FM TOURNAMENT

REGOLAMENTO UFFICIALE

Stagione 2027

Torneo online di Football Manager
54 squadre · Serie A, B e C

SERIE A | SERIE B | SERIE C

A cura dello staff FMTournament · In vigore dal mercato di dicembre 2026

INDICE

1 Principi e definizioni 3

2 Partecipanti e squadre 3

3 Rose e contratti 5

4 Competizioni 6

5 Calendario e appuntamenti 7

6 Svolgimento delle partite 8

7 Partite non disputate 10

8 Calciomercato 13

9 Premi ed economia 15

10 Amichevoli e tornei 16

11 Disciplina 17

12 Ricorsi 19

Come leggere il regolamento

Gli articoli sono numerati e i rinvii indicano dove trovare la regola citata (es. art. 7.5). Tutte le sanzioni sono raccolte in un'unica tabella (art. 11.3).

ARTICOLO 1

1 PRINCIPI E DEFINIZIONI

1.1 Il torneo

FMTournament (FMT) è un torneo online di Football Manager: ogni mister guida una squadra in tutto, dal mercato alle partite. Le 54 squadre sono divise in Serie A, B e C, da 18 squadre ciascuna. Il torneo è gestito dallo staff e ogni competizione ha un proprio responsabile.

1.2 Canali ufficiali

- **Forum:** calendario, topic screen, calciomercato, selezioni, ricorsi.
- **Telegram:** chat appuntamenti (una per competizione), assenze, draft, sondaggi, comunicazioni.

Valgono solo i messaggi scritti nei canali ufficiali: messaggi vocali e accordi presi in privato non hanno valore.

1.3 Definizioni

Termine	Significato
FM	FMoney, la moneta del torneo: mercato, premi e sanzioni
Giornata	Il periodo per giocare una partita: 7 giorni (14 per i turni di andata e ritorno), con apertura il mercoledì
Traghetto	Il mister che gioca una partita al posto di un titolare assente (art. 7.2)
Bidone	Mancata presentazione a un appuntamento senza preavviso (art. 5.4)
TAV	Risultato assegnato a tavolino (art. 7.5)
Doppia sconfitta a tavolino	Entrambe le squadre perdono a tavolino: 0-0, nessun punto
Rosa effettiva	I giocatori utilizzabili, compresi quelli presi in prestito (art. 3.1)
Richiamo / diffida	I due livelli di provvedimento disciplinare (art. 11.2)

1.4 Buon senso

Lo staff valuta ogni caso con buon senso, sulla base di quanto scritto nei canali ufficiali e delle prove fornite. Per i casi non previsti dal regolamento decide lo staff.

ARTICOLO 2

2 PARTECIPANTI E SQUADRE

2.1 Personalizzazione della squadra

A inizio stagione ogni mister può personalizzare la propria squadra: nome, soprannome, città, colori, anno di fondazione, loghi, maglie, stadio, moduli, stile tattico, capitano e vicecapitano. Il nome deve essere di fantasia: non si può usare il nome di una squadra presente nel database di Football Manager.

2.2 Selezioni

Le panchine libere si assegnano con selezioni **interne**, per i mister già nel torneo che vogliono cambiare squadra, o **esterne**, per i nuovi utenti (aperte anche agli interni).

Le selezioni sono chiuse durante le sessioni di mercato. Chi prende una squadra nei 7 giorni prima dell'apertura del mercato non può operare in quella sessione (misura contro gli account fake).

2.3 Selezioni interne

Si aprono per le panchine di Serie A e B, senza limiti di iscritti. Chi partecipa continua a giocare con la propria squadra; le selezioni si svolgono con le squadre di appartenenza.

- **Precedenza:** a chi è nel torneo da più di 1 anno (365 giorni esatti dall'ultimo ingresso), poi a chi è presente da più di 6 mesi.
- **Limite:** massimo 1 cambio di panchina all'anno; il primo ingresso non conta.
- **Esclusione:** chi ha ricevuto una penalità in punti non può partecipare per un anno.
- Senza iscritti, la panchina passa alle selezioni esterne.

2.4 Selezioni esterne e lista d'attesa

Si aprono per le panchine di Serie C e per le selezioni interne rimaste senza iscritti. La squadra va al primo iscritto disponibile, che si candida con il modulo nel topic; lo staff può non accettare un'iscrizione.

Quando tutte le squadre sono occupate, gli interessati lasciano la candidatura nel topic "Lista d'attesa" del forum e vengono ricontattati appena si libera una panchina.

2.5 Dimissioni

Le dimissioni si comunicano pubblicamente nella chat Telegram del torneo e diventano irrevocabili dopo 24 ore. Un mister dimesso può rientrare una sola volta a stagione; chi entra ed esce di continuo senza motivo può finire nella black list (art. 11.4).

2.6 Squadre senza mister

Finché una squadra resta senza mister:

- **Partite:** lo staff nomina 1 o 2 traghetti fissi, che la guidano in tutte le partite fino all'arrivo del nuovo mister. Ricevono i normali compensi del traghetto, senza compensi aggiuntivi, e le partite valgono per la wild card (art. 7.3).
- **Mercato:** un membro dello staff gestisce il mercato della squadra come commissario. Può solo accettare o rifiutare le offerte ricevute per i suoi giocatori, non può farne per acquistarne.
- **Ricostruzione:** a fine mercato di dicembre lo staff può smantellare la rosa e ricostruirla con giocatori svincolati, mantenendo una CA media in linea con la serie.

