



INTRODUZIONE ALLA FOOTBALL FACTORY

La Lega Football Factory è una libera associazione di giocatori di calcio simulato che impiega il videogame "simulatore calcistico" Pro Evolution Soccer (PES Konami) per organizzare una pluralità di tornei on-line aperta all'iscrizione di ogni partecipante attraverso un semplice procedimento di registrazione, senza discriminazione alcuna, previa accettazione degli Amministratori.

Lo svolgimento dei tornei organizzati richiede lo sviluppo di abilità sia nella gestione manageriale della squadra sia nel gioco sul campo. Ogni riferimento a somme, premi, prezzi e compensi impiegato nel presente regolamento intende rimandare a valori meramente virtuali e fittizi.

L'educazione, la sportività e la correttezza dei comportamenti e delle comunicazioni on-line dei partecipanti dovranno invece essere reali. Sarà gradita la continuità nella partecipazione agli eventi programmati da parte degli iscritti, a garanzia della completezza del torneo. Per garantire l'ordinato e corretto svolgimento dei tornei e delle gare, ogni decisione circa l'interpretazione e l'applicazione del presente regolamento è demandata in via esclusiva agli Amministratori della Lega, che provvederanno anche alle misure disciplinari necessarie, inclusa l'estromissione dei partecipanti che abbiano gravemente violato il Regolamento o comunque posto in essere condotte scorrette e contrarie allo spirito ludico e ricreativo del gioco.

Un utente che verrà bannato dal gioco per qualsiasi motivazione verrà allontanato di conseguenza anche dalla lega.

Gli Admin hanno il dovere di rispondere ad ogni richiesta di aiuto da parte dei managers e cercare di risolvere qualsiasi richiesta nel miglior modo possibile.

Non sono ammessi comportamenti autoritari da parte degli Admin.

Un admin che non dimostra di avere suddette caratteristiche verrà rimosso da tale incarico.

IL REGOLAMENTO NON AMMETTE IGNORANZA

OGNI UTENTE È OBBLIGATO A LEGGERE, CONOSCERE E RISPETTARE IL SEGUENTE REGOLAMENTO.

1) Il regolamento può essere modificato, anche integrando nuove regole con valore retroattivo, in ogni momento qualora si rendesse strettamente necessario ai fini di migliorare, equilibrare, estendere e variare il contesto gestionale e di gioco. Chiunque partecipa alla lega accetta le seguenti condizioni.

Di seguito vi è una lista di admin & helper a cui rivolgersi a seconda della motivazione.

Nulla vieta l'utenza di rivolgersi a qualsiasi altro admin online a prescindere dal "settore" designato.

Nell'indice sono evidenziati in rosso i paragrafi da leggere obbligatoriamente

SERIE A	SERIE B	SERIE C	COPPE	TS3/TELEGRAM WHATSAPP	FORUM	SITO	PORTALE ISCRIZIONI	ASTE MERCATO	GAZZETTINO SCHEDINA
SERNOAE	MATT	ZEVY	MATT	ZEVY	BASILEUS	ZEVY	ZEVY	ZEVY	GUFONERO
			SERNOAE ZEVY	SERNOAE MATT	MATT		MATT		



INTRODUZIONE ALLA FOOTBALL FACTORY	1
ISCRIZIONE - REGOLE INIZIALI	3
ABBANDONO LEGA	4
MAGLIA	4
REGOLE DI GIOCO - PREPARTITA - HOSTING MATCH	5
INFORTUNI E SQUALIFICHE	6
INTERRUZIONE PARTITA	6
COMPILAZIONE TABELLINO	7
VIDEO POST PARTITA	7
CREAZIONE SQUADRA	8
FASI DI MERCATO	9
TRATTATIVE PRIVATE TRA MANAGERS	9
GIOCATORI TRATTABILI	10
ASTE	11
ASTA A BUSTA CHIUSA (SVINCOLATI)	12
ASTA VENDITA GIOCATORI (A RILANCIO)	12
LOTTO INFORTUNATI	14
SORTEGGIO SPONSOR	14
STRUTTURE	15
STADIO DI PROPRIETA'	15
UPGRADE STADIO	16
AUMENTO SLOT ROSA	17
CENTRO MEDICO	17
FAN CLUB	17
VIVAIO U21	18
PRESTITI	19
TIPOLOGIE DI PRESTITO	19
INGAGGI	20
INTROITI PARTITE	21
PREMI EXTRA	22
QUALIFICAZIONI COPPE EUROPEE E TESTE DI SERIE	23
TESTE DI SERIE FORMAZIONE GIRONI COPPA	23
PROMOZIONE / RETROCESSIONE IN CAMPIONATO	24
FASI AD ELIMINAZIONE DIRETTA - TABELLINO	24
AZIONI VIETATE	25
MULTE	26
GEMELLAGGIO	27
GOAL OF THE WEEK & YEAR	28
GOLDEN GLOVE (MIGLIOR PORTIERE DELL'ANNO)	29
SAVE OF THE YEAR (MIGLIOR PARATA)	29
TOTO FOOTBALL FACTORY	30
PREMI	31
OBIETTIVI	32



ISCRIZIONE - REGOLE INIZIALI

- 1)** Il partecipante che avrà ottenuto l'iscrizione alla Lega diventerà virtualmente il Manager di UNA SOLA squadra di calcio presente nel gioco, che gli sarà assegnata tenendo conto delle sue preferenze, nei limiti delle squadre disponibili al momento dell'iscrizione.
 - 1.1)** Avrà facoltà di comprare, vendere e trattare per scambi solo ed esclusivamente i giocatori presenti nel portale della Lega Football Factory.
 - 1.2)** Per agevolare il realismo dei tornei il partecipante dovrà mirare a gestire al meglio il proprio club come se fosse una vera azienda, sforzandosi di far crescere la squadra in base ai risultati ottenuti nel corso della stagione, ed in base alle azioni di mercato (acquisti, vendite e scambi).
- 2)** Ogni Manager partecipante avrà dalla Lega una somma pari a 230.000.000 di euro (virtuali) solo per il primo anno, per iniziare la carriera della propria squadra; con questa somma si dovrà procedere all'acquisto di un gruppo di giocatori per iniziare il campionato.
 - 2.1)** Al Manager che spenderà oltre il proprio budget durante le aste verrà tolto l'ultimo giocatore preso all'asta che possa riportare il bilancio in regola e gli verrà data una multa pari a € 5.000.000 da pagare a fine stagione.
 - 2.2)** Al momento dell'iscrizione e per le stagioni successive, il Manager del club riceverà anche una cifra da uno sponsor sorteggiato compresa da un minimo di 32.000.000 ad un massimo di 35.000.000. Questo sponsor per tutta la stagione accompagnerà le imprese della squadra sponsorizzata.
 - 2.3)** Le partite dei vari campionati verranno giocate online, dopo aver preso appuntamento in privato tramite whatsapp/telegram, col rispettivo avversario di turno.(Info pag. 4)
- 3)** Un team che va in banca rotta al termine della stagione sarà obbligato a svincolare il calciatore con vg più alto in possesso e versare una multa pari a 10.000.000.
 - 3.1)** Se ciò non bastasse si procederà allo svincolo del secondo giocatore con vg più alto.
- 4)** Per eventuali errori commessi da parte degli utenti durante le partite, nel portale, etc., non regolati in precedenza all'interno del suddetto regolamento, è prevista una pena che comprenda e/o la sconfitta a tavolino e/o una multa fino a 10.000.000 in base alla gravità della situazione.
- NB)** Si raccomanda la massima serietà nel rispetto altrui e la massima sportività nel corso delle partite. Chi non rispetterà queste regole fondamentali verrà sottoposto alle misure disciplinari decise inappellabilmente dagli Amministratori e, nei casi più gravi, sarà estromesso dalla Lega e dalle sue attività videoludiche.

