

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 e scalare il ranking.

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) all'inizio di ogni stagione.

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

E' prevista inoltre una settimana di pausa in corrispondenza della Pasqua

Il torneo è suddiviso in 3 leghe, con 54 iscritti complessivi. Le rose delle squadre potranno essere composte da un minimo di 18 elementi fino ad un massimo di 23 elementi (compresi i portieri). È obbligatorio avere minimo 2 portieri in rosa. Ogni rosa può avere un numero effettivo totale di 23 giocatori e uno totale di 31, 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 (23 + 3 cessioni in prestito + 5 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 23 giocatori in rosa; 4 prestiti in uscita, max 22 giocatori in rosa; 5 prestiti in uscita, max 21 giocatori in rosa e così via).

Le competizioni che si disputano durante la stagione, oltre ai campionati delle tre serie formati da gironi all'italiana con andata e ritorno, sono le seguenti:

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. La modalità seguirà il tabellone tennistico (ma la sfida verrà giocata in modalità andata e ritorno). Gli accoppiamenti avverranno tramite sorteggio integrale, senza teste di serie. La scelta di giocare in casa o fuori la prima partita, spetterà alla squadra che ha concluso la stagione precedente in posizione peggiore

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.

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.

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.

1.1 – Posizioni campionati

POS.	SERIE A	POS.	SERIE B	POS.	SERIE C
1	VINCITORE CHAMPION'S LEAGUE	1	VINCITORE/PROMOZIONE CHAMPION'S LEAGUE	1	VINCITORE/PROMOZIONE CHAMPION'S LEAGUE
2	CHAMPION'S LEAGUE	2	PROMOZIONE CHAMPION'S LEAGUE	2	PROMOZIONE CHAMPION'S LEAGUE
3	CHAMPION'S LEAGUE	3	PROMOZIONE CHAMPION'S LEAGUE	3	PROMOZIONE CHAMPION'S LEAGUE
4	CHAMPION'S LEAGUE	4	PLAYOFF CHAMPION'S LEAGUE	4	PLAYOFF CHAMPION'S LEAGUE
5	CHAMPION'S LEAGUE	5	PLAYOFF CHAMPION'S LEAGUE	5	PLAYOFF CHAMPION'S LEAGUE
6	CHAMPION'S LEAGUE	6	PLAYOFF EUROPA LEAGUE	6	PLAYOFF EUROPA LEAGUE
7	EUROPA LEAGUE	7	PLAYOFF EUROPA LEAGUE	7	PLAYOFF 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		11	
12	EUROPA LEAGUE	12		12	
13	PLAYOUT	13	PLAYOUT	13	
14	PLAYOUT	14	PLAYOUT	14	
15	PLAYOUT	15	PLAYOUT	15	
16	PLAYOUT	16	PLAYOUT	16	
17	RETROCESSIONE DIRETTA	17	RETROCESSIONE DIRETTA	17	
18	RETROCESSIONE DIRETTA	18	RETROCESSIONE DIRETTA	18	

1.2 – Modalità Posizioni

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:

1. dei punti conseguiti negli incontri diretti fra tutte le squadre della classifica avulsa;
2. della differenza tra reti segnate e subite nei medesimi incontri;
3. della differenza tra reti segnate e subite nell'intero campionato/girone;
4. del maggior numero di reti segnate in trasferta negli scontri diretti
5. del maggior numero di reti segnate nell'intero campionato/girone
6. della posizione attuale nel ranking
7. del punteggio ottenuto nel ranking nella stagione precedente

Per tutte le competizioni nella modalità scontro diretto, non vale la regola dei gol in trasferta.

1.3 – Modalità Playoff

Serie B e Serie C: si effettua una doppia sfida and/rit tra la 4° vs 7° e 5° vs 6° (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, anche non assoluta (es. 0-0 e 1-1), 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.

1.4 – Modalità Playoff

Serie A e Serie B: si effettua una doppia sfida and/rit tra la 13° vs 16° e 14° vs 15° (la più in alto in classifica decide dove disputare la prima partita). Le due vincenti si salvano, le due perdenti retrocedono. Se il risultato dovesse essere di parità, anche non assoluta (es. 0-0 e 1-1), si salva 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.

