

Regolamento FMT 2026

FMTournament - Regolamento ufficiale

Stagione 2026

Sommario

Art. 1: Generale	4
1.1 – Calendario.....	4
1.2 – Composizione rose.....	4
1.2.1 – Giocatori Under 21.....	4
Art. 2: Competizioni.....	5
2.1 – Campionati.....	5
2.2 - Coppa Italia FMT.....	6
2.3 - Champions League FMT.....	7
2.4 - Europa League FMT	7
2.5 – Conference League FMT	7
2.6 - FMT Cup	8
Art. 3: Spettanze e premi	8
3.1 - Diritti TV.....	10
3.2 - Pallone d'oro.....	10
Art. 4: Appuntamenti.....	11
Art. 5: Traghettaggio	12
5.1 – Selezione del traghetto	13
5.2 – Premi e bonus spettanti al traghettatore	13
Art. 6: Verdetti	13
Art. 7: Partite	14
7.1 – Squalificati	15
7.2 – Client & Server	15
7.3 – Problemi tecnici	15
7.4 – Screen	16
7.5 – Risultati a tavolino	17
Art. 8: Calciomercato	18
8.1 – Tutoraggio.....	19
8.2 – Contratti giocatori	19
8.3 – Giocatori a parametro 0.....	20
8.4 – Prestiti.....	21
8.5 – Clausola di recompra	22
Art. 9: Modalità di selezione.....	22
9.1 – Selezioni interne	22
9.2 – Selezioni esterne.....	23
9.3 – Lista d’attesa	23

Art. 10: Penalità	23
Art. 11: Ricorsi	24
Art. 12: Diffide	24
Art. 13: Esoneri e dimissioni	25
13.1 – Esoneri	25
13.2 – Dimissioni	25
Art. 14: Amichevoli e tornei ufficiali	25
14.1 – Amichevoli ufficiali	25
14.2 – Tornei	26

Art. 1: Generale

FMTournament (FMT) è un torneo online di Football Manager in cui ogni utente ha il controllo completo di una squadra, dal mercato alle partite, con l'obiettivo di accaparrarsi i migliori giocatori e vincere le più prestigiose competizioni.

Ogni iscritto ha il diritto di personalizzare completamente la propria squadra (nome squadra, soprannome, città, colori sociali, anno di fondazione, loghi, magliette, stadio, moduli preferiti, stile tattico, capitano e vicecapitano) all'inizio di ogni stagione.

Il nome della squadra deve necessariamente essere di fantasia: è vietato chiamare la propria squadra col nome di una squadra presente nel database di Football Manager.

Il torneo è suddiviso in 3 leghe, con 54 iscritti complessivi.

1.1 – Calendario

Si segue un calendario annuale, che solitamente prevede queste finestre temporali:

- Dicembre-aprile: girone d'andata dei campionati, inizio coppe
- Aprile: mercato di riparazione
- Maggio-luglio: girone di ritorno
- Luglio-agosto: pausa estiva
- Settembre-novembre: chiusura girone di ritorno, conclusione coppe, playoff/out, chiusura stagione, rinnovi stipendi/svincoli, mercatino
- Novembre-dicembre: mercato, modifiche squadre, ripartenza nuova stagione

È prevista inoltre una settimana di pausa in corrispondenza della Pasqua.

1.2 – Composizione rose

Le rose delle squadre potranno essere composte da un minimo di 18 elementi fino ad un massimo di 26 elementi (compresi i portieri). È obbligatorio avere minimo 2 portieri in rosa. Ogni rosa può avere un numero effettivo totale di 26 giocatori e uno totale di 32, in quanto, nel momento in cui un giocatore viene ceduto in prestito, si calcola come effettivo nella squadra che lo prende e non in quella a cui appartiene il cartellino (26 + 3 cessioni in prestito + 3 Under 21). Sarà possibile andare oltre i 3 prestiti in uscita, ma ciò comporterà avere un giocatore effettivo in meno in rosa (es. 3 prestiti in uscita, max 26 giocatori in rosa; 4 prestiti in uscita, max 25 giocatori in rosa; 5 prestiti in uscita, max 24 giocatori in rosa e così via).

1.2.1 – Giocatori Under 21

Nella composizione della rosa è indicata la presenza di 3 slot denominati "Under 21" che sono riservati esclusivamente per i giovani calciatori. Per giocatore Under 21 si considera l'età reale all'inizio del campionato in corso, che deve essere uguale o inferiore a 21 anni (es. per la prossima stagione: i nati dal 01/01/2004).

Non necessariamente tutti gli under 21 devono essere inseriti in questi 3 slot. È possibile, infatti, avere giocatori under 21 inseriti negli slot "standard" della rosa.

È possibile, quindi, avere la propria squadra **Under 21**, che avrà la stessa denominazione della squadra maggiore ma sarà composta esclusivamente dagli Under 21 che ogni utente deciderà di lasciare al settore giovanile e quindi di non iscrivere nella rosa effettiva.

L'utilizzo di questa micro-rosa di Under 21 è facoltativo.

Il termine ultimo per iscrivere i giocatori nelle liste Under 21 è concomitante con le giornate dedicate agli svincoli (se il mercato scade il 30, il 31 sarà possibile svincolare giocatori e registrare gli Under 21).

In ogni sessione di mercato l'utente potrà operare con la sua squadra **Under 21**. Solo in tali periodi, infatti, sarà possibile registrare in prima squadra quegli Under 21 ritenuti ormai pronti per la prima squadra e, viceversa, spedire nelle giovanili gli Under 21 più acerbi.

I giocatori inseriti nella lista Under 21 non saranno a disposizione per le competizioni classiche ma saranno utilizzabili solo in tornei ufficiali organizzati dallo staff durante l'anno, rivolti solo ed esclusivamente alle squadre **Under 21**.

Durante l'anno, infatti, nell'apposita sezione "Tornei", lo staff bandirà dei tornei ufficiali dove potranno sfidarsi esclusivamente le squadre Under 21. Ovviamente le rose saranno completate dai giocatori random creati direttamente dal save di gioco (non necessariamente Under21 in questo caso) e pertanto saranno del tutto casuali.

I premi destinati a questi tornei non saranno necessariamente in FM, ma potranno prevedere anche la vincita di slot aggiuntivi nella composizione della busta chiusa in fase di mercato.

Ad ogni inizio di stagione, i giocatori precedentemente iscritti nella lista Under 21 verranno automaticamente rimessi in Prima squadra.

Art. 2: Competizioni

Alcune regole che valgono in generale per più competizioni sono le seguenti:

1) Per determinare i piazzamenti delle squadre a pari punti alla fine di ogni campionato e girone, la compilazione della graduatoria è la seguente, tenendo conto nell'ordine di:

1. punti conseguiti negli incontri diretti fra tutte le squadre della classifica avulsa;
2. differenza tra reti segnate e subite nei medesimi incontri;
3. differenza tra reti segnate e subite nell'intero campionato/girone;
4. maggior numero di reti segnate in trasferta negli scontri diretti
5. maggior numero di reti segnate nell'intero campionato/girone

2) Per i turni ad eliminazione diretta che prevedono andata e ritorno, quando la somma delle due partite restituisce un risultato di parità, non si prende in considerazione la regola dei gol in trasferta ma si dovrà ripetere sia l'andata che il ritorno; per permettere ciò, viene concessa la settimana successiva alla chiusura della giornata. Nel caso in cui le due gare vengono ripetute ma la somma dei due risultati dà ancora un risultato di parità, il responsabile della competizione sorteggerà quale tra le due squadre passerà il turno. Fanno eccezioni le finali di coppa, per le quali le squadre dovranno rigiocare le due partite fin quando una delle due non vincerà.

2.1 – Campionati

Le competizioni base del torneo sono i tre campionati relativi alle tre serie (A, B, C), ognuno dei quali è formato da 18 squadre che si sfidano in gironi all'italiana con andata e ritorno, per un totale di 34

giornate. A fine anno verranno stabilite le squadre promosse alla serie superiori e le retrocesse alle serie inferiori, in base alla posizione finale e ai risultati dei playoff.

I Playoff possono essere evitati se la 3° classificata ha 10 o più di vantaggio rispetto alla 4°; in questo caso, la terza viene promossa automaticamente.

POS.	SERIE A	POS.	SERIE B	POS.	SERIE C
1	VINCITORE CHAMPIONS LEAGUE	1	VINCITORE/PROMOZIONE CHAMPIONS LEAGUE	1	VINCITORE/PROMOZIONE CHAMPIONS LEAGUE
2	CHAMPIONS LEAGUE	2	PROMOZIONE CHAMPIONS LEAGUE	2	PROMOZIONE CHAMPIONS LEAGUE
3	CHAMPIONS LEAGUE	3	PLAYOFF CHAMPIONS LEAGUE	3	PLAYOFF CHAMPIONS LEAGUE
4	CHAMPIONS LEAGUE	4	PLAYOFF CHAMPIONS LEAGUE	4	PLAYOFF CHAMPIONS LEAGUE
5	CHAMPIONS LEAGUE	5	PLAYOFF CHAMPIONS LEAGUE	5	PLAYOFF CHAMPIONS LEAGUE
6	CHAMPIONS LEAGUE	6	PLAYOFF EUROPA LEAGUE	6	PLAYOFF EUROPA LEAGUE
7	EUROPA LEAGUE	7	EUROPA LEAGUE	7	EUROPA LEAGUE
8	EUROPA LEAGUE	8	EUROPA LEAGUE	8	EUROPA LEAGUE
9	EUROPA LEAGUE	9	EUROPA LEAGUE	9	EUROPA LEAGUE
10	EUROPA LEAGUE	10	EUROPA LEAGUE	10	EUROPA LEAGUE
11	EUROPA LEAGUE	11	CONFERENCE LEAGUE	11	CONFERENCE LEAGUE
12	EUROPA LEAGUE	12	CONFERENCE LEAGUE	12	CONFERENCE LEAGUE
13	CONFERENCE LEAGUE	13	CONFERENCE LEAGUE	13	CONFERENCE LEAGUE
14	CONFERENCE LEAGUE	14		14	
15		15		15	
16	RETROCESSIONE	16	RETROCESSIONE	16	
17	RETROCESSIONE	17	RETROCESSIONE	17	
18	RETROCESSIONE	18	RETROCESSIONE	18	

2.1.1 – Playoff

Serie B e Serie C: si effettua una doppia sfida and/rit tra 3° vs 6° e 4° vs 5° (la più in alto in classifica decide dove disputare la prima partita). Le due vincenti si sfidano in una doppia sfida and/rit; la vincente viene promossa. Se il risultato dovesse essere di parità, passa sempre il turno (sia in semifinale che in finale) quella più in alto in classifica. Il vincitore dei playoff di ogni lega si aggiudicherà 5 FM. Le squalifiche/cartellini/infortuni si portano dietro dal campionato

2.2 - Coppa Italia FMT

La Coppa Italia sarà l'unica competizione nazionale dove parteciperanno tutte le squadre di FMT ed inizierà in concomitanza col girone d'andata del campionato.