OBBLIGATORIO ISCRIVERSI AL FORUM DELLA LEGA: <https://football-factory.forumfree.it/>

OBBLIGATORIO SCARICARE TELEGRAM PER ACCEDERE AL CANALE DEGLI ANNUNCI DEGLI ADMIN



ABBANDONO LEGA

Quando un manager abbandona la lega, se non viene sostituito da un altro manager, TUTTE le partite giocate vinte e pareggiate e quelle ancora da giocare, saranno perse a tavolino dalla squadra che ha abbandonato.

- 1)** Il manager che risulta in casa ha l'obbligo di hostare la partita, quindi di creare la stanza.
 - 1.1)** E' consentito far hostare la partita all'avversario fuori casa solo dopo essersi concordati.
- 2)** Le partite dei Tornei organizzati dalla Lega si svolgeranno secondo fasi settimanali distinte:

Per ciascuna fase settimanale le partite dovranno svolgersi nel periodo compreso fra il giovedì e il mercoledì della settimana successiva (prima dell'aggiornamento settimanale di PES).

- 3)** E' possibile rinviare gli appuntamenti per motivi importanti di una settimana pagando una multa di 1.000.000 a meno che non venga data una giusta motivazione.
 - 3.1)** (Esempio: Giornata 31 Start 24 Maggio - End 30 Maggio, proroga della partita massimo 6 Giugno)
Un utente che rinvia le partite con scuse poco credibili mosse invece dalle condizioni di forma dei giocatori della propria squadra potrebbe subire sanzioni e sconfitte a tavolino.
 - 3.2)** Ad ogni team manager verrà assegnato 1 "Bonus assenza" grazie al quale potrà rinviare la partita oltre la settimana in più concessa. (Motivi seri citati nel punto 3)
 - 3.3)** Un manager che avrà consumato il bonus assenza è obbligato a giocare le partite entro i giorni prestabiliti (vedi punto 3), nel caso in cui non riesca a portare a termine le partite entro i 21 giorni dall'inizio della giornata perderà la/partita/e a tavolino con una ulteriore multa di 1.000.000.
- 4)** Il manager che gioca in casa ha l'obbligo di contattare il suo avversario per decidere in modo congiunto la data dell'incontro.
 - 4.1)** Nel caso in cui il manager in casa non abbia contattato il manager fuori casa perderà la partita a tavolino e riceverà una multa pari a 1.000.000 (In riferimento a regola 3.3)
 - 4.2)** ESEMPIO VALIDO: Team A contatta Team B il giovedì (giorno di inizio della settimana) il suo avversario e condivide con lui i propri orari cercando un giorno favorevole ad entrambi per disputare il match evitando di non presentarsi all'appuntamento.
 - 4.3)** NON ACCETTABILE: Team A contatta Team B il mercoledì alle 23:00 (giorno di fine settimana) e chiede se è disponibile.

MAGLIA

La maglia della propria squadra dovrà essere sostituita nel caso in cui non sia più presente nel gioco, per poi poterla riprendere quando sarà possibile. (Nel pesdb, Team: Deleted)

Se una maglia libera è richiesta da più managers ci sarà un sorteggio e la maglia verrà assegnata al manager sorteggiato. Una maglia libera a causa di un ritiro viene assegnata al manager che l'ha prenotata per primo.



REGOLE DI GIOCO - PREPARTITA - HOSTING MATCH

Il settaggio delle partite per chi hosta il match dovrà essere il seguente:

- 1) TEMPO: 11 Minuti
- 2) INFORTUNI: SI
- 3) TIPO DI PALLONE: Colore predominante bianco (per chi ha problemi visivi)
Altrimenti giallo fino al 20 Marzo - Bianco fino al termine della stagione.
- 3.1) E' possibile utilizzare un tipo di pallone diverso solo con il consenso dell'avversario.
- 4) TEMPO LIMITE: LUNGO
- 5) TEMPI SUPPLEMENTARI: NO
- 5.1) I supplementari solo nelle partite ad eliminazione diretta di coppa.
- 6) RIGORI: NO
- 6.1) I rigori solo nelle partite ad eliminazione diretta di coppa.
- 7) NUMERO SOSTITUZIONI: 3
- 8) STADIO: Decide chi gioca in casa (chi hosta)
- 9) ORARIO: NOTTE oppure GIORNO con stadio privo di ombre
- 9.1) E' consentito giocare di GIORNO in uno stadio con ombre solo dopo il consenso dell'avversario.
- 10) CONDIZIONI METEO: INVERNO fino al 20 MARZO - ESTATE fino all'inizio del campionato successivo.
- 10.1) CONDIZIONI ATMOSFERICHE: Il primo numero estratto sulla **ruota nazionale del lotto** determina le condizioni atmosferiche.
- 10.2) **FASE INVERNALE:**
1-50 Inverno/Sereno | 51-75 Inverno/Nuvoloso con Pioggia | 75-80 Inverno/Piovoso | 81-90 Inverno/Neve

Stagione/Condizioni meteo	<	Inverno/Neve	>
Stagione/Condizioni meteo	<	Inverno/Nuvoloso con pioggia	>
Stagione/Condizioni meteo	<	Inverno/Piovoso	>
Stagione/Condizioni meteo	<	Inverno/Sereno	>

- 10.3) **FASE ESTIVA:**
1-50 Estate/Sereno | 51-75 Estate/Nuvoloso con pioggia | 76-90 Estate/Piovoso

Stagione/Condizioni meteo	<	Estate/Sereno	>
Stagione/Condizioni meteo	<	Estate/Nuvoloso con pioggia	>
Stagione/Condizioni meteo	<	Estate/Piovoso	>

- 10.4) E' consentito non considerare pioggia/neve in casi di problemi visivi personali, basta tenerlo presente prima dell'inizio della partita.
- 11) LUNGHEZZA ERBA: a discrezione di chi gioca in casa.

INFORTUNI E SQUALIFICHE



- 1) I giocatori infortunati e diffidati verranno visualizzati nel tabellino della partita.
- 2) I giocatori infortunati non potranno giocare le partite della settimana in corso.
- 2.1) Le squadre posseditrici delle strutture mediche recupereranno più velocemente gli infortunati.
- 3) 2 cartellini gialli: 1 giornata di squalifica
- 3.1) 2 cartellini gialli nella stessa partita: 1 giornata di squalifica
- 4) 1 cartellino rosso diretto: 1 giornate di squalifica

INTERRUZIONE PARTITA



Una partita potrà essere interrotta solo per giuste motivazioni.