ARTICOLO 3

3 ROSE E CONTRATTI

3.1 Composizione della rosa

Limite	Valore
Rosa effettiva (portieri e prestiti in entrata compresi)	da 18 a 26 giocatori
Portieri nella rosa effettiva	almeno 2
Rosa effettiva + prestiti in uscita	massimo 29
Lista Under 21	massimo 3
Totale cartellini (26 + 3 prestiti in uscita + 3 Under 21)	massimo 32

Un giocatore in prestito conta nella rosa effettiva della squadra che lo riceve. Si possono cedere in prestito più di 3 giocatori, ma il limite di 29 resta fermo: con 4 prestiti in uscita si hanno al massimo 25 effettivi, con 6 al massimo 23. Sanzioni per eccesso di giocatori o mancanza di portieri: art. 11.3.

3.2 Under 21

È Under 21 chi ha 21 anni o meno all'inizio del campionato (stagione 2027: nati dopo il 31/12/2004). Ogni squadra può iscrivere fino a 3 Under 21 in una lista esterna alla rosa effettiva; gli Under 21 possono comunque stare anche nella rosa effettiva.

- La lista forma la squadra Under 21, con lo stesso nome della prima squadra; usarla è facoltativo.
- I giocatori della lista non sono utilizzabili nelle competizioni ufficiali.
- I passaggi tra prima squadra e lista si fanno solo durante il mercato; la lista si registra entro i giorni degli svincoli.
- A inizio stagione i giocatori della lista tornano automaticamente in prima squadra.

3.3 Contratti e stipendi

Chiuso il mercato di inizio stagione, ogni mister ha 3 giorni per svincolare i giocatori non voluti: gli altri sono rinnovati automaticamente. Gli stipendi si pagano in due rate, alla chiusura di ciascun mercato, calcolate sulla rosa in quel momento.

- Lo stipendio è quello lordo di FM27, arrotondato al primo decimale (6.550.000 € = 6,6 FM; 6.449.000 € = 6,4 FM).
- Un giocatore rimosso dal database può restare in rosa con stipendio 0, oppure va svincolato.
- Lo stipendio di un giocatore in prestito lo paga la squadra proprietaria del cartellino.

ARTICOLO 4

4 COMPETIZIONI

4.1 Regole comuni

Parità in classifica a fine campionato o girone, nell'ordine:

1. punti negli scontri diretti tra le squadre a pari punti (classifica avulsa);
2. differenza reti negli stessi scontri diretti;
3. differenza reti nell'intero campionato o girone;
4. reti segnate in trasferta negli scontri diretti;
5. reti segnate nell'intero campionato o girone.

Parità nei turni di andata e ritorno. Non vale la regola dei gol in trasferta: si rigiocano andata e ritorno nella settimana successiva e si continua a rigiocarle finché una squadra non prevale, finali comprese. Non c'è sorteggio. I playoff hanno regole proprie (art. 4.2).

4.2 Campionati e playoff

Ogni serie si gioca con girone all'italiana di andata e ritorno: 34 giornate.

	Promosse	Playoff	Retrocesse
Serie A	–	–	16ª, 17ª, 18ª
Serie B	1ª, 2ª	3ª-6ª	16ª, 17ª, 18ª
Serie C	1ª, 2ª	3ª-6ª	–

- **Playoff di B e C:** semifinali 3ª-6ª e 4ª-5ª, poi finale, tutto con andata e ritorno. La meglio classificata sceglie dove giocare l'andata e passa in caso di parità.
- La vincente è promossa e riceve 5 FM. Squalifiche, cartellini e infortuni restano quelli del campionato.
- Se la 3ª ha almeno 10 punti di vantaggio sulla 4ª è promossa direttamente e i playoff non si giocano.

4.3 Qualificazioni e sorteggi delle coppe

Contano le posizioni finali della stagione precedente.

Competizione	Serie A	Serie B	Serie C	Squadre
Champions League	1ª-6ª	1ª-5ª	1ª-5ª	16
Europa League	7ª-12ª	6ª-10ª	6ª-10ª	16
Conference League	13ª-14ª	11ª-13ª	11ª-13ª	8
Coppa Italia	tutte	tutte	tutte	54

Fasce dei sorteggi. Champions ed Europa League: 4 gironi da 4. Conference League: 2 gironi da 4.

Fascia	Champions League	Europa League	Conference League
1ª	1ª-4ª A	7ª-10ª A	13ª-14ª A
2ª	5ª-6ª A · 1ª-2ª B	11ª-12ª A · 6ª-7ª B	11ª-12ª B
3ª	3ª-5ª B · 1ª C	8ª-10ª B · 6ª C	13ª B · 11ª C
4ª	2ª-5ª C	7ª-10ª C	12ª-13ª C

4.4 Coppa Italia FMT

Partecipano tutte le 54 squadre; inizia con il girone d'andata del campionato. Tutti i turni sono con andata e ritorno, con topic separati.

- **Ai sedicesimi direttamente (10 squadre):** la detentrice e le prime 3 di Serie A, B e C. Se la detentrice è già tra queste, entra la 4ª di Serie A.
- **Turno preliminare:** le altre 44 squadre; le 22 vincenti raggiungono le 10 qualificate.
- **Campo dell'andata:** sceglie la squadra peggio classificata nella stagione precedente, prima per serie e poi per posizione (es. la 18ª di B è meglio classificata della 1ª di C).

4.5 Champions, Europa e Conference League

- Tutte le partite sono con andata e ritorno.
- Le prime 2 di ogni girone vanno ai quarti. Ai quarti di Champions ed Europa League sceglie il campo dell'andata la prima del girone.
- Le terze di Champions ed Europa League vanno al turno preliminare di Conference: accoppiamenti sorteggiati con le ripescate di Champions e di Europa League in due fasce; le ripescate di Champions scelgono il campo dell'andata.
- Ai quarti di Conference ogni qualificata dai gironi affronta una vincente del preliminare, e sceglie lei il campo dell'andata.
- Dalle semifinali in poi il campo dell'andata è sorteggiato dallo staff.

