano all'amministrazione a procedere con la creazione di una società senza presidenza - vedi [paragrafo 9.4](#)).

Se ciò avviene fra una stagione e l'altra, lo scioglimento comporta la retrocessione automatica della squadra in Serie C, e la riduzione allo stato di "fuffa". Si procederà con il ripescaggio (vedi [Capitolo 12](#)).

Se avviene durante la stagione, oltre a quanto detto viene decretata la sconfitta a tavolino per ogni singola partita, disputata e da disputare, della squadra.

In caso vi siano ancora giocatori attivi e desiderosi di proseguire a giocare, si procederà con il Draft.

10. FINANZE DELLA SQUADRA

Le finanze della squadra sono l'insieme di fondi che ogni stagione sono a disposizione della squadra per la gestione delle spese.

I Budget a disposizione di una squadra sono due: il Budget Stipendi e il Budget Trasferimenti.

10.1 Budget Stipendi

Il Budget stipendi è quella parte di bilancio che serve per pagare, appunto, gli stipendi di giocatori e staff.

Ogni stagione le squadre avranno, diverso per ogni serie, un minimo fisso di fondi che viene rinnovato ogni anno:

SERIE A: 10 Milioni;

SERIE B: 8 Milioni;

SERIE C: 6 Milioni.

Eventuali rimanenze a fine stagione del budget stipendi verranno azzerate e non sono cumulabili di stagione in stagione.

10.2 Budget Trasferimenti

In questo budget, a prescindere dalla serie di appartenenza, vanno ogni stagione:

1) 1 Milione fisso;

2) Bonus Attività dei giocatori che spettano alla squadra;

3) Premi di posizione in Campionato, Qualificazione in Europa e Vittoria di Trofei, oltre che premi per l'avanzamento nei turno di Coppa di Lega;

4) Esiti delle Cessioni;

5) Eventuali bonus premio per le squadre indicati dagli amministratori.

Con questi soldi si fa calciomercato, si spende per eventuali servizi Freelance dei Marketing Manager, e si fanno tutte le spese che non riguardano gli stipendi di calciatori e staff.

Le rimanenze del Budget Trasferimenti sono cumulabili nelle stagioni successive.

10.3 Modifiche di bilancio

E' possibile trasferire i soldi da budget trasferimenti a budget stipendi, e riportare dal budget stipendi al budget trasferimenti i soldi oltre il minimo fisso, fino a chiusura ufficiale dei bilanci.

10.4 Fair Play Finanziario

Non è consentito andare in rosso coi bilanci, né col Budget Stipendi né col Budget Trasferimenti.

In caso di errori nella compilazione del budget stipendi, i fondi verranno sottratti d'ufficio dal budget Trasferimenti fino a copertura del rosso causato.

Nel caso in cui non ci fossero fondi per coprire il debito, la squadra sarà sanzionata dai revisori dei conti.

L'unica eccezione sono i rossi in bilancio causati da multe o sanzioni disciplinari date alle squadre.

Questi rossi in bilancio saranno coperti dai fondi budget trasferimenti dell'anno successivo.

10.5 Paracadute in caso di retrocessione

In caso di retrocessione di una squadra dalla Serie A alla Serie B, la squadra avrà diritto a 1 Milione di paracadute retrocessione soltanto se da report ranger, nell'arco della stagione, non ha più di 4 (compreso) inattivi in un mese.

Dalla B alla C sarà di 500.000.

Il paracadute sarà inserito nel Budget Trasferimenti.

10.6 Premi di Piazzamento e Coppe

Qui vengono riportati i premi di piazzamento in campionato e nelle coppe, che andranno nel budget Trasferimenti:

Serie A

Vincitore	1M	11°	350K
2°	900K	12°	300K
3°	800K	13°	250K
4°	700K	14°	200K
5°	650K	15°	150K
6°	600K	16°	100K
7°	550K	17°	50K
8°	500K	18°	0
9°	450K	19°	0

10°	400K	20°	0
-----	------	-----	---

SERIE B

Vincitrice	1M	11°	350K
2°	900K	12°	300K
3°	600K	13°	250K
4°	600K	14°	200K
5°	600K	15°	150K
6°	600K	16°	100K
7°	600K	17°	50K
8°	600K	18°	0
9°	600K	19°	0
10°	600K	20°	0

N.B. La vincitrice dei Playoff, oltre ai 600K, vince altri 150K.

SERIE C

Vincitrice	1M	11°	700K
2°	900K	12°	500K
3°	800K	13°	450K
4°	700K	14°	400K
5°	700K	15°	350K
6°	700K	16°	300K

7°	700K	17°	250K
8°	700K	18°	200K
9°	700K	19°	150K
10°	700K	20°	100K

N.B. La vincitrice dei playoff vince, oltre ai 700K, altri 100K.

Champions' League:

- Vincitore: 500K
- Finalista: 300K
- Semifinaliste: 200K
- Quarti di finale: 100K

Europa League:

- Vincitore: 250K
- Finalista: 150K
- Semifinaliste: 100K
- Quarti di finale: 50K

FA CUP:

- Ogni passaggio di turno frutterà alla squadra 50K di premio.
- La finalista avrà altri 150K in più, che andranno in cumulo rispetto ai soldi fruttati dai passaggi di turno.
- La vincitrice 300K più il cumulo dei turni superati.