I playoff e i playoff seguiranno modalità che prevedono anche la non realizzazione di essi. Quindi, vengono introdotte delle fasce di punti che evitano la disputa dei playoff (Serie B e C) e dei playoff (Serie A e B).

Playoff Serie B e C: Se la 4° classificata ha 10 o + punti di differenza con la 5° è promossa direttamente.

Playoff Serie A e B: con 5 o + punti di differenza tra 14° e 15°, la 15° e la 16° retrocedono direttamente.

1.5 – Coppe

Per tutte le coppe, quando il risultato di andata e ritorno si conclude con un pareggio, si dovrà ripetere sia l'andata che il ritorno (sempre nello stesso arco temporale di durata della giornata).

Modalità Champions League: 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. 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 la scelta ricadrà tra gli utenti. In caso di mancato accordo interverrà lo staff.

Modalità Europa League: 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. 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 la scelta ricadrà tra gli utenti. In caso di mancato accordo interverrà lo staff.

Modalità Coppa Italia: Tutte le squadre iscritte a FMT parteciperanno alla Coppa Italia. 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 e le 22 squadre vincenti andranno ad unirsi 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

Modalità FMT Cup: 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
- le due finaliste dell'Europa League
- la vincitrice della Coppa Italia

Si procede con i quarti fino alla finale sempre con doppia partita and/rit (da giocarsi nella stessa giornata).

Nel caso una squadra abbia vinto più di una competizione, si qualificherà la perdente della competizione più importante (nell'ordine sopra indicato). Non è previsto lo scorrimento in graduatoria per le coppe (quindi semifinalisti, etc.).

Per stabilire quale squadra giocherà in casa l'andata, verrà sempre presa in esame l'importanza della competizione secondo la scala sopra indicata

Art. 2: 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	100	1	80	1	60
2	97	2	77	2	57
3	95	3	75	3	55
4	92	4	72	4	52
5	90	5	70	5	50
6	88	6	68	6	48
7	86	7	66	7	46
8	84	8	64	8	44
9	82	9	62	9	42
10	80	10	60	10	40
11	77	11	57	11	37
12	75	12	55	12	35
13	72	13	52	13	32
14	70	14	50	14	30
15	67	15	47	15	27
16	65	16	45	16	25
17	62	17	42	17	22
18	60	18	40	18	20

Le spettanze della Coppa Italia FMT sono:

- per i preliminari: 1
- per le eliminate ai sedicesimi: 2
- per le eliminate agli ottavi: 5
- per le eliminate ai quarti: 10
- per le eliminate alle semifinali: 15
- per la perdente della finale: 20
- per la vincente: 30

Le spettanze della Champions League sono:

- per la fase a gironi: 5
- per le eliminate ai quarti: 15

- per le eliminate alle semifinali: 20
- per la perdente della finale: 25
- per la vincente: 40

Le spettanze dell'Europa League sono:

- per la fase a gironi: 2
- per le eliminate ai quarti: 5
- per le eliminate alle semifinali: 10
- per la perdente della finale: 15
- per la vincente: 30

Le spettanze della FMT Cup sono:

- per le eliminate ai quarti: 1
- per le eliminate alle semifinali: 3
- per la perdente della finale: 5
- per la vincente: 10

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

- Miglior difesa di ogni lega - 5FM
- Miglior attacco di ogni lega - 5FM
- Capocannoniere di ogni lega - 5FM
- Miglior assist-man - 3FM

Invece i seguenti premi per le coppe:

- Capocannoniere della Champions League - 3FM
- Capocannoniere dell'Europa League - 3FM
- Capocannoniere della Coppa Italia - 3FM
- Capocannoniere della FMT Cup - 3FM
- Miglior assist-man - 2FM

2.1 – 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 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

2.2 – 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 del team di appartenenza, 5 FM per squadra invece se il giocatore ha militato in 2 squadre diverse durante la stagione.