4.6 FMT Cup

Si gioca a fine stagione, in attesa della nuova versione del gioco, tra 8 squadre, in quest'ordine di importanza: vincitrici di Serie A, B e C, le due finaliste di Champions League, le vincitrici di Europa League, Conference League e Coppa Italia.

Se una squadra ha vinto più competizioni, il posto libero va alla seconda della competizione successiva nell'ordine; per le coppe non si va oltre la finalista. Dai quarti alla finale si gioca andata e ritorno nella stessa giornata; sceglie il campo dell'andata la squadra qualificata con la competizione più importante.

5 ARTICOLO 5 CALENDARIO E APPUNTAMENTI

5.1 Calendario tipo

Periodo	Attività
Dicembre	Mercato di inizio stagione, modifiche alle squadre, avvio della stagione
Gennaio-Maggio	Girone d'andata, inizio delle coppe
Maggio-Giugno	Mercato di riparazione
Giugno-Luglio	Prima parte del girone di ritorno
Agosto	Pausa estiva
Settembre-Novembre	Fine del ritorno e delle coppe, playoff, FMT Cup, rinnovi e svincoli

Lo staff può modificare le date se il calendario lo richiede.

5.2 Giornate

Ogni giornata si apre il mercoledì e dura 7 giorni (14 per i turni di andata e ritorno). Non si può rinviare una partita oltre la scadenza, salvo decisione dello staff per motivi tecnici (forum offline, problemi del gestionale).

5.3 Come fissare una partita

Gli appuntamenti si fissano solo nella chat appuntamenti della competizione:

- il primo messaggio della giornata indica la partita (es. "Andata quarti Champions: 4 Mori – Black Dragons");
- gli orari indicano una fascia precisa: "ci sono dalle 14 alle 16" vuol dire iniziare dalle 14 e finire entro le 16;
- ogni messaggio menziona l'avversario (@nome) o risponde al suo messaggio; tag sbagliati non valgono;
- solo messaggi scritti, niente vocali.

Per traghetti e verdetti vale solo ciò che è scritto in questa chat (art. 7.1).

5.4 Bidoni

Commette un bidone chi non si presenta a un appuntamento fissato senza avvisare almeno 30 minuti prima.

- Vale come appuntamento anche una conferma dubbia ("dovrei esserci", "possiamo provare") non disdetta per iscritto, purché indichi comunque un orario.
- L'avversario aspetta 15 minuti, poi lo segnala nella chat.
- Il bidone è del mister, non della squadra, e si cancella dopo 1 anno senza nuovi bidoni.
- Sanzioni: art. 11.3.

6 ARTICOLO 6 SVOLGIMENTO DELLE PARTITE

6.1 Save e modalità di gioco

Si gioca con il save ufficiale, che non va mai modificato, titolo compreso. Usare il save sbagliato (es. quello dell'andata per il ritorno) comporta la doppia sconfitta a tavolino: entrambi i mister devono controllarlo. La partita si gioca nei primi giorni disponibili nel save, per non alterare morale e condizione fisica.

La modalità obbligatoria è **"Sintesi estesa"**: l'host la imposta e può usarne un'altra solo con il consenso dell'avversario. Chi per un bug vede le partite solo in un'altra modalità lo segnala allo staff e non fa da server finché il problema non è risolto; se il bug ce l'hanno entrambi, lo staff fornisce un server esterno.

6.2 Server e client

La squadra di casa fa da server, quella in trasferta si collega come client; i ruoli si possono invertire per necessità tecniche. In caso di problemi di connessione il responsabile di lega può fornire un server affidabile: ogni mister può chiederlo al massimo 5 volte a stagione.

6.3 Formazioni e svolgimento

Si convocano 11 titolari e 15 panchinari, con 5 sostituzioni. Se dopo il quinto cambio una squadra subisce uno o più infortuni gravi, entrambe ottengono lo stesso numero di cambi in più.

Se ci sono infortuni dopo il caricamento del save e prima del calcio d'inizio, si ricarica su richiesta anche di un solo mister. Una partita iniziata va finita: chi abbandona perde a tavolino, salvo problemi tecnici in buona fede (art. 6.4).

6.4 Disconnessioni

Se server o client si disconnettono in buona fede, si ricarica la partita e si gioca la parte mancante; i risultati dei due spezzoni si sommano.

Momento	Cosa si gioca	Esempio
Primo tempo	Minuti mancanti + 5 di recupero	Al 25': 20' + 45' + 5' = 70'
Intervallo	Il secondo tempo completo, senza i 5' aggiuntivi (nella partita ricaricata è il primo tempo)	–
Secondo tempo	Minuti mancanti + 5 di recupero	Al 75': 15' + 5' = 20'
Recupero	Solo i minuti di recupero rimasti	Al 91' su 5': 4'

- L'ultima azione del secondo spezzone va portata a termine, anche oltre il tempo.
- Si schierano gli stessi 11 e gli stessi panchinari, con i cambi già fatti. I nuovi cambi si fanno schierando subito il subentrante e non convocando il sostituito, e si dichiarano con lo screen.
- I giocatori già sostituiti non si possono convocare né schierare.
- Un giocatore espulso prima della disconnessione si sostituisce con il portiere di riserva; lo stesso vale per un ammonito che prende il secondo giallo nel secondo spezzone (cambio che non conta). Per altre espulsioni si schiera un giocatore fuori ruolo (pallino rosso), avvisando l'avversario.
- Sanzioni: art. 11.3.