Prima di accedere al tabellone finale, verrà istituito un turno preliminare in cui si sfideranno 44 squadre; accedono direttamente ai sedicesimi 10 squadre, che sono la squadra campione in carica della Coppa Italia e le squadre che hanno concluso la stagione precedente nelle prime 3 posizioni di A, B e C (qualora la squadra campione in carica della Coppa Italia sia anche arrivata tra le prime 3 di A, B e C, accede direttamente ai sedicesimi la squadra che ha concluso come quarta in Serie A). Le squadre al turno preliminare si affronteranno in modalità andata e ritorno, con le 22 squadre vincenti che si uniranno alle restanti 10. Le partite tra le 32 squadre verranno svolte tutte in modalità and/rit (con apertura di topic separati per andata e ritorno). La scelta di giocare la prima partita in casa o fuori spetta alla squadra peggior classificata nella stagione precedente

2.3 - Champions League FMT

La Champions League sarà la competizione europea più importante dove parteciperanno le prime 6 squadre di serie A, le prime 5 squadre di serie B e le prime 5 di serie C.

Le 16 squadre qualificate verranno distribuite in 4 gironi da 4 squadre. Per il sorteggio dei gironi, le squadre vengono divise in 4 fasce in base alla posizione in campionato nella stagione precedente:

- prima fascia: le prime 4 di A;
- seconda fascia: quinta e sesta di A, prima e seconda di B;
- terza fascia: terza, quarta e quinta di B, prima di C;
- quarta fascia: seconda, terza, quarta e quinta di C

Le prime due di ogni girone si qualificano per i quarti, mentre la terza scende in Conference League. Le partite saranno tutte and/rit. Nei quarti di finale, la squadra classificata prima nel girone, sceglie se disputare in casa o fuori l'andata. Dalle semifinali sarà lo staff a sorteggiare.

2.4 - Europa League FMT

L'Europa League sarà la seconda competizione europea per importanza dove parteciperanno le squadre classificate dal settimo al dodicesimo posto in serie A, dal sesto al decimo di serie B e dal sesto al decimo di serie C.

Le 16 squadre qualificate verranno distribuite in 4 gironi da 4 squadre.

Per il sorteggio dei gironi, le squadre vengono divise in 4 fasce in base alla posizione in campionato nella stagione precedente:

- prima fascia: settima, ottava, nona, decima di A;
- seconda fascia: 11esima e 12esima di A, sesta e settima di B;
- terza fascia: ottava, nona, decima di B, sesta di C;
- quarta fascia: settima, ottava, nona, decima di C.

Le prime due di ogni girone si qualificano per i quarti, mentre la terza scende in Conference League. Le partite saranno tutte and/rit. Nei quarti di finale, la squadra classificata prima nel girone, sceglie se disputare in casa o fuori l'andata. Dalle semifinali sarà lo staff a sorteggiare.

2.5 – Conference League FMT

La Conference League sarà la terza competizione europea per importanza dove parteciperanno le squadre classificate dal tredicesimo al quattordicesimo posto in serie A, dall'undicesimo al tredicesimo posto in serie B e dall'undicesimo al tredicesimo posto in serie C.

Le 8 squadre qualificate verranno distribuite in 2 gironi da 4 squadre.

Per il sorteggio dei gironi, le squadre vengono divise in 2 fasce in base alla posizione in campionato nella stagione precedente:

-prima fascia: tredicesima e quattordicesima di A;
-seconda fascia: undicesima e dodicesima di B; -terza fascia: tredicesima di B e undicesima di C; -quarta fascia: dodicesima e tredicesima di C.

Le prime due di ogni girone si qualificano per i quarti. Le squadre arrivate terze nei gironi di Champions ed Europa League vengono ripescate e giocano tra di loro il turno preliminare, che è composto da 4 partite, dove ognuna presenta una ripescata di Champions contro una ripescata di Europa League. Le 4 squadre vincenti nel turno preliminare accedono anch'esse ai quarti, dove tutte e 4 le partite presenteranno una squadra qualificata direttamente dai gironi di Conference contro una squadra qualificata dal turno preliminare.

Le partite saranno tutte and/rit. Nel turno preliminare, le squadre ripescate dalla Champions League decidono se disputare in casa o fuori l'andata. Nei quarti di finale, le squadre qualificate dai gironi di Conference League scelgono se disputare in casa o fuori l'andata. Dalle semifinali, sarà lo staff a sorteggiare.

2.6 - FMT Cup

Al termine dei campionati si svolgerà un'ulteriore competizione nell'attesa dell'uscita del nuovo gioco, cioè la FMT Cup che vede affrontarsi le vincenti e "perdenti" delle competizioni.

Alla FMT Cup parteciperanno solamente 8 squadre e sono:

- la vincitrice della Serie A
- la vincitrice della Serie B
- la vincitrice della Serie C
- le due finaliste della Champions League
- la vincitrice dell'Europa League
- la vincitrice della Conference League
- la vincitrice della Coppa Italia

Nel caso uno o più squadre abbiano vinto più competizioni, si qualificheranno le seconde classificate delle varie competizioni, seguendo l'ordine di importanza (ovvero quello sopra indicato). Non è previsto lo scorrimento in graduatoria per le coppe (quindi semifinalisti, etc.).

Si procede con i quarti fino alla finale sempre con doppia partita and/rit (da giocarsi nella stessa giornata). Per stabilire quale squadra giocherà in casa l'andata, verrà sempre presa in esame l'importanza della competizione secondo la scala sopra indicata: la squadra che ha vinto la competizione più importante deciderà se giocare l'andata in casa o in trasferta.

Art. 3: Spettanze e premi

In base al piazzamento nelle varie competizioni, sono previsti dei guadagni in denaro (FMoney, abbreviato FM).

POS.	PREMIO PIAZZAMENTO SERIE A	POS.	PREMIO PIAZZAMENTO SERIE B	POS.	PREMIO PIAZZAMENTO SERIE C
1	150	1	113	1	88
2	146	2	109	2	84
3	144	3	106	3	81
4	140	4	103	4	78
5	138	5	100	5	75
6	135	6	98	6	73
7	133	7	95	7	70
8	130	8	93	8	68
9	128	9	90	9	65
10	125	10	88	10	63
11	121	11	84	11	59
12	119	12	81	12	56
13	115	13	78	13	53
14	113	14	75	14	50
15	109	15	71	15	46
16	106	16	69	16	44
17	103	17	65	17	40
18	100	18	63	18	38

Le spettanze della Coppa Italia FMT sono:

- per i preliminari: 3
- per le eliminate ai sedicesimi: 4
- per le eliminate agli ottavi: 8
- per le eliminate ai quarti: 15
- per le eliminate alle semifinali: 23
- per la perdente della finale: 30
- per la vincente: 45

Le spettanze della Champions League sono:

- per la fase a gironi: 8
- per le eliminate ai quarti: 23
- per le eliminate alle semifinali: 30
- per la perdente della finale: 38
- per la vincente: 60

Le spettanze dell'Europa League sono:

- per la fase a gironi: 4
- per le eliminate ai quarti: 8
- per le eliminate alle semifinali: 15
- per la perdente della finale: 23
- per la vincente: 45

Le spettanze della Conference League sono:

- per la fase a gironi: 4
- per le eliminate al turno preliminare: 4
- per le eliminate ai quarti: 5
- per le eliminate alle semifinali: 8
- per la perdente della finale: 13– per la vincente: 23

Le spettanze della FMT Cup sono: – per le eliminate ai quarti: 3

- per le eliminate alle semifinali: 5
- per la perdente della finale: 8
- per la vincente: 15

Infine, a queste spettanze si aggiungono i seguenti premi per le leghe:

- Miglior difesa di ogni lega - 6FM
- Miglior attacco di ogni lega - 6FM
- Capocannoniere di ogni lega - 6FM– Miglior assist-man - 4FM

Invece i seguenti premi per le coppe:

- Capocannoniere della Champions League - 4FM
- Capocannoniere dell'Europa League - 4FM
- Capocannoniere della Conference League –4FM
- Capocannoniere della Coppa Italia - 4FM
- Capocannoniere della FMT Cup - 4FM
- Miglior assist-man - 3FM

3.1 - Diritti TV

Le squadre otterranno ulteriori fondi con la formula dei diritti TV. Per ogni partita disputata in casa si avrà diritto a 1 FM per partite di Campionato, Coppa Italia, Conference League ed Europa League, 2 FM per Champions League e FMT Cup. I soldi relativi ai diritti TV verranno accreditati per la parte dovuta a metà stagione e per la parte restante alla fine. Non sarà necessario compilare alcun modulo di richiesta, i soldi verranno accreditati automaticamente.