11. TRASFERIMENTI E INGAGGI

11.1 Trasferimenti

Il valore di mercato dei calciatori viene fissato, e vale per tutta la stagione, dal giorno della Consegna dei Bonus Attività e Prima dei Potenzamenti dei giocatori.

I prezzi dei giocatori sono fissi e stabiliti da alcuni parametri.
La quantificazione dei prezzi seguirà la formula seguente:

$(CA+PA+Bonus\ attività) * \text{anni di contratto} + \text{Ruolo di Staff eventuale}$

Gli anni di contratto vanno da uno a tre anni massimo, con le dovute eccezioni che vengono esplicitate nel paragrafo successivo.

Il valore aggiunto del ruolo di staff, che non entra nella moltiplicazione per gli anni di contratto, è previsto in queste cifre:

- 1) STAFF (Allenatore/Presidente/DS): 100K
- 2) SUPERSTAFF: 200K
- 3) ADMIN: 300K

NOTA: se il giocatore è contemporaneamente STAFF e SUPERSTAFF, oppure STAFF e ADMIN, le cifre non si sommano, ma si somma solo la cifra del livello più alto.

Esempio di Pinco Pallino, 130 di CA / 150 di CA e 300K di bonus, Allenatore.

Se ha un contratto di 1 anno: $130K+150K+300K+100K = 680K$

Se ha un contratto di 2 anni: $(130K+150K+300K)*2+100K = 1260K$

Se ha un contratto di 3 anni: $(130K+150K+300K)*3+100K = 1840K$

Per avanzare un'offerta per un giocatore bisogna contattare lo stesso ed il suo DS o Presidente.

Se la società richiedente ha un budget trasferimenti sufficiente per completare l'acquisto si procede con la trattativa per il contratto.

Il giocatore valuterà se accettare o meno il nuovo contratto, nella stessa conversazione il DS cedente può fare una sua controproposta per convincere il giocatore a non partire, ma l'ultima parola spetterà solo al giocatore.

Se l'offerta verrà accettata, per ufficializzare il trasferimento si dovrà depositare il contratto nel drive del progetto, con compilazione anche del bilancio excel fornito dai revisori insieme al drive.

Le società possono annullare le trattative in qualsiasi momento prima dell'ufficializzazione del trasferimento.

Questa facoltà di annullare la trattativa prima dell'ufficializzazione non c'è in caso di acquisto tramite draft.

Il DS a contratto depositato dovrà aggiornare il Gruppo Facebook adibito al calciomercato segnando l'acquisto avvenuto, la squadra di provenienza, la cifra e il numero di tesserati che ha al momento dell'acquisto. Tale post dovrà essere aggiornato ad ogni ingaggio e cessione di giocatori e staff, nelle modalità indicate dai revisori dei conti.

11.1.1 Termini delle trattative e limiti

I giocatori potranno essere acquistati e ceduti soltanto durante le finestre di mercato estive e gennaio, cioè quelle che coincidono con la fine e l'inizio di una stagione, e la fine del girone d'andata e l'inizio del girone di ritorno.

E' assolutamente vietato aprire, in questo periodo, una trattativa che non sia tra le 9:00 del Mattino e le 24:00 di sera.

Scaduto il termine delle 24:00, la trattativa è sospesa fino al giorno dopo alle 9:00. Non si potrà proseguire con la discussione né fare offerte o controfferte.

Qualora un giocatore rifiuti una destinazione, la squadra che ha provato ad acquistarlo non potrà presentare nuove offerte fino alla successiva finestra di mercato.

L'offerta viene considerata rifiutata anche se il giocatore visualizza la chat e non risponde, da quel momento in poi, per 3 giorni.

11.1.2 Limiti sulla durata del contratto

Il contratto sarà limitato nella sua durata nei seguenti casi:

- 1) Il giocatore neoiscritto dovrà firmare un contratto annuale.
- 2) Il Regen che per due stagioni può firmare soltanto contratti annuali.
- 3) Il giocatore, al compimento dei 32 anni, può firmare al massimo un biennale.
- 4) Il giocatore over 33 anni che potrà firmare solo contratti annuali fino al ritiro.

11.2 Prestito di Solidarietà

I prestiti di solidarietà vengono concessi a squadre in situazioni di difficoltà individuate dai Presidenti di Lega (ai quali le squadre possono rivolgersi per chiedere accesso a tale prestito) e ufficializzate dagli Admin.

I prestiti avranno le seguenti caratteristiche:

- 1) Quattro per società in ingresso (1 per reparto);
- 2) Le società cedenti devono dirsi disponibili alla cessione di eventuali giocatori per il prestito di solidarietà, a prescindere dalla destinazione;
- 3) Lo stipendio è a carico della società che ha il cartellino del giocatore, che però avrà in cambio i bonus che maturerà il giocatore;
- 4) Divieto assoluto di acquisto del giocatore che si è ricevuto in prestito per la sessione estiva di mercato;
- 5) Durata massima di metà stagione, dal mercato invernale alla fine del campionato;
- 6) I giocatori che arrivano in prestito saranno comunque compresi nel limite massimo di 22 giocatori per squadra.
- 7) Nel caso in cui le società siano disposte a cedere giocatori neoiscritti o regen in prestito di solidarietà, tale giocatore avrà il rinnovo automatico del contratto con la squadra cedente per 1 altra stagione, non vedendo scadere il contratto come capita in tutti i casi espressi nel punto 8.1.1.
- 8) La società cedente non potrà scegliere la destinazione del giocatore in prestito di solidarietà.

