



RoleFootball

REGOLAMENTO

STAGIONE 13

Benvenuto in RoleFootball!

Prima di leggere il regolamento, di seguito viene riportato il Codice Etico. Tale documento delinea i presupposti comportamentali e di netiquette che si accetta di rispettare implicitamente dal momento in cui ci si iscrive. Buona lettura, e buon divertimento!

CONDIZIONI GENERALI

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

CONDIZIONI SPECIFICHE ROLEFOOTBALL

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

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

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

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

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

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

(Platone)

Sommario

CONDIZIONI GENERALI	2
CONDIZIONI SPECIFICHE ROLEFOOTBALL	3
1. INTRODUZIONE	9
2. LA CREAZIONE DEL GIOCATORE	10
3. IL GIOCATORE: QUELLO DA SAPERE	11
3.1 Giocatore con Accordo	11
3.2 Giocatore senza Accordo	11
3.3 Assegnazione di default ad una squadra	11
3.3.2 Squadra Academy	12
3.4 Appartenenza ad una nazionale.	12
4. CONTRATTO	13
4.1 BONUS ATTIVITÀ	13
4.1.1 Bonus Condivisione	14
4.1.2 Bonus Live	14
4.2 PREMI	15
4.3 Minutaggio Minimo	15
4.4 Stipendio Minimo	16
4.5 Nazionale	16
4.6 Durata del contratto	17
5. COME SEGUIRE LE VICENDE DEL CALCIATORE	18
5.1 Gruppo Principale	18
5.2 Gruppo Squadra	18
6. ESSERE ATTIVI IN ROLE FOOTBALL	19
6.1. Malus per inattività	19
6.2 Recupero dei malus	19
6.3 Inattività e contratti	20
6.4 Ricorsi sui report	20
6.4.1 Autotutela del calciatore	20
6.5 BAN	21
7. SKILLS E POTENZIAMENTI	22
7.1 SKILL POTENZIABILI	22
7.1.1 Suddivisione skills per il ruolo di Portiere	23
7.1.2 Suddivisione skills per i ruoli di movimento	23
7.2 SKILL NON POTENZIABILI	24
7.2.1 Impegno, Determinazione e Integrità Fisica	24
7.2.2 Rimesse Lunghe	25
7.3 Piede debole	25

7.4 Abilità Potenziale (PA)	25
7.5 Ruoli e Statura del giocatore	26
7.6 Achievements e mosse speciali del giocatore	27
7.7 Infortuni, infelicità e squalifiche	29
7.7.1 Infortuni ed attributo coraggio	29
7.8 Ritiro del giocatore e rinascita	30
7.8.1 Possibilità di acquisto di anni in game	30
7.9 Ritiro definitivo del giocatore	30
7.9.1 Nuova Scheda	30
8. RUOLI DIVERSI DAL CALCIATORE	31
8.1 Presidente	31
8.2 Direttore Sportivo	31
8.2.1 Vice Direttore Sportivo	32
8.3 Allenatore	32
8.3.1 Il Vice Allenatore	33
8.3.2 Crash del Server	34
8.3.3 Sdoppiamento della partita	34
8.3.4 Partite in Contemporanea	34
8.3.5 Commissario Tecnico	34
8.4 Marketing Manager	35
8.4.1 Gestione fondi del Marketing Manager	36
8.4.2 Marketing Manager per Nazionale	36
8.5 Procuratore	36
8.5.1 Livello Procuratore	37
8.5.1 Compenso Procuratori	38
8.5.2 Compenso Giocatori	38
8.5.3 Il Procuratore nel Mercato	39
8.6 Regole e vincoli sui ruoli dirigenziali	39
8.6.1. Stipendio minimo staff	40
9. CREAZIONE DI UNA SQUADRA	41
9.1 Creazione di una squadra da zero	41
9.2 Presidenza subentrante ad altra presidenza	41
9.3 Fusione di due società	42
9.4 Squadra senza presidenza	42
9.5 Acquisizione di una società sotto presidenza Admin	43
9.6 Scioglimento squadra e Draft	43
9.7 Rinuncia al campionato	43
9.8 Cambio denominazione della squadra	44
10. FINANZE DELLA SQUADRA	44
10.1 Budget Stipendi	44
10.2 Budget Trasferimenti	45
10.3 Modifiche di bilancio	45

10.4 Fair Play Finanziario	45
10.5 Paracadute in caso di retrocessione	45
10.6 Premi di Piazzamento e Coppe	46
11. CALCIOMERCATO ED INGAGGI	48
11.1 Trasferimenti	48
11.1.1 Prestiti	49
11.1.2 Prestiti di Solidarietà	49
11.1.3 Termini delle trattative e limiti	49
11.1.4 Limiti sulla durata del contratto	50
11.2 Limiti di Mercato	50
11.3 Svincolati e rescissione del contratto	51
11.4 Utenti in scadenza di contratto	52
11.5 DRAFT	53
11.5.1 Draft Academy	53
11.6 Scouting	54
11.6.1 Slot Neoiscritti	54
11.6.2 Bonus Presidenza Rinnovata	55
11.7 Ingaggio Staff	55
11.8 Achievement Staff	55
11.8.1 Achievement Allenatore	56
11.8.2 Achievement Direttore Sportivo	57
11.8.3 Achievements Presidenza	61
12. RIPESCAGGI	63
13. FEDERCALCIO	65
13.1 Presidente	65
13.2 Vice-Presidente	65
13.3 Capo Allenatori	66
13.4 Capo Direttori Sportivi	66
13.4.1 Revisori dei Conti	66
13.5 Capo Procuratori	66
13.6 Segretario	66
14. FIGURE AMMINISTRATIVE	67
14.1 Founder	67
14.2 Admin	67
14.3 Tutor	67
15. COMPORTAMENTI ANTISPORTIVI ED ESCLUSIONE DA ROLEFOOTBALL.	68
LINK UTILI	69
ROLEFOOTBALL	69
PROGETTO GAMING	69

1. INTRODUZIONE

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

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

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

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

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

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

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

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

2. LA CREAZIONE DEL GIOCATORE

Il primissimo step per diventare un giocatore ufficiale di RoleFootball (o RF) è la **creazione del proprio giocatore**.

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

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

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

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

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

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

Si può consigliare un post di benvenuto per presentarsi in Community, ma è a discrezione del giocatore.

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

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

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

3. IL GIOCATORE: QUELLO DA SAPERE

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

3.1 Giocatore con Accordo

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

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

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

3.2 Giocatore senza Accordo

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

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

A tutoraggio completo, i Tutor daranno indicazione alle società che il giocatore potrà essere contattabile.

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

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

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

3.3 Assegnazione di default ad una squadra

Nel caso la quantità di giocatori neoiscritti senza accordo fosse considerevole e ci fossero slot disponibili nella serie più bassa, gli admin possono decidere di creare delle squadre con presidenza admin.

In questo caso, i neoiscritti senza accordo potrebbero essere assegnati a tali squadre fino a quando l'organico non permetterebbe un campionato dignitoso.

Diventano a tutti gli effetti giocatori di quella squadra e seguiranno tutte le dinamiche delle casistiche precedenti - ad esempio, contratto annuale o annuale e mezzo in linea con il [Paragrafo 11.6](#).

3.3.2 Squadra Academy

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

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

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

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

3.4 Appartenenza ad una nazionale.

Oltre alle meccaniche di club, il giocatore può partecipare alle dinamiche della nazionale: il giocatore può scegliere di rappresentare la nazionale che vuole o che ritiene più consona al personaggio che vuole interpretare.

Il giocatore può scegliere tra tre opzioni:

- una nazionale allenata da commissari tecnici umani, che in linea generale corrispondono alle nazioni in cui è stato aperto un campionato (ad esempio, Italia)
- una nazionale allenata dalla cpu, che corrispondono a tutte quelle che non rientrano nella prima casistica (ad esempio, Isole Far Oer o Santa Lucia)
- il completo disinteresse a questa dinamica, con il ritiro da questa dinamica di gioco.

Questa dinamica viene spiegata maggiormente nel paragrafo apposito ([Paragrafo 4.4](#)).

4. CONTRATTO

Un contratto è il documento che testimonia l'appartenenza di un calciatore ad una squadra: senza un contratto attivo, il calciatore non può giocare.