Solamente la squadra di casa usufruirà di questo credito. In caso di partita a tavolino i crediti saranno validi solo se la squadra di casa vince la partita, in caso di sconfitta non verrà erogato nessun bonus

3.2 - Pallone d'oro

A fine stagione verranno selezionati i 5 migliori giocatori che durante l'annata calcistica avranno ottenuto più riconoscimenti. I parametri da considerare saranno:

- gol segnato= 2 punti assist=
- 1 punto migliore in campo=
- 3 punti

trofeo vinto dalla squadra= 5 punti a trofeo

Una volta scelti i 5 migliori, tutti i mister dovranno indicare la loro preferenza tramite apposito sondaggio creato dallo staff sulla chat Telegram ufficiale di FMT. Non si può votare per i propri giocatori, pena l'annullamento del voto.

Il giocatore che avrà totalizzato più punti verrà premiato con il Pallone d'Oro e 10 FM entreranno nelle casse della squadra di appartenenza, 5 FM per squadra invece se il giocatore ha militato in 2 squadre diverse durante la stagione.

Art. 4: Appuntamenti

Ogni utente avrà a disposizione 7 giorni (**14 per i turni andata/ritorno**) per giocare le partite di ciascuna giornata, salvo diverse disposizioni dello staff ed esigenze di calendario. Non è possibile posticipare la partita oltre la scadenza naturale, a meno di comunicazione dello staff solamente per motivi tecnici (forum offline, problemi gestionale, ecc.).

Tutte le giornate verranno aperte di **mercoledì**.

Al fine di accordarsi con l'avversario per disputare la partita è obbligatorio l'uso dell'apposita chat appuntamenti aperta su Telegram dallo staff. Ogni competizione ha una sua chat riservata. Ogni utente dovrà dare indicazioni sui propri orari in maniera precisa, indicando l'esatta fascia oraria entro in cui la partita deve essere iniziata e terminata (es. ci sono dalle 14 alle 16: la partita può iniziare dalle 14 in poi e deve terminare entro le 16), usando obbligatoriamente in ogni messaggio la funzione "menzione/tag" (es. @pincopallino) o la risposta al messaggio precedente dell'avversario. Tag errati non saranno considerati valido. È obbligatorio anche inserire la partita di riferimento nel proprio primo messaggio di appuntamento di ogni giornata, per agevolare il lavoro dello staff.

Nel caso in cui uno dei due mister non si presenti all'appuntamento preso in chat ufficiale, senza avvertire il suo avversario con almeno 30 minuti di preavviso, commetterà un "bidone". **Si precisa che si considera appuntamento anche il caso in cui uno dei due mister utilizzi formule dubitative del tipo "dovrei esserci", "possiamo provare", qualora prima dell'orario di appuntamento indicato non venga scritta apposita disdetta.** L'avversario è tenuto ad aspettare fino a 15 minuti dopo l'orario programmato, poi dovrà darne comunicazione nella chat ufficiale. I bidoni vengono addebitati al mister e non alla squadra, e di questi si tiene conto in un apposito foglio delle Gestioni: al primo bidone stagionale, è prevista una multa di 2 FM; al secondo bidone stagionale, una multa di 5 FM; al terzo, la sconfitta a tavolino; al quarto bidone, l'esonero. I bidoni di ciascun mister vengono cancellati dopo che il mister in questione non commette bidoni per 1 anno solare.

Ai fini dei verdetti emessi per chiamare il traghetto e per partite a tavolino, vale SOLO ED ESCLUSIVAMENTE ciò che viene riportato nella chat Appuntamenti. Accordarsi unicamente tramite in privato senza lasciare traccia sulla chat Appuntamenti non ha alcun valore per lo staff.

Non saranno accettati messaggi vocali ma solo testuali.

In caso di partita non disputata e contemporanea mancanza di post nella chat appuntamenti da parte di entrambi i mister coinvolti nella partita in programma, sarà prevista la penalità di 1 punto in classifica. Invece, in caso di partita non disputata e quindi di nessun post nel topic di riferimento, ma con presenza nella chat appuntamenti solamente di messaggi di uno dei mister, sarà decretata la vittoria a tavolino per il titolare della squadra o del traghettatore autore dei messaggi.

Art. 5: Traghetramento

Qualora la partita non possa essere giocata dai due mister titolari delle squadre, il responsabile della competizione procederà alla ricerca di un traghettatore, che sostituirà uno dei due mister titolari giocando la partita al suo posto.

Questo può accadere:

- nel caso in cui entrambi i mister siano presenti, ma abbiano orari non coincidenti: il responsabile della competizione procederà a chiamare il traghetto per il mister con minore disponibilità.
- nel caso in cui un mister comunichi la sua assenza: in tal caso, il responsabile procederà immediatamente a chiamare il traghetto
- nel caso in cui uno dei due mister non sia presente, senza però aver comunicato l'assenza: in tal caso, dopo 5 giorni dall'inizio della giornata, il responsabile procederà a chiamare il traghetto per il mister assente. In questo caso di assenza totale, qualora la partita venga giocata dal traghettatore, la squadra subirà comunque 1 punto di penalizzazione.

Nei casi di turni ad eliminazione diretta, un mister non può chiedere di essere traghettato sia per l'andata che per il ritorno, ad eccezione del caso in cui abbia comunicato l'assenza in anticipo prima dell'apertura dell'andata.

Il traghettatore non sarà sempre lo stesso ma verrà individuato dal responsabile della competizione: **ogni mister del torneo può traghettare**. Ogni singolo mister può comunque trovarsi a giocare contro lo stesso traghettatore per un massimo di 3 volte nell'arco di una stagione.

Se l'assenza di un mister è già prevista per l'intero arco della giornata (avendo comunicato l'assenza), la partita con il traghettatore si potrà giocare in qualsiasi momento ma sempre dopo la comunicazione del responsabile di competizione.

Ogni assenza prevista va trascritta obbligatoriamente nell'apposito canale sulla chat di Telegram. Sarà OBBLIGO del titolare assente comunicare all'avversario la propria indisponibilità tramite un messaggio sul canale appuntamenti.

Ogni allenatore può richiedere un massimo di 5 traghetti consecutivi e un massimo di 12 traghetti complessivi nel corso di una stagione. Se l'allenatore richiede più di 5 traghetti consecutivi e 12 complessivi avverrà l'esonero automatico.

Quando una panchina libera viene occupata da un nuovo mister a giornata iniziata, la priorità sulla disputa della partita è per il nuovo mister titolare, ad eccezione della situazione in cui l'ingresso avvenga negli ultimi due giorni della giornata in questione. In questo caso specifico, dietro autorizzazione del responsabile, il mister avversario potrà giocare direttamente con il traghetto autorizzato.

Non è generalmente ammesso il doppio traghetto, pertanto se nessuno dei due mister scrive nei primi 5 **(o 10, nel caso di turni andata/ritorno)** giorni il responsabile non chiamerà alcun traghetto. Qualora uno dei due mister appaia successivamente al quinto giorno comunicando i suoi orari, il responsabile procederà a cercare un traghetto, ma qualora la partita non venga poi giocata il verdetto sarà di doppia sconfitta a tavolino. Le uniche eccezioni al divieto di doppio traghetto sono per il caso in cui entrambi i mister segnalano la loro assenza per l'intera giornata, per il caso in cui entrambe le squadre sono senza mister o per il caso in cui un mister segnala la sua assenza per l'intera giornata e l'altra squadra è senza mister. In questi casi, il responsabile cerca due traghettatori: il primo trovato tragherà la squadra in casa, il secondo la squadra in trasferta.

Resta salda da parte dello staff la linea del buon senso: ogni singolo caso verrà preso in considerazione in base a quanto riportato nel post appuntamenti ed eventuali altre prove fornite.

5.1 – Selezione del traghetto

Ogni volta che si verificheranno le condizioni per cui il responsabile di competizione dovrà chiamare un traghetto per disputare la partita, verrà richiesto al mister presente di postare i suoi orari di disponibilità relativi agli ultimi giorni dedicati al traghetto (nel caso in cui non siano presenti nel messaggio/post originale). A quel punto il Responsabile di competizione individuerà tra gli utenti che si sono proposti il traghetto, cercando di dare la precedenza a chi ne ha svolti meno nel corso della stagione. Sono selezionabili come traghetti solo i mister che non partecipano alla competizione nella quale si dovrà giocare la partita traghettata. Per la Coppa Italia, la scelta dovrà ricadere su un mister già eliminato dalla competizione.

Una volta individuato il traghetto, sarà lo stesso responsabile a comunicarlo all'utente nella chat pubblica di riferimento della competizione. A quel punto i due mister potranno giocare la partita.

In assenza di nomine ufficiali da parte dello staff non potrà avviarsi la procedura di traghettamento e ogni partita giocata con allenatori terzi sarà considerata nulla.

5.2 – Premi e bonus spettanti al traghettatore

Per ogni partita disputata dal mister "traghetto" verrà riconosciuto un bonus di 0,5fm indipendentemente dal risultato conseguito.

In base al risultato della partita disputata, invece, verranno aggiunti i seguenti premi:

- 0,5 FM in caso di vittoria
- 0,2 FM in caso di pareggio

Qualora il traghettatore perda la partita traghettata con un verdetto a tavolino, gli verrà addebitata una penalità uguale al premio che avrebbe guadagnato qualora la partita fosse stata valida.

Nel caso in cui il traghettatore incorra in una multa durante una partita traghettata, la multa verrà addebitata al traghettatore e non alla squadra traghettata.

È stabilito un limite massimo di 10fm raggiungibile da ogni traghettatore ma non un limite di partite da poter disputare.