Le modalità saranno le seguenti:

- 1) Alla fine del mercato invernale, ogni squadra potrà fare richiesta al capo DS,

scrivendo in ordine di preferenza i ruoli che gli servono. Nel periodo di tre giorni si riceveranno le richieste, e contemporaneamente ogni squadra che ha un giocatore da mandare in prestito può proporlo al capo DS;

2) Sono esenti dal prestito di solidarietà i giocatori che sono stati appena acquisiti via Draft Cucumbers;

3) Una volta ricevute le due liste, si andrà a valutare le squadre che ne fanno richiesta e verrà assegnato il giocatore a seconda della reale necessità;

11.3 Soglia minima di tutela rosa

Si vieta di avviare trattative per l'acquisto di giocatori tesserati con squadre che hanno un numero pari o inferiore alla soglia minima prevista di tutela dell'organico.

La soglia viene fissata a 14 giocatori per la serie A, B e C.

Il giocatore che vuole essere ceduto da una squadra che ha l'organico pari o al di sotto di tali soglie, per motivi gravi di incompatibilità con la squadra di appartenenza, dovrà rivolgersi ad un Tutor e spiegare le proprie ragioni.

Il Tutor riferirà ai Presidenti di Lega e agli Amministratori che potranno decidere di permettere, se i motivi sono validi, la cessione.

Il giocatore che volesse essere ceduto in accordo con la propria società, può essere messo sul mercato anche se l'organico della squadra è pari o al di sotto della soglia minima.

11.4 Svincolati e rescissione del contratto

Quasi sempre gli svincolati sono giocatori inattivi i quali non hanno avuto un rinnovo di contratto da parte delle società.

E' possibile sia la rescissione consensuale del contratto, sia lo svincolo immediato del giocatore da parte della società in caso di inattività grave (almeno 2 inattività).

In caso di svincolo in seguito a due inattività consecutive, alla squadra tornerà nel budget stipendi il 50% della cifra che percepiva di stipendio lo svincolato.

Il giocatore può decidere di svincolarsi per abbandono del progetto, consensualmente con la squadra.

Qualora il giocatore si svincoli per abbandono del progetto entro il mercato estivo, la società recupera tutto lo stipendio che era destinato allo stesso.

Negli altri casi va trattato come giocatore svincolato per inattività: la società recupererà solo il 50% dello stipendio.

Il rimborso del 50% dello stipendio è valido fino all'ultima live della stagione: dopo l'ultima live, non è più possibile il rimborso della metà dello stipendio.

Il giocatore svincolato in tal modalità, qualora decidesse in seguito di tornare a giocare, potrà tornare con la propria scheda (precedente allo svincolo) solo se tesserato con la squadra che aveva lasciato.

Il giocatore, a seguito del reintegro, potrà anche chiedere la cessione.

La possibilità di tornare, nelle condizioni espresse, con la propria scheda, sussiste fino all'inizio del mercato invernale.

Dopo tale data, il giocatore potrà tornare soltanto da neo-iscritto, con libertà totale di destinazione.

Il giocatore che vorrà tornare a giocare, ma in un'altra squadra, non avrà diritto a riavere la propria scheda, e tornerà a giocare come neo-iscritto anche se ritorna in gioco prima dell'inizio del mercato di gennaio.

In caso di giocatore che chiede lo svincolo consensuale del contratto, senza la volontà di abbandonare il gioco, tale giocatore resterà free agent fino alla successiva sessione di mercato.

In caso di svincolo d'ufficio per 4 inattività consecutive, lo stipendio del giocatore rimarrà a carico della società per intero.

11.5 Utenti in scadenza di contratto

Un contratto può essere rinegoziato entro fine mercato invernale soltanto nello stipendio e nell'entità dei bonus. Non può essere assolutamente modificata la durata del contratto, né la Regione di appartenenza del giocatore.

Quindi è possibile proporre un rinnovo contrattuale completo soltanto durante il calciomercato estivo.

L'utente in scadenza al termine della stagione sarà inserito nel Draft e si potrà firmare nelle modalità indicate dall'amministrazione.

I regen (per due stagioni), i neoiscritti entrati entro il mercato invernale e gli over 33 dovranno obbligatoriamente andare in scadenza al termine della stagione corrente. I neoiscritti entrati dopo il mercato invernale dovranno obbligatoriamente andare in scadenza al termine della stagione successiva l'iscrizione.

11.6 DRAFT

Il Draft è una modalità che serve a portare all'attenzione di tutte le squadre la presenza di giocatori attivi ma svincolati, che nelle modalità indicate di volta in volta dalla gestione, potranno essere contattati per proporre loro un contratto.

Il Draft viene usato in due circostanze:

- all'inizio della stagione, per presentare all'utenza i calciatori che hanno visto scadere il contratto nella stagione precedente.
- a stagione in corso, dopo lo scioglimento di una squadra.