6.5 Squalifiche, cartellini e infortuni

Evento	Conseguenza
Ammonizioni in campionato	Squalifica alla 4ª, poi ogni 3 (7ª, 10ª, 13ª…)
Ammonizioni nelle altre competizioni	Squalifica alla 3ª, poi ogni 2 (5ª, 7ª, 9ª…)
Espulsione	1 giornata di squalifica
Infortunio grave	1 partita di indisponibilità (lieve: nessuna)

- Gli squalificati non possono giocare né andare in panchina (sanzioni: art. 11.3).
- I cartellini non si azzerano dopo le fasi a gironi.
- Dopo una partita a tavolino, chi perde conserva le squalifiche per la partita successiva; chi vince le sconta.
- Lo staff pubblica, per ogni competizione, l'elenco degli squalificati e dei diffidati.

6.6 Screen e file della partita

Per ogni partita sono obbligatori:

- lo screen delle **pagelle** di entrambe le squadre (Analisi > Statistiche partita > Pagelle), con ammoniti, espulsi, infortunati e marcatori;
- lo screen **generale** con il risultato finale;
- per le fasi a gironi, l'indicazione del girone.

Gli screen vanno pubblicati entro la scadenza della giornata e non vanno mai rimossi. Senza screen validi la partita è considerata non giocata.

Consiglio: a fine partita salvate il gioco con un nome diverso da quello del save ufficiale. Così potrete riaprirlo per recuperare uno screen mancante, senza toccare il save originale.

- Gli screen devono essere interi e separati: niente ritagli o collage.
- Uno screen non intero è accettato solo se si vedono tutti i giocatori scesi in campo, ma comporta una multa; altrimenti è nullo e la partita è considerata non giocata.

- Se si gioca l'ultimo giorno e mancano screen, si possono integrare entro le 23:59 del giorno dopo la scadenza.
- Nel topic della partita si pubblicano solo gli screen: i commenti vengono cancellati e sanzionati con un richiamo.
- La partita va giocata per 90 minuti; in caso di interruzione fa fede l'ultimo screen.

Consiglio dello staff
Fate screen frequenti, almeno delle pagelle, a ogni evento importante (gol, cartellini, infortuni) e quando il tempo passa senza eventi. Se dopo una disconnessione mancano screen validi per riprendere, la responsabilità è dei due mister.

6.7 Tattiche vietate

Lo staff può vietare combinazioni tattiche o formazioni note per sfruttare i limiti dell'IA del gioco (le cosiddette "Knapp", es. moduli senza punte privi di senso logico). L'elenco delle tattiche vietate è pubblicato sul forum e aggiornato durante la stagione.

- Gli utenti possono segnalare in forma anonima, tramite l'apposito modulo, le tattiche da far valutare allo staff.
- Il divieto vale dal giorno in cui la tattica viene dichiarata vietata.
- Usare una tattica vietata comporta la sconfitta a tavolino (art. 11.3).

ARTICOLO 7

7 PARTITE NON DISPUTATE

7.1 Criteri e verdetti

Per i traghetti e i risultati a tavolino conta solo la chat appuntamenti. Lo staff valuta, nell'ordine:

1. **l'impegno:** frequenza dei messaggi; chi si impegna di più non deve essere penalizzato;
2. **la disponibilità:** ampiezza e precisione delle fasce orarie. Messaggi vaghi ("ci sono ora", "mi trovi nel pomeriggio") o che ripetono gli orari senza proporre un appuntamento non contano. Gli orari tra le 00:00 e le 9:00, fuori dagli orari tipici di gioco, non contano ai fini dei verdetti.

Verdetto	Giornata da 7 giorni	Giornata da 14 giorni	Scopo
Primo	dopo 5 giorni	dopo 10 giorni	Chiamare un traghetto
Secondo	a fine giornata	a fine giornata	Assegnare i risultati a tavolino

Da qui in poi, "i primi 5 giorni" vale 10 giorni per le giornate da 14.

7.2 Traghetti

Se la partita non può essere giocata dai due titolari, il responsabile cerca un traghetto:

- **orari incompatibili:** il traghetto va al mister con meno disponibilità;
- **assenza comunicata:** il traghetto si chiama subito; se l'assenza copre tutta la giornata, la partita si gioca quando il responsabile lo comunica;
- **assenza non comunicata:** se al primo verdetto il mister non ha scritto nulla, il traghetto si chiama e non può più essere revocato, anche se il mister si fa vivo dopo. La squadra perde 1 punto e paga una multa in base alle volte nella stagione: la 1ª nessuna multa, la 2ª 1 FM, dalla 3ª 2 FM.

Ogni assenza va scritta nel canale Telegram delle assenze **e** comunicata all'avversario nella chat appuntamenti.

Tassa sui traghetti. Ogni traghetto chiamato al posto di un mister costa alla sua squadra 1 FM. La tassa non si applica alle squadre senza mister (art. 2.6).

- Nei turni di andata e ritorno non si può essere traghettati in entrambe le gare, salvo assenza comunicata prima dell'apertura dell'andata.
- Si può affrontare lo stesso traghetto al massimo 3 volte a stagione.
- **Esonero:** con 5 traghetti di fila per assenze non comunicate in anticipo il mister viene esonerato. Con 10 traghetti nella stagione lo staff si riserva di valutare caso per caso l'esonero.
- **Assenze prolungate:** le assenze prolungate comunicate in anticipo sono tollerate fino a un massimo di 60 giorni, per motivi importanti e con una data di fine precisa. Durante l'assenza la tassa si paga normalmente e i traghetti contano per il limite stagionale dei 10.
- Se una panchina viene occupata a giornata iniziata, la precedenza è del nuovo mister; se entra negli ultimi 2 giorni, il responsabile può far giocare l'avversario con il traghetto.