I premi sopra citati saranno aggiunti al budget prima del mercato di riparazione di metà stagione e a fine stagione. Al raggiungimento di 5 partite disputate, indipendentemente dal risultato delle stesse, sarà riconosciuto al mister "traghetto" una "Wild card FMT" per scegliere un ulteriore giocatore dalle buste. È bene specificare che il bonus riguarderà esclusivamente un nominativo in più da indicare in busta (che quindi passa da 5 a 6) ma non di presa effettiva che resterà sempre quella ordinaria. È consentito un massimo di una wild card per utente, fatte salve quelle ottenute fino alla stagione 2024, ossia prima dell'introduzione del presente limite.

N.B. È a discrezione dell'utente l'utilizzo della wild card nella finestra di mercato che preferisce. La wild card segue sempre il mister anche nel caso di cambio di panchina.

Art. 6: Verdetti

Per rendere le decisioni dello staff il più oggettive possibili, si evidenziano in primis alcuni fattori importanti che incidono sulle decisioni relative all'assegnazione dei traghetti, precisando maggiormente il grado d'importanza con cui si valuta una situazione.

1° posto: frequenza di post/aggiornamenti nel canale appuntamenti. Chi si impegna di più affinché la partita si disputi non deve essere penalizzato;

2° posto: la fascia di orari in cui si è disponibili e con quanta precisione si scrivono le disponibilità. Chi dichiara meno ore di disponibilità è in posizione di svantaggio rispetto a chi dà disponibilità più ampie. Inoltre, messaggi imprecisi come “ci sono ora”, “mi trovi nel pomeriggio”, ecc., non saranno considerati, così come messaggi in cui ci si limita a ripetere i propri orari senza proporre un appuntamento preciso.

Ciascun responsabile di competizione compilerà i verdetti in due occasioni per ciascuna giornata: dopo 5 giorni dall'inizio della giornata (**dopo 10 giorni, nel caso di giornate da 14**), per chiamare un traghetto qualora necessario; al termine della giornata, se una o più partite non sono state giocate, per assegnare i risultati a tavolino. I risultati a tavolino possono consistere nella vittoria di una squadra per 3-0 o nel caso della doppia sconfitta a tavolino. Questo secondo caso è possibile solo se nei primi 5 giorni nessuno dei due mister abbia scritto alcun messaggio nella chat appuntamenti.

Art. 7: Partite

Le partite dovranno rispettare il calendario pubblicato sul forum, seguendo i dettami espressi nel topic dedicato agli screen. Il save ufficiale utilizzato nel torneo NON DOVRÀ MAI ESSERE MODIFICATO in nessuna delle sue parti (compreso il titolo), quindi non saranno accettati save sovrascritti e/o manomessi. La regola vale per qualunque partita inerente FMT, dalle selezioni in poi.

La prima segnalazione darà luogo ad una sconfitta a tavolino, una seconda potrebbe comportare l'esonero.

Si incorrerà in una doppia sconfitta a tavolino nel caso venisse utilizzato un save errato (es: usare il save dell'andata anche nel ritorno), quindi è importante che entrambi i giocatori monitorino lo stato della partita per verificare che si stia giocando correttamente. Gli screen dovranno pervenire con l'immagine delle pagelle di ambo le squadre, così da permettere di estrapolare le statistiche (diffidati, espulsi, infortuni lievi/gravi e marcatori). La partita va organizzata nei primi giorni disponibili nel save, per non alterare i morali e le condizioni fisiche dei calciatori. La modalità di visualizzazione partita imposta dal regolamento è la modalità “Sintesi estesa”, quindi l'host della partita ha l'obbligo di impostare suddetta modalità.

Se per problemi o altri motivi l'host vuole giocare con modalità “azioni chiave” o “quasi tutte le azioni” deve farlo presente al suo avversario che deve essere d'accordo. Se il client non viene messo al corrente o si gioca in una modalità non prevista dal regolamento senza il parere positivo dell'avversario, sarà comminata una sconfitta a tavolino per l'host. Se ci sono bug che permettono la visione della partita solo in modalità “azioni chiave” o in qualsiasi altra modalità non prevista dal regolamento, bisogna farlo presente allo staff e l'utente in questione non potrà fare da server fino alla risoluzione del problema. Lo staff, per far fronte al problema, disporrà che qualsiasi avversario dell'utente con limitazioni, che sia in casa o in trasferta, sarà obbligato ad hostare i match interessati. Nel caso in cui anche l'avversario in questione abbia lo stesso “bug”, lo staff metterà a disposizione un server esterno per la disputa della partita.

Nel caso in cui, subito dopo aver caricato il save di gioco e comunque prima dell'inizio della partita, si verificano infortuni, sarà a discrezione delle due parti in causa ricaricare il save. Si precisa comunque che è sufficiente, per procedere al nuovo caricamento del save di gioco, l'esplicita richiesta di solo uno dei due mister e non di entrambi.

- TITOLARI: 11

- PANCHINARI: 15
- SOSTITUZIONI: 5 (se dopo 5 sostituzioni ad uno dei due allenatori capita un infortunio grave o più, entrambi gli allenatori avranno diritto ad una sostituzione supplementare da aggiungere alle 5 per regolamento, in egual numero per ciascuno)

Una volta iniziata, la partita va portata a termine, salvi eventuali problemi tecnici che possono capitare in buona fede (in tal caso, vedi punto 7.3). Qualora, durante lo svolgimento di una partita, uno dei due mister abbandoni impedendo di poterla terminare, gli verrà comminata una sconfitta a tavolino, fatte salve altri eventuali provvedimenti nei casi più gravi.

7.1 – Squalificati

Non potranno essere schierati o portati in panchina i giocatori squalificati nella gara in cui sono indicati come tali. L'utilizzo anche di un solo squalificato comporta la sconfitta a tavolino per 3-0. Qualora uno o più giocatori squalificati vengano portati in panchina ma non utilizzati, non è prevista la sconfitta a tavolino ma una multa di 1 FM per ciascuno di essi.

In caso di una partita con risultato a tavolino, eventuali squalificati della squadra che ha perso a tavolino verranno mantenuti per la partita successiva, mentre quelli della squadra che ha vinto a tavolino verranno scontati. Il 3-0 peserà nella differenza reti.

Dopo le fasi a gironi delle coppe, non avverrà l'azzeramento dei cartellini.

Ammonizione:

- Campionato -> 4 ammonizioni = squalificare successive squalifiche avvengono alla 6° 7° ammonizione, poi alla 10°, 13° 8°, 10° e così via.
- Altre competizioni -> 3 ammonizioni = squalificare successive squalifiche avvengono alla 5° ammonizione, poi alla 7°, 9° e così via.

Lo staff fornirà un file per competizione dove individuare in maniera rapida squalificati e diffidati di ogni squadra.

Espulsione: squalifica di 1 partita

Infortunio lieve: nessuna indisponibilità

Infortunio grave: indisponibilità di 1 partita

7.2 – Client & Server

L'allenatore che gioca in casa fa da server, mentre chi gioca in trasferta si collega come client, ma è possibile invertire i ruoli in caso di necessità tecniche.

Se i due giocatori non riescono a giocare la partita per problemi di server, possono chiedere aiuto al proprio responsabile di lega che provvederà a dare a loro un server affidabile con cui giocare.

C'è comunque la possibilità di richiedere max 5 volte nell'arco della stagione l'utilizzo di un server esterno, esclusivamente per problemi di natura tecnica (impossibilità di connessione al server).

7.3 – Problemi tecnici

Può capitare, in buona fede, che il server o il client si disconnettano. In questi casi si seguiranno queste regole:

1) il server/client si scollega entro il 45° minuto (es. 25° minuto): si ricarica la partita e si giocano i minuti rimanenti + 5 di recupero.

Nel caso specifico sono 70 minuti (20 minuti del primo tempo + 45 minuti del secondo tempo + 5 minuti di recupero). I risultati delle due partite saranno sommati a fine gara.

2) Nel caso specifico di disconnessione durante l'intervallo, basterà ricaricare e disputare nuovamente il primo tempo compreso di recupero, senza i 5 minuti aggiuntivi.

3) il server/client si scollega durante il secondo tempo (es. 75° minuto): si ricarica la partita e si giocano i minuti restanti + 5 minuti di recupero (15 minuti fino al 90° + 5 di recupero = 20 minuti in totale).

4) il server/client si scollega durante i minuti di recupero (es. 91° con 5 minuti di recupero): si ricarica la partita e si giocano i restanti minuti decretati dall'arbitro durante la partita precedente. In questo caso quindi si giocano 4 minuti.

Qualora si volessero effettuare sostituzioni dopo la disconnessione, si potrà procedere a schierare direttamente il giocatore entrante nella formazione titolare, non convocando il giocatore sostituito nella distinta, e dichiarando il cambio quando viene pubblicato lo screen sul topic.

Nel secondo spezzone di gara è tassativo schierare gli stessi 11 di partenza (con eventuali sostituzioni effettuate durante la gara prima della disconnessione o con eventuali sostituzioni fatte prima del secondo spezzone ma opportunamente segnalate nel topic) e stessi panchinari, con l'esclusione dei giocatori sostituiti nel precedente spezzone o che si intende sostituire prima del secondo spezzone. Nel caso in cui si porti in panchina un giocatore sostituito nel precedente spezzone, si incorrerà in una multa pari ad 1 FM per ogni giocatore incriminato; nel caso in cui venga schierato in campo o fatto subentrare un giocatore sostituito nel precedente spezzone, si incorrerà in una sconfitta a tavolino.

Se durante la partita uno dei 2 si disconnette e c'è un espulso, la partita verrà ripresa inserendo il portiere di riserva al posto del giocatore espulso. La mancata osservazione della regola comporterà la sconfitta a tavolino per chi ha subito l'espulsione.