Al Draft possono partecipare solo e soltanto squadre che non abbiano, al momento dell'evento, il massimo numero di tesserati consentito nella serie d'appartenenza.

Ogni società presente potrà acquistare al massimo 2 giocatori dalla stessa squadra di provenienza durante un draft, ESCLUSI i giocatori che sono al draft della loro squadra e che hanno visto scadere il contratto nella stagione precedente.

Per le società nate da fusione, il limite di massimo 2 giocatori dalla stessa squadra di provenienza durante un draft vedrà ESCLUSI i giocatori che sono al draft delle due ex-società e che hanno visto scadere il contratto nella stagione precedente.

Le modalità di Draft saranno esplicate dall'Amministrazione e dal Responsabile dei Direttori Sportivi di volta in volta.

11.6.1 Draft Cucumbers Academy

Nel caso in cui gli Aosta Cucumbers fossero stati formati, gli admin e i tutor potranno decidere di far partire uno o più giocatori ogni volta che lo riterranno opportuno: si creeranno così i Draft Cucumbers, dei draft speciali che servono a portare l'attenzione di tutte le squadre sui giocatori pronti a essere messi sotto contratto.

Le modalità di Draft saranno esplicate dall'Amministrazione e dal Responsabile dei Direttori Sportivi di volta in volta, ma queste vedranno alcune costanti.

- In tale occasione, le società dovranno pagare 250k per metterli sotto contratto.
- Il giocatore preso dall'academy deve firmare un contratto annuale se preso durante il draft estivo(o draft precedenti al mercato invernale), o un annuale e mezzo se preso durante il draft invernale(o draft successivi al mercato invernale). Hanno la possibilità, però, di trasferirsi durante le sessioni di mercato (successive a quella del draft): in caso di trasferimento, questo contratto non può essere allungato e dovranno andare in scadenza.

- I giocatori presi dall'Academy non possono essere dati in prestito di solidarietà.

I giocatori acquistati durante il Draft Cucumbers non sono considerati scouting e di conseguenza non possono essere usati slot neoiscritti o bonus presidenza rinnovata.

11.7 Scouting

Le squadre potranno prendere nuovi utenti utilizzando lo scouting.

Lo scouting consiste nel portare un neoiscritto al Progetto FM nella propria squadra al costo di 250.000 euro, che verranno detratti dal Budget Trasferimenti.

Il giocatore dovrà obbligatoriamente rimanere un anno nella società che lo acquista con un ingaggio che non potrà essere abbassato ma soltanto alzato.

Non vi sono limiti all'utilizzo dello scouting che non siano i fondi a disposizione e il numero massimo di giocatori tesserabili (22 per la Serie A, B e C).

Nel caso in cui un utente viene tesserato tramite scout dopo la conclusione del mercato invernale, questo maturerà i bonus attività ma il corrispettivo non andrà alla società.

Nel caso in cui l'utente venga tesserato durante gli ultimi due mesi della stagione in corso, tale tesserato non maturerà alcun bonus attività.

Non si possono tesserare scouting dopo la fine della stagione regolare.

11.7.1 Slot Neoiscritti

Le società fondate da zero (vedi [paragrafo 9.1](#)) o che hanno visto l'acquisizione di una cordata di una società senza presidenza (vedi [paragrafo 9.5](#)) hanno diritto agli slot neoiscritti.

Sono una variante dello scouting con le seguenti differenze:

- non saranno detratti 250.000 euro dal Budget Trasferimenti;

- il contratto potrà essere anche abbassato;

- il numero di utilizzo è limitato, secondo le quantità già indicate nei paragrafi 9.1 e 9.5. Può essere diluito in più stagioni fino a quando la stessa cordata rimane attiva.

11.7.2 Bonus Presidenza Rinnovata

Tutte le presidenze di livello 1 o superiore hanno diritto al Bonus Presidenza

Rinnovata.

Si tratta di una variante dello scouting con le seguenti differenze:

- non saranno detratti 250.000 euro dal Budget Trasferimenti;
- il numero di utilizzo è limitato a 1 a stagione e non è cumulabile: va usato, se serve, entro la fine della stagione.

11.8 Ingaggio Staff

Con staff si intendono il Marketing Manager, l'Allenatore e il Direttore Sportivo. Nel contratto degli Staff viene indicato lo stipendio e gli anni di contratto.

A differenza dei giocatori, gli Staff possono essere assunti e licenziati in qualsiasi momento durante la stagione.

Il Direttore Sportivo (o vice-DS) o Allenatore (o vice-Allenatore) che viene licenziato riceve lo stipendio che aveva finché non viene assunto, durante la stagione, da un'altra squadra della stessa serie o da altre due squadre.

In caso di dimissioni dello Staff, lo stipendio non viene percepito.

Lo stipendio degli Staff può essere utilizzato per aumentare di livello dell'Allenatore e del DS, che incide sulle strutture d'allenamento o sugli introiti degli stipendi dei giocatori.

11.8.1 Achievement Allenatore

Nel caso degli Achievements Allenatore **non è necessario raggiungere un obiettivo per sbloccare un determinato livello**: infatti, sarà sufficiente avere acquisito il budget necessario per lo sblocco.