Se in una partita si riscontrasse LAG bisogna:

- 1) Fermare il gioco mettendo la palla fuori dal campo
- 2) Andare in pausa e comunicare al proprio avversario di volere interrompere per LAG.

Una volta interrotto il gioco e comunicato all'avversario di avere LAG non si può più decidere di continuare la partita. La partita sarà **OBBLIGATORIAMENTE** ripresa con lo stesso risultato gli stessi ammoniti ed espulsi e ripresa dallo stesso minuto in cui è stata interrotta.

Quindi non si può interrompere il gioco continuamente per 90 minuti solo per lamentarsi del lag, dal momento in cui ci si accorge che il lag persiste bisogna interrompere la partita. Se invece si decide di continuare nonostante il lag non sarà consentito lamentarsene a fine partita.



COMPILAZIONE TABELLINO

- 1)** Il video post partita dovrà contenere i seguenti dati: risultato finale; marcatori; miglior giocatore (uomo partita), ammoniti ed espulsi, sostituzioni.
- 2)** Il vincitore del match ha l'obbligo di compilare il tabellino nel portale.
- 2.1)** E' possibile chiedere il favore all'avversario per effettuare questa operazione. (L'avversario non deve sentirsi però in obbligo)

TUTORIAL COMPILAZIONE TABELLINO: <https://www.youtube.com/watch?v=jOSgWALeyY4&t>

VIDEO POST PARTITA

- 1)** Il vincitore del match ha l'obbligo di fare il video "post partita", di caricarlo su un canale di hosting (es: YouTube, Vimeo, Twitch) e postarlo nell'area commenti della partita nel portale!
- 1.1)** In caso di pareggio il video dovrà farlo il Manager che gioca in casa.
- 1.2)** E' possibile chiedere il favore all'avversario per effettuare queste operazioni. (L'avversario non deve sentirsi però in obbligo)



TUTORIAL VIDEO POST PARTITA: https://www.youtube.com/watch?v=nQx1_C9svo4



TABELLINO



CREAZIONE SQUADRA

Ogni squadra dovrà essere formata da 23 giocatori di proprietà (sarà possibile aumentare il numero dei giocatori fino a 32, con l'opzione "Aumento slot rosa").

Il Manager che dopo la chiusura delle aste non sarà in regola con il numero minimo di giocatori in squadra gli verranno assegnati dagli Admin uno o più giocatori fino al raggiungimento dei 23 giocatori in squadra ed una multa pari a € 7.000.000 da pagare a fine stagione.

Per la creazione di una "nuova" squadra bisogna:

- 1) Assicurarsi che il giocatore sia presente nel gioco, nel Pesdb e nel sito www.transfermarkt.it
- 2) Non superare il proprio budget durante le aste.
 - 2.1) In caso di superamento verranno annullate le ultime aste vinte fino al rientro nel budget
 - 2.2) Nei casi più recidivi verranno assegnate delle multe.
- 3) Rispettare le fasce:
 - 3.1) Solo i nuovi manager hanno l'obbligo di rispettare le fasce. (Cosi come tutti quanti)



3.2) NON E' CONSENTITO puntare su due giocatori con lo stesso VG (per le fasce 83/85 & 86+) in modo da avere più possibilità di ottenerne uno.

LIMITE GIOCATORI FASCE						
Livello	94/86	85/83	82/80	79/77	76/74	-73
1	1	1	5	15	15	15

Durante tutta la stagione i Managers potranno dare sfogo alla loro capacità manageriale con acquisti, vendite o scambi giocatori. Tutto dovrà essere riportato nella sezione "Trattative Concluse" del Forum. Le trattative concluse, verranno ufficializzate durante la prima sessione di mercato disponibile. Le trattative concluse potranno essere ritirate SOLO nel caso in cui entrambi i managers siano d'accordo. Gli admin si riservano il diritto di annullare in modo permanente o sospendere una trattativa nel caso in cui si ritenga che la trattativa svantaggi troppo una delle due parti. Importante: il valore dei giocatori per le offerte nelle aste, sarà preso dal sito www.transfermarkt.it. L'offerta minima per un giocatore dovrà essere pari al 50% del suo valore. Esempio: Ronaldo valore 100mln, l'offerta minima per lui dovrà essere di 50mln. Saranno cancellate tutte le offerte al di sotto del 50% del valore del giocatore. L'offerta minima per tutti i giocatori non potrà essere inferiore a € 500.000. Esempio: se un giocatore vale € 1 o € 1.000.000, l'offerta dovrà essere di € 500.000 o maggiore.

FASI DI MERCATO

TRATTATIVE PRIVATE TRA MANAGERS

Valore minimo

In caso di trattative tra due giocatori, il valore minimo della trattativa deve coprire il 70% della stessa (es. Voglio scambiare un giocatore che ha un valore di 10 mln su TM, il valore della trattativa deve coprire un minimo di 7 mln, cioè il 70%).

Valore massimo

Per gli OVER 23 il loro valore massimo è del 120%, un giocatore OVER23 che vale 10 mln, può essere venduto massimo a 12 mln mentre per i giocatori Under 23, il loro valore massimo è del 140%, un giocatore Under 23 che vale 10 mln, può essere venduto massimo a 14 mln.

GIOCATORI TRATTABILI

- 1) Non è possibile avviare una trattativa con manager che a fine stagione lasceranno la lega.
- 2) Non è possibile concludere trattative dopo la fase di mercato di Gennaio che riguardano giocatori che nel futuro pes potrebbero sparire.
- 2.1) E' possibile "congelare" la trattativa e attendere l'uscita della futura edizione del gioco per verificare l'esistenza del calciatore nel database del gioco.
- 3) A tutela dei nuovi iscritti o degli "inesperti" in fatto di mercato, le trattative con essi dovranno essere approvate dagli admin, anche dopo conferma nel forum.
- 4) Vietata la cessione di un calciatore, che ha annunciato il ritiro, dopo la chiusura del mercato di riparazione.
- 4.1) E' concessa invece durante il mercato di riparazione (ovvero tra la pausa invernale e la ripresa del campionato).

RIMBORSO GIOCATORI SVINCOLATI - RITIRATI





Lo svincolo di un giocatore con un VG da **84** a **90+** darà diritto ad un rimborso pari al **40%** del valore di transfermarkt (www.transfermarkt.it)

Lo svincolo di un giocatore con un VG da **80** a **83** darà diritto ad un rimborso pari al **35%** del valore di transfermarkt (www.transfermarkt.it)

Lo svincolo di un giocatore con un VG pari o inferiore a **79** darà diritto ad un rimborso pari al **30%** del valore di transfermarkt (www.transfermarkt.it)

- 1)** Gli svincoli dei giocatori dovranno essere fatti nella settimana precedente all'inizio delle aste a busta chiusa di inizio stagione.
- 2)** Il rimborso dei giocatori scomparsi dal gioco (non ritirati) è pari al 50% del valore riportato su TM.
- 3)** Il proprietario può decidere di "ibernare" il giocatore e di non prendere il rimborso sperando che nella future edizioni ritorni nel gioco. (Lo stipendio non verrà detratto dalle finanze).
- 4)** Nessun rimborso per giocatore ritirato.

