



REGOLAMENTO FANTAPES

ANNO 2018-2019

www.oldgamers.it

1

IL REGOLAMENTO NON AMMETTE IGNORANZA

Ogni utente del fantapes e' obbligato a leggere, conoscere e rispettare questo regolamento e tutte le modifiche ed integrazioni che nel corso dell'anno dovessero essere comunicate ufficialmente sul forum da parte dello staff del fantapes.

Questo e' il regolamento di base, tutte le modifiche apportate sul forum nella sezione specifica del campionato in corso, avranno la precedenza.

Ricordiamo che i nostri tornei sono creati per il divertimento di tutti, chi sfrutta troppo i vari bug del gioco sarà tenuto sotto osservazione dallo staff, e su decisione di quest'ultimo può anche essere allontanato, per il bene del torneo e il divertimento di tutti.

Questo è un torneo per gli amanti del full manual (impostazioni che cercano di ricreare il più possibile una partita reale) e non per cercare di vincere a tutti i costi spremendo il gioco.

Il regolamento può essere modificato, anche con l'integrazione di nuove regole, in ogni momento e senza preavviso qualora si rendesse necessario ai fini di migliorare, equilibrare, estendere e variare il contesto gestionale e di gioco.

Rev. 18/07/2018



INDICE / SOMMARIO

1. ISCRIZIONE / 2. REGOLE DELLA LEGA	3
3. COMPORTAMENTI VIETATI E SANZIONI	4
4. MODALITÀ STAGIONE E PREMI	5
CAMPIONATO	5
CHAMPIONS LEAGUE / EUROPA LEAGUE / FANTAPESCUP	6
SUPERCOPPE	7
5. MERCATO	7
ASTE GIOCATORI LIBERI / ASTE GIOCATORI IN SCADENZA DI CONTRATTO	8
LISTA CEDIBILI E SVINCOLATI AL 50%	8
BUSTA CHIUSA	9
SCAMBIO GIOCATORI / CLAUSOLA RESCISSORIA	10
PRESTITI / GIOCATORI SCOMPARI E RITIRATI / LINEA TEMPORALE MERCATO	11
6. INFORTUNI	12
7. RUOLI PESDB – PES	13
8. STIPENDI E CONTRATTI	14
DURATA CONTRATTI	15
9. TASSE E SANZIONI	15
ROBIN HOOD TAX	15
COMUNICATI	17
DATABASE / BILANCIO	17
ASTE	16
10. NUOVI MANAGER \ NUOVA ROSA	17
DIMISSIONI MANAGER CON NUOVA ROSA	18
11. GAMEPLAY / IMPOSTAZIONI / MODALITÀ	18
12. ANTIDOPING	21
13. UNA-TANTUM	21
14. LINK UTILI	22



1. ISCRIZIONE

Per iscriversi al FANTAPES è sufficiente avere almeno 18 anni, avere una buona connessione internet per giocare, avere **Whatsapp** ed usarlo, installare **Telegram** (per le info ufficiali), essere iscritti al nostro sito: www.oldgamers.it/mybb/ e lasciare nel modulo nuovi utenti i dati richiesti.

Appena si libererà un posto verrete contattati dall'amministrazione.

E' fondamentale essere in possesso del gioco e registrarsi sul software CON LO STESSO NICK usato nel forum. (Es: PES = Fabio61 / Forum = Fabio61 / Software= Fabio61).

Il FANTAPES è un campionato MANUALE e proprio per questo i settaggi OBBLIGATORI per ogni Manager devono essere: zero tacche sui passaggi, filtrante avanzato, tiro manuale, niente guida bersaglio, controllo compagni manuale.

ALL'ISCRIZIONE DEI CAMPIONATI VERRA' MESSO LO SCREEN DELLE IMPOSTAZIONI OBBLIGATORIE SUL FORUM.

2. REGOLE DELLA LEGA

La prima regola della lega, è che dovete sempre giocare e comportarvi nel rispetto del vostro avversario e degli altri membri della lega.

“Non sono graditi comportamenti offensivi, omofobi, razzisti, blasfemi, minacciosi ed in genere non rispettosi delle basilari regole di tolleranza ed educazione richiesti in ogni comunità. In presenza di problemi con un altro giocatore, postare sul forum il vostro punto di vista. Cercate sempre di mantenere i toni nel rispetto del decoro richiesto.”

La seconda regola della lega, è che dovete sempre ricordare che si gioca per divertirsi, non si vince niente, noi non guadagniamo niente dal vostro partecipare a questa iniziativa. Per tale motivo, la classifica deve essere vista solo come uno stimolo a migliorarsi, ma non come il fine per cui giocare. Se riuscirete a vederla in tale maniera, sicuramente non sarete tentati dal compiere azioni illecite per migliorare la vostra posizione in classifica.

Inoltre è FONDAMENTALE rispondere nei vari gruppi quando si è interpellati. L'utente prima di fare domande è tenuto a consultare il portale ed il forum al fine di trovare le risposte alle proprie domande; in presenza di dubbi/ perplessità consultare gli Admin.



3. **COMPORAMENTI VIETATI E SANZIONI**

E' assolutamente vietato gestire più squadre utilizzando simultaneamente 2 o più nickname e/o giocare sostituendosi ad altri utenti, pena l'immediata radiazione dai manager Fantapes.