Raggiungere, però, l'obiettivo legato ad un determinato livello ne dimezza il costo.

In questo caso vale la sequenzialità dei livelli: per sbloccare un livello, è necessario aver sbloccato i precedenti.

Nella transizione, gli allenatori che hanno sbloccato achievement (ovvero, tutti gli allenatori da livello 2 in su) mantengono il livello attuale.

Non è possibile acquistare più di due livelli a stagione.

LIVELLO 0 - Primo giorno

Pacchetto base

Strutture Allenamento 10

Affluenza stadio 10%

LIVELLO 1 - Bunker!

Prezzo - 200.000

Obiettivo associato - Vinci 5 partite ufficiali senza subire goal

Prezzo con obiettivo raggiunto - 100.000

Strutture Allenamento 12

Affluenza stadio 10%

LIVELLO 2 - Schiacciasassi.

Prezzo - 400.000

Obiettivo associato - Vinci 10 partite ufficiali

Prezzo con obiettivo raggiunto - 200.000

Strutture Allenamento 12

Affluenza stadio 20%

LIVELLO 3 - Poker Star

Prezzo - 600.000

Obiettivo Associato - Vinci una partita ufficiale con 4 goal di scarto

Prezzo con obiettivo raggiunto - 300.000

Strutture Allenamento 14

Affluenza stadio 20%

LIVELLO 4 - Vincendo si impara

Prezzo - 800.000

Obiettivo Associato - Vinci 4 partite ufficiali di fila

Prezzo con obiettivo raggiunto - 400.000

Strutture Allenamento 14

Affluenza stadio 40%

LIVELLO 5 - Bimbo bravo

Prezzo - 1.000.000

Obiettivo Associato - Un tuo giocatore ha guadagnato 10 CA in una stagione

Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000

Strutture Allenamento 14

Affluenza stadio 60%

LIVELLO 6 - Vittoria!

Prezzo - 1.200.000

Obiettivo Associato - Vinci un campionato o ottieni una promozione

Prezzo con obiettivo raggiunto - 600.000

Strutture Allenamento 16

Affluenza stadio 60%

LIVELLO 7 - De Gembions!

Prezzo - 1.200.000

Obiettivo Associato - Qualificati per una competizione europea

Prezzo con obiettivo raggiunto - 600.000

Strutture Allenamento 16

Affluenza stadio 80%

LIVELLO 8 - Altro che coppetta

Prezzo - 1.000.000

Obiettivo Associato - Vinci la PG Cup

Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000

Strutture Allenamento 18

Affluenza stadio 80%

LIVELLO 9 - Double!

Prezzo - 1.000.000

Obiettivo Associato - Vinci campionato e PG Cup in un anno

Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000

Strutture Allenamento 18

Affluenza stadio 100%

LIVELLO 10 - Triplete!

Prezzo - 1.200.000

Obiettivo Associato - Vinci Serie A, PG Cup e Champions in un anno

Prezzo con obiettivo raggiunto - 600.000

Strutture Allenamento 20

Affluenza stadio 100%

11.8.2 Achievement Direttore Sportivo

Come per gli allenatori, anche per i Direttori Sportivi, non sarà necessario raggiungere un obiettivo per sbloccare un determinato livello: infatti, sarà sufficiente avere acquisito il budget necessario per lo sblocco.

Raggiungere l'obiettivo legato ad un determinato livello, però, ne dimezza il costo.

Rimane la sequenzialità dei livelli: per sbloccare un livello, è necessario aver sbloccato i precedenti.

Nella transizione, i direttori sportivi che hanno sbloccato achievement (ovvero, tutti i DS da livello 2 in su) mantengono il livello attuale.

Gli achievements del direttore sportivo miglioreranno lo staff a disposizione della squadra.

Non è possibile acquistare più di due livelli a stagione.

LIVELLO 0 - Comando io ora.

1 allenatore in seconda (base)

2 preparatori attacco (base)

2 preparatori difesa (base)

1 preparatore tattico (base)

1 preparatore tecnico (base)

2 allenatori portieri (base)

2 preparatori atletici (base)

1 preparatore dei calci piazzati (base)

LIVELLO 1 - Il Mio tesoro!

Prezzo - 200.000

Obiettivo associato - Acquista il tuo primo giocatore

Prezzo con obiettivo raggiunto - 100.000

Allenatore in seconda (top) - sostituisce allenatore in seconda (base)

(lavoro coi giovani: 15

giudizio abilità: 15

giudizio potenziale: 15

motivazione: 12

conoscenze tattiche: 12)

LIVELLO 2 - Bello di papà.

Prezzo - 400.000

Obiettivo associato - Un tuo acquisto ha segnato un gol, fatto un assist o tenuto la porta inviolata in una partita ufficiale

Prezzo con obiettivo raggiunto - 200.000

2 preparatori attacco/difesa (top) - uno specializzato in attacco, uno specializzato in difesa; sostituiscono 1 preparatore attacco base e 1 preparatore difesa base

(attacco o difesa: 15

lavoro coi giovani: 15

determinazione: 15

motivazione: 15

disciplina: 15)

LIVELLO 3 - Porca miseria!