Doppio traghetto. Di norma non è ammesso: se nessuno scrive nei primi 5 giorni non si chiamano traghetti; se poi uno dei due si fa vivo, si cerca un traghetto e, se la partita non si gioca, è doppia sconfitta a tavolino. È ammesso solo se entrambi i mister sono assenti per tutta la giornata, se entrambe le squadre sono senza mister, o se un mister è assente e l'altra squadra non ha mister: il primo traghetto trovato guida la squadra di casa.

7.3 Scelta e compensi del traghetto

Il responsabile raccoglie le disponibilità del mister presente e sceglie tra chi si propone, dando precedenza a chi ha fatto meno traghetti. Può fare il traghetto chi non partecipa alla competizione o ne è già stato eliminato. La nomina si comunica nella chat pubblica della competizione: senza nomina ufficiale la partita è nulla.

Reperibilità. Il mister che ha dato le sue disponibilità per il traghetto deve essere reperibile negli orari indicati: se dopo la nomina non si riesce a contattarlo in quegli orari e la partita non viene giocata, gli viene assegnata la sconfitta a tavolino, senza multe né penalità.

> **Consiglio dello staff**
> Aggiornate spesso le vostre disponibilità, soprattutto se prendete impegni extra torneo negli orari forniti.

Voce	Compenso
Sconfitta	0,3 FM
Pareggio	0,7 FM
Vittoria	1,2 FM
Tetto stagionale	10 FM, senza limite di partite

- Se il traghetto perde a tavolino, paga una penalità pari al premio che avrebbe preso; le multe della partita sono sue, non della squadra.
- I compensi sono accreditati prima del mercato di riparazione e a fine stagione.
- **Wild card:** dopo 5 partite il traghetto riceve un nome in più nella busta chiusa, senza aumentare i giocatori che può prendere.
- **Wild Card Gold:** dopo 10 vittorie da traghetto nella stessa stagione la wild card diventa Gold: un nome in più nella busta e un giocatore in più da prendere (es. in Serie A 4 invece di 3).
- Massimo una wild card per utente; si usa in qualsiasi finestra e segue il mister se cambia squadra.

7.4 Partite non giocate

Situazione a fine giornata	Verdetto
Ha scritto solo uno dei due mister e non si è giocato nemmeno con il traghetto	Sconfitta a tavolino e 1 punto di penalità per chi non ha scritto
Nessuno ha scritto nei primi 5 giorni	Doppia sconfitta a tavolino e 1 punto di penalità a ciascuna
Uno si è fatto vivo dopo i primi 5 giorni, partita non giocata	Doppia sconfitta a tavolino
Entrambi presenti, partita non giocata	Decide il responsabile con i criteri di art. 7.1

7.5 Risultati a tavolino

- **Vittoria a tavolino:** 3-0, o il risultato del campo se più favorevole (un 5-1 diventa 4-0).
- **Doppia sconfitta a tavolino:** 0-0, nessun punto per entrambe.
- Nei campionati e nei gironi il risultato a tavolino conta nella differenza reti.

Turni di andata e ritorno. Si sommano i risultati ufficiali, quelli a tavolino compresi, salvo questi casi:

Situazione	Esito
Una squadra perde a tavolino una gara vinta o pareggiata sul campo, e vince l'altra	Passa se la differenza reti è positiva; altrimenti si rigiocano entrambe le gare
Ogni squadra perde una gara a tavolino	Si rigioca il turno
Doppia sconfitta a tavolino in una sola gara	Passa chi vince l'altra; se è pareggio si rigiocano entrambe
Doppia sconfitta a tavolino in entrambe le gare	Eliminate entrambe

Esempi

- A vince l'andata 3-1, trasformata in 0-3 a tavolino, poi vince il ritorno 5-0: differenza +2, passa A.
- A pareggia l'andata 1-1, trasformata in 0-3, poi vince il ritorno 1-0: differenza -2, si rigioca.
- A vince l'andata 1-0, trasformata in 0-3, poi pareggia 3-3: si sommano i risultati, passa B.

- **Playoff:** se nessuno dei 4 mister si fa vivo, passa la meglio classificata.
- **Ripescaggio nelle coppe:** se entrambe le squadre vengono eliminate per doppia sconfitta a tavolino, al loro posto sono ripescate le due squadre che avevano eliminato nel turno precedente. Lo staff apre una giornata extra e il turno si gioca con andata e ritorno, come nella giornata originale. Se non c'è un turno precedente (es. turno preliminare), l'avversaria del turno successivo passa direttamente.

ARTICOLO 8

8 CALCIOMERCATO

8.1 Finestre e trattative

Il mercato apre due volte, per circa 10 giorni: a **inizio stagione** e per la **riparazione**, dopo il girone d'andata. Si tratta via Telegram o nella sezione mercato del forum, contattando il mister che ha il cartellino.

- Sul forum ogni squadra ha un solo topic mercato; tra un messaggio e l'altro devono passare 24 ore (niente "up"). Le violazioni comportano un richiamo.
- I mister entrati nei 7 giorni prima dell'apertura o durante la sessione non possono operare.

8.2 Regole generali

- **Niente trasferimenti gratuiti:** ogni trattativa prevede almeno 1 FM o 1 giocatore in cambio.
- **Niente riacquisti** nella stessa sessione, nemmeno passando per una terza squadra o con un prestito con riscatto; il prestito secco è ammesso.
- **Niente decimali** in draft, trattative e buste: le offerte con decimali sono annullate.
- **Bilancio:** durante il mercato si può andare sotto zero, ma alla chiusura il bilancio deve essere in regola.