Art. 3: Tempo di gioco e Screen

Ogni utente avrà a disposizione 7 giorni per giocare le partite di campionato, 7 giorni per la Champions League, l'Europa League e FMT Cup, 14 per la Coppa Italia, 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.).

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.

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, pena la nullità degli stessi.

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 GIOCATA**, 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.

es: Al 55° minuto la partita si interrompe per disconnessione, l'ultimo screen è stato preso al 50° – > si ricarica con le stesse identiche formazioni e panchinari presenti al momento dell'ultimo screen preso (al 50°) e si rigioca la parte restante (quindi 50) + i minuti di recupero previsti dal regolamento (5). In quest'ultima situazione, nel caso in cui l'azione finale non sia conclusa, questa dovrà essere portata fino alla fine, anche nel caso in cui vengano superati i minuti da giocare (55).

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

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 caso di playoff/playout, 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. Qualunque controversia che comporterà la sconfitta a tavolino per una delle due squadre avverrà con il risultato di 3-0. La sconfitta a tavolino per ambo le squadre, invece, avverrà con risultato nullo (0-0).

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.

Art. 4: 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".

4.1 – 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.

Il contratto dei giocatori che vengono confermati dal mister si paga annualmente;

Chi acquista un giocatore nel mercato di metà stagione non paga il contratto se questo è già presenti nel torneo. In pratica lo stipendio segue il giocatore, non la squadra, ed è pagato dal proprietario originario, alla fine del mercato pre-stagionale;

L'unica eccezione è prevista per le buste chiuse del mercato di riparazione: gli stipendi di questi giocatori vengono pagati dalla squadra che li acquista nella sessione di buste, ma solo per metà.

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. (Es. 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

Se un giocatore dovesse ritirarsi nella prima metà della stagione, la cifra corrispondente alla metà del suo contratto verrà restituita alla squadra di appartenenza;

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 dare-avere (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 (mercatino/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.

4.2 – Giocatori a parametro 0

Ogni squadra può avvalersi dell'acquisto di nuovi giocatori a parametro zero. Tutte le informazioni a riguardo saranno date al momento opportuno sul forum. Le uniche 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 estivo, 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.

La busta va compilata seguendo alla lettera le seguenti indicazioni, senza sbagliare: usare 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.

Una volta scaduto il termine per l'invio, si procede allo spoglio e si assegnano i giocatori alle squadre. Ogni squadra potrà prendere massimo 3 giocatori della sua busta chiusa, in base, per prima cosa, all'offerta più alta e, per secondo, 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.

Il topic per inviare la propria busta verrà aperto nei primi giorni di mercato, per permettere a chi già sa di essere assente nelle giornate dedicate di inviare la propria busta. Il tempo dedicato esclusivamente all'invio delle buste sarà di 36h. 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 dalla stagione 2021/2022 le squadre che parteciperanno ai playoff). L'ordine di scelta al secondo turno sarà basato integralmente sulla posizione in classifica alla fine della stagione.

Dalla stagione 2021/2022 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 dei giocatori (uno o più giocatori per la scelta, se c'è uno scambio di giocatori massimo uno per squadra + la scelta)

Le scelte al draft saranno sempre e solo su base annuale, quindi nel mercato in arrivo adesso a dicembre e ad aprile sarà possibile scambiare le scelte della stagione 2021/2022, nel mercato di dicembre e aprile del 2021/2022 sarà possibile fare mercato con le scelte della stagione 2022/2023 e così via.

4.3 – 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 23 effettivi in rosa, con 4 si scende a 22 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).

4.4 – 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. Non è possibile riscattare la recompra prima della sua scadenza.

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.

4.5 – 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 (i mezzi di controllo per ovvie ragioni non verranno resi pubblici).

4.6 – Giocatori Under 21 e “Prima squadra u21”

Nella composizione della rosa è indicata la presenza di 5 slot denominati “under21” 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 01/01/2001).