Prezzo - 400.000

Obiettivo Associato - Un tuo acquisto ha preso 9,0 in pagella o più in una partita ufficiale

Prezzo con obiettivo raggiunto - 200.000

2 preparatori portieri (top) - uno specializzato in blocco tiri, l'altro specializzato in presa; sostituiscono 2 preparatori portieri (base)

(blocco tiri o presa: 15

giro palla: 12

lavoro coi giovani: 15

determinazione: 15

motivazione: 15

disciplina: 15)

LIVELLO 4 - Gioiello di famiglia.

Prezzo - 400.000

Obiettivo Associato - Un tuo acquisto è nella top 11 del mese

Prezzo con obiettivo raggiunto - 200.000

2 preparatori tattico/tecnico (top) - uno specializzato in tattica, uno specializzato in tecnica; sostituiscono 1 preparatore tecnico base e 1 preparatore tattico base

(tattica o tecnica: 15

lavoro coi giovani: 15

determinazione: 15

motivazione: 15

disciplina: 15)

LIVELLO 5 - Golden boy.

Prezzo - 600.000

Obiettivo Associato - Un tuo acquisto ha guadagnato 300k di bonus

Prezzo con obiettivo raggiunto - 300.000

1 preparatore atletico (top) - sostituisce 1 preparatore atletico base

(forma fisica: 15

lavoro coi giovani: 15

determinazione: 15

motivazione: 15

disciplina: 15)

1 preparatore dei calci piazzati (top) - sostituisce preparatore dei calci piazzati base

(calci piazzati: 15

lavoro coi giovani: 15

determinazione: 15

motivazione: 15

disciplina: 15

conoscenze tattiche: 12)

LIVELLO 6 - Sempre più in alto!

Prezzo - 1.000.000

Obiettivo Associato - Un tuo acquisto è nella top 10 del miglior goal del mese

Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000

Allenatore in seconda (deluxe) - sostituisce l'allenatore in seconda (top)

(lavoro coi giovani: 20

giudizio abilità: 20

giudizio potenziale: 20

motivazione: 15

conoscenze tattiche: 15)

LIVELLO 7 - And the Oscar goes to...

Prezzo - 1.000.000

Obiettivo Associato - Un tuo acquisto è candidato al pallone d'oro

Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000

2 preparatori attacco/difesa (deluxe) - uno specializzato in attacco, uno specializzato in difesa; sostituiscono 1 preparatore attacco base e 1 preparatore difesa base

(attacco o difesa: 20

lavoro coi giovani: 20

determinazione: 20

motivazione: 20

disciplina: 20)

LIVELLO 8 - Tanti titoli.

Prezzo - 1.000.000

Obiettivo Associato - Un tuo acquisto ha vinto un campionato o una coppa

Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000

2 preparatore portieri (deluxe) - uno specializzato in blocco tiri, l'altro specializzato in presa; sostituiscono 2 preparatori portieri (top)

(blocco tiri o presa: 20

giro palla: 15

lavoro coi giovani: 20

determinazione: 20

motivazione: 20

disciplina: 20)

LIVELLO 9 - It's me!

Prezzo - 1.000.000

Obiettivo Associato - Un tuo acquisto ha vinto il premio di: capocannoniere, miglior assistman, miglior media voto, maggior numero di migliore in campo o maggior numero di porta inviolata in una competizione

Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000

2 preparatore tattici/tecnici (deluxe) - uno specializzato in tattica, uno specializzato in tecnica; sostituiscono 1 preparatore tecnico base e 1 preparatore tattico base

(tattica o tecnica: 20

lavoro coi giovani: 20

determinazione: 20

motivazione: 20

disciplina: 20)

LIVELLO 10 - M'illumino d'immenso.

Prezzo - 1.000.000

Obiettivo Associato - Un tuo acquisto ha vinto il pallone d'oro

Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000

preparatore atletico (deluxe) - sostituisce 1 preparatore atletico base

(forma fisica: 20

lavoro coi giovani: 20

determinazione: 20

motivazione: 20

disciplina: 20)

1 preparatore dei calci piazzati (deluxe) – sostituisce preparatore dei calci piazzati top

(calci piazzati: 20

lavoro coi giovani: 20

determinazione: 20

motivazione: 20

disciplina: 20

conoscenze tattiche: 15)

11.8.3 Achievements Presidenza

Gli Achievement Presidenza sono sequenziali come gli achievement allenatore e direttore sportivo. Le Presidenze non vedranno ereditate il loro livello attuale, ma gli Achievement sono retroattivi: quindi saranno sbloccati anche se sono stati raggiunti in passato a patto che sia rimasta la stessa presidenza (per stessa presidenza si intende che tra una stagione e l'altra almeno un membro ha rinnovato).

PRESIDENZA ADMIN

Pacchetto base

Stadio da 10000 posti

Condizione Stadio al minimo

Non personalizzabile in nessun aspetto (eccezione fatta per le squadre istituzionali - come l'Aosta Cucumbers Academy)

LIVELLO 0 - Goodmorning Vietnam

ACHIEVEMENT - Viene acquisita una presidenza

BENEFICIO - Personalizzazione maglie

LIVELLO 1 - Masochista

ACHIEVEMENT - Hai rinnovato per la seconda stagione

BENEFICIO - Personalizzazione nome squadra, colore squadra, logo, nome stadio, città; diritto al bonus presidenza rinnovata ogni stagione.