8.3 Tutoraggio dei nuovi mister

Prima di ogni finestra di mercato, chi non ha ancora fatto un mercato in FMT viene affiancato da un tutor: un volontario nel torneo da almeno 1 anno continuativo.

- Il tutor risponde ai dubbi e conferma ogni operazione del nuovo mister.
- Può bloccare solo trattative palesemente contrarie alle logiche di mercato, non per gusto personale, entro 24 ore dalla conferma: il suo dissenso annulla la trattativa.
- Se non agisce in buona fede lo staff può rimuoverlo e superare il dissenso.
- Per tutta la finestra non può fare operazioni con il proprio tutorato.

8.4 Svincolati: buste chiuse

Gli svincolati si prendono con il draft, a inizio stagione, e con le buste chiuse, in entrambi i mercati: ridotte a inizio stagione, complete nel mercato di riparazione.

	Inizio stagione (dicembre)	Mercato di riparazione
Serie A	3 nomi, si prende 1 giocatore	5 nomi, si prendono fino a 3 giocatori
Serie B	4 nomi, si prendono fino a 2	5 nomi, si prendono fino a 4 giocatori
Serie C	5 nomi, si prendono fino a 3	5 nomi, si prendono fino a 5 giocatori

- La wild card aggiunge un nome alla busta; la Wild Card Gold permette di prendere un giocatore in più.
- Le offerte sono segrete; minimo 1 FM, niente decimali.
- La somma delle offerte non può superare il budget, pena l'annullamento della busta.
- La busta si invia in una finestra di 24 ore ed è definitiva.
- Partecipare non è obbligatorio, ma chi non partecipa deve comunicarlo prima della scadenza.

Assegnazione: vince l'offerta più alta; a parità conta l'ordine di preferenza nella busta, poi la serie inferiore. A parità anche di serie il giocatore resta svincolato.

Compilazione. Un errore in un campo annulla l'offerta o l'intera busta. Per ogni giocatore indicare:

- ID e nome corretti, come in alto nella scheda del giocatore o in Generale > Informazioni;
- il ruolo esatto;
- per i giocatori in prestito, la squadra proprietaria e quella attuale (es. Dodô [Inter – Sampdoria]).

Sono validi solo i giocatori presenti nel database originale di Football Manager. Le offerte sono in FM interi, minimo 1.

8.5 Svincolati: draft

- Ogni squadra ha 2 scelte, una per turno, in ordine inverso alla classifica della stagione precedente. Al primo turno l'ordine della Serie C è sorteggiato, escluse le squadre dei playoff.
- Le scelte di una squadra senza mister vanno all'asta durante il draft; il ricavato va alla squadra.
- **Durante il draft** si scambiano o vendono solo le scelte, e solo in pubblico nella chat del draft. Una scelta acquistata non si può rivendere.
- **Durante il mercato** si scambiano le scelte del draft successivo: ogni squadra deve conservarne almeno una, non può cedere la prima scelta per due anni di fila e può averne al massimo 3 per turno. Le scelte in eccesso a fine mercato vanno all'asta (si perde la migliore).

8.6 Prestiti

- Durano una stagione e scadono sempre alla fine della FMT Cup, anche se fatti a metà stagione. Un prestito di inizio stagione si può annullare nel mercato di riparazione se entrambi sono d'accordo.
- Nessun limite ai prestiti in entrata, che contano nella rosa effettiva; per quelli in uscita vale art. 3.1. Lo stipendio lo paga il proprietario.
- Un giocatore in prestito può essere ceduto, ma resta dove si trova fino a fine stagione.
- Clausole ammesse, una per prestito: **diritto di riscatto** (a inizio stagione in una fase dedicata, o a metà stagione) e **obbligo di riscatto** (automatico a fine stagione, o a metà).
- Il riscatto costa la cifra pattuita o meno, mai di più; per pagare meno serve il consenso dell'altra squadra.

8.7 Clausola di recompra

Chi cede un giocatore può inserire, con l'accordo dell'acquirente, una clausola per riacquistarlo.

- **Importo minimo:** il triplo del prezzo se ceduto per soli FM; 5 FM se ceduto in uno scambio.
- **Durata:** 1 anno, fino alla stessa finestra di mercato dell'anno dopo; con l'accordo di entrambi si può esercitare dopo 6 mesi, nel topic dedicato.
- **Limiti:** una sola clausola in uscita e un solo giocatore con recompra in entrata per squadra.
- Il giocatore non può essere ceduto ad altri, salvo rinuncia alla clausola (possibile in qualsiasi momento del mercato).

8.8 Divieto di pre-mercato

È vietata ogni trattativa prima dell'apertura del mercato, con qualsiasi mezzo. Chi viene contattato lo segnala allo staff, che lo premia in FM e sanziona l'altra parte (art. 11.3).

ARTICOLO 9

9 PREMI ED ECONOMIA

9.1 Premi di piazzamento in campionato

Pos.	Serie A	Serie B	Serie C
1ª	150	113	88
2ª	146	109	84
3ª	144	106	81
4ª	140	103	78
5ª	138	100	75
6ª	135	98	73
7ª	133	95	70
8ª	130	93	68
9ª	128	90	65

Pos.	Serie A	Serie B	Serie C
10ª	125	88	63
11ª	121	84	59
12ª	119	81	56
13ª	115	78	53
14ª	113	75	50
15ª	109	71	46
16ª	106	69	44
17ª	103	65	40
18ª	100	63	38

Valori in FM.