Se nella seconda parte di partita un giocatore ammonito in precedenza riceve un altro giallo, deve essere sostituito con il portiere di riserva. La sostituzione non verrà conteggiata nel computo totale. In caso di ulteriori espulsioni, si dovrà inserire un giocatore fuori ruolo (segnalato col pallino rosso nella schermata grafica della tattica), segnalandolo all'avversario che dovrà vigilare sull'effettiva esecuzione della regola. La mancata osservazione della regola comporterà la sconfitta a tavolino per chi ha subito l'espulsione.

Se nella seconda parte di partita l'ultima azione di gioco non sia conclusa, questa dovrà essere portata fino alla fine, anche nel caso in cui vengano superati i restanti minuti da giocare.

7.4 – Screen

Per ogni partita è OBBLIGATORIO consegnare gli screen delle pagelle della schermata Analisi/Statistiche Partita/Pagelle, quest'ultimo per rilevare le ammonizioni al migliore in campo. È OBBLIGATORIA anche la schermata generale (quest'ultima per rilevare il risultato finale).

Oltre agli screen, c'è l'OBBLIGO di salvare il file .pkm della partita disputata (basta cliccare su "Salva partita" una volta concluso l'incontro), per poter recuperare tutte le informazioni anche in un secondo momento, evitando i problemi di mancato salvataggio degli screen. È inoltre obbligatorio quando si gioca una partita relativa alla fase a gironi di una qualsiasi coppa segnalare il girone al quale appartiene la partita, per facilitare la compilazione dei tabellini.

Non sono ammessi screen ritagliati o collage con più immagini. Gli screen pubblicati devono essere interi e ben divisi. **Gli screen non interi sono accettati, e la partita viene quindi refertata, solamente nel caso in cui si vedono tutti i giocatori scesi in campo (sia i titolari che i subentrati); in questo caso viene però comminata una multa di 2 FM, più 1 FM per ogni giocatore indisponibile non visibile (con squalifica che viene prorogata alla successiva giornata). Nel caso in cui non sono visibili tutti i giocatori scesi in campo, invece, gli screen sono nulli e la partita si considera non giocata.**

Nel topic di riferimento è consentito mettere solo e soltanto gli screen della partita, qualsiasi commento personale verrà cancellato e punito con una diffida.

Lo screen DEVE contenere le informazioni riguardanti ammoniti, espulsi, infortunati e marcatori.

Lo screen DEVE essere postato entro i limiti stabiliti per giocare la propria partita, pena l'annullamento dello stesso e verdetto a tavolino.

In caso di partita postata l'ultimo giorno del periodo di riferimento ma con screen mancanti/incompleti, è possibile sopperire postando dal file .pkm lo screen mancante entro le 23.59 del giorno successivo alla scadenza della giornata.

Lo screen NON DEVE essere rimosso dal topic di riferimento per nessun motivo (prima di postare, dovete essere sicuri al 100% di quello che fate), a meno di differente indicazione da parte del responsabile.

In assenza di screen, la partita verrà considerata NON GIOCATO, a rischio di doppia sconfitta a tavolino per i due partecipanti*.

Si ricorda inoltre che ogni partita dovrà necessariamente essere giocata nella sua interezza dei 90 minuti regolamentari; in caso di interruzione per disconnessione, farà fede l'ultimo screen effettuato.

* Nel caso di playoff, in assenza totale di presenza o notizie da parte dei 4 mister coinvolti, passerà la squadra meglio piazzata nel campionato. Invece, per quanto riguarda turni ad eliminazione diretta (coppe), la doppia sconfitta a tavolino sia all'andata che al ritorno comporta il mancato passaggio del turno per entrambe le squadre. Nel caso estremo in cui questa situazione avvenga durante le semifinali di una coppa, lo staff organizzerà una nuova sessione di andata e ritorno coinvolgendo le 4 squadre eliminate ai quarti, per portare a termine la competizione.

N.B.: LO STAFF RACCOMANDA A TUTTI I PARTECIPANTI DI ESEGUIRE FREQUENTEMENTE SCREENSHOTS, ALMENO DELLE PAGELLE, AD OGNI FATTO SALIENTE (ES. GOL, AMMONIZIONI, ESPULSIONI, INFORTUNI) E QUANDO IN PARTITA IL TEMPO AVANZA SENZA CHE SUCCEDA NULLA DI RILEVANTE. L'ASSENZA DI SCREEN VALIDI PER RIPRENDERE LA PARTITA DOPO UNA DISCONNESSIONE È ESCLUSIVA RESPONSABILITÀ DEI DUE GIOCATORI CHE SI SFIDANO. CHI NON SEGUE QUESTE RACCOMANDAZIONI LO FA A PROPRIO RISCHIO E PERICOLO.

7.5 – Risultati a tavolino

Il responsabile di competizione, se la partita non è stata giocata o è stata giocata ma ci sono state delle violazioni per cui è prevista la sconfitta a tavolino, assegna il risultato a tavolino, che può consistere nella vittoria a tavolino per uno dei due mister o nella doppia sconfitta a tavolino.

La vittoria a tavolino viene refertata con il risultato di 3-0, salvo che il risultato sul campo sia più favorevole a chi ha vinto a tavolino: in quel caso, la vittoria sarà refertata in base alla differenza reti

Risultato Andata	Risultato Ritorno	Delta Reti*	Verdetto	Esempi
Vince B	Vince A sul campo (ma perde a tavolino)		Vince B	Andata: A-B 0:1 Ritorno: B-A 3:0 TAV (0:1 sul campo) Risultato: Vince B
Vince A sul campo (ma perde a tavolino)	Vince A	> 0	Vince A	Andata: A-B 0:3 TAV (1:0 sul campo) Ritorno: B-A 0:4 Risultato: Vince A
Vince A sul campo (ma perde a tavolino)	Vince A	<= 0	Si Rigioca	Andata: A-B 0:3 TAV (1:0 sul campo) Ritorno: B-A 0:2 Risultato: Si rigioca
Vince A sul campo (ma perde a tavolino)	Vince B sul campo (ma perde a tavolino)		Si Rigioca	Andata: A-B 0:3 TAV (1:0 sul campo) Ritorno: B-A 0:3 TAV (5:1 sul campo) Risultato: Si rigioca
Vince A sul campo (ma perde a tavolino)	Pareggio		Vince B	Andata: A-B 0:3 TAV (1:0 sul campo) Ritorno: B-A 3:3 Risultato: Vince B
Perde A sul campo (e a tavolino)	Pareggio		Vince B	Andata: A-B 0:3 TAV (0:1 sul campo) Ritorno: B-A 3:3 Risultato: Vince B
Vince A	Perde A sul campo (e a tavolino)	> 0	Vince A	Andata: A-B 4:0 Ritorno: B-A 3:0 TAV (2:0 sul campo) Risultato: Vince A
Vince A	Perde A sul campo (e a tavolino)	= 0	Si Rigioca	Andata: A-B 3:0 Ritorno: B-A 3:0 TAV (2:0 sul campo) Risultato: Si rigioca
Vince A	Perde A sul campo (e a tavolino)	< 0	Vince B	Andata: A-B 3:0 Ritorno: B-A 4:0 TAV (5:1 sul campo) Risultato: Vince B
Vince A	Vince A		Vince A	Andata: A-B 3:0 Ritorno: B-A 0:1 Risultato: Vince A
Vince A	Vince B		Vince chi ha segnato più reti	Andata: A-B 3:0 Ritorno: B-A 5:1 Risultato: Vince B
Vince A	Pareggio (ma vince A a tavolino)		Vince A	Andata: A-B 1:0 Ritorno: B-A 0:3 TAV (0:0 sul campo) Risultato: Vince A
Pareggio (ma vince B a tavolino)	Vince B		Vince B	Andata: A-B 0:3 TAV (0:0 sul campo) Ritorno: B-A 1:0 Risultato: Vince B
Pareggio (ma vince A a tavolino)	Vince B	> 0	Vince B	Andata: A-B 3:0 TAV (0:0 sul campo) Ritorno: B-A 4:0 Risultato: Vince B
Pareggio (ma vince A a tavolino)	Vince B	<= 0	Si Rigioca	Andata: A-B 3:0 TAV (0:0 sul campo) Ritorno: B-A 2:0 Risultato: Si rigioca
Pareggio	Vince B sul campo (ma perde a tavolino)		Vince A	Andata: A-B 3:3 Ritorno: B-A 0:3 TAV (1:0 sul campo) Risultato: Vince A
Pareggio	Pareggio		Si Rigioca	Andata: A-B 3:3 Ritorno: B-A 2:2 Risultato: Si rigioca

*Delta Reti calcolato prendendo come tavolino il risultato peggiore tra il campo e il tavolino

ottenuta sul campo (es. in caso di vittoria 5-1 successivamente tramutata in vittoria a tavolino, questa verrà refertata col risultato di 4-0 TAV).

In caso di doppia sconfitta a tavolino, la partita verrà refertata col risultato di 0-0, ma nessuna delle due squadre otterrà un punto.

Nei campionati e nei gironi delle coppe, la vittoria a tavolino incide sulla differenza reti.

Nelle partite A/R delle coppe, se una squadra ha ottenuto, nelle due partite, una vittoria sul campo o un pareggio sul campo poi tramutato in sconfitta a tavolino e una vittoria, si va a vedere la differenza reti delle due gare: qualora la differenza reti sia >0, la squadra in questione passa regolarmente il turno; qualora la differenza reti sia <=0, le due partite dovranno essere rigiocate. ESEMPIO 1: A vince l'andata 3-1, ma il risultato viene trasformato in sconfitta 0-3 TAV, e vince il ritorno 5-0. La DR è +2, A passa il turno. ESEMPIO 2: A pareggia l'andata 1-1, ma il risultato viene trasformato in sconfitta 0-3 TAV, e vince il ritorno 5-0. La DR è +2, A passa il turno.