Nel contratto sono indicate le informazioni principali del calciatori:

- 1) ID del giocatore, a cui si associano tutte le informazioni in database
- 2) Direttore Sportivo del Club
- 3) Nome del calciatore
- 4) Nazionale di Rappresentanza
- 5) Account Twitch
- 6) Avanzo della Stagione Precedente
- 7) Stipendio pagato dal club, che compone la base per potenziare il calciatore e diventare più forte ed efficace in campo (vedi [Paragrafo 7](#)).
- 8) Durata del contratto, che può essere annuale o biennale (vedi [Paragrafo 6](#))

1	CONTRATTO SQUADRA	Avellino Monkeys	STAGIONE	13			
2							
3	Con la presente scrittura privata, a valere ad ogni effetto di legge e regolamentare tra la Società ed il Calciatore professionista sotto indicati						
4	ID. GIOCATORE SU SERVER						BONUS ALTO (150k)
5							
6	DIRETTORE SPORTIVO			BONUS LIVE	Consiste nel guardare le live sul canale di Progetto Gaming al lunedì e al mercoledì sera. Almeno una live al mese per il bonus basso, 2 per il medio, 4 per l'alto.		
7							
8	CALCIATORE	0					
9							
10	NAZIONE			BONUS CONDIVISIONE	Condivisione di post della pagina ufficiale Progetto Gaming. Sono escluse da questo bonus i post del gruppo Progetto Football Manager e le pagine esterne (esempio quelle squadra) salvo indicazione esplicita da parte degli Admin di gioco. Nel conteggio finale verrà conteggiato massimo 1 condivisione al giorno. Almeno 2 condivisioni a stagione per il bonus basso, 1 al mese in media per il bonus medio e 2 post al mese in media per il bonus alto.		
11							
12	ACCOUNT TWITCH						
13							
14	AVANZO STAGIONE PRECEDENTE						
15							
16							
17	INGAGGIO		0,00				
18							
19							
20							
21	STAGIONE 13	STAGIONE 14					
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29	Rappresentante della Società					Per Accettazione del Giocatore	
30							
31							

Inoltre, contiene le indicazioni per raggiungere i Bonus Attività, un compenso ulteriore che premiano l'attività e l'impegno del calciatore, dando soldi extra al calciatore.

4.1 BONUS ATTIVITÀ

I bonus attività sono indicati sul contratto che viene sottoscritto dal giocatore. Sono due: il **Bonus Condivisione** e il **Bonus Live**.

Il raggiungimento di uno di questi due bonus porta 150.000 al calciatore, per un totale di 300.000 se raggiunti entrambi.

La somma di questi due bonus determina il livello attività del calciatore per altre dinamiche di gioco (vedi [7.2.1 Impegno, Determinazione, Integrità Fisica](#))

4.1.1 Bonus Condivisione

Il bonus condivisione consiste nel condividere sul proprio profilo Facebook i contenuti pubblicati dalla pagina Progetto Gaming e dalla pagina RoleFootball. Il massimo consentito di condivisione giornaliera è 1 al giorno.

I post condivisi devono essere stati pubblicati dalla pagina **dal primo episodio live** della stagione: i post più vecchi non sono conteggiati.

I post vanno condivisi con privacy “pubblica”, “amici” ed “amici di amici”. Personalizzazioni che escludono poche persone rispetto al totale degli amici, o che includono un numero sufficiente di persone (almeno 100 che non siano già giocatori di RoleFootball), vanno discusse nei ricorsi che curerà il Direttore Sportivo nella finestra di controllo dei bonus, che avviene a fine stagione. Questo punto vale anche se si usa un profilo ad hoc per il gioco.

Per raggiungere il bonus Condivisione è necessario condividere almeno 2 post al mese di media.

Durante la stagione viene specificata la cifra esatta per raggiungere il bonus **(in linea generale, oscilla tra gli 8 e i 12 post)**.

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

4.1.2 Bonus Live

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

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

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

Per raggiungere il Bonus Live è necessario seguire circa 4 Live al mese.

I parametri per l'accesso al bonus sono indicativi: le medie possono variare a seconda dei dati raccolti dal contatore del canale **(agli spettatori viene assegnato un punto ogni 5 minuti consecutivi di visione della live)** e durante la stagione viene comunicato con precisione il complessivo dei punti necessari per **il raggiungimento del bonus.**

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

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

4.2 PREMI

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

- **Premi Live:** durante ogni live, ci potrebbe essere la possibilità (non sempre) di giocare con alcune attività via chat. Ad esempio, in una corsa sportiva di biglie/macchinine, il primo e l'ultimo classificato potranno guadagnare 10.000 di guadagno (al giocatore e alla squadra in cui gioca).
- **Goal Del Mese:** ogni mese, la Redazione di RF raccoglie i gol giudicati più belli attraverso le segnalazioni delle società del gioco. Il goal giudicato più bello permette al calciatore che lo realizza 50.000 di guadagno, ma ci sono premi anche per il secondo (20.000) e per il terzo classificato (10.000).
- **Totocalcio e Totogol PFM:** ogni live, lo staff del Totocalcio pubblicherà la schedina che potrà essere giocata. Giocare al Totocalcio è gratuito ed, in caso di vincita, permette di avere un premio da destinare al calciatore.
- **Fantacalcio PFM:** ogni inizio di stagione di RF, lo staff del Fantacalcio apre le registrazioni per partecipare al Fantacalcio RF. Partecipare è gratuito ed i premi e le modalità di partecipazione verranno indicate stagione per stagione.

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

Tutti gli introiti da queste attività rientrano nella categoria dei *Premi* e non dei *Bonus*.

4.3 Minutaggio Minimo

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

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

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

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

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

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

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

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

I requisiti di minutaggio minimo possono essere modificati in caso di particolari casistiche - ad esempio, campionato a 18 squadre - ed in quel caso verranno comunicato attraverso post ad hoc.

4.4 Stipendio Minimo

Oltre alla garanzia di un tempo minimo di gioco, il giocatore ha anche la garanzia di un salario minimo, in base alla serie della squadra in cui è tesserato.

Lo stipendio minimo che il giocatore può percepire è regolato come segue:

- 150.000 (Centocinquantamila) se la serie di tesseramento è la Serie C;
- 250.000 (Duecentocinquantamila) se la serie di tesseramento è la Serie B;
- 350.000 (Trecentocinquantamila) se la serie di tesseramento è la Serie A.

4.5 Nazionale

Ogni giocatore, oltre a partecipare alle dinamiche di club, potrà vestire la maglia di una nazionale.

Si può selezionare una qualsiasi nazionale già abilitata su Football Manager (quindi non da abilitare come Principato di Monaco o Groenlandia e non da creare ex-novo come Principato di Seborga o Comune di Bugliano) e che non sia bannata.

Le nazionali bannate sono le seguenti:

- Israele
- Russia
- Corea del Nord

Ci sono 4 slot dedicati alle pause nazionali (previste per settembre, ottobre, novembre e marzo) e per ogni stagione sarà prevista una competizione (Competizioni Continentali maggiori o Mondiale), che vedrà applicata la miglior soluzione possibile in modo tale da evitare problemi con il numero delle partite.

La maggior parte delle nazionali è allenata dalla CPU: una nazionale debole può vedere il giocatore candidato, ma anche poche altre soddisfazioni, mentre una nazionale forte può puntare alla vittoria di un trofeo, ma vedere il giocatore non convocato.

Fanno eccezioni le nazionali dei campionati attivi, che vedranno un commissario tecnico scelto attraverso le modalità indicate dalla Federcalcio. Le nazionali in Stagione 13 allenate dai commissari tecnici sono le seguenti:

- Italia

I giocatori potranno anche scegliere di non rappresentare nessuna nazionale: in tal caso, andrà comunicato nelle modalità indicate e preferite dalla Federcalcio. In Stagione 13, verrà comunicato attraverso la dicitura “Ritiro” sul contratto.

In Stagione 13, una volta presa una decisione non può essere cambiata fino a ritiro o rigenerazione del personaggio (vedi [Paragrafo 7.8](#)).

4.6 Durata del contratto

La durata del contratto di un calciatore con una società potrà essere solo di due tipologie:

- Annuale o “In Scadenza”: al termine della stagione, il giocatore vedrà il contratto “Scaduto”, sarà terminato l'accordo con la società e sarà inserito al draft.
- Biennale o “Non in Scadenza”: al termine della stagione, il giocatore vedrà scalato un anno di contratto e finirà “In Scadenza”.

I contratti potranno essere variati di durata dalla società solo in occasione del calciomercato “pre-stagionale”.

5. COME SEGUIRE LE VICENDE DEL CALCIATORE

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

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

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

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

5.1 Gruppo Principale

Il gruppo principale su Facebook si chiama “RoleFootball” ed è il centro di tutto il Gioco.

In questo gruppo tutti gli utenti possono pubblicare contenuti legati al progetto, ma sempre in riferimento al campionato in corso. Sfottò e goliardia sono permessi, ma è vietato violare le regole del codice etico e soprattutto discutere delle vicende del calcio reale (da noi chiamato “Fuffa”). Si rimanda alla lettura del Codice Etico sempre e comunque.

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

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

5.2 Gruppo Squadra

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

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

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

6. ESSERE ATTIVI IN ROLE FOOTBALL

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

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

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

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

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

6.1. Malus per inattività

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

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

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

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

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

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

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

6.2 Recupero dei malus

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

Ogni mese nel quale si è fatto almeno un commento nei Gruppi porterà al

recupero di 1 inattività.

6.3 Inattività e contratti

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

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

Se fatto prima dell'ultima live del campionato di appartenenza (Serie A, Serie B o Serie C), rimarrà a carico della squadra il 50% dello stipendio che percepiva il calciatore.

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

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

6.4 Ricorsi sui report

Può capitare che i report inattività o i report sui bonus raggiunti siano erronei: per questo motivo, vengono prima pubblicati dei registri attività chiamati **report provvisori**, in cui le società ed i calciatori possono verificare se sia tutto in ordine o se invece ci sia stato qualche errore.