9.2 Premi delle coppe

Ogni squadra riceve solo il premio della fase in cui esce, o quello della vittoria. Fanno eccezione le terze di Champions ed Europa League ripescate in Conference, che ricevono entrambi i premi. Il vincitore della FMT Cup riceve inoltre una copia della versione successiva di Football Manager a quella della stagione (es. FMT Cup 2027: FM28), offerta dallo staff.

Fase in cui si esce	Coppa Italia	Champions	Europa	Conference	FMT Cup
Turno preliminare	3	–	–	4	–
Fase a gironi	–	8	4	4	–
Sedicesimi	4	–	–	–	–
Ottavi	8	–	–	–	–
Quarti	15	23	8	5	3
Semifinali	23	30	15	8	5
Finale persa	30	38	23	13	8
Vittoria	45	60	45	23	15

9.3 Premi individuali

Premio	Campionati (per lega)	Coppe (per ogni coppa)
Miglior difesa	6 FM	–
Miglior attacco	6 FM	–
Capocannoniere	6 FM	4 FM
Miglior assist-man	4 FM	3 FM

9.4 Diritti TV

Ogni partita in casa vale **1 FM** in campionato, Coppa Italia, Europa e Conference League e **2 FM** in Champions League e FMT Cup. Li riceve solo la squadra di casa (dopo un tavolino, solo se vince), metà a metà stagione e il resto a fine stagione, in automatico.

9.5 Pallone d'oro

A fine stagione il Pallone d'oro va in automatico al giocatore con il punteggio più alto, scelto tra i giocatori delle squadre che hanno vinto almeno un trofeo. Punti: gol 2, assist 1, migliore in campo 3, 5 per ogni trofeo vinto dalla squadra. Valgono come trofei, in quest'ordine di importanza: Champions League, Serie A, Coppa Italia, FMT Cup, Europa League, Serie B, Conference League, Serie C.

A parità di punti prevale chi ha vinto il trofeo più importante; se la parità resta, il giocatore della squadra di serie più alta. È un riconoscimento senza premio in FM.

9.6 Fondo cassa

Lo staff gestisce un fondo cassa, alimentato dagli FM persi durante la stagione: multe, tassa sui traghetti e altre penalità in FM. Inoltre, quando una scelta del draft va persa (es. per una chiamata sbagliata), lo staff versa nel fondo 25 FM se è una prima scelta e 20 FM se è una seconda scelta: non è una multa e la squadra non paga nulla. Il fondo serve a:

- rimborsare i club danneggiati da errori dello staff nell'aggiornamento dei budget;
- sostenere i club senza mister rimasti con un budget troppo basso (art. 2.6).

Gli importi da assegnare li decide lo staff caso per caso.

10 ARTICOLO 10 AMICHEVOLI E TORNEI

10.1 Amichevoli ufficiali

Partite singole tra squadre FMT fuori dalle competizioni, con il save del torneo; si pubblicano gli screen di pagelle e statistiche. Massimo 10 a stagione, di cui 5 in casa. Il bonus stagionale massimo è di 10 FM in Serie A, 12 in Serie B e 15 in Serie C: raggiunto il tetto non si giocano altre amichevoli. I bonus sono accreditati prima del mercato di riparazione e a fine stagione.

Sfida (FM)	Vince la serie superiore	Vince la serie inferiore	Pareggio (sup. / inf.)
Serie A – Serie B	1	2	0,5 / 1
Serie B – Serie C	1	2	0,5 / 1
Serie A – Serie C	0,5	2,5	0,2 / 1
Stessa serie	1,5	1,5	0,5 a testa

Bonus aggiuntivi	FM		FM
Vittoria con 3 gol di scarto	0,5	Migliore in campo	0,5
Vittoria con 4 o più gol di scarto	0,7	Possesso oltre il 60%	0,1
Tripletta di un giocatore	0,5	Possesso oltre il 70%	0,2
Più di 4 gol di un giocatore	0,7	Più di 20 tiri	0,2

10.2 Tornei ufficiali

Competizioni amichevoli facoltative, per riempire i periodi senza partite. Regole comuni: nessun limite ai cambi, niente infortuni o squalifiche da scontare, Under 21 in panchina senza limiti, gol in trasferta doppi nelle sfide di andata e ritorno. I premi sono accreditati prima del mercato di riparazione e a fine stagione.

FMT Standard Cup. La creano gli utenti con il modulo nella sezione dedicata, scegliendo una quota:

Quota	Premi con 4 squadre	Premi con 8 squadre
1 FM a squadra	1ª 3 FM · 2ª 1 FM	1ª 5 FM · 2ª 2 FM · 3ª 1 FM
2 FM a squadra	1ª 6 FM · 2ª 2 FM	1ª 8 FM · 2ª 4 FM · 3ª 2 FM a testa

- Massimo 8 squadre (vale l'ordine di iscrizione) e 14 giorni di durata; formula a scelta.
- Al massimo 3 Standard Cup aperte insieme; lo staff controlla svolgimento e budget.
- Conviene raccogliere qualche adesione prima di aprire il torneo.

FMT Premium Cup. La organizza lo staff, che fissa quota, premi e formula, sempre con un vincolo particolare (es. Under o Over in campo, giocatori di una certa nazionalità).

11 ARTICOLO 11 DISCIPLINA

11.1 Principi

I provvedimenti li decide lo staff, per fatti di gioco e per comportamenti tra utenti. Ogni provvedimento è registrato e comunicato all'interessato con la motivazione, e si può contestare con un ricorso (art. 12.1). Si può sanzionare anche un fatto emerso dopo, purché contestato entro 6 mesi.