ASTE

1) Le aste si svolgeranno esclusivamente in due fasi: prima dell'inizio del Campionato e dopo la prima metà del Campionato, prima che inizi la seconda metà.

2) Le fasi di calciomercato si dividono in:

- Aste a busta chiusa (svincolati)
- Trattative private tra managers (cessioni, scambi)
- Aste vendita giocatori a rilancio



ASTA A BUSTA CHIUSA (SVINCOLATI)

- 1) Gli oggetti virtuali dell'asta a busta chiusa sono i giocatori liberi (senza nessuna squadra).
- 2) I manager non vedono le offerte e l'andamento dell'asta fino alla conclusione della sessione.
- 3) L'admin imposta un tempo limite per la scadenza dell'asta.
- 4) I giocatori vengono assegnati alla squadra che, alla fine dell'asta, ha fatto l'offerta più alta.
- 5) Ad asta conclusa, le finanze dei manager che si sono aggiudicati i giocatori vengono diminuite del valore della loro offerta.
- 6) Non è consentito fare un'offerta per un calciatore di vg 84+ se nello stesso ruolo si possiede già uno con un vg superiore a 84+
- 7) Offerta minima obbligatoria 500.000 anche se il calciatore ha un valore compreso tra 1 e 500.000
- 7.1) ESEMPIO: Tizio vale 50.000 €, la metà è 25.000 ma l'offerta minima deve essere per forza 500.000
- 8) I giocatori di vg 84+ aggiudicati tramite asta svincolati, possono essere ceduti, nella fase successiva alle aste, a squadre che hanno in possesso uno o più calciatori nel medesimo ruolo con vg 84+ ad un prezzo che copra minimo il 100% del valore del giocatore riportato su transfermarkt.

ASTA VENDITA GIOCATORI (A RILANCIO)

- 1) In questo tipo di asta i manager possono mettere in vendita i giocatori della loro squadra partendo da un prezzo minimo.
- 2) Gli altri manager possono vedere le offerte e l'andamento dell'asta per tutta la durata della sessione.
- 3) L'admin imposta, a sua discrezione, un tempo limite per la scadenza dell'asta e i manager fanno le offerte rilanciando sulla puntata dell'ultimo offerente fino alla conclusione della sessione.
- 4) I giocatori vengono assegnati alla squadra che, alla fine dell'asta, ha fatto l'offerta più alta.
- 5) Ad asta conclusa, le finanze dei manager che hanno messo in vendita i loro giocatori vengono



incrementate con il valore delle offerte fatte dai vincitori e le finanze dei vincitori vengono diminuite del valore della loro offerta.

- 6) Importante: il nome giocatore che verrà messo in vendita, dovrà essere riportato nel forum nella sezione "Asta Giocatori" (così da permettere agli admin di creare un annuncio sul canale Telegram in modo da avvisare tutti) e messo in vendita nel portale, almeno 24 ore prima dell'asta.
- 7) In questo tipo di asta non è l'admin ad impostare la durata della sessione, ma ogni singolo giocatore ha un countdown di 30 minuti, che parte alla prima offerta ricevuta. I manager cercano, tra l'elenco dei giocatori messi all'asta, il giocatore interessato e fanno l'offerta rilanciando sulla puntata dell'ultimo offerente.
Alla scadenza del countdown la squadra che ha fatto l'offerta più alta si aggiudica il giocatore.
- 8) In questa asta è presente un sistema di controllo alla scadenza del countdown di un giocatore: se un manager effettua un rilancio quando mancano tre minuti al termine del countdown, il contatore viene incrementato di altri 5 minuti.
- 9) Ad asta conclusa, le finanze dei manager che si sono aggiudicati i giocatori vengono diminuite del valore della loro offerta.
- 10) L'offerta minima per ogni giocatore dovrà essere di € 500.000 e il rilancio dovrà essere di almeno €100.000 superiore all'offerta già esistente. Prima di ogni azione, come aprire aste, rilanciare, ecc. Aggiornate la pagina del portale con il tasto F5 della tastiera per evitare eventuali errori.

LOTTO INFORTUNATI

Sorteggio Giocatori Infortunati legati al gioco del lotto.



Ad ogni giocatore della vostra squadra dovrete assegnare un numero da 1 a 90. Non potete assegnare lo stesso numero a più giocatori. Se uno dei giocatori della vostra squadra è nei 5 numeri estratti nella "ruota nazionale" nell'estrazione del lotto del martedì, sarà considerato infortunato e salterà le partite della settimana successiva.

Statistiche		Fasce/Limiti			
Vittorie: 0		0	0	0	
Sconfitte: 2		1	3	4	
Pareggi: 0					
id	Fascia	Ingaggio	Contratto	Goal	Lotto
	79-77	3	0	0	18
	76-74	2	1	0	15
	76-74	2	0	0	20
	76-74	2	3	0	77
	73	1	2	1	2

SORTEGGIO SPONSOR



- 1) Il sorteggio dello sponsor sarà fatto in diretta streaming sul canale Twitch ad ogni inizio stagione.
- 2) Tutte le squadre avranno un proprio sponsor(fittizio).
- 3) Il valore dello sponsor può variare da 33 a 35 milioni di euro a seconda dello sponsor sorteggiato.



STRUTTURE

Investire denaro in strutture serve a migliorare la propria società di calcio.
Tutte le strutture potranno essere comprate solo durante la fase di mercato.
Migliorare lo stadio e le strutture è un ottimo investimento in quanto apporta un notevole miglioria.

STADIO DI PROPRIETA'



Costo dello stadio: 5.000.000

Costo del biglietto: 7.00

Ogni manager deciderà di investire in uno stadio di proprietà. Nel caso in cui spenda la cifra sopraindicata riceverà come entrate una somma pari a 7,00 (costo del biglietto) moltiplicato per il numero di posti a sedere determinato dal livello di upgrade dello stadio. (Solo partite casalinghe).

Esempio: livello 2 completo: 52.000 spettatori paganti per un complessivo di: 364.000

Nel caso in cui una squadra non abbia costruito lo stadio riceverà soltanto il 40%.

CALCOLO GUADAGNI BIGLIETTI STADIO DI PROPRIETA' O IN AFFITTO (Potrebbe subire lievi variazioni)

PREZZO	LIVELLI STADI + NUMERO POSTI A SEDERE													CALCOLO GUADAGNO SU STADIO	CALCOLO GUADAGNO SU STADIO
BIGLIETTO	0	1-1	1-2	1-3	1-4	2-1	2-2	2-3	2-4	3-1	3-2	3-3	3-4	IN AFFITTO LV 0	DI PROPRIETA' LV 0
€ 7,00	36000,00	38000,00	40000,00	42000,00	44000,00	46000,00	48000,00	50000,00	52000,00	54000,00	56000,00	58000,00	60000,00	40,00%	100,00%
N PARTITE	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO	GUADAGNO
20	€ 5.040.000,00	€ 5.320.000,00	€ 5.600.000,00	€ 5.880.000,00	€ 6.160.000,00	€ 6.440.000,00	€ 6.720.000,00	€ 7.000.000,00	€ 7.280.000,00	€ 7.560.000,00	€ 7.840.000,00	€ 8.120.000,00	€ 8.400.000,00	€ 2.016.000,00	€ 5.040.000,00



UPGRADE STADIO



I livelli dello stadio sono 3 ed ogni livello è composto da 4 upgrade (12 parti).
Per poter acquistare un upgrade è necessario prima aver acquistato i livelli precedenti.