Insieme ai report provvisori vengono anche indicate le modalità di ricorso, comprensivo delle figure incaricate (direttori sportivi e procuratori in genere), strumenti da utilizzare (ad esempio, la mail), materiale da inviare per il ricorso e la data di termine per l'invio del ricorso, dopo la quale le società non potranno più inviarne.

Una volta inviato il ricorso, questo verrà accettato se effettivamente c'è stato un errore: di conseguenza, verrà modificata la condizione del calciatore, ad esempio annullando un inattività segnalata erroneamente o dando il bonus attività raggiunto.

Il registro attività comprensivo dei ricorsi da parte delle società è chiamato **report definitivo** e viene pubblicato al più tardi qualche giorno dopo i termini dei ricorsi. La condizione riportata sul report definitivo non è modificabile, se non nei termini previsti dall'**autotutela del calciatore**.

6.4.1 Autotutela del calciatore

Superati i termini per i ricorsi, i calciatori avranno ancora 14 giorni di tempo per fare ricorso per la propria inattività o per i propri bonus attività. In questo caso, dovranno mandare ad un tutor il materiale necessario per il ricorso (ad esempio, screen e/o data di ingresso per il bonus condivisione).

La manovra è introdotta per tutelare i giocatori attivi, che si trovano in società in smantellamento o in club superficiali, dando loro una modalità per tutelare i propri interessi come calciatori.

La società del calciatore riceve una multa di 50k per ogni calciatore dimenticato. Inoltre, varrà un punto in meno nella classifica dei ripescaggi a prescindere dal numero di sanzioni per giocatore dimenticato. Infine, il club non percepirà la quota di bonus condivisione che viene recuperata via autotutela.

Se una finestra dei ripescaggi si trova nei 14 giorni dei termini, questa non include bonus, inattività e sanzioni per autotutela. Se un giocatore in particolare dovesse essere dimenticato molte volte dalla stessa società, l'amministrazione si riserva la facoltà di misure eccezionali: queste possono prevedere anche lo svincolo del calciatore a fine stagione.

6.5 BAN

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

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

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

7. SKILLS E POTENZIAMENTI

7.1 SKILL POTENZIABILI

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

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

Il giocatore ha l'ultima parola sui propri potenziamenti.

Il ruolo dell'Allenatore e degli staff di squadra è quello di dare suggerimenti e comunicare la scelta ultima del giocatore sui potenziamenti.

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

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

Il costo si riferisce al livello della skill che si vuole raggiungere, sia ad incrementare (cioè raggiungere un livello superiore), sia ad abbassare (cioè diminuire la skill).

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

Es. il giocatore che ha 10 di Finalizzazione, che è un'Important Skill (vedi di

seguito la tabella sulla suddivisione delle skills per importanza), se vuole arrivare 12 dovrà pagare prima gli 81.000 del costo del livello 11 e poi i 116.000 del livello 12.

7.1.1 Suddivisione skills per il ruolo di Portiere

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

IMPORTANT SKILLS	MEDIUM SKILLS	UNIMPORTANT SKILLS
TECNICHE	TECNICHE	TECNICHE
Presa	Autorità in area	Controllo di palla
Riflessi	Comunicazione	Eccentricità
Uno contro uno	Palle Alte	Passaggi
	Respinta di Pugno	Rigori
MENTALI	Rimesse	
Intuito	Rinvii	MENTALI
Posizione	Uscite	Aggressività
FISICHE	Tecnica	Coraggio
Agilità		Fantasia
Massima Elevazione	MENTALI	Freddezza
	Carisma	Gioco di Squadra
	Concentrazione	Senza Palla
	Decisioni	Visione di Gioco
	FISICHE	FISICHE
	Accelerazione	Equilibrio
		Forza
		Resistenza
		Velocità

7.1.2 Suddivisione skills per i ruoli di movimento

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

IMPORTANT SKILLS	MEDIUM SKILLS	UNIMPORTANT SKILLS
TECNICHE	TECNICHE	TECNICHE
Colpo di Testa	Controllo di Palla	Calci d'angolo
Contrasti	Tecnica	Calci piazzati
Cross	Tiro da lontano	Rigori
Dribbling		
Finalizzazione	MENTALI	MENTALI
Marcatura	Carisma	Aggressività

Passaggi	Visione di gioco	Coraggio
	Decisioni	Fantasia
MENTALI	Concentrazione	Gioco di squadra
Freddezza		
Intuito		
Posizione		
Senza Palla		
FISICHE		
Accelerazione		
Agilità		
Equilibrio		
Forza		
Massima Elevazione		
Resistenza		
Velocità		

7.2 SKILL NON POTENZIABILI

Le skills trattate in questo paragrafo sono le uniche che non sono soggette ad acquisto o cessione nel periodo dei potenziamenti.

Gli attributi in questione possono variare nel corso della stagione, come gli altri in FM, ma al termine della stagione verrà sempre riportato al valore corretto.

7.2.1 Impegno, Determinazione e Integrità Fisica

I parametri Impegno, Determinazione e Integrità Fisica sono Achievements ed il loro livello è legato ai bonus attività conseguiti dal giocatore.

Le fasce sono divise in 4 scaglioni.

Fascia più alta raggiunta dall'utente in carriera (valido fino ai bonus di S12)	Numero di bonus attività da 150k raggiunti in carriera dal giocatore (valido dai bonus di S13)	Valore di Determinazione, Impegno e Integrità Fisica
<i>Neoiscritto</i>	<i>Neoiscritto</i>	7
<i>Commento Mensile</i>	0	10
<i>1 Bonus Medio</i>	1	12
<i>2 Bonus Medi o 1 Bonus Alto</i>	2	15

Nel momento in cui si acquisisce per merito un livello grazie ai propri bonus, il mancato conseguimento degli stessi bonus nella stagione successiva non comporterà una diminuzione di tali parametri.

Di conseguenza, si potranno solo sbloccare i livelli successivi, fino al livello massimo di 15 per le tre skills.

L'unico caso in cui è previsto il calo di queste skills da regolamento è indicato [nella 6.1 per i giocatori con tre inattività](#).

7.2.2 Rimesse Lunghe

L'attributo "Rimesse Lunghe" viene fissato a tutti i calciatori a 6, e non è potenziabile.

Tale decisione viene presa per evitare un utilizzo sistematico del bug sulle rimesse lunghe.

Resta consentito [qualsiasi schema](#).

7.3 Piede debole

Il piede debole è quello che si sa usare di meno.

[Al momento della creazione il piede forte viene messo a 20, il piede debole a 1.](#)

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

Ogni punto di piede debole costa 10.000 euro.

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

7.4 Abilità Potenziale (PA)

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

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

Questo dato rappresenta il massimo raggiungibile alle migliori condizioni.

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

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

La PA massima raggiungibile è di 200.

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

Di seguito la Tabella dei Costi della PA.

LIV. PA	COSTO
155	100.000
160	150.000
165	220.000
170	330.000
175	460.000
180	670.000

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

7.5 Ruoli e Statura del giocatore

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

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

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

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

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

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

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



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

RUOLO E COMPITO

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

Anche la statura del giocatore può essere aumentata.
Il costo è di 100.000 euro ogni 10 cm di altezza.

7.6 Achievements e mosse speciali del giocatore

Gli achievements dei giocatori sono degli obiettivi che, una volta sbloccati, permettono al giocatore di personalizzare il proprio alter-ego con l'apprendimento delle Mosse Speciali presenti nel gioco Football Manager.

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

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

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

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

In fase di potenziamento per la stagione 13, le mosse segnalate in passato sia via allenamento che via achievements non possono essere cambiate, ma solo rimosse se si dimostra via apposito screen che, durante la stagione appena terminata il giocatore ha disimparato la mossa.

(Nota: É in discussione la possibilità di rimuovere una mossa imparata e segnalata attraverso il budget del calciatore, ma sarà applicabile per i potenziamenti di S14.)

Gli achievements dei giocatori sono 15 + 2 bonus.

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

NOME - Senatore

OBIETTIVO - 5 stagioni in una squadra

NOME - Saracinesca

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

NOME - Sentenza

OBIETTIVO - Capocannoniere del campionato

NOME - Hai un amico in me

OBIETTIVO - Maggior numero di assist in campionato

NOME - Lo scalatore

OBIETTIVO - Promozione dalla C alla A nella stessa squadra

NOME - Imbarazzante

OBIETTIVO - Media voto più bassa del campionato

NOME - Stacanovista

OBIETTIVO - 4 stagioni con bonus allenamento alto raggiunto

NOME - Cacciatore di farfalle

OBIETTIVO - Subisci più di 100 goal in una stagione

NOME - Giramondo

OBIETTIVO - Hai esordito in 8 squadre differenti

NOME - Molla il rosso

OBIETTIVO - Giocatore con più espulsioni in campionato

NOME - Sono il TOP!

OBIETTIVO - Pallone d'oro di categoria

NOME - Il re di coppe

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

NOME - Figliol prodigo

OBIETTIVO - Torna in una squadra dopo 3 stagioni

NOME - Giallo

OBIETTIVO - Giocatore con più ammonizioni in campionato

NOME - Pensiero Condiviso

OBIETTIVO - 4 stagioni con bonus condivisione alto raggiunto

Gli achievement bonus non sbloccano le mosse preferite del calciatore, ma sbloccano punti sulla PA. Tuttavia, richiedono dei requisiti iniziali per il loro raggiungimento.