Non necessariamente tutti gli under 21 devono essere inseriti in questi 5 slot. È possibile, infatti, avere giocatori under 21 inseriti negli slot “standard” della rosa.

Una volta superati i 21 anni, i calciatori faranno regolarmente parte della rosa effettiva della squadra e non potranno occupare i 5 slot under 21.

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

Esistono due liste distinte per i giocatori under 21:

- Prima squadra u21
- Seconda squadra u21

I giocatori inseriti nella lista “Prima squadra u21” saranno parte integrante della rosa, ma utilizzabili solamente quando uno o più dei 23 “effettivi” sarà squalificato o infortunato (1 squalificato/infortunato = 1 Under utilizzabile; 2 squalificati/infortunati = 2 Under utilizzabili).

In caso di uso improprio degli Under 21 (inseriti in distinta, nonostante i titolari siano a disposizione), verrà comminata una multa pari ad 1 FM per ogni Under presente nel caso in cui l’Under rimanga in panchina, una sconfitta a tavolino in caso l’Under venga schierato in campo o entri a partita in corso.

I giocatori inseriti nella lista “Seconda squadra u21”, invece, 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 seconde squadre.

Non necessariamente tutti gli Under 21 devono essere destinati alla stessa lista. È infatti possibile iscrivere, per esempio, 2 Under 21 in prima squadra e 3 nella seconda squadra. La scelta è esclusivamente dell’utente.

4.7 – “Seconda squadra u21”

È possibile, quindi, avere la propria seconda squadra “giovanile”, che avrà la stessa denominazione della squadra maggiore ma sarà composta esclusivamente dagli Under 21 che ogni utente deciderà di lasciare al settore giovanile (Seconda squadra u21) e quindi di non iscrivere nella rosa effettiva.

L’utilizzo di questa micro-rosa di Under 21 è FACOLTATIVO.

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

Durante l’anno, nell’apposita sezione “Tornei”, lo staff bandirà dei veri e propri tornei ufficiali dove

potranno sfidarsi esclusivamente le seconde 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. Per ogni seconda squadra che si rispetti infatti, esistono dei giocatori bravi (che dovrebbero essere i nostri Under 21) e dei giocatori mediocri se non scarsi (che saranno appunto quelli creati dal save di gioco).

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

Si precisa che non esiste alcuna competizione o campionato dedicato alle seconde squadre Under 21. Le uniche competizioni che potranno riguardare queste squadre saranno esclusivamente quelle nella sezione tornei.

Art. 5: 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.

TITOLARI: 11

PANCHINARI: 12

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).

5.1 – 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.

In caso di una partita con risultato a tavolino, eventuali squalificati verranno mantenuti per la partita successiva. Il 3-0 peserà nella differenza reti.

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

Ammonizione:

- Campionato -> 4 ammonizioni = squalifica

le successive squalifiche avvengono alla 6° ammonizione, poi alla 8°, 10° e così via.

- Altre competizioni -> 3 ammonizioni = squalifica

le 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

5.2 – 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, nella sezione Tournament o in appuntamenti, l'utilizzo di un server esterno, esclusivamente per problemi di natura tecnica (impossibilità di connessione al server).

5.3 – 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) 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).

3) il server/client si scollega durante i minuti di recupero (es. 91° con 5 minuti dati 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.

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.

Art. 6: Appuntamenti

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, usando obbligatoriamente in ogni messaggio la funzione "menzione/tag" (es. @pincopallino) o la risposta al messaggio precedente dell'avversario. Tag errati non saranno considerati validi. È obbligatorio anche inserire la partita di riferimento nel proprio primo messaggio di appuntamento di ogni giornata, per agevolare il lavoro dello staff.

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.

I verdetti, trascritti dal responsabile della competizione, vengono emessi in base alla durata della giornata o turno in corso: 2 giorni prima della scadenza per i campionati, per la Champions League, l'Europa League e la FMT Cup, 4 giorni prima della scadenza per la Coppa Italia.

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.

In una sfida A/R, se l'andata è decisa da un verdetto a tavolino contro la squadra con il diritto di scelta su dove giocare la doppia sfida, nel ritorno la scelta del campo si inverte e spetterà all'avversario.