LIVELLO 2 - Attivo è quando bonus fischia

ACHIEVEMENT - 0 inattivi con minimo di 14 tesserati in squadra

BENEFICIO - Stadio da 20000 posti.

LIVELLO 3 - So' soldi!

ACHIEVEMENT - Sblocca 1.5M di bonus attività in un anno

BENEFICIO - Stadio da 40000 posti

LIVELLO 4 - Piano quinquennale

ACHIEVEMENT - Uno dei presidenti ha rinnovato per la quinta stagione consecutiva

BENEFICIO - Terreno riscaldato; Copertura; Condizione Stadio al massimo

LIVELLO 5 - Ristorante da 100 euro

ACHIEVEMENT - Ingaggia un Allenatore primo e un Direttore Sportivo primo di livello 5

BENEFICIO - Stadio da 60000 posti

LIVELLO 6 - We are The Champions

ACHIEVEMENT - Vinci un trofeo

BENEFICIO - Stadio da 80000 posti

12. RIPESCAGGI

In caso di scioglimento di società, si procederà, se necessario, con il ripescaggio delle altre squadre secondo il criterio che segue.

Verrà utilizzato separatamente per ogni categoria, quindi in caso ce ne fosse bisogno si stilerà una classifica per il ripescaggio in Serie A e una per il ripescaggio in Serie B.

Ogni squadra a fine stagione otterrà "punti" in due modi: per l'attività e per i punti ottenuti alla fine della stagione:

Punti attività:

- Nessun inattivo e almeno 1.5M di bonus attività contrattuali: 12 punti;
- Nessun inattivo e meno di 1.5M bonus: 10 punti;
- Massimo 3 inattivi non gravi (o uno solo grave) e almeno 1.5M bonus: 7 punti;
- Massimo 3 inattivi non gravi (o uno solo grave) e meno di 1.5M bonus: 5 punti.

Punti classifica:

- Squadra retrocessa dalla divisione superiore: 8 punti;
- Squadra arrivata in semifinale o finale playoff: 7 punti;
- Squadra uscita al primo turno dei playoff: 5 punti;
- Ogni multa alla società nelle ultime due stagioni: -1 punto.

A parità di punteggio si sceglie la squadra meglio classificata o quella arrivata più lontana nei playoff (in caso di squadre uscite allo stesso turno dei playoff ha priorità la squadra classificata meglio in regular season).

Sono escluse squadre con più di un inattivo grave e/o con più di tre inattivi non gravi e le squadre già ripescate nelle ultime due tornate.

(Esempio pratico: una società ripescata tra S10 e S11, non potrà essere coinvolta nei ripescaggi tra S11 e S12 e tra S12 e S13)

A fine stagione, dopo i bonus definitivi, si contatteranno le società che avrebbero

diritto al ripescaggio secondo la classifica. Queste società possono decidere di accettare il ripescaggio o rifiutarlo: nel secondo caso, si passerà alla successiva che avrebbe il diritto.

Se il numero di squadre della prima classifica che accettano il ripescaggio non fosse sufficiente, si passerà ad una seconda classifica che vedrà le società non approdate ai playoff della serie inferiore e non retrocesse.

Se ancora il numero non fosse sufficiente, gli admin si avvalgono della facoltà di intraprendere diverse azioni, che possono prevedere una terza classifica composta dalle società che non avevano diritto in precedenza (o per ripescaggi precedenti o per motivi di inattività) e non retrocesse, o prevedere un ripescaggio forzato dalle prime due classifiche o altro.

Le società nate da fusione, l'Aosta Cucumbers Academy e le società create da zero non saranno inserite in nessuna classifica.

13. FOUNDERS – ADMIN – SUPERSTAFF

Sono i ruoli di amministrazione del gioco: si occupano di gestirlo e di collaborare alla buona riuscita di ogni aspetto della Stagione di Progetto Football Manager.

Founder: è il fondatore del gioco, Alessandro Pironti. Si occupa della promozione e buona riuscita tecnica del gioco, e fornisce agli Admin le linee guida generali per la gestione.

Admin: sono coloro che gestiscono gli aspetti organizzativi, di indirizzo e moderativi del gioco. In genere sono in numero pari, e delegano gli aspetti tecnici ai Superstaff, che coordinano e seguono. Hanno l'ultima parola, insieme ai founders, su ogni aspetto del gioco.

Superstaff: sono responsabili di aspetti specifici del gioco, che gestiscono a nome dell'Amministrazione. A seconda del ruolo si occupano di un aspetto in particolare della gestione del gioco.

Tutor: sono i superstaff delegati all'accoglienza dei neoiscritti, e restano riferimento degli utenti per ogni aspetto che non riguarda i ruoli di Staff. Compiti principali di un tutor:

- 1) Introdurre l'utente nel mondo di Progetto FM;
- 2) Spiegargli tutte le regole, modalità di gioco, spirito e comportamento;
- 3) Seguirlo passo passo nei primi momenti e fargli capire quale può essere la dimensione più adatta a lui;

4) Essere disponibile e diventare un punto di riferimento su cui l'utente può contare;

In caso di difficoltà per gli utenti, anche veterani, gli Admin potrebbero rivolgersi ai tutor per sistemare la situazione (se non è un problema troppo grave)

Il tutor ha anche il compito di fare da collante tra Admin e giocatori che non hanno ruoli specifici (DS, Allenatori e Presidenti hanno per i loro ruoli i responsabili appositi).