Livello 1/1 Costo 2.000.000

Ricavo: Vittoria 100.000 - Pareggio 85.000 - Sconfitta 50.000

Livello 1/2 Costo 2.000.000

Ricavo: Vittoria 130.000 Pareggio 115.000 - Sconfitta 100.000

Livello 1/3 Costo 2.000.000

Ricavo: Vittoria 160.000 - Pareggio 145.000 - Sconfitta 130.000

Livello 1/4 Costo 2.000.000

Ricavo: Vittoria 190.000 Pareggio 175.000 - Sconfitta 160.000

Livello 2/1 Costo 3.000.000

Ricavo: Vittoria 220.000 Pareggio 205.000 - Sconfitta 190.000

Livello 2/2 Costo 3.000.000

Ricavo: Vittoria 250.000 Pareggio 235.000 - Sconfitta 220.000

Livello 2/3 Costo 3.000.000

Ricavo: Vittoria 280.000 Pareggio 265.000 - Sconfitta 250.000

Livello 2/4 Costo 3.000.000

Ricavo: Vittoria 310.000 Pareggio 295.000 - Sconfitta 280.000

Livello 3/1 Costo 4.000.000

Ricavo: Vittoria 340.000 Pareggio 325.000 - Sconfitta 310.000

Livello 3/2 Costo 4.000.000

Ricavo: Vittoria 370.000 Pareggio 355.000 - Sconfitta 340.000

Livello 3/3 Costo 4.000.000

Ricavo: Vittoria 400.000 Pareggio 385.000 - Sconfitta 370.000

Livello 3/4 Costo 4.000.000

Ricavo: Vittoria 450.000 Pareggio 435.000 - Sconfitta 400.000

AUMENTO SLOT ROSA

Serve ad aumentare il numero dei giocatori della propria squadra.



CENTRO MEDICO



Il Centro Medico è una struttura che serve ad accorciare i tempi di recupero dei giocatori.

Per recuperare un giocatore per una partita della settimana è necessario prima di tutto possedere un centro medico. Per poter recuperare i calciatori è necessario assumere un'equipe medica.

Grazie ad un'equipe medica è possibile recuperare per una sola partita della settimana un calciatore.

Numero massimo di equipe mediche: 2 (quindi 2 calciatori recuperabili per una sola partita, non necessariamente la stessa)

Costo centro medico 3.000.000 - Costo equipe medica n1: 1.500.000 - Costo equipe medica n2: 1.500.000

FAN CLUB





Avere un Fan Club aiuterà ad aumentare le entrate economiche.

E' possibile avere un fan club per ogni livello di stadio completato fino ad un massimo di 3. (1/4 - 2/4 - 3/4)

Costo: 1.500.000

Ricavo: 75.000 per ogni partita.

VIVAIO U21

- 1) I giocatori del vivaio non potranno avere più di 21 anni (al momento dell'acquisto) e potranno restarci fino a quando compiranno 22 anni e quindi dovrà essere riscattato o svincolato entro il termine della stagione), ovviamente l'età da considerare è quella del pesdb, non del transfermarkt.
- 2) Se entro i due anni un giocatore del vivaio non entrerà a far parte della prima squadra verrà svincolato e quindi risulterà "libero".
- 3) Calcolo stipendi attivo anche nel vivaio U21.
- 4) Quando un manager decide di trasferire in prima squadra un giocatore del vivaio deve pagare lo stesso importo che ha pagato in asta per poterlo portare nel proprio vivaio, e ovviamente gli verrà pagato lo stipendio. (I soldi del riscatto non andranno nelle finanze del vivaio, ma andranno persi)
- 5) Il vivaio ha un limite massimo di 18 giocatori.
- 6) Quando si crea la squadra per la prima volta bisogna rispettare i seguenti ruoli:
2 Portieri - 6 Difensori - 6 Centrocampisti - 4 Attaccanti
- 7) Come acquistare un giocatore U21:
Saranno dati, ad ogni manager nuovo, 50 milioni con i quali potrà partecipare alle aste.
Per tutti i giocatori svincolati ci sarà un rimborso del 40% della spesa per acquisizione degli stessi.
- 8) Il budget del vivaio può essere utilizzato esclusivamente per l'acquisto dei giocatori U21 che entreranno a far parte del vivaio.
- 9) Ogni inizio stagione ad ogni vivaio sarà versata una somma di € 25.000.000. Il budget massimo per ogni vivaio sarà di € 50.000.000 a prescindere dalle finanze in possesso.
ES: 40.000.000 le finanze del Team Alpha, riceverà solo 10.000.000

CAMPIONATO U21

- 1) I partecipanti sono obbligati a dare il massimo impegno nel portare a termine le partite.
- 2) La tipologia del campionato verrà decisa sempre all'inizio della stagione (Dipende da nr. Iscritti)
- 3) Si possono inserire i calciatori di 21 anni con VG inferiore/uguale 76 dei team A. (Max 5)

PREMI: VITTORIA 300.000 - PAREGGIO 250.000 - SCONFITTA 200.000

1° POSTO: 3.000.000 - **2° POSTO:** 2.500.000 - **3° POSTO:** 2.000.000 - **4° POSTO:** 1.500.000 - **5° POSTO:** 1.000.000



I soldi guadagnati dalle partite e del premio finale potranno essere impegnati per riscattare un SOLO calciatore del vivaio in prima squadra o investirli sulle aste u21 a busta chiusa.

PRESTITI

- 1) Il numero massimo di prestiti è di 5 giocatori in entrata e 5 in uscita.
- 2) I giocatori ceduti col "prestito con obbligo di riscatto" saranno considerati di proprietà della squadra che lo ha preso in prestito quindi è obbligatorio avere sempre un minimo di 23 giocatori.