ACHIEVEMENT BONUS 1

REQUISITI - Abilità Potenziale pari a 180

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

PREMIO - Abilità Potenziale da 180 a 190.

ACHIEVEMENT BONUS 2 - Modalità 1

REQUISITI - Abilità Potenziale pari a 190

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

PREMIO - Abilità Potenziale da 190 a 200.

ACHIEVEMENT BONUS 2 - Modalità 2

REQUISITI - Abilità Potenziale pari a 190

OBIETTIVO - 5 stagioni in Serie A con 300k di bonus.

PREMIO - Abilità Potenziale da 190 a 200.

7.7 Infortuni, infelicità e squalifiche

Nel caso in cui un giocatore subisca un infortunio sia in campo che prima di una partita, la lunghezza dell'infortunio sarà rispettata.

Nei limiti tecnici di Football Manager la lunghezza degli infortuni è stata ridotta e la maggior parte degli infortuni è uguale o inferiore a 1 (una) settimana.

Tuttavia, nell'eventualità in cui il giocatore, dopo 14 giorni dall'infortunio è ancora con l'icona "inf" che sia rossa o arancione, questa sarà rimossa via editor

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

Per quanto concerne le infelicità (**solamente se indicato dal gioco con simbolo "sco"**), essendo tale situazione dovuta ad algoritmi del videogioco e non corrispondenti alla vera infelicità del giocatore, saranno rimosse su richiesta dell'allenatore.

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

Le richieste di rimozione degli infortuni o delle infelicità vanno fatte nell'apposito drive di Segnalazione, entro le ore **20:30** del lunedì e del mercoledì.

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

7.7.1 Infortuni ed attributo coraggio

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

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

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

I danni fisici o nelle tecniche non vengono recuperati.

7.8 Ritiro del giocatore e rinascita

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

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

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

7.8.1 Possibilità di acquisto di anni in game

Durante la sessione di potenziamenti del calciatore, sarà possibile acquistare anni nel gioco, in modo tale da rendere possibile un "invecchiamento" più rapido per coloro che hanno un'età maggiore di 28 anni.

Il prezzo è pari a 500.000€ per ogni anno acquistato.

Esempio: acquisto di 3 anni, costo 1.500.000€

7.9 Ritiro definitivo del giocatore

Se un utente decidesse di voler smettere di giocare a RoleFootball, può farlo in qualsiasi momento.

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

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

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

7.9.1 Nuova Scheda

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

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

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

8. RUOLI DIVERSI DAL CALCIATORE

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

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

8.1 Presidente

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

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

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

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

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

Il Presidente può, ad acquisizione achievements raggiunti, personalizzare il nome della Presidenza e i colori sociali.

Già da subito però può decidere le uniformi e può inserirvi uno sponsor. (vedi [Paragrafo 11.8.3](#))

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

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

8.2 Direttore Sportivo

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

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

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

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

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

Per diventare Direttore Sportivo è necessario superare un test **secondo le modalità indicate dal Capo DS.**

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

8.2.1 Vice Direttore Sportivo

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

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

8.3 Allenatore

L'allenatore è forse il ruolo più delicato e difficile di RoleFootball.

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

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

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

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

Per essere allenatori bisogna possedere:

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

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

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

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

Nel caso il mister lasci al pc, deve avvertire il responsabile allenatori dell'assenza. **Non c'è limite al numero di assenze possibili in questa casistica.**

Se l'allenatore non avverte il resp.allenatori dell'assenza, subisce un'ammonizione. Quando riceve 5 (cinque) ammonizioni totali o 3 (tre) ammonizioni consecutive, l'allenatore non percepirà lo stipendio con la squadra.

8.3.1 Il Vice Allenatore

Conosciuto anche come Allenatore in Seconda o Secondo Allenatore.

Figura dirigenziale facoltativa sottoposto dell'allenatore: necessità di patentino allenatore e, se contrattualizzato, può sostituire in live l'allenatore, **senza la necessità di avvertire dell'assenza dell'allenatore.**

In caso, però, neppure il vice-allenatore alleni in live e non si avverti dell'assenza, scatta l'ammonizione ad entrambi. Allo scoccare delle 5 (cinque) ammonizioni totali o delle 3 (tre) ammonizioni consecutive, entrambi non percepiranno lo stipendio con la squadra.

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

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

8.3.2 Crash del Server

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

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

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

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

8.3.3 Sdoppiamento della partita

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

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

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

Si suggerisce di giocare a Football Manager durante le partite online con le skin consigliate dalle figure di riferimento.

8.3.4 Partite in Contemporanea

In alcune casistiche (ad esempio, durante i turni di PG Cup), un allenatore può ritrovarsi che le squadre che allena giochino in contemporanea.

In tali situazioni si è pregati di chiedere al Capo Allenatori come comportarsi.

8.3.5 Commissario Tecnico

Il Commissario Tecnico è la figura deputata alla gestione di una delle nazionali attive nel gioco. Il Commissario Tecnico è incaricato di giocare le partite della nazionale di cui ha ottenuto l'incarico e anche della convocazione dei calciatori per la sessione di partite internazionali.

Il Commissario Tecnico è un ruolo extra, che non conta nei tre slot disponibili. Tuttavia, è un ruolo elettivo: sarà l'utenza, attraverso un sondaggio che comprende tutti i candidati disponibili, a scegliere chi debba essere il Commissario Tecnico della Nazionale in questione.

La remunerazione del Commissario Tecnico non segue le regole del salario minimo (perchè appunto slot extra) e sarà discrezionale in un intervallo tra 100k e 1M. La Federcalcio darà una valutazione all'Amministrazione dell'operato del CT in base ai risultati ottenuti, al coinvolgimento dei convocabili, l'interazione con l'utenza ed altri parametri che ritiene necessari. La Federcalcio darà poi report e indicazione all'Amministrazione, che deciderà il compenso.

Il contratto del Commissario Tecnico vale una stagione, al termine della quale la Federcalcio deciderà se dare il nullaosta per la sua ricandidatura o se salutare definitivamente e scegliere un nuovo candidato.

La Federcalcio ha il diritto di esonerare a stagione in corso se sorgono gravi problematiche.

8.4 Marketing Manager

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

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

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

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

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

Commessa	Prezzo
Maglia (per presentazione e installazione su FM), Set da 3	50.000
Kit Completo (Maglia – Pantaloncini – Calzettoni) Set da 3	50.000
Logo	100.000 (30K la sola bozza)
Maglia 3D (da caricare sulle animazioni 3D del gioco)	25.000
Grafica della Formazione (11 in campo / convocati)	10.000
Grafiche speciali (Gol / Acquisti / Ricorrenze)	Min. 15.000, max 50.000

Figurine Calciatori	50.000
Video Montaggio di buona qualità	150.000

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

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

8.4.1 Gestione fondi del Marketing Manager

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

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

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

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

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

8.4.2 Marketing Manager per Nazionale

Il CT può commissionare kit 2d e texture 3d ad un Marketing Manager.

Tali kit dovranno essere approvati dalla Federcalcio: una volta approvati, il MM sarà pagato dalla federazione secondo legislatura vigente (vedi sopra).

Ogni MM potrà al massimo fare due kit 2d e due texture 3d per le nazionali. Eventuali extra non saranno retribuiti.

8.5 Procuratore

Si tratta di un ruolo interpretabile solo se non si ricoprono altri ruoli di gioco all'interno del progetto. Un utente che decide di fare il procuratore non può essere staffer societario (allenatore, presidente, direttore sportivo), né marketing

manager a contratto con una o più società – mentre invece potrà fare lavori occasionali.

Il procuratore non può seguire calciatori che fanno parte della propria squadra. Inoltre, può seguire al massimo quattro giocatori della stessa squadra. Gli accordi tra procuratore e giocatore devono essere chiusi entro le date indicate dalla Federcalcio (o da chi in loro vece) e valgono per tutta la stagione.

Si tratterà di un ruolo a numero chiuso: non potranno esistere più di un numero determinato di procuratori, rispetto al numero di partecipanti del progetto. Se il numero fosse raggiunto, per diventare procuratore bisogna aspettare che un procuratore si veda rimossa la licenza – le modalità saranno chiarite stagione per stagione.

Poiché il suo ruolo è di assistere il calciatore, il procuratore ha la possibilità di fare i ricorsi attività (per inattività o per i bonus) per conto dei propri assistiti, durante le stesse finestre dei ricorsi per le società.

Inoltre, se il calciatore possiede un procuratore, il calciatore può inserire il procuratore nelle trattative di mercato.

8.5.1 Livello Procuratore

Ogni procuratore può assistere un numero massimo di utenti, legati al proprio livello. Inoltre, ogni procuratore può assistere un numero limitato di giocatori da 300k di bonus contrattuali, sempre secondo il proprio livello.

LIVELLO PROCURATORE	NUMERO MASSIMO DI GIOCATORI	NUMERO MASSIMO DI GIOCATORI GIÀ 300K
Livello 1 - START	5	1
Livello 2	8	2
Livello 3	11	3
Livello 4	15	4
Livello 5	22	5
Livello 6	30	6
Livello 7	40	7

Si può salire o scendere di un solo livello per stagione. Non si può scendere sotto il livello 1.