Si occupano inoltre della moderazione, del rispetto delle regole e della netiquette nelle piattaforme sulle quali sussiste la community (gruppo FB e Twitch).

Segnalano le violazioni agli Admin per favorirne l'intervento.

Presidenti di Lega: Gestiscono in maniera ampia la Serie A, la Serie B e la Serie C.

Si occupano di fare da collante con le Presidenze e svolgono i colloqui necessari per assegnare le Presidenze delle squadre.

Collaborano con gli Admin negli aspetti generali della gestione del gioco.

Raccolgono per gli Admin le proposte, lamentele ed istanze.

Revisori dei Conti: si occupano di supervisionare ogni aspetto della contrattualistica e della gestione dei bilanci delle squadre.

Si coordinano nelle fasi di Calciomercato con il Responsabile dei Direttori Sportivi per il corretto svolgimento.

Responsabile dei Direttori Sportivi: rappresenta i Direttori Sportivi in ogni questione che riguarda tale ruolo, si occupa di gestire le abilitazioni al ruolo e controlla che i DS svolgano i propri compiti nel rispetto delle regole.

E' il riferimento di ogni Direttore Sportivo, che a lui si rivolge per ogni istanza riguardante la propria funzione.

Responsabile degli Allenatori: rappresenta gli Allenatori in ogni questione che riguarda tale ruolo, si occupa di gestire le abilitazioni al ruolo e controlla che gli Allenatori svolgano i propri compiti nel rispetto delle Regole.

Inoltre è colui che esamina i ricorsi su eventuali violazioni del Regolamento tattico e stabilisce gli esiti ed eventuali sanzioni.

E' il riferimento di ogni Allenatore, che a lui si rivolge per ogni istanza riguardante la propria funzione.

Rangers: svolgono funzione di controllo all'interno dei gruppi squadra e collaborano, con compiti specifici indicati dagli altri Superstaff (che siano gli

Admin, i Presidenti di Lega, i Revisori o i Responsabili DS e Allenatori) ogni qualvolta è necessario.

14. COMPORTAMENTI ANTISPORTIVI ED ESCLUSIONE DAL PROGETTO

Nel caso in cui un utente si comportasse in maniera non idonea, gli amministratori potranno decidere di sanzionare o nei peggiori dei casi eliminare il giocatore virtuale dal gioco ed **escludere l'utente dal progetto**.

Una normale sanzione può essere la rimozione per un anno dei bonus attività o licenziarlo dal suo eventuale ruolo, come per esempio direttore sportivo.

Le sanzioni possibili, comprese alla gravità dell'azione compiuta (e basandosi sui precedenti e sulle valutazioni fatte, in sede di giudizio, dagli amministratori), sono le seguenti, in ordine crescente di gravità dell'azione compiuta:

- 1) **Ammonizione:** il giocatore viene semplicemente richiamato.
- 2) **Multa dello Stipendio del calciatore:** al giocatore viene detratta una percentuale dello stipendio, del 10%, 25%, 50% e 100% a seconda della gravità dell'azione e della recidività. La multa va sulla parte fissa dello stipendio, e non sui bonus.

Ci sono poi le sanzioni per i ruoli staff (Allenatore, DS, MM), che puniscono azioni compiute come staff:

- 1) **Ammonizione:** lo staff viene semplicemente richiamato.
- 2) **Multa dello Stipendio dello Staff:** allo staff viene detratta una percentuale dello stipendio, del 10%, 25%, 50% e 100% a seconda della gravità dell'azione e della recidività.
- 3) **Perdita del Patentino:** lo staff dovrà rifare a stretto giro l'esame per l'abilitazione a Direttore Sportivo ad Allenatore, se non lo supera dovrà ripetere dopo un mese.
- 4) **Inibizione dal ruolo:** lo staff oltre a perdere il patentino non potrà fare l'esame di abilitazione per tutto l'arco della stagione.

Per le violazioni più gravi o particolari casi di recidività di più azioni gravi, il giocatore può essere **BANNATO** dal gioco, con tanto di cancellazione della scheda.

Potrà richiedere di rientrare solo dopo una stagione, scrivendo agli amministratori che valuteranno poi se accettare o meno.

Le società poi, se disattendono ad adempimenti e alla funzione di controllo sui

propri staffer, possono ricevere multe sul budget trasferimenti dell'entità decisa da Amministratori e Revisori dei Conti.

Se vedete attività sospette contattare subito gli amministratori.

LINK UTILI

GRUPPO PRINCIPALE: <https://www.facebook.com/groups/1390140837688973/>

PAGINA FB PROGETTO GAMING: <https://www.facebook.com/progettogaming/>

GRUPPO TELEGRAM: <https://t.me/progettogaming>

SITO WEB PROGETTO GAMING: <http://www.progettogaming.it/>