TIPOLOGIE DI PRESTITO

- 1) Oneroso: costo del prestito pari al 30% dello stipendio.
 - 1.1) Si paga una somma per avere il giocatore fino ad un massimo del 30% del suo valore.
 - 1.3) Esempio: Papu Gomez: VG 84. Stipendio 8.500.000 Il prestito costa: 2.250.000
- 3) Diritto di riscatto: si ha la possibilità di acquistare il giocatore, al termine del prestito, alla cifra stabilita al momento del prestito.
- 4) Oneroso con diritto di riscatto: si paga una somma per avere il giocatore pari al 30% del suo stipendio, inoltre si ha la POSSIBILITA' di acquistare il giocatore, al termine del prestito, alla cifra stabilita al momento del prestito.
 - 4.1) Il valore di acquisto sommato alla cifra del prestito e non potrà superare il 120% del valore del giocatore reale riportato su TM
 - 4.2) ESEMPIO: Papu Gomez: valore su TM 18.000.000 mln: viene prestato per un valore pari a 2.250.000 e poi ceduto per un valore massimo di 18.600.000 in quanto il 120% risulterebbe 21.600.000
- 5) Obbligo di riscatto: obbligo di acquistare il giocatore alla cifra stabilita al momento del prestito.
 - 5.1) Nel caso in cui la squadra che ha l'obbligo di acquistare il giocatore non disponesse di fondi sufficienti per l'acquisto del giocatore, sarà costretta a vendere all'asta uno o più giocatori della propria squadra, fino al raggiungimento della cifra necessaria per l'acquisto del giocatore.
- 6) Oneroso con obbligo di riscatto: si paga una somma per avere il giocatore pari al 30% del suo stipendio, inoltre si ha l'OBBLIGO di acquistare il giocatore, al termine del prestito, alla cifra stabilita al momento del prestito.



- 6.1)** Il valore della cessione sommato al valore del prestito dovrà raggiungere minimo il 70% del valore reale del giocatore sul TM e non potrà superare il 120%

Tutti i prestiti dovranno essere riportati nel forum nella sezione "Prestiti", dove dovrete specificare la modalità del prestito.

INGAGGI

Il monte ingaggi verrà sottratto dal budget a fine stagione (vedi Finanze nel portale).

Il calcolo degli ingaggi verrà condizionato dal VG di ogni singolo giocatore e dalla sua POSIZIONE nel gioco.

ESEMPIO SU GIOCATORI CON VG 80 (*Potrebbe subire variazioni con l'uscita del prossimo PESDB*)

PT: 1.920.000

TD: 1.920.000

DC: 2.240.000

TS: 1.920.000

MED: 2.240.000

CLS: 2.160.000

CLD: 2.160.000

CC: 2.080.000

TRQ: 2.080.000

ESA: 2.400.000

EDA: 2.400.000



SP: 2.560.000

P: 3.200.000

INTROITI PARTITE

SCONFITTA: 1.500.000 PAREGGIO: 1.750.000 VITTORIA: 2.000.000



SERIE A, SERIE B, SERIE C:

1° classificato 8.000.000 (Gli altri a scalare di un milione fino all'8° posto)

NB: A parità di punteggio guadagnerà la posizione superiore il team con la migliore differenza reti (NO scontri diretti)



FF GOLD CUP:

Passaggio turno: 2.000.000

Vittoria: 6.000.000

2° classificato: 3.000.000



FF SILVER CUP

Vittoria: 2.500.000

2° classificato: 1.000.000



CHAMPIONS LEAGUE:

Passaggio turno: 2.500.000

Qualificazione stagione successiva: 4.000.000

Vittoria: 7.000.000

2° classificato: 3.500.000



EUROPA LEAGUE:

Passaggio turno: 2.500.000

Qualificazione stagione successiva: 1.500.000

Vittoria 5.000.000

2° classificato: 2.500.000



SUPERCOPPA EUROPEA & SUPERCOPPA FF

Vittoria: 1.500.000

Sconfitta: 500.000



MONDIALE PER CLUB

Vittoria 1.500.000

Sconfitta: 500.00

PREMI EXTRA



PALLONE D'ORO: 1.500.000

Il calciatore che avrà il numero più alto di "Miglior giocatore in campo" dell'intera stagione (Tutti i tornei compresi)



TRASCINATORE: 1.500.000

Competizioni valide: TUTTE



SCARPETTA D'ORO: 1.500.000

Competizioni valide: TUTTE



ASSIST-MAN: 1.500.000

Competizioni valide: TUTTE



MIGLIOR PARATA: 1.500.000

La parata più bella e importante della stagione



MIGLIOR PORTIERE: 1.500.000

Il miglior portiere della stagione



GOAL OF THE YEAR: 1.500.000

Il premio riservato al gol più bello dell'intera stagione



GOAL OF THE WEEK: 500.000

Il premio riservato al gol più bello di ogni settimana (Solo campionato)

**PREMIO "IL PARTECIPARE E' IMPORTANTE": 2.500.000**

Premio destinato a tutti coloro che parteciperanno costantemente al "Goal of the week" candidando i propri goal settimanalmente e partecipando alle votazioni (Per essere valido l'utente dovrà partecipare per un totale di almeno 2/3 delle partite complessive di campionato, ES: 30 partite di campionato complessive andata e ritorno, obbligatorio partecipare a 20 goal of the week)

QUALIFICAZIONI COPPE EUROPEE E TESTE DI SERIE

(Potrebbe subire variazioni nel corso degli anni a causa del numero di partecipanti alla lega)

- 1)** Le prime 8 classificate di serie A, B, C parteciperanno alla Champions League.
- 2)** Tutte le altre squadre di serie A, B, C si qualificheranno per l'Europa League
- 3)** Supercoppa FF: Finalissima tra vincitrice Campionato A e vincitrice della FF Gold Cup
- 3.1)** Nel caso in cui la vincitrice del campionato vinca anche la FF Gold Cup, la finalissima verrà disputata tra la vincitrice del campionato di A e la seconda finalista della FF Gold Cup.
- 4)** Al mondiale per club parteciperanno le vincitrici dei campionati A,B,C, CL, EL in cui si sfideranno in un torneo con partite di sola andata.
- 4.1)** In caso di qualificazione doppia si procederà come nel punto **3.1** considerando anche le finaliste.

TESTE DI SERIE FORMAZIONE GIRONI COPPA

Calcolato in base alla posizione finale in campionato

CL: 1^ Fascia: 1-2- **2^ Fascia** 3-4 - **3^ Fascia** 5-6 - **4^ Fascia** 7-8

EL: 1^ Fascia: 9-10 – **2^ Fascia** 11-12 – **3^ Fascia:** 13-14 – **4^ Fascia** 15-16

FF CUP: 1^ Fascia: 1-2-3-4- **2^ Fascia** 5-6-7-8 - **3^ Fascia** – 9-10-11-12 - **4^ Fascia** 13-14-15-16

TESTE DI SERIE FASI AD ELIMINAZIONE DIRETTA

- 1)** La prima classificata di ogni girone di Champions League è considerata testa di serie e non potrà incontrare nel primo turno ad eliminazione diretta un'altra squadra arrivata prima nel suo girone.
- 2)** La prima classificata di ogni girone di Europa League è considerata testa di serie e non potrà incontrare nel primo turno ad eliminazione diretta un'altra squadra arrivata prima nel suo girone.
- 3)** Le 4 terze classificate nei loro gironi di Champions League saranno teste di serie nel primo turno ad eliminazione diretta di Europa League *(Potrebbe subire variazioni in corso a seconda del numero di gironi/squadre di Europa League e Champions League; Es: 8 gironi EL, non verranno prese in considerazioni le migliori terze della CL)*



- 4) Le 4 seconde classificate e le 4 terze classificate nei gironi di Europa League si qualificheranno per la fase ad eliminazione diretta ma non saranno teste di serie. *(Potrebbe subire variazioni in corso a seconda del numero di gironi/squadre di Europa League e Champions League)*



PROMOZIONE / RETROCESSIONE IN CAMPIONATO



- 1) 4 squadre promosse nella Serie superiore e 4 vengono retrocesse in quella inferiore.
- 1) 1^a, 2^a classificate vengono promosse nella Serie superiore in modo diretto.
- 2) 15^a e 16^a vengono retrocesse nella Serie inferiore in modo diretto.
- 3) 3^a, 4^a, 5^a 6^a (della Serie B) playoff con 13^a e 14^a (della Serie A) per i due posti disponibili.
- 4) 3^a, 4^a, 5^a 6^a (della Serie C) playoff con 13^a e 14^a (della Serie B) per i due posti disponibili.