Per salire di livello, è necessario che tutti gli assistiti rimangano attivi ed almeno un calciatore salga di livello con l'attività (cioè ottenga più bonus contrattuali di quanti ne abbia percepiti la precedente stagione) e nessun calciatore la veda diminuire.

Per ogni calciatore che abbassa il livello attività – ma non è inattivo - è necessario che altri due giocatori abbiano aumentato il livello per permettere al procuratore di salire di livello: ad esempio, se un procuratore ha un 1 assistito che ha ridotto i bonus contrattuali, per salire saranno necessari 3 giocatori che abbiano alzato il proprio livello attività.

Se un giocatore in procura si inattiva, il procuratore può salire di livello, ma per ogni inattivo deve avere almeno tre giocatori che prendono il massimo dei bonus. In caso contrario, può solo confermare il proprio livello e non scendere se ha almeno altri 5 giocatori che hanno aumentato il proprio livello attività. Per ogni giocatore inattivato serviranno altri 5 giocatori che abbiano aumentato il proprio livello - o 3 che hanno preso il massimo dei bonus.

Se il calciatore assistito firma per la stessa squadra del procuratore, il procuratore non può salire di livello, ma può confermare il proprio livello e non scendere se ha almeno altri 5 giocatori che hanno aumentato il proprio livello di attività.

Se il calciatore assistito firma per una squadra in cui il procuratore ha già 4 giocatori, decade il contratto tra il procuratore ed il giocatore della squadra di destinazione assistito per più tempo - ovvero, chi ha la procura fatta nella data più lontana - senza ulteriori conseguenze.

Al termine della stagione, se il procuratore conferma il livello, sia procuratore che i calciatori assistiti ricevono un compenso.

8.5.1 Compenso Procuratori

Il procuratore riceve un compenso pari a 50k per livello della licenza: ad esempio, un procuratore livello 1 riceve un compenso di 50k; un procuratore livello 5 riceve di 250k.

Inoltre, il procuratore riceve un ulteriore compenso pari a 25k per ogni utente da 300k bonus contrattuali che conferma il livello.

Infine, il procuratore riceve un ulteriore compenso pari a 50k per ogni utente che arriva a 300k di bonus contrattuali per la prima volta nel gioco.

8.5.2 Compenso Giocatori

Il calciatore percepisce un compenso differente in base alla casistica che il procuratore abbia aumentato o confermato il proprio livello.

I vari compensi non sono cumulabili e si ottiene solo il compenso più alto a stagione.

- Il procuratore conferma il livello: il giocatore percepisce un compenso di 25k.

- Il procuratore migliora il livello, oppure il giocatore migliora il livello attività: il giocatore percepisce un compenso di 50k.
- Il giocatore ottiene 300k di bonus attività: il giocatore percepisce un compenso di 100k.
- Il giocatore ottiene 300k di bonus attività per la prima volta: il giocatore percepisce un compenso di 300k.

8.5.3 Il Procuratore nel Mercato

Poiché sono illegali i contatti tra calciatori e società senza il direttore sportivo del club del calciatore, se il calciatore è sotto procura potrà usare il procuratore in maniera attiva.

Infatti, il procuratore nel calciomercato avrà l'autorizzazione a fare da tramite tra calciatore e le società del gioco, qualsiasi sia il suo o l'obiettivo del calciatore:

- raggiungere un accordo di trasferimento, confermare un interesse che può diventare o meno un trasferimento, cercare un contratto migliore con la squadra attuale.

Il procuratore potrà anche proporre i calciatori ai club, se ad esempio crede che questo aiuti il coinvolgimento del calciatore.

Durante le trattative di mercato, il Procuratore non è obbligato a partecipare alla chat: sarà scelta del calciatore di inserirlo nella trattativa, tenendo presente che non potrà sostituire il calciatore nel dare una risposta.

8.6 Regole e vincoli sui ruoli dirigenziali

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

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

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

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

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

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

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

Le società possono assumere un massimo di tre Marketing Manager.

8.6.1. Stipendio minimo staff

Lo stipendio minimo di Allenatori e Direttori Sportivi (così come dei loro vice) dipende dal livello raggiunto con gli Achievements.

Livello 0	50k
Livello 1	50k
Dal Livello 2 a salire	50k per livello (ad esempio, Livello 6 avrà uno stipendio minimo di 300k)

Lo stipendio minimo dei Marketing Manager è 100k.

9. CREAZIONE DI UNA SQUADRA

Una squadra viene creata in due situazioni:

- l'amministrazione stabilisce la necessità di fondare una squadra amministrativa (ad esempio, un flusso di utenza tale da ampliare il numero di squadre umane)
- uno o più utenti decidono di acquisire una società.

Per l'acquisizione di una società, va fatta richiesta alla Federcalcio. Dopo presentazione, in colloquio, di una proposta di gestione, la Federcalcio valuterà se la proposta è idonea o meno. In caso di idoneità, la Presidenza nasce ufficialmente.

9.1 Creazione di una squadra da zero

La presidenza può richiedere la fondazione di una nuova squadra: nel caso generale, il nome di questa inizialmente potrà essere solo o il nome di una squadra fuffa conosciuta (che abbia giocato nel professionismo, ad esempio) o il nome di una provincia italiana.

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

Se la fondazione verrà fatta dopo la pubblicazione del post delle squadre libere, la scelta potrà essere limitata solo alle squadre "fuffa" (ovvero le squadre gestite dalla cpu e riempite da giocatori non umani con al massimo 100 CA) presenti sul server.

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

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

Si parte sempre dal livello 0 della presidenza.

9.2 Presidenza subentrante ad altra presidenza

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

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

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

9.3 Fusione di due società

Due società possono decidere di unire le proprie forze.

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

I requisiti minimi per una fusione sono:

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

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

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

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

9.4 Squadra senza presidenza

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

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

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

9.5 Acquisizione di una società sotto presidenza Admin

La presidenza potrà decidere di acquistare una società già esistente, ma sotto proprietà degli admin. Anche in questo caso la cordata dovrà fare il colloquio con i Presidenti di Lega.

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

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

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

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

9.6 Scioglimento squadra e Draft

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

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

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

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

In caso vi siano ancora giocatori attivi e desiderosi di proseguire a giocare (che si verifica tramite sondaggio sul gruppo Facebook), si procederà con il Draft.

9.7 Rinuncia al campionato

Nel caso in cui una società, per vari motivi che possono esser economici, organizzativi o altro, ritenga di non riuscire a gestire la società in un campionato di Serie A o Serie B, può fare richiesta alla Federcalcio di iscrivere la squadra al campionato di Serie C nonostante abbia diritto a partecipare ad un campionato di categoria superiore.

Restano validi gli achievement e non verrà resettato il budget, ma verrà fatto un sondaggio nel gruppo Facebook al pari di una squadra che si scioglie, con i

giocatori che possono scegliere di ritirarsi, continuare con la propria squadra o andare al draft.

La società non potrà in quella stagione fondersi con un'altra.

9.8 Cambio denominazione della squadra

Una società di livello 1 o superiore, ha la possibilità di cambiare la denominazione ufficiale della squadra, per farlo ha tempo fino alla fine del termine per il rinnovo delle società (che verrà dato ogni stagione dall'amministrazione).

La richiesta deve essere inviata alla Federcalcio che la esaminerà e darà in caso il benestare.

Saranno rifiutati, ad esempio, nomi di squadre straniere reali o di fantasia, nomi "da fantacalcio" o nomi che non rispettano lo stile del gioco.

Vanno inviati tutti i dati da inserire in game, quindi:

- Nome completo;
- Nome breve;
- Nome a 6 lettere;
- Sigla con 3 lettere (ad esempio, Juventus è JUV).

10. FINANZE DELLA SQUADRA

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

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

10.1 Budget Stipendi

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

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

SERIE A: 10 Milioni;

SERIE B: 8 Milioni;

SERIE C: 6 Milioni.

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

10.2 Budget Trasferimenti

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

- 1) 1 Milione fisso;**
- 2) Bonus Attività dei giocatori che spettano alla squadra;**
- 3) Premi di posizione in Campionato, Qualificazione in Europa e Vittoria di Trofei, oltre che premi per l'avanzamento nei turni di Coppa di Lega;**
- 4) Esiti delle Cessioni;**
- 5) Eventuali bonus premio per le squadre indicati dagli amministratori.**

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

Le rimanenze del Budget Trasferimenti sono cumulabili nelle stagioni successive.

10.3 Modifiche di bilancio

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

10.4 Fair Play Finanziario

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

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

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

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

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

10.5 Paracadute in caso di retrocessione

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

Dalla B alla C sarà di 500.000.

Il paracadute sarà inserito nel Budget Trasferimenti.