ESEMPIO 3: A vince l'andata 3-1, ma il risultato viene trasformato in sconfitta 0-3 TAV, e vince il ritorno 1-0. La DR è -2, le due partite andranno rigiocate.

ESEMPIO 4: A pareggia l'andata 1-1, ma il risultato viene trasformato in sconfitta 0-3 TAV, e vince il ritorno 1-0. La DR è -2, le due partite andranno rigiocate.

Nel caso in cui le due squadre perdano una partita a testa a tavolino, il turno andrà rigiocato.

La tabella seguente riepiloga le possibili eventualità.

Art. 8: Calciomercato

Ogni iscritto al torneo potrà fare mercato libero tramite i contatti Telegram (depositati ad inizio stagione in lega e disponibili sul forum) o tramite la sezione apposita del forum, contattando l'allenatore che ha il cartellino del giocatore che suscita interesse.

Sul forum, nella sezione apposita, sarà possibile mantenere attivo e aperto un solo topic mercato per squadra. Sarà inoltre vietato effettuare "up" o scrivere messaggi prima che siano passate 24 ore dal precedente. Qualora queste disposizioni vengano ripetutamente violate, si incorrerà a sanzioni che possono culminare anche con la diffida ufficiale.

Il mercato non sarà aperto tutta la stagione, ma ci saranno 2 finestre di mercato, entrambe della durata di circa 10 giorni:

- 1) Mercato estivo (prima dell'inizio della nuova stagione)
- 2) Mercato di riparazione (dopo la fine del girone d'andata)

Non sarà possibile per i nuovi mister entrare durante una sessione di mercato. Tale divieto entra in vigore 7 giorni prima dell'inizio della sessione e terminerà con la fine della sessione stessa. Durante tale periodo

sarà comunque possibile iscriversi alle selezioni e di conseguenza prendere possesso della squadra desiderata, ma sarà impossibile operare sul mercato. Tale provvedimento è stato preso per vietare account "fake".

Sono vietate le trattative nelle quali un giocatore cambia maglia senza nessun costo. Serve minimo 1 FM o minimo 1 giocatore che passa alla controparte, seguendo il principio di dareavere (dove c'è un'entrata, c'è un'uscita);

È vietato altresì il riacquisto di un giocatore ceduto durante la stessa sessione di mercato. Es.: se Messi passa da UdineThunder a 4 Mori, non potrà tornare all'UdineThunder nella stessa sessione di mercato nemmeno dopo essere passato per i Black Dragons. Per riacquisto si intende anche il prestito con riscatto (sia obbligo che diritto), mentre è ammesso il prestito secco senza riscatto;

È vietato l'utilizzo dei decimali in qualsiasi ambito del mercato (mercato/draft, mercato normale, buste). Le offerte comprendenti numeri decimali vengono automaticamente annullate;

Non è previsto il rosso in bilancio, ad eccezione delle sessioni di mercato, in cui si potrà scendere sotto lo zero ma con l'obbligo di essere in regola alla chiusura di esse.

8.1 – Tutoraggio

Al fine di agevolare i nuovi mister nell'approccio al mercato, si prevede un sistema di tutoraggio. Prima di ciascuna finestra di mercato, i nuovi allenatori (intendendosi per tali quelli che non hanno ancora svolto un mercato in FMT, tenendo conto anche di precedenti permanenze nel torneo) verranno affiancati ognuno da un tutor, scelto fra utenti con almeno 1 anno di permanenza continuata nel torneo che, su base volontaria, si iscrivono a una apposita lista.

Il tutor è disponibile a essere consultato dal tutorato in relazione a ogni suo dubbio sul funzionamento del mercato in FMT; inoltre, il tutor deve confermare ogni operazione di mercato del tutorato. In particolare, deve esprimere il suo dissenso solo in quei casi di trattativa palesemente contraria alle logiche del mercato (non può, quindi, non confermare trattative che considera sbilanciate sotto un punto di vista meramente soggettivo). Il dissenso deve essere espresso entro e non oltre 24h dalla conferma della trattativa, e comporta l'annullamento della stessa. Qualora il tutor non agisca secondo buona fede nel compimento dell'incarico, lo staff ha la facoltà di rimuoverlo nonché di superare il dissenso da lui espresso.

Il tutor, per l'intera finestra di mercato, non può concludere operazioni con il tutorato.

8.2 – Contratti giocatori

Al termine del mercato pre-stagionale, si rinnovano i contratti dei propri giocatori o si svincolano. I mister avranno, a mercato terminato, un lasso temporale di 3 giorni per svincolare i giocatori non desiderati e/o in esubero: tutti i giocatori che non vengono svincolati sono considerati rinnovati e sarà quindi pagato automaticamente il loro stipendio lordo.

È possibile mantenere in rosa giocatori rimossi per qualsiasi motivo dal DB ufficiale di Football Manager. In tal caso, il giocatore rimarrà nella gestione economica con stipendio 0 pur non essendo presente e utilizzabile nel save di gioco.

Qualora non si voglia mantenere in rosa, il giocatore rimosso dal DB va svincolato nelle modalità ordinarie.

Il contratto dei giocatori che vengono confermati dal mister si paga semestralmente. Pertanto, al termine del mercato di inizio stagione ogni squadra pagherà la metà del totale degli stipendi dei giocatori che ha

in rosa; ugualmente, al termine del mercato di riparazione ogni squadra pagherà la metà degli stipendi dei giocatori che ha in rosa alla scadenza di questo secondo mercato.

I contratti si pagheranno prendendo in considerazione lo stipendio lordo della versione imminente del gioco (es. stagione 2021/22, si considera FM22, stagione 2022/23, si considera FM23 e così via) con arrotondamento matematico al primo decimale (fino a 0.4 compreso si arrotonda per difetto; da 0.5 a 0.9 si arrotonda per eccesso; es. se un giocatore su FM guadagna 6.550.000 €, il suo contratto sarà di 6,6 mln; mentre se guadagna 6.449.000 € sarà 6,4).

8.3 – Giocatori a parametro 0

Ogni squadra può avvalersi dell'acquisto di nuovi giocatori a parametro zero. Le modalità per acquistare giocatori svincolati sono quelle relative alle buste e al draft (sarà lo staff a stabilire quale/i modalità usare durante l'anno). Salvo indicazione contraria, il draft verrà svolto durante il mercato prestagionale, mentre le buste verranno svolte durante il mercato di riparazione.

Nelle buste chiuse si potranno fare massimo 5 offerte a scatola chiusa, quindi senza conoscere le offerte degli altri mister. La somma complessiva delle offerte messe in busta chiusa non dovrà superare il budget disponibile della squadra, pena l'annullamento della busta stessa. Nel caso in cui un mister abbia conservato una wild card, potrà usarla per offrire per 6 giocatori.

La busta va compilata seguendo alla lettera le seguenti indicazioni, senza sbagliare: usare l'ID e il nome corretto (indicato in alto nella scheda personale del giocatore oppure nella scheda Generale/Informazioni), il ruolo esatto del giocatore e, in caso di giocatore in prestito, squadra che detiene il cartellino e squadra in cui milita in quel momento (es. Dodò [Inter –Sampdoria]). L'errore riscontrato in uno o più campi appena citati comporterà l'annullamento della singola offerta o dell'intera busta.

La partecipazione alle buste non è obbligatoria, ma qualora un mister non voglia partecipare dovrà comunicarlo prima della scadenza del periodo dedicato alle buste; in mancanza di comunicazione, verrà comminata una multa di 1 FM.

Una volta scaduto il termine per l'invio, si procede allo spoglio e si assegnano i giocatori alle squadre. I giocatori vengono assegnati in base all'offerta più alta e, in caso di parità di offerte, in base all'ordine di preferenza indicato nella busta. A parità di offerta e di posizione di preferenza indicata, il giocatore va alla squadra di serie inferiore. In caso di stessa serie, non verrà assegnato a nessuno e rimarrà libero. L'offerta minima è 1 FM (senza decimali). Non è possibile inserire giocatori non presenti nel DB originale di Football Manager.

Ogni squadra di serie A potrà prendere massimo 3 giocatori dalla sua busta chiusa, ogni squadra di serie B massimo 4 giocatori, ogni squadra di serie C massimo 5 giocatori.

Il tempo dedicato esclusivamente all'invio delle buste sarà di 24h. Si rammenta che l'invio della busta è uno, unico e definitivo. Una volta consegnata una busta, rimarrà vincolante fino allo spoglio e non potrà in alcun modo essere sostituita.

Nel draft ogni squadra avrà a disposizione 2 "scelte": 1 per turno. I turni saranno quindi 2 per ogni sessione di mercato. L'ordine di scelta è contrario alla posizione in classifica nella stagione precedente, ad eccezione per la serie C dove verranno sorteggiate le posizioni, escluse le squadre che parteciperanno ai playoff. L'ordine di scelta al secondo turno sarà basato integralmente sulla posizione in classifica alla fine della stagione.

Durante il draft sarà possibile scambiare/vendere il proprio diritto di scelta relativo al draft. Tenendo presente che il mercato ufficiale è chiuso, le trattative possono riguardare soltanto il diritto di scelta, sarà quindi possibile scambiare la vostra posizione al draft per altre posizioni, per dei soldi o per posizioni più

soldi. Le trattative non possono essere svolte in privato, a pena di sanzioni, ma devono essere svolte in pubblico nella chat di Telegram dedicata al draft. Chi vuole vendere la scelta lo deve comunicare lì: da quel momento, gli altri mister possono fare offerte. Le scelte acquistate durante il draft non possono essere poi vendute per una seconda volta.