FASI AD ELIMINAZIONE DIRETTA - TABELLINO

Premessa.

Sul portale attualmente non vi è la funzione Andata & Ritorno.

E' stato escogitato il seguente metodo per permettere di giocare sia il turno di andata che di ritorno dei match di coppa riguardanti le fasi ad eliminazione diretta, per dare ancora quel pizzico di realismo in più. Per evitare problemi durante queste partite è necessario seguire alla lettera le seguenti regole:

- 1) Sul portale sarà presente un solo match, un solo tabellino al termine di tutte le partite.
 - 1.1) Il tabellino verrà compilato dal vincitore al termine delle partite con il risultato complessivo.
- 2) In caso di pareggio si disputerà un terzo match con durata di 5 minuti, essi simuleranno i tempi supplementari.
 - 2.1) I tempi supplementari vanno OBBLIGATORIAMENTE giocati subito dopo il match di ritorno.
 - 2.2) Nelle impostazioni pre-partita sarà necessario abilitare ovviamente SOLO i rigori nel caso in cui i tempi supplementari terminino allo stesso modo.
 - 2.3) Indipendentemente dallo stato fisico (Forma) è OBBLIGATORIO schierare gli 11 che erano in campo fino al termine del secondo match.
 - 2.4) VIETATO far subentrare attraverso una sostituzione un calciatore che era stato sostituito durante il match di ritorno.
 - 2.5) VIETATO usare le sostituzioni nel caso in cui ne abbiate già usate 3 durante il match di ritorno.
 - 2.6) E' possibile usare invece le restanti EVITANDO di far rientrare nei "tempi supplementari" un calciatore sostituito durante il match di ritorno



- 3) Sarà obbligatorio riportare i video di fine partita di ogni match, nel caso se ne giocassero 3 (Andata, ritorno, tempi supplementari senza rigori/tempi supplementari con vittoria ai rigori)
- 4) In caso di pareggio con gol fuori casa si assegnerà un gol a tavolino alla squadra sconfitta, questo servirà a simulare il gol fuori casa che permette la vittoria.

ESEMPIO: SEMIFINALI DI CHAMPIONS LEAGUE 2016 ATL. MADRID VS BAYERN MONACO (And 1-0 - Rit 2-1)

Se nel tabellino vengono riportati solo i 4 gol risulta pareggio, per consentire la vittoria all'Atletico che ha segnato 1 gol fuori casa si dovrà assegnare al Bayern un autogol così da rendere il punteggio finale 2-3

- 5) Il migliore in campo da assegnare nel tabellino sarà il migliore in campo del match di ritorno.

AZIONI VIETATE

- 1) Non è consentito effettuare un lancio lungo alto diretto all'attaccante (qualsiasi giocatore sia) lanciato a rete subito dopo aver battuto il calcio d'inizio, dopo la ripresa del secondo tempo o successivo ad un gol subito.

(Vedi link: <https://www.youtube.com/watch?v=6bMkpv0YCH4>)

- 2) Vietato selezionare su calcio d'angolo! A prescindere dalla posizione in area
- 2.1) E' consentito selezionare il giocatore vicino alla bandierina per un passaggio ravvicinato.

La multa per chi utilizzerà questi bug di gioco è di € 1.000.000,00

Come comportarsi quando l'avversario segna un gol utilizzando uno dei due bug:

- 1) Continuare a giocare fino al termine della partita
- 2) Salvare il gol realizzato utilizzando uno dei due bug (per farlo basta andare in "momenti salienti" e cliccare il tiro o quadrato e salvarlo)
- 3) Fare un video del gol realizzato utilizzando uno dei due bug
- 4) Avvisare un admin della lega dell'accaduto.

Come comportarsi quando segniamo "inavvertitamente" un gol utilizzando uno dei due bug:

- 1) Fermiamo immediatamente il gioco



- 2) Contattiamo il nostro avversario scusandoci dell'accaduto e concediamo lui di segnare un gol senza opporre resistenza per pareggiare i conti. (Questo eviterà sanzioni successive)

MULTE

Così come per i premi, anche per le eventuali trasgressioni le sanzioni pecuniarie (virtuali) verranno quantificate e prelevate dalla Lega direttamente dalle casse del club interessato.

1) Multa per partita non giocata

Il Manager che non gioca una partita entro i tempi prestabiliti dal regolamento dovrà pagare € 1.000.000 di multa.

2) Multa per video errato o mancante

La registrazione del video per la compilazione del tabellino post partita spetta al vincitore o in caso di pareggio a chi gioca in casa e va pubblicato entro i 7 giorni della giornata.

All'8° giorno scatta la multa di 1.000.000.

NB) Se ritenuto opportuno, gli admin, non assegneranno multe o sconfitte a tavolino, indicando agli utenti come procedere in situazioni particolari sottoposte.

3) Multa per giocatori squalificati e infortunati

La multa per l'utilizzo di giocatori infortunati o squalificati è di € 1.000.000 e la partita sarà persa a tavolino.

4) Multa per interruzione/abbandono partita (quit)

La multa per coloro che quittano (ALT F4) durante la partita e a fine partita è di € 5.000.000.

Se il quit causa anche l'impossibilità di registrare il video, a chi ha quittato verrà data la partita persa a tavolino e la multa.

NB) Se ritenuto opportuno, gli admin, non assegneranno multe o sconfitte a tavolino, indicando agli utenti come procedere in situazioni particolari sottoposte.



5) Multa per errore nelle aste 500.000

5.1) Se recidivo: 1.000.000 (da sommare alla precedente)

NB) Errori non ammessi:

- puntare meno di 500.000
- puntare su 2 o più giocatori over 85 (valido per chi deve formare la squadra da zero)
- puntare su 3+ giocatori over 83 (valido per chi deve formare la squadra da zero)
- puntare su giocatori fake/leggende

6) Multa per possesso di giocatore fake/non corrispondente in rosa

Sconfitte a tavolino per tutte le partite in cui è stato schierato in campo il/i calciatore/i e multa di 5.000.000, se recidivo 10.000.000.

GEMELLAGGIO

Due team possono decidere di gemellarsi:

1) E' possibile gemellarsi con una sola squadra per la durata minima di una stagione.