10.6 Premi di Piazzamento e Coppe

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

SERIE A - DA STAGIONE 13 PER STAGIONE 14

Vincitore	1M
Secondo Classificato	900K
Qualificazione in Champions League	750K
Qualificazione in Europa League	600K
Metà sinistra non qualificata in competizioni europee	450K
Metà destra fino al 14° classificato	300K
Zona Salvezza dal 15° classificato	150K
Retrocessione in Serie B	0

SERIE B - DA STAGIONE 13 PER STAGIONE 14

Vincitore	1M
Secondo Classificato	900K
Vincitore dei Playoff	750K
Qualificato ai Playoff	600K
Metà sinistra non qualificata ai playoff/playout	450K
Metà destra non qualificata ai playoff/playout	350K

Qualificato ai Payout	200K
Retrocessione diretta	0

SERIE C - DA STAGIONE 13 PER STAGIONE 14

Vincitore	1M
Secondo Classificato	900K
Vincitore dei Playoff	800K
Qualificato ai Playoff	700K
Metà sinistra non qualificata ai playoff/payout	500K
Metà destra non qualificata ai playoff/payout fino all 16° classificato	300K
17°-18°-19°-20° classificato	0

Champions' League:

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

Europa League:

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

PG CUP:

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

11. CALCIOMERCATO ED INGAGGI

Le sessioni di calciomercato sono l'unico momento in cui i giocatori possono trasferirsi e cambiare squadra su RoleFootball. Sono finestre in cui è possibile ufficializzare la maggior parte delle operazioni legate all'economia di squadra.

Le sessioni di spostamento sono due:

- Una pre-stagionale o "estiva", che sancisce l'inizio della nuova stagione.
- Una infrastagionale o "invernale", a cavallo tra la fine del girone d'andata e l'inizio del girone di ritorno

In linea generale, le settimane di calciomercato variano tra le due (2) e le tre (3) settimane, ma per ogni sessione vengono date maggiori informazioni attraverso comunicazioni nel gruppo "RoleFootball".

Gli unici ingaggi che prevedono spostamento del calciatore al di fuori di queste sessioni sono legati all'ingaggio di neoiscritti o che prevedono comunicazioni ad hoc (ad esempio, Prestito di Solidarietà).

11.1 Trasferimenti

Per avanzare un'offerta per un giocatore bisogna contattare lo stesso ed il suo Direttore Sportivo nella stessa chat. Sarà compito del calciatore inserire nella chat il suo procuratore, se lo desidera. Solo nel caso il giocatore cercato ed il direttore sportivo coincidessero, e la società fosse sprovvista di ulteriori direttori sportivi, può essere inserita un'altra figura dirigenziale provvista di patentino da ds.

La società "acquirente" che ha intenzione di acquistare un calciatore dovrà presentare due offerte:

- Un'offerta di contratto, diretta al calciatore ricercato;
- Un'offerta di trasferimento, diretta alla società "cedente".

In entrambi i casi la trattativa è libera: non esiste un prezzo fisso e sarà quindi compito del Direttore Sportivo portare a casa il miglior trasferimento possibile.

"Si dice che un affare giusto è un affare che lascia scontente tutte le parti".

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

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

11.1.1 Prestiti

Il prestito è una forma particolare di trasferimento, in cui un giocatore si può spostare in un'altra società fino al termine della stagione corrente. Tutte e tre le parti devono essere concordi nella concretizzazione del prestito.

In caso di trasferimento a titolo di prestito, lo stipendio del giocatore è SEMPRE a carico della società che cede in prestito ed il giocatore conterà come slot occupato in entrambe le società.

La società che cede in prestito, oltre a ricevere un compenso (vedi limiti di mercato), riceverà anche il bonus condivisione del calciatore.

La società che riceve il calciatore in prestito dovrà comunque rispettare la legislazione vigente in termine di minutaggio minimo.

11.1.2 Prestiti di Solidarietà

Il prestito di solidarietà, rispetto ad un prestito normale, ha le seguenti variazioni:

- il giocatore che si vuole prestare in prestito in solidarietà, anziché essere messo in lista trasferimenti, viene comunicato alla Federcalcio secondo le tempistiche e le modalità richieste;
- la squadra che vuole un giocatore in prestito di solidarietà deve richiederlo alla Federcalcio secondo le tempistiche e le modalità richieste, se rispetta i requisiti richiesti;
- alla prima occasione utile la Federcalcio assegna secondo sua discrezionalità i calciatori alle società che ne hanno avanzato richiesta.

La società che avanza richiesta non dovrà dare compenso e inoltre riceverà il bonus condivisione del giocatore ricevuto, ma dovrà rispettare i requisiti di minutaggio minimo esplicitati dalla Federcalcio per i giocatori in prestito di solidarietà (che non potranno essere maggiori della legislazione vigente per la stagione completa dei calciatori).

La società che cede il giocatore in prestito di solidarietà tiene lo slot occupato e dovrà pagare lo stipendio, non riceverà un compenso e non riceverà neanche il bonus condivisione del giocatore prestato.

Il prestito di solidarietà è l'ultima spiaggia, sia in caso di cessione che di acquisto: consigliamo quindi fortemente di coltivare buoni rapporti e concludere le trattative in tempi utili.

11.1.3 Termini delle trattative e limiti

Le trattative possono essere aperte in qualsiasi momento della stagione, ma il deposito del contratto potrà avvenire solo nella prima sessione di mercato

immediatamente successiva alla conclusione della trattativa.
Le trattative possono essere aperte solamente tra le 9:00 del Mattino e le 22:00 di sera: al di fuori di questo orario è vietato aprire una trattativa.
Passate le ore 23:59, la trattativa è da considerarsi sospesa fino al giorno dopo alle 9:00. Non si potrà proseguire con la discussione né fare offerte o controfferte.

Qualora un giocatore rifiuti una destinazione, la squadra che ha provato ad acquistarlo non potrà presentare nuove offerte per la medesima finestra di mercato.
Questo limite decade se il calciatore, dopo il rifiuto, venisse successivamente messo sul mercato (cioè venisse preparato un post di vendita sul gruppo dedicato al calciomercato).

L'offerta viene considerata rifiutata anche se il giocatore visualizza la chat e non risponde, da quel momento in poi, per 5 (cinque) giorni.
La trattativa di mercato tra due società può durare al massimo 7 (sette) giorni. I 7 giorni sono comprensivi dei 5 previsti al calciatore, più 2 extra in caso di accordo tra giocatore e società acquirente.

Le trattative completate possono essere annullate in qualsiasi momento prima dell'ufficializzazione del trasferimento, ma tutte le parti (società acquirente, società cedente, giocatore) devono essere d'accordo. In caso di contenzioso, la federazione può agire da mediatore.

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

11.1.4 Limiti sulla durata del contratto

Esistono delle limitazioni sulla durata dei contratti.

- 1) Il giocatore neoiscritto dovrà firmare un contratto annuale se acquisito prima dell'inizio del calciomercato "infrastagionale";
- 2) Il giocatore neoiscritto dovrà firmare un contratto biennale se acquisito durante o dopo l'inizio del calciomercato "infrastagionale";
- 3) Il giocatore neoiscritto che ha firmato un contratto biennale e passa "in scadenza" al termine della stagione non può essere variato di durata dalla stessa società;
- 4) Il regen per due stagioni può firmare soltanto contratti annuali;
- 5) Il giocatore over-33 potrà firmare solo contratti annuali fino alla rigenerazione o al ritiro.

11.2 Limiti di Mercato

Esistono alcune limitazioni su ciò che è possibile proporre.

- Il prezzo minimo di un trasferimento a titolo definitivo è 500k. Non è possibile acquistare un giocatore a meno di questa cifra;

- Il prezzo minimo di un trasferimento a titolo di prestito è 250k. Non è possibile prendere in prestito un giocatore a meno di questa cifra, salvo nella casistica del prestito di solidarietà;
- L'offerta di contratto non può scendere al di sotto della legislazione sul salario minimo (Vedi Paragrafo 4.4);
- Non è possibile proporre più di (2) due anni di contratto;
- Non è possibile fare offerte se, nell'istante in cui si apre la trattativa, la società acquirente ha già il numero massimo di giocatori, anche se uno dei tesserati è stato messo in lista trasferimenti;
- Non è possibile fare offerte se, nell'istante in cui si apre la trattativa, la società cedente ha meno di 14 giocatori. Fa eccezione il caso in cui il calciatore coinvolto è stato messo in lista trasferimenti da parte della società cedente;
- Non è possibile trasferire tra due società più di 4 (quattro) giocatori a stagione. Questo include i prestiti;
- Non è possibile trasferire tra due società che condividono staff dirigenziale più di 2 (due) giocatori a stagione, anche se in ruoli diversi (per esempio, un utente che nella squadra Pinco Pallino fa il presidente e nella squadra Accademia Lunigiana fa il direttore sportivo). Questo include i prestiti.

In tutti gli altri casi non regolamentati, la Federcalcio, nelle figure ad essa designate, si riserva il diritto di indagare e nel caso intervenire, come nei seguenti casi:

- Il prezzo di una trattativa tra due società è giudicato particolarmente eccessivo per il valore del calciatore percepito dalla Federcalcio;
- Il prezzo di una trattativa tra due società è giudicato particolarmente troppo basso per il valore del calciatore percepito dalla Federcalcio (seppur il prezzo sia legale);
- L'offerta di contratto di un calciatore è giudicata particolarmente sbilanciata rispetto agli stipendi presi dagli altri calciatori.

Le società possono segnalare i casi dubbi e sospetti alla Federcalcio: sarà premura della Federcalcio decidere se aprire un'indagine in seguito alla segnalazione.