Qualora una squadra, durante il draft, non avesse un mister, le sue scelte verranno messe all'asta nel corso del draft. I proventi finiranno alla squadra stessa.

Le scelte al draft saranno sempre e solo su base annuale. Nel corso del mercato ufficiale, le scelte per il draft della stagione successiva possono essere scambiate. Ciascuna squadra deve arrivare al draft con almeno una scelta; pertanto, una squadra che ha una sola scelta rimanente non può venderla, se non in trattative in cui guadagna a sua volta almeno una scelta. **Inoltre, una squadra non può vendere la propria prima scelta al draft per due anni consecutivi.** Durante il mercato un allenatore può collezionare un massimo di 3 scelte al primo turno e 3 scelte al secondo turno. Se al termine del mercato un allenatore ha più scelte per turno di quanto consentito, perderà la migliore di quelle in eccesso che verrà messa all'asta durante il draft di riferimento. I proventi saranno distribuiti a discrezione dello staff.

8.4 – Prestiti

I prestiti hanno di norma durata annuale. Per annuale si intende la stagione calcistica FMT, per cui dal mercato di inizio stagione (periodo fine anno) fino alla conclusione della FMT Cup (ultima competizione stagionale).

Possono essere stipulati sia nel mercato di inizio stagione che nel mercato di riparazione (metà stagione), ma scadranno SEMPRE al termine della FMT CUP, tranne i prestiti con obbligo di riscatto e i prestiti con diritto di riscatto, che potranno essere risolti con il pagamento della cifra stipulata (o inferiore, se concordata) anche a metà stagione: se si paga la cifra pattuita non è necessaria la conferma del mister che presta il giocatore, conferma invece necessaria se si è deciso di riscattare il giocatore a un prezzo minore di quanto previsto. Tuttavia, sarà possibile annullare i prestiti stipulati a inizio anno nel mercato di metà stagione, qualora entrambi i mister siano d'accordo sulla risoluzione dello stesso.

Max 3 prestiti in entrata, prestiti illimitati in uscita (con max 3 prestiti, si rimane nei 26 effettivi in rosa, con 4 si scende a 25 e così via).

Il contratto dei prestiti lo paga il proprietario del giocatore e non chi ce l'ha disponibile. Il prestito può essere solo annuale (quindi non solo per metà stagione, se fatta ad inizio stagione).

I prestiti con diritto di riscatto saranno risolti ad inizio stagione in una fase dedicata precedente all'apertura del mercato. Possono anche essere risolti a metà stagione, nell'apposito topic del forum.

I prestiti con obbligo di riscatto possono essere risolti sia a fine stagione (automaticamente) sia a metà stagione, nell'apposito topic del forum.

Le uniche clausole che si prendono in considerazione sono il diritto di riscatto facoltativo e l'obbligo di riscatto, solo per una delle due parti. Nel momento del riscatto, il prezzo pagato dovrà essere quello indicato nell'accordo (al massimo può risultare minore, ma mai superiore. Esempio: riscatto a 5 FM. Possiamo concordare di pagare 3, ma non 6).

I giocatori prestati possono essere ceduti, ma in tal caso rimangono in prestito fino alla fine della stagione alla squadra cui erano già stati prestati.

8.5 – Clausola di recompra

La recompra è una clausola che può essere inserita da una squadra su un giocatore contestualmente alla sua cessione, con l'accordo della squadra che lo acquista.

La clausola deve essere fissata in una cifra in FM: qualora il giocatore sottoposto a recompra sia stato ceduto esclusivamente per un corrispettivo in FM, la clausola dovrà essere almeno pari al triplo del prezzo di cessione; qualora il giocatore sia stato ceduto in uno scambio, la clausola dovrà essere di minimo 5 FM.

La clausola ha una scadenza sempre fissata a 1 anno (se la clausola di recompra sorge nel mercato pre-stagionale, scadrà nel mercato pre-stagionale successivo; se sorge nel mercato di aprile, scadrà nel mercato di aprile successivo). Alla scadenza, la squadra titolare della clausola dovrà decidere se riscattare o meno il giocatore. Il riscatto deve avvenire in un apposito topic che verrà aperto prima della finestra di mercato. La recompra può essere riscattata anche dopo 6 mesi, con l'accordo di entrambe le parti.

Ogni squadra può detenere solo una clausola di recompra in uscita e solo un giocatore sottoposto a recompra in entrata.

Un giocatore sottoposto a recompra non può essere ceduto a nessun'altra squadra, a meno che prima della cessione, la squadra titolare della recompra non rinunci ad essa. È possibile rinunciare ad una recompra in qualsiasi momento durante le sessioni di mercato.

8.6 – Pre-Mercato

È severamente vietata qualsiasi forma di pre-mercato, in ogni social e con ogni mezzo.

Chiunque verrà contattato durante le fasi precedenti al mercato è tenuto a comunicarlo allo staff, che provvederà a dare un premio in FM all'allenatore ed una penalità all'altra parte tra cui: - Multa in FM (si partirà da un minimo di metà budget totale a salire)

- Annullamento buste
- Penalizzazione punti in classifica
- Svincolo giocatori

La scelta andrà a discrezione dello staff in base alla recidività dell'atto.

Nel caso in cui 2 allenatori si mettano d'accordo per "aggirare" il provvedimento verranno entrambi penalizzati con un'aggravante a scelta tra le casistiche sopra elencate.

Lo staff si avvarrà di qualsiasi mezzo a sua disposizione per poter verificare la natura degli eventuali scambi premercato.

Art. 9: Modalità di selezione

Le selezioni si dividono in 2 tipi: interne ed esterne. Le interne riguardano utenti che già partecipano al torneo e che vogliono cambiare squadra. Le selezioni esterne sono rivolte ai nuovi utenti che vogliono entrare nel torneo (possono iscriversi comunque allenatori interni che vogliono cambiare squadra). Le selezioni verranno chiuse durante il periodo di mercato, per evitare dinamiche controverse.

Un mister che si dimette durante la stagione può ritornare a far parte del torneo, ma questo può accadere solo una volta a stagione.

9.1 – Selezioni interne

Nel caso in cui una panchina di A o B si liberi (in seguito a dimissioni o esoneri), si procederà all'apertura di un topic nel quale potrà iscriversi qualunque allenatore già partecipante al torneo.

Non ci sono limiti di partecipanti. I mister del torneo iscritti alla selezione interna dovranno comunque disputare le partite della propria squadra durante lo svolgimento delle selezioni. La precedenza nell'assegnazione è data ai mister che sono all'interno del torneo da più di 1 anno (la precedenza si ottiene esattamente 365 giorni dopo l'ingresso nel torneo: se l'ingresso è avvenuto il 01/01/2021 sarà considerato "presente da un anno" dal 01/01/2022); qualora nessuno degli iscritti si trovi nella condizione sopra descritta, avrà la precedenza chi è dentro al torneo da più di 6 mesi. L'anno a cui si fa riferimento viene considerato a partire dall'ultimo ingresso nel torneo e non prende in considerazione i periodi precedenti.

Sarà consentito massimo 1 cambio di panchina all'anno per ogni mister (non si calcola il primo ingresso nel torneo). Le selezioni interne si svolgeranno utilizzando le proprie squadre di appartenenza nel torneo.

Se nessun allenatore si iscrive alla selezione interna, la squadra passa alle selezioni esterne

9.2 – Selezioni esterne

Nel caso in cui si liberi una panchina di C o vengano chiuse le selezioni interne senza iscritti, verrà aperta la selezione esterna per l'affidamento della squadra, che verrà assegnata al primo iscritto disponibile. L'iscrizione dovrà essere fatta compilando l'apposito modulo disponibile nel topic stesso.

Per selezioni esterne che riguardano esclusivamente squadre di Serie C, il vincitore della panchina, nel caso in cui il budget della società sia in negativo, otterrà il ripianamento dei debiti ed un bonus fino ad un massimo di 20 FM. Il bonus è valido una sola volta a stagione e solo in caso di assegnazione tramite selezione esterna.

Il bonus verrà attribuito anche a squadre con budget in positivo ma non superiore a 20FM.

Lo staff si riserva la possibilità o meno di accettare le iscrizioni alle selezioni esterne.

È concesso anche ai mister interni al torneo l'iscrizione alle selezioni esterne.

9.3 – Lista d'attesa

Quando tutte le squadre nel torneo sono occupate, verrà aperto un apposito topic nella sezione "Lista d'attesa", dove gli esterni al torneo interessati possono lasciare la loro candidatura per essere ricontattati nel momento in cui si libererà una squadra.

Art. 10: Penalità

I provvedimenti disciplinari per gli allenatori saranno stabiliti dallo staff e possono riguardare sia situazioni avvenute durante le partite, sia avvenimenti discutibili tra utenti.

I casi di penalità riguardano i seguenti casi:

- eccesso di giocatori in rosa: 2 punti di penalità in classifica in campionato per un eccesso di giocatori che va da 1 a 3, 4 punti per un eccesso di giocatori da 4 a 5, 6 punti per un eccesso di giocatori da 6 in su (in tal caso, l'allenatore viene anche ammonito e verrà esonerato qualora prenda in futuro un'ulteriore penalità). I mister comunque dovranno indicare gli svincoli da effettuare. Se ciò non dovesse accadere sarà lo staff a decidere unilateralmente.
- bilancio economico in negativo: penalizzazione in punti in classifica; quantità decretata dallo staff in base ad ogni singolo caso.
- meno di 2 portieri in rosa: 5 FM o 2 punti di penalità in classifica nel campionato.

- nessun post nella chat appuntamenti da parte di entrambi i mister, in caso di partita non disputata: 1 punto di penalità in classifica.
- completa assenza dal gruppo appuntamenti prima dei verdeti, e partita giocata da un traghettatore: 1 punto di penalità in classifica

Il mister a cui viene introdotta una penalità in punti in classifica non potrà partecipare a nessuna selezione interna per un anno a partire dall'assegnazione della penalità.