1.1) Al termine di essa sarà possibile terminare il gemellaggio e ufficializzarlo con un altro team.

2) E' consentito il prestito di un solo giocatore a titolo gratuito tra team gemellati per la durata di una stagione o di metà stagione.

E' consentito il prestito di un altro giocatore nel caso in cui sia stato restituito alla squadra proprietaria durante la fase di mercato di riparazione.



GOAL OF THE WEEK & YEAR

1) Goal of the week: SOLO SERIE A, B, C

1.1) Goal of the year: gol segnato in qualsiasi competizione

2) QUANDO VOTARE: Dal giovedì alla domenica successivi all'ultimo giorno delle candidature.
(ESEMPIO: GIORNATA 20^ INIZIO 8/3/2018, SI VOTA DAL 15/3/2018 AL 18/3/2018)

3) Si vota un SOLO gol

4) Obbligatorio candidare il gol entro le 23:59 del mercoledì successivo.

(ESEMPIO: GIORNATA 20^ INIZIO 8/3/2018, SI CANDIDA ENTRO IL 14/3/2018 ALLE 23:59)

5) COME VOTARE: Tramite un sondaggio aperto nel forum (o gruppo facebook) dove selezionerete una e una sola opzione (punto 3), verrete informati dell'apertura del sondaggio tramite canale telegram.

6) COME CANDIDARE IL PROPRIO GOL: Obbligatorio caricare il video del gol su di un canale di hosting video (ES: YouTube, Vimeo, Twitch) in qualità superiore/uguale a 480.

Non saranno considerati i gol ripresi tramite cellulare (inquadrando il monitor di gioco).

Per candidare il gol è sufficiente rispondere al topic relativo alla giornata sul forum, nella sezione Goal of the week rispettiva e postare il link del video con i seguenti dati:

NOME DI CHI HA SEGNATO IL GOL, SQUADRA DI APPARTENENZA, PARTITA

(Esempio: ASENSIO, BARCELONA, BARI VS BARCELONA)



GOLDEN GLOVE (MIGLIOR PORTIERE DELL'ANNO)

(75% DELLE PARTITE DA TITOLARE, SENZA ESSER SOSTITUITO DURANTE IL CORSO DELLA PARTITA)

PREMIO ASSEGNATO AL PORTIERE CHE AVRA' SUBITO IL MINOR NUMERO DI GOL

MIGLIORE IN CAMPO DEL PORTIERE(MLG): 1 PUNTO BONUS

OGNI PUNTO BONUS: -2 GOL sottratti al totale

Infine si dividerà il numero dei gol subiti per il numero di partite giocate(in cui il portiere era titolare)

ESEMPIO:

Neuer: **69 GS / 40 P** (su 45 totali della squadra in tutte le competizioni) + **2 MLG** (quindi 69 - 4): 65/40 = 1,625

Oblak: **62 GS / 35 P** (su 45 totali della squadra in tutte le competizioni) + **1 MLG**(quindi 62 - 2): 60/35 = 1,714

In uno scenario simile Neuer ottiene un punteggio più basso, quindi migliore.

SAVE OF THE YEAR (MIGLIOR PARATA)

VOTAZIONE: OGNI VOTO EQUIVALE AD 1 PUNTO

PUNTI BONUS: (VALIDO SOLO IN CASO DI VITTORIA/PAREGGIO, AD ESEMPIO AL 90° IN FINALE PERMETTENDO DI ANDARE AI SUPPLEMENTARI, E SE IL RISULTATO FINALE E' DETERMINANTE AI FINI DELLA CLASSIFICA)

I PUNTI BONUS HANNO EFFETTO SOLO NEL CASO IN CUI LA PARATA CANDIDATA HA ALMENO UN VOTO

ESEMPIO: parata in finale candidata, riceve 0 voti al sondaggio, non ottiene i 5 punti bonus, quindi resta a 0 e non a 5.

PUNTI BONUS:

5 PUNTI

FINALE DI COPPA

4 PUNTI

SCONTRO DIRETTO PER LO SCUDETTO(RITORNO)

3 PUNTI

PARTITA VALIDA PER LA SALVEZZA IN CAMPIONATO(RITORNO)

(ES: LA VITTORIA PERMETTE ALLA SQUADRA IN CLASSIFICA SITUATA TRA LA 12^A E 16^A POSIZIONE DI SALVARSI)

SEMIFINALE DI COPPA (ANDATA/RITORNO)

2 PUNTI

SCONTRO DIRETTO TRA 8^A E 9^A IN CLASSIFICA (RITORNO)

PARTITA DETERMINANTE PER IL SUPERAMENTO DEL GIRONE DI COPPA(RITORNO)

QUARTI DI FINALE DI COPPA(ANDATA/RITORNO)



1 PUNTO

PARTITA GIRONE COPPA (ANDATA)

PARTITA CAMPIONATO (ANDATA)

OTTAVI DI FINALE COPPA(ANDATA/RITORNO)

PARTITA DI ANDATA GIRONE

PARTITA DI GIRONE CHE NON INFLUISCE SULLA CLASSIFICA

TOTO FOOTBALL FACTORY

Per partecipare al TotoFF bisogna giocare la schedina che ogni settimana verrà pubblicata nel forum.

Si tratta di un file excel dove vi basterà spuntare il vostro pronostico 1 X 2 e poi creare l'immagine utilizzando la funzione "stamp r sist" o "print screen" della tastiera e usare paint per creare l'img.

Se non sapete come si fa uno screen cercate su google.

NB: tutte le schedine con errori di qualsiasi genere (inserimento di doppie, triple, incomplete, ecc.) non saranno ritenute valide.



“TOTOFACTORY”

Giornata 1

			1	x	2	1	x	2	1	x	2
1	Barcellona	Atletico M.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Lecce	Palermo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Tottenham	Chelsea	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Sporting L.	Porto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Inter	Spal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Manchester Utd	Siviglia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Milan	Juventus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Vitesse	Copenaghen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Kawasaki	Arsenal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Fulham	Real Madrid	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Cagliari	Feyenoord	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Parma	Schalke04	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Krc Genk	Monaco	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Napoli	Marsiglia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Manchester City	Boca Juniors	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PREMI

13: 5.000.000

12: 3.000.000

11: 2.000.000

10: 1.000.000

Responsabile: GufoNero



OBIETTIVI



- 1) 5 Obiettivi di difficoltà crescente
- 2) Porta a termine più obiettivi possibili e riscatta il premio
- 3) Ogni team manager avrà 1 obiettivo di ogni difficoltà
- 4) Gli obiettivi verranno sorteggiati in live sul canale twitch www.twitch.tv/footballfactory2016

PREMI PER OBIETTIVO SUPERATO

WHITE: DIFFICOLTA' LVL 1: 3.000.000

BRONZE: DIFFICOLTA' LVL 2: 4.000.000

SILVER: DIFFICOLTA' LVL 3: 5.000.000

GOLD: DIFFICOLTA' LVL 4: 6.000.000

BLACK: DIFFICOLTA' LVL 5: 7.000.000



TURNOVER (in lavorazione)