11.3 Svincolati e rescissione del contratto

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

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

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

Il giocatore può decidere di svincolarsi per abbandono del progetto,

consensualmente con la squadra.

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

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

Il rimborso del 50% dello stipendio è valido fino all'ultima giornata di campionato della stagione: dopo tale giornata non è più possibile il rimborso della metà dello stipendio.

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

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

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

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

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

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

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

11.4 Utenti in scadenza di contratto

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

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

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

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

11.5 DRAFT

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

Il Draft viene usato in due circostanze:

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

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

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

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

Il limite di massimo 2 giocatori dalla stessa squadra di provenienza vale anche se eventuali giocatori dovessero essere free agent.

Esempio - Grazia Graziella è free agent, la sua ultima squadra è stata la Pinco Pallino ed ha rifiutato tutte le squadre (o non rispondendo o rifiutando le squadre interessare): non potrà andare in squadre che hanno preso già due giocatori provenienti dalla Pinco Pallino nella sessione del draft concluso.

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

11.5.1 Draft Academy

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

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

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

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

11.6 Scouting

Le squadre potranno prendere nuovi utenti utilizzando lo scouting.

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

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

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

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

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

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

11.6.1 Slot Neoiscritti

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

Sono una variante dello scouting con le seguenti differenze:

- non saranno detratti 250.000 euro dal Budget Trasferimenti;
- il contratto potrà essere anche abbassato;

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

11.6.2 Bonus Presidenza Rinnovata

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

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

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

11.7 Ingaggio Staff

Con staff si intendono il Marketing Manager, l'Allenatore e il Direttore Sportivo. Nel contratto degli Staff viene indicato lo stipendio, **in linea con il [Paragrafo 8.6.1.](#)**

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

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

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

Lo stipendio degli Staff può essere utilizzato per aumentare il livello dell'Allenatore e del DS, che incide sulle strutture d'allenamento, **sulla capacità riempita nello stadio e sulla bravura dei preparatori.**

11.8 Achievement Staff

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

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

In questo caso vale la sequenzialità dei livelli: per sbloccare un livello, è necessario aver sbloccato i precedenti. **Non è possibile acquistare più di due livelli a stagione.**

11.8.1 Achievement Allenatore

Gli Achievement Allenatore incidono sul livello delle strutture allenamento e l'affluenza allo stadio (che incide sulla creazione di un fattore casa utile per aumentare le possibilità di vincere)

LIVELLO 0 - Primo giorno

Pacchetto base:

- Strutture Allenamento 10
- Affluenza stadio 10%

LIVELLO 1 - Bunker!

- Prezzo: 200.000
- Obiettivo associato: Vinci 5 partite ufficiali senza subire goal
- Prezzo con obiettivo raggiunto: 100.000
- Strutture Allenamento 12
- Affluenza stadio 10%

LIVELLO 2 - Schiacciasassi.

- Prezzo: 400.000
- Obiettivo associato: Vinci 10 partite ufficiali
- Prezzo con obiettivo raggiunto: 200.000
- Strutture Allenamento 12
- Affluenza stadio 20%

LIVELLO 3 - Poker Star

- Prezzo: 600.000
- Obiettivo Associato: Vinci una partita ufficiale con 4 goal di scarto
- Prezzo con obiettivo raggiunto: 300.00
- Strutture Allenamento 14
- Affluenza stadio 20%

LIVELLO 4 - Vincendo si impara

- Prezzo: 800.000
- Obiettivo Associato: Vinci 4 partite ufficiali di fila
- Prezzo con obiettivo raggiunto: 400.000
- Strutture Allenamento 14
- Affluenza stadio 40%

LIVELLO 5 - Bimbo bravo

- Prezzo: 1.000.000

- Obiettivo Associato: Un tuo giocatore ha guadagnato 10 CA in una stagione
- Prezzo con obiettivo raggiunto: 500.000
- Strutture Allenamento 14
- Affluenza stadio 60%

LIVELLO 6 - Vittoria!

- Prezzo: 1.200.000
- Obiettivo Associato: Vinci un campionato o ottieni una promozione
- Prezzo con obiettivo raggiunto: 600.000
- Strutture Allenamento 16
- Affluenza stadio 60%

LIVELLO 7 - De Gembions!

- Prezzo: 1.200.000
- Obiettivo Associato: Qualificati per una competizione europea
- Prezzo con obiettivo raggiunto: 600.000
- Strutture Allenamento 16
- Affluenza stadio 80%

LIVELLO 8 - Altro che coppetta

- Prezzo: 1.000.000
- Obiettivo Associato: Vinci la PG Cup
- Prezzo con obiettivo raggiunto: 500.000
- Strutture Allenamento 18
- Affluenza stadio 80%

LIVELLO 9 - Double!

- Prezzo: 1.000.000
- Obiettivo Associato: Vinci campionato e PG Cup in un anno
- Prezzo con obiettivo raggiunto: 500.000
- Strutture Allenamento 18
- Affluenza stadio 100%

LIVELLO 10 - Triplete!

- Prezzo: 1.200.000
- Obiettivo Associato: Vinci Serie A, PG Cup e Champions in un anno
- Prezzo con obiettivo raggiunto: 600.000
- Strutture Allenamento 20
- Affluenza stadio 100%

11.8.2 Achievement Direttore Sportivo

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

LIVELLO 0 - Comando io ora.

- 1 allenatore in seconda (base)
- 2 preparatori attacco (base)
- 2 preparatori difesa (base)
- 1 preparatore tattico (base)
- 1 preparatore tecnico (base)
- 2 allenatori portieri (base)
- 2 preparatori atletici (base)
- 1 preparatore dei calci piazzati (base)

LIVELLO 1 - Il Mio tesoro!

- Prezzo - 200.000
- Obiettivo associato - Acquista il tuo primo giocatore
- Prezzo con obiettivo raggiunto - 100.000
- Allenatore in seconda (top) - sostituisce allenatore in seconda (base)
*(lavoro coi giovani: 15
giudizio abilità: 14
giudizio potenziale: 14
motivazione: 12
conoscenze tattiche: 12)*

LIVELLO 2 - Bello di papà.

- Prezzo - 400.000
- Obiettivo associato - Un tuo acquisto ha segnato un gol, fatto un assist o tenuto la porta inviolata in una partita ufficiale
- Prezzo con obiettivo raggiunto - 200.000
- 2 preparatori attacco/difesa (top) - uno specializzato in attacco, uno specializzato in difesa; sostituiscono 1 preparatore attacco base e 1 preparatore difesa base
*(attacco o difesa: 15
lavoro coi giovani: 15
determinazione: 15
motivazione: 15
disciplina: 15)*

LIVELLO 3 - Porca miseria!

- Prezzo - 400.000
- Obiettivo Associato - Un tuo acquisto ha preso 9,0 in pagella o più in una partita ufficiale
- Prezzo con obiettivo raggiunto - 200.000
- 2 preparatori portieri (top) - uno specializzato in blocco tiri, l'altro specializzato in presa; sostituiscono 2 preparatori portieri (base)
*(blocco tiri o presa: 15
giro palla: 12
lavoro coi giovani: 15)*

determinazione: 15
motivazione: 15
disciplina: 15)

LIVELLO 4 - Gioiello di famiglia.

- Prezzo - 400.000
- Obiettivo Associato - Un tuo acquisto è nella top 11 del mese
- Prezzo con obiettivo raggiunto - 200.000
- 2 preparatori tattico/tecnico (top) - uno specializzato in tattica, uno specializzato in tecnica; sostituiscono 1 preparatore tecnico base e 1 preparatore tattico base
(tattica o tecnica: 15
lavoro coi giovani: 15
determinazione: 15
motivazione: 15
disciplina: 15)

LIVELLO 5 - Golden boy.

- Prezzo - 600.000
- Obiettivo Associato - Un tuo acquisto ha guadagnato 300k di bonus
- Prezzo con obiettivo raggiunto - 300.000
- 1 preparatore atletico (top) - sostituisce 1 preparatore atletico base
(forma fisica: 15
lavoro coi giovani: 15
determinazione: 15
motivazione: 15
disciplina: 15)
- 1 preparatore dei calci piazzati (top) - sostituisce preparatore dei calci piazzati base
(calci piazzati: 15
lavoro coi giovani: 15
determinazione: 15
motivazione: 15
disciplina: 15
conoscenze tattiche: 12)

LIVELLO 6 - Sempre più in alto!

- Prezzo - 1.000.000
- Obiettivo Associato - Un tuo acquisto è nella top 10 del miglior goal del mese
- Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000
- Allenatore in seconda (deluxe) - sostituisce l'allenatore in seconda (top)
(lavoro coi giovani: 20
giudizio abilità: 17
giudizio potenziale: 17
motivazione: 15
conoscenze tattiche: 15)

LIVELLO 7 - And the Oscar goes to...

- Prezzo - 1.000.000
- Obiettivo Associato - Un tuo acquisto è candidato al pallone d'oro
- Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000
- 2 preparatori attacco/difesa (deluxe) - uno specializzato in attacco, uno specializzato in difesa; sostituiscono 1 preparatore attacco base e 1 preparatore difesa base
(attacco o difesa: 20
lavoro coi giovani: 20
determinazione: 20
motivazione: 20
disciplina: 20)

LIVELLO 8 - Tanti titoli.