Art. 11: Ricorsi

Quando un mister non è d'accordo con una decisione presa dal responsabile della singola competizione o dall'intero staff, oppure nota un'incongruenza con il regolamento, potrà ufficialmente redigere un ricorso scritto, da postare esclusivamente nell'apposito topic creato nella sezione Tournament del forum.

Il titolo del topic del ricorso dovrà necessariamente seguire il seguente template per essere preso in considerazione, pena la nullità: Ricorso [partita] – [Squadra] – [Serie di appartenenza] ad esempio: Ricorso Andata Quarti di Finale Champions League – 4 Mori – Serie A.

Saranno vietati i ricorsi non personali, ovvero che non riguardano direttamente il coinvolgimento della propria squadra o della propria persona.

Il ricorso deve essere aperto entro 7 giorni dall'avvenimento del fatto per cui si apre il ricorso.

Oltre a tale termine, la decisione si considererà presa come definitiva.

Sarà premura del mister interessato scrivere nella maniera più dettagliata possibile, anche con l'ausilio di prove/riferimenti/ecc., tutto quello che ritiene opportuno segnalare, mantenendo toni civili.

Lo staff successivamente discuterà in privato della questione e comunicherà pubblicamente la decisione definitiva, che sarà inappellabile (a meno di un nuovo ricorso con presupposti/prove diverse dal precedente), indicando anche quanti voti favorevoli o contrari sono stati riscontrati nella votazione.

Per evitare l'apertura di ricorsi inutili, viene istituito il prezzo di 1 FM cadauno. Se il ricorso verrà accettato, la spesa affrontata verrà rimborsata.

Art. 12: Diffide

Ogni comportamento non conforme al regolamento del torneo e del forum comporta una diffida a carico dell'interessato.

Al raggiungimento della 3° diffida, scatta forzatamente l'esonero.

I comportamenti che portano alla diffida sono: offese personali private o pubbliche, debitamente verificabili, tramite tutti i mezzi utilizzati (forum, mp, Telegram, ecc.); azioni, atteggiamenti o negligenze indirizzate solamente e volontariamente a vincere in maniera scorretta; accuse di antisportività all'avversario senza alcuna prova tangibile, atte solo a screditarlo; proteste reiterate e destabilizzanti (aggravate se con toni offensivi) rivolte allo staff o ad altri mister in aree del forum assolutamente non idonee; comportamenti antisportivi verso altri partecipanti del torneo che minano la regolarità dello stesso; utilizzo della sezione Calciomercato non in conformità con le indicazioni dell'art.4; commenti personali nei topic screen.

Le diffide sono anche retroattive e verranno registrate in un apposito topic privato nella zona staff. Dopo un anno solare di buona condotta dalla diffida comminata, la stessa verrà cancellata.

In aggiunta a quanto appena detto, lo staff si riserva il diritto di applicare dei provvedimenti supplementari in caso di comportamenti reiterati che, se nell'immediato non portano alla punizione, possono essere applicati in un secondo momento, dando alla staff maggiore discrezionalità di giudizio, valutando caso per caso, senza imporre determinati paletti (es: Se Tizio per 2 stagioni accumula tot assenze ingiustificate, nella 3° stagione, alla tot assenza verrà esonerato; se Tizio dimostra più volte di avere un comportamento ai limiti dell'antisportivo, verrà penalizzato per la stagione successiva e così via).

Art. 13: Esoneri e dimissioni

13.1 – Esoneri

Gli esoneri saranno decretati con un'autonoma ed indipendente decisione da parte dello staff.

Ogni caso verrà analizzato singolarmente e lo staff baserà la sua decisione su: assenza nelle partite da disputare (con 4 assenze consecutive, esonero automatico; se l'allenatore richiede più di 5 traghetti consecutivi e 12 complessivi, esonero automatico; con 4 bidoni, esonero automatico); assenza nel forum; gravi e ingiustificati comportamenti antisportivi che vanno al di là di ogni caso di diffida; gravi e ingiustificate ingiurie rivolte a qualunque membro del torneo; utilizzo di editor e modifiche al save utilizzato per qualunque partita del torneo; raggiungimento della 3° diffida.

Lo staff, per i casi che riterrà senza speranza, inserirà gli esonerati in una black list, impedendo loro di rientrare in futuro nel torneo.

13.2 – Dimissioni

I mister che intendono abbandonare il torneo, dimettendosi dall'incarico, devono comunicare la decisione pubblicamente, scrivendo sulla chat Telegram del torneo.

Le dimissioni sono irrevocabili dopo 24 ore dalla comunicazione, quindi ogni mister ha tempo un giorno per ripensare all'idea di lasciare la squadra.

In ogni caso, come per gli esoneri, lo staff deciderà l'inserimento nella black list per le persone che escono e rientrano in continuazione dal torneo, senza valide motivazioni e dimostrando scarsa serietà.

Art. 14: Amichevoli e tornei ufficiali

14.1 – Amichevoli ufficiali

Le amichevoli ufficiali sono partite singole disputate tra due squadre iscritte a FMT esternamente ad ogni competizione ufficiale.

Di seguito le istruzioni, le indicazioni e i bonus:

- Limite di 10 amichevoli ufficiali, di cui massimo 5 disputabili in casa
- La quota massima di bonus accumulabili stagionalmente è 10 FM per le squadre di Serie A, 12 per quelle di Serie B e 15 per quelle di Serie C

- Qualora una squadra raggiunga la quota massima esaurirà anche la possibilità di effettuare altre amichevoli.
- Si posta lo screen delle pagelle e quello delle statistiche– Si gioca col save del torneo

Bonus per vittoria:

- squadra Serie A vs. squadra Serie B (vittoria squadra Serie A: 1 FM, vittoria squadra Serie B: 2 FM, pareggio: 0,5 FM squadra Serie A, 1 FM squadra Serie B;
- squadra Serie B vs. squadra Serie C (vittoria squadra Serie B: 1 FM, vittoria squadra Serie C: 2 FM, pareggio: 0,5 FM squadra Serie B, 1 FM squadra Serie C;
- squadra Serie A vs. squadra Serie C (vittoria squadra Serie A: 0,5 FM, vittoria squadra Serie C: 2,5 FM, pareggio: 0,2 FM squadra Serie A, 1 FM squadra Serie C
- amichevole tra squadre della stessa serie (vittoria: 1,5 FM, pareggio: 0,5 FM a testa).

Bonus:

- vittoria con 3 gol di scarto (0,5 FM)
- vittoria con 4 o + gol di scarto (0,7 FM)
- tripletta di un giocatore (0,5 FM)
- più di 4 gol di un giocatore (0,7 FM)
- premio migliore in campo (0,5 FM)
- più del 60% di possesso palla (0,1 FM)
- più del 70% di possesso palla (0,2 FM)
- più di 20 tiri totali effettuati (0,2 FM)

I premi sopra citati saranno aggiunti al budget prima del mercato di riparazione di metà stagione e a fine stagione.

14.2 – Tornei

I tornei ufficiali sono competizioni amichevoli che lo staff organizzerà durante la stagione, soprattutto con lo scopo di colmare momenti vuoti. Non è assolutamente obbligatoria la partecipazione.

Di seguito le descrizioni di alcuni tornei che potrebbero essere organizzati:

FMT Standard CUP

Il torneo potrà essere istituito direttamente dagli utenti compilando un form nell'apposita sezione, scegliendo una "tassa" di iscrizione che ogni squadra dovrà pagare tra quelle di seguito proposte con la relativa ripartizione dei premi:

Opzione 1

Tassa da versare per ogni partecipante: 1FM

Premi (in caso di 4 squadre): 1° classificato: 3FM - 2° classificato : 1FM;

Premi (in caso di 8 squadre): 1° classificato: 5FM - 2° classificato : 2FM - 3° classificato: 1FM.

Opzione 2

Tassa da versare per ogni partecipante: 2FM

Premi (in caso di 4 squadre): 1° classificato: 6FM - 2° classificato : 2FM;

Premi (in caso di 8 squadre): 1° classificato: 8FM - 2° classificato : 4FM - 3° classificati: 2FM a testa

L'unico vincolo è il numero di squadre partecipanti che non potrà essere superiore a 8 ed il tempo di durata che non potrà essere superiore a 14 giorni consecutivi dall'iscrizione di tutti i partecipanti. Una volta raggiunto il numero di partecipanti il torneo potrà iniziare (nel caso di superamento del numero di iscritti, la priorità dovrà essere data in base all'ordine cronologico di iscrizione). Le modalità Andata/Ritorno o sfida secca sono completamente a scelta degli utenti. Sarà comunque cura dello staff, vigilare sullo svolgimento e soprattutto sul budget delle squadre partecipanti. Potranno essere aperti contemporaneamente massimo tre tornei FMT Standard CUP.

P.S. È buona regola non aprire un torneo senza aver già raccolto privatamente qualche adesione.

FMT Premium CUP

Il torneo verrà istituito direttamente dallo staff, fissando un'eventuale "tassa" di iscrizione, premi, numero di partecipanti, modalità, etc. Questo torneo, a differenza del torneo FMT standard CUP, avrà sempre una limitazione che potrà riguardare ad esempio: un numero minimo di under/over in campo, giocatori con nazionalità ben precisa, ~~secondo~~ squadre under 21 ed altro.

Regolamento base valido per entrambe le tipologie di torneo: nessun limite alle sostituzioni, nessun infortunio/squalifica da scontare nella partita, possibilità di inserire under in panchina senza alcuna limitazione, nel caso di partite in modalità andata e ritorno i gol segnati fuori casa valgono doppio.

I premi sopra citati saranno aggiunti al budget prima del mercato di riparazione di metà stagione e a fine stagione.