Le multe seguono il mister. Se un mister cambia squadra, le multe in FM ricevute nella stagione in corso vengono addebitate alla nuova squadra e restituite a quella precedente. Le penalità in punti restano alla squadra che le ha ricevute.

11.2 Richiami e diffide

Livello	Quando	Conseguenza
Richiamo	Infrazioni lievi: commenti nei topic screen, "up" o messaggi ravvicinati nel mercato, uso scorretto delle sezioni del forum	2 richiami = 1 diffida
Diffida	Infrazioni gravi, elencate sotto	3 diffide = esonero

Comportano una diffida: offese personali verificabili, su qualsiasi canale; comportamenti volontari per vincere in modo scorretto; accuse di antisportività senza prove; proteste ripetute e destabilizzanti nei posti sbagliati; comportamenti antisportivi che compromettono la regolarità del torneo.

Richiami e diffide scadono 12 mesi dopo essere stati dati. Per comportamenti ripetuti lo staff può decidere provvedimenti anche in un secondo momento (es. chi accumula assenze per due stagioni può essere esonerato alla prima assenza della terza).

11.3 Tabella delle sanzioni

Infrazione	Sanzione	Rif.
APPUNTAMENTI E PARTITE NON GIOCATE		
1° e 2° bidone della stagione	2 FM, poi 5 FM	5.4
3° e 4° bidone della stagione	Sconfitta a tavolino, poi esonero	5.4
Nessun messaggio di entrambi, partita non giocata	Doppia sconfitta a tavolino e -1 punto a ciascuna	7.4
Nessun messaggio di uno dei due mister, partita non giocata nemmeno dal traghetto	Sconfitta a tavolino e -1 punto	7.4
Assenza totale, partita giocata dal traghetto	-1 punto e multa: 1ª volta nessuna, 2ª 1 FM, dalla 3ª 2 FM	7.2
SVOLGIMENTO DELLE PARTITE		
Save sovrascritto o rinominato	Sconfitta a tavolino; se recidivo, possibile esonero	6.1
Uso di editor o modifica dei dati del save	Esonero e black list	11.4
Save sbagliato	Doppia sconfitta a tavolino	6.1
Modalità di visualizzazione non concordata	Sconfitta a tavolino per l'host	6.1
Abbandono della partita	Sconfitta a tavolino	6.3
Uso di una tattica vietata	Sconfitta a tavolino	6.7
Non reperibile negli orari dati per il traghetto	Sconfitta a tavolino, senza multe né penalità	7.3
Squalificato schierato in campo	Sconfitta a tavolino 3-0	6.5
Squalificato in panchina, non utilizzato	1 FM per giocatore	6.5
Dopo disconnessione: sostituito convocato in panchina	1 FM per giocatore	6.4
Dopo disconnessione: sostituito schierato, o regole sugli espulsi non rispettate	Sconfitta a tavolino	6.4
Screen non interi ma completi	2 FM + 1 FM per ogni indisponibile non visibile	6.6
Screen incompleti o assenti	Partita non giocata	6.6
Commenti nel topic screen	Cancellazione e richiamo	6.6
ROSA E BILANCIO		
Da 1 a 3 giocatori in eccesso	-2 punti in campionato	3.1
4 o 5 giocatori in eccesso	-4 punti in campionato	3.1
6 o più giocatori in eccesso	-6 punti e avvertimento: alla penalità successiva, esonero	3.1
Meno di 2 portieri	5 FM o -2 punti, a scelta dello staff	3.1
Bilancio negativo a fine mercato	Punti di penalità decisi dallo staff	8.2
MERCATO		
Mancata comunicazione della non partecipazione alle buste	1 FM	8.4
Busta con errori o oltre il budget, offerte con decimali	Annullamento dell'offerta o della busta	8.4
Trattative del draft in privato	Sanzione decisa dallo staff	8.5

Infrazione	Sanzione	Rif.
Pre-mercato	In base alla recidiva: multa da metà del budget in su, buste annullate, punti di penalità, svincolo di giocatori	8.8
Accordo tra due mister per aggirare il divieto	Entrambi sanzionati, con un'aggravante	8.8

Chi ha giocatori in eccesso indica gli svincoli; altrimenti decide lo staff.

11.4 Esoneri e black list

Esonero automatico	Esonero a giudizio dello staff
5 traghetti di fila per assenze non comunicate (7.2)	10 traghetti nella stagione (7.2)
4° bidone della stagione	Assenza prolungata dal forum
3ª diffida	Antisportività grave, oltre i casi da diffida
	Ingiurie gravi verso un membro del torneo

Editor o modifica dei dati del save (es. schede dei giocatori): esonero immediato e inserimento nella **black list**, che impedisce di rientrare nel torneo.

Negli altri casi più gravi lo staff può inserire l'esonerato nella black list; lo stesso vale per chi esce e rientra di continuo senza motivo.

ARTICOLO 12

12 RICORSI

12.1 Come presentare un ricorso

Chi non è d'accordo con una decisione, o nota un'incongruenza nel regolamento, può presentare un ricorso scritto nell'apposito topic della sezione Tournament del forum.

- **Titolo obbligatorio,** pena la nullità: Ricorso [partita] – [squadra] – [serie] (es. "Ricorso Andata Quarti Champions League – 4 Mori – Serie A").
- Solo per fatti che riguardano la propria squadra o la propria persona, entro 7 giorni dal fatto.
- Descrizione dettagliata, con prove, e toni civili.
- **Costo:** 1 FM, rimborsato se il ricorso è accolto.

Lo staff decide in privato e pubblica la decisione con il numero di voti favorevoli e contrari. La decisione è inappellabile, salvo un nuovo ricorso con prove diverse.