- Prezzo - 1.000.000
- Obiettivo Associato - Un tuo acquisto ha vinto un campionato o una coppa
- Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000
- 2 preparatore portieri (deluxe) - uno specializzato in blocco tiri, l'altro specializzato in presa; sostituiscono 2 preparatori portieri (top)
(blocco tiri o presa: 20
giro palla: 15
lavoro coi giovani: 20
determinazione: 20
motivazione: 20
disciplina: 20)

LIVELLO 9 - It's me!

- Prezzo - 1.000.000
- Obiettivo Associato - Un tuo acquisto ha vinto il premio di: capocannoniere, miglior assistman, miglior media voto, maggior numero di migliore in campo o maggior numero di porta inviolata in una competizione
- Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000
- 2 preparatore tattici/tecnici (deluxe) - uno specializzato in tattica, uno specializzato in tecnica; sostituiscono 1 preparatore tecnico base e 1 preparatore tattico base
(tattica o tecnica: 20
lavoro coi giovani: 20
determinazione: 20
motivazione: 20
disciplina: 20)

LIVELLO 10 - M'illumino d'immenso.

- Prezzo - 1.000.000

- Obiettivo Associato - Un tuo acquisto ha vinto il pallone d'oro
- Prezzo con obiettivo raggiunto - 500.000
- preparatore atletico (deluxe) - sostituisce 1 preparatore atletico base
*(forma fisica: 20
 lavoro coi giovani: 20
 determinazione: 20
 motivazione: 20
 disciplina: 20)*
- 1 preparatore dei calci piazzati (deluxe) – sostituisce preparatore dei calci piazzati top
*(calci piazzati: 20
 lavoro coi giovani: 20
 determinazione: 20
 motivazione: 20
 disciplina: 20
 conoscenze tattiche: 15)*

11.8.3 Achievements Presidenza

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

PRESIDENZA ADMIN

Pacchetto base

- Stadio da 10000 posti
- Condizione Stadio al minimo
- Non personalizzabile in nessun aspetto (eccezione fatta per le squadre istituzionali - come l'Aosta Cucumbers Academy)

LIVELLO 0 - Goodmorning Vietnam

ACHIEVEMENT - Viene acquisita una presidenza

BENEFICIO - Personalizzazione maglie

LIVELLO 1 - Masochista

ACHIEVEMENT - Hai rinnovato per la seconda stagione

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

LIVELLO 2 - Attivo è quando bonus fischia

ACHIEVEMENT - 0 inattivi con minimo di 14 tesserati in squadra

BENEFICIO - Stadio da 20000 posti.

LIVELLO 3 - So' soldi!

ACHIEVEMENT - Sblocca 1.5M di bonus attività in un anno

BENEFICIO - Stadio da 40000 posti

LIVELLO 4 - Piano quinquennale

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

BENEFICIO - Terreno riscaldato; Copertura; Condizione Stadio al massimo

LIVELLO 5 - Ristorante da 100 euro

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

BENEFICIO - Stadio da 60000 posti

LIVELLO 6 - We are The Champions

ACHIEVEMENT - Vinci un trofeo

BENEFICIO - Stadio da 80000 posti

12. RIPESCAGGI

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

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

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

Punti attività:

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

Punti classifica:

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

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

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

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

A fine stagione, dopo i bonus definitivi, si contatteranno le società che avrebbero diritto al ripescaggio secondo la classifica. Queste società possono decidere di accettare il ripescaggio o rifiutarlo: nel secondo caso, si passerà alla successiva che avrebbe il diritto.

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

Le società che si fonderanno a fine stagione, l'Academy e le società create da zero per la nuova stagione non saranno inserite in nessuna classifica.

13. FEDERCALCIO

Il compito principale della federcalcio sarà regolare tutte quelle dinamiche di gioco che sono definibili "roleplay" e che non richiedano intervento amministrativo.

La Federcalcio è composta almeno da:

- 1 presidente
- 1 vice-presidente
- 1 capo direttori sportivi
- 1 capo allenatori
- 1 capo procuratori
- 1 admin come segretario (di solo supporto)

Più membri all'interno della federcalcio possono essere previsti per la gestione. La Federcalcio è un'ulteriore garante della correttezza del gioco di ruolo e potrà intervenire con sanzioni a giocatori e società (ad esempio, mancati adempimenti burocratici) e nei casi previsti, mandare la segnalazione per l'intervento amministrativo nei casi extra-game.

Tutto ciò che è fuori dal roleplay (es. necessità di sanzione per violazione codice etico) resta in capo agli admin.

Se il club o il tesserato ritiene che l'intervento della Federcalcio sia inadeguato può presentare ricorso all'amministrazione, che deciderà se supportare il verdetto della Federcalcio o cambiare la sua decisione.

La Federcalcio si occuperà anche dei colloqui per le nuove presidenze, ereditando il ruolo dai vecchi Presidenti di Lega.

13.1 Presidente

Il ruolo del Presidente e del Vice-Presidente è quello di presiedere la Federcalcio.

È un ruolo che si occupa di gestire il gioco dal punto di vista "in game", ad esempio come garante sulla correttezza del calciomercato o decidendo le modalità di elezione del Commissario Tecnico del campionato attivo di appartenenza.

Si tratta di un ruolo elettivo. In Stagione 13 è stato riservato ai precedenti Presidenti di Lega, mentre dalle stagioni successive saranno definiti i criteri di candidatura e di elezione di questa figura.

13.2 Vice-Presidente

Si tratta di una figura a supporto del Presidente per la gestione in game del gioco.

In Stagione 13 è stata riservata ai precedenti Presidenti di Lega, ma con le stagioni a venire sarà nominato dal Presidente di Lega ed avrà un mandato di durata pari al Presidente di Lega.

13.3 Capo Allenatori

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

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

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

13.4 Capo Direttori Sportivi

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

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

A lui rispondono anche i Revisori dei Conti.

13.4.1 Revisori dei Conti

Si occupano di supervisionare ogni aspetto della contrattualistica e della gestione dei bilanci delle squadre.

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

13.5 Capo Procuratori

Rappresenta i Procuratori in ogni questione che riguarda tale ruolo, si occupa di gestire le abilitazioni al ruolo e controlla che i Procuratori svolgano i propri compiti nel rispetto delle regole.

13.6 Segretario

Il segretario è un admin del gioco incaricato di essere il ponte tra la Federcalcio e gli Admin. Il ruolo del Segretario è esclusivamente ad uso comunicativo e consiliativo: non può votare le mozioni della Federcalcio, ma solo limitarsi ad accettare la decisione e riferirla al resto degli Admin. Il segretario è scelto all'interno del Gruppo Admin.

14. FIGURE AMMINISTRATIVE

Sono ruoli di amministrazione del gioco che si occupano di gestire le parti “non ruolate” del gioco, che possono essere l'organizzazione della live, la pubblicazione di contenuti istituzionali o aspetti regolamentativi e promozionali.

14.1 Founder

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

14.2 Admin

Sono coloro che gestiscono gli aspetti organizzativi, di indirizzo e moderativi del gioco.

Admin e Founder hanno l'ultima parola su tutti gli aspetti del gioco.

14.3 Tutor

É una figura esterna alla Federcalcio, delegata all'accoglienza dei neoiscritti, e restano riferimento degli utenti per ogni aspetto che non riguarda i ruoli di Staff. Compiti principali di un tutor:

- 1) Introdurre l'utente nel mondo di RF;
- 2) Spiegargli tutte le regole, modalità di gioco, spirito e comportamento;
- 3) Seguirlo passo passo nei primi momenti e fargli capire quale può essere la dimensione più adatta a lui;
- 4) Essere disponibile e diventare un punto di riferimento su cui l'utente può contare;

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

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

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

Segnalano le violazioni agli Admin per favorire l'intervento.

15. COMPORTAMENTI ANTISPORTIVI ED ESCLUSIONE DA ROLEFOOTBALL.

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

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

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

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

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

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

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

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

Le società poi, se disattendono ad adempimenti e alla funzione di controllo sui propri staffer, possono ricevere multe sul budget trasferimenti dell'entità decisa da Amministratori e Revisori dei Conti.

Se vedete attività sospette contattare subito gli amministratori.

LINK UTILI

ROLEFOOTBALL

- GRUPPO FACEBOOK
<https://www.facebook.com/groups/1390140837688973/>
- PAGINA FACEBOOK
<https://www.facebook.com/rolefootball>
- PAGINA INSTAGRAM
<https://www.instagram.com/rolefootball/>

PROGETTO GAMING

- PAGINA FACEBOOK
<https://www.facebook.com/progettogaming/>
- CANALE TWITCH
<https://www.twitch.tv/progettogaming>
- GRUPPO TELEGRAM
<https://t.me/progettogaming>
- CANALE DISCORD
<https://discord.gg/progettogaming>
- PROFILO INSTAGRAM
<https://www.instagram.com/progettogaming/>

CASTLEDADIA

- PAGINA FACEBOOK
<https://www.facebook.com/castledadia>
- PAGINA INSTAGRAM
<https://www.instagram.com/castledadia/>

«Il Progetto RoleFootball è la mia vita.»