Art. 7: Traghettamento (Ex allenatore in seconda)

In campionato, Europa League e Champions League, nell'arco dei 7 giorni disponibili per giocare la propria partita (14 giorni nel caso della Coppa Italia), qualora il mister titolare non segnali la sua indisponibilità (o per qualche malaugurato motivo non riesca a giocare la propria partita) entro i 5 giorni iniziali (10 per la Coppa Italia), sarà onere del responsabile di competizione individuare e comunicare l'utente che farà da traghetto al mister titolare assente.

Il traghettatore non sarà sempre lo stesso ma verrà individuato dal responsabile della competizione tra una lista di utenti volontari che si saranno dichiarati eleggibili e che saranno individuabili in un apposito topic nel forum. 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 nel forum), 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 topic o comunicata al responsabile di competizione. 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 ammesso il doppio traghetto: in caso di partita non giocata e nessun messaggio dei due mister in chat appuntamenti, il verdetto sarà una doppia sconfitta a tavolino.

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.

7.1 – 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 "traghetti" quello che avrà orari compatibili con l'utente richiedente.

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.

7.2 – 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 "traghettatore" 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 di 3 nuovi giocatori.

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

In merito alla scelta del traghettatore che dovrà disputare la partita, i responsabili di competizione applicheranno una rotazione integrale fra tutti gli utenti aventi diritto e dichiaratisi disponibili al momento della richiesta. Questo per dare la possibilità a tutti di traghettare e ricevere i bonus sopra indicati.

Art. 8: 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.

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 (posso 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 e sarà seguita la seguente procedura:

- 1) Apertura topic nella sezione "Selezioni" con scadenza per l'iscrizione indicata. L'iscrizione alla selezione dovrà essere fatta compilando l'apposito modulo disponibile nel topic stesso.
- 2) Organizzazione delle modalità di selezione in base al numero di iscritti e disputa delle partite (le squadre coinvolte saranno sempre Bayern Monaco in casa e Barcellona in trasferta)
- 3) Chiusura selezioni

Non sono consentiti traghettatori all'interno della selezione, quindi se un utente è impossibilitato a giocare la selezione, dovrà rinunciarvi.

Nel caso di un mini-torneo a squadre in modalità solo andata, si considereranno per la vittoria finale: punti fatti, differenza reti, gol segnati, gol segnati in trasferta (qualora tutto fosse in completa parità, si ripeteranno le partite ripartendo da zero).

Nel caso di semplice 1 vs 1, si considerano i gol in trasferta, come in tutte le competizioni del torneo.

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.

Nell'eventualità che le partite di selezione non rispettino i tempi prefissati dal regolamento, la decisione sul da farsi sarà ad appannaggio unico ed esclusivo dello staff, che di volta in volta sceglierà come procedere, al fine di garantire il corretto svolgimento del campionato in corso.

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.
- bidoni: si definisce "bidone" l'assenza di un allenatore ad un appuntamento ufficiale concordato nella apposita chat, senza alcun preavviso scritto. L'avversario deve confermare l'appuntamento saltato nella chat della competizione in questione. Ogni stagione saranno tollerati un massimo di 3 bidoni per ogni allenatore. Dal 4° bidone in poi verrà assegnata la sconfitta a tavolino, senza attendere i verdetti di fine giornata.
- nessun post nella chat appuntamenti da parte di entrambi i mister, in caso di partita non disputata: 1 punto di penalità in classifica nel campionato.
- convocazione impropria di giocatori Under 21: 1 FM per ogni giocatore presente.

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.

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); assenza nel forum; gravi e ingiustificati comportamenti antisportivi che vanno aldilà 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 aprire un topic

nella sezione Tournament, comunicando la decisione pubblicamente.

Le dimissioni sono irrevocabili dopo 24 ore dalla scrittura del suddetto topic, 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)

Durante le amichevoli è possibile effettuare cambi illimitati.

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. E' 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, seconde 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.