Lo stesso vale per più Managers che giochino con lo stesso account PSN ad eccezione delle esistenti e conclamate situazioni di fratelli e padri/figli **COMUNICATE AD INIZIO STAGIONE SUL FORUM**. Ogni altro utente deve avere il proprio gioco ed il proprio account PSN (uguale al nick usato nel forum) e giocare sempre con lo stesso profilo. Se un manager venisse bannato a campionato in corso, TUTTE le sue partite verranno conteggiate come nulle!

MANCATA DISPUTATA DI GARE UFFICIALI

Dal Campionato n° 25 verranno fatti maggiori controlli sulle gare non disputate e ci sarà un inasprimento delle pene per chi non riuscirà a completare le proprie partite in tempo utile, soprattutto quelle dei playoff, falsando il tabellone e togliendo spazio a Manager (non qualificati) ma che avrebbero onorato sicuramente di più la Competizione.

Lo STAFF, soprattutto nelle coppe, potrebbe decidere di ripescare manager eliminati precedentemente.

Proprio per questo, ci potrebbero essere, **OLTRE** alle solite multe, delle penalità molto più serie, come:

- - La squalifica per una o più stagioni dalle Coppe Europee
- Punti di penalizzazione nei gironi di Campionato
- Punti di penalizzazione nei gironi preliminari delle Coppe Europee
- Estromissione per una o più stagioni dalla Fantapescup
- Multe pesanti sui bonus di fine Campionato
- ecc ecc..

Lo staff di volta in volta valuterà le varie situazioni e tramite i suoi comunicati settimanali sentenzierà le pene inflitte.

E' OBBLIGATORIO giocare con le cuffie e in chat con l'avversario.



4. MODALITÀ STAGIONE E PREMI

Le modalità stagionali dei Campionati e delle Coppe, con relative promozioni, retrocessioni e premi verranno decise in base agli iscritti e di volta in volta illustrati sul FORUM di riferimento della stagione in corso.

Non esiste parità di punti, è il software che stabilisce la classifica in funzione degli scontri diretti, dei gol etc. In caso di ulteriore parità passerà la squadra con minor tetto ingaggi.

E' obbligatorio inserire nel software: marcatori, cartelli e uomo partita. Ogni manager è tenuto a verificare ed eventualmente segnalare allo staff eventuali errori commessi nell'iserimento dei dati.

In caso di parità come capocannoniere o miglior giocatore i premi verranno dati ad entrambi i giocatori.

CAMPIONATO

1 Campionati GOLD – (Massimo 10 squadre) premio stagionale €22.500.000

1 Campionato SILVER – (Massimo 10 squadre a girone) €25.000.000

1 Campionato BRONZE - (Massimo 10 squadre) €27.500.000

1 Campionato WODDEN- (Massimo 10 squadre) €27.500.000

Premi e campionati possono variare,controllare sempre le condizioni del regolamento stagionale sul forum

PREMI

- Capocannoniere: €1.000.000 (Uno per ogni divisione)
- Scarpa d'oro: €1.500.000 (Miglior marcatore in assoluto)
- Pallone d'oro: €1.500.000 (Uno per ogni divisione)
- Squadra prima classificata: € 1.000.000
- Bonus a punto: € 250.000 (con un massimo di €10.000.000).

Le partite annullate e vinte a tavolino NON andranno conteggiate.

Questi sono esempi, i premi verranno sempre specificati nel regolamento sul forum del campionato in corso, così come la struttura dei campionati.

Promozioni

salgono direttamente le prime 4 classificate (tutto correlato al n° di partecipanti)

Retrocessioni

scendono direttamente le ultime 4 classificate (tutto correlato al n° di partecipanti)



Non esiste parità di punti, è il software che stabilisce la classifica in funzione degli scontri diretti, dei gol etc. In caso di ulteriore parità passerà la squadra con minor tetto ingaggi.

OBBLIGATORIO INSERIRE SUL SOFTWARE MARCATORI,CARTELLINI E UOMO PARTITA!!

6

Ovviamente ci potrebbero essere dei cambiamenti in base ad abbandoni o altro.

CHAMPIONS LEAGUE / EUROPA LEAGUE

Le coppe verranno valutate di campionato in campionato sulla base degli iscritti. Sul forum verrà sempre creato un post con tutte le modalità.

A seguito dei gironi di qualificazione verranno fatti gli accoppiamenti in cui le squadre si affronteranno con andata e ritorno con le regole di coppa (gol fuori casa valgono “doppio”). Nelle partite con andata e ritorno, sul software, andrà segnato il punteggio totale delle gare e in caso di vittoria con la regola del gol fuori casa, i manager dovranno aggiungere l'autogol del portiere della squadra sconfitta. In caso finisse ai rigori andrà segnato il punteggio e i marcatori della partita alla fine dei tempi supplementari e segnato l'autogol del portiere della squadra sconfitta. **OBBLIGATORIO INSERIRE SUL SOFTWARE MARCATORI,CARTELLINI E UOMO PARTITA!!**

PREMI

- Punti durante il girone di qualificazione: € 250.000 a punto
- Qualificazione in Champions League: € 350.000
- Qualificazione in Europa League: € 250.000
- Qualificazione ai Quarti di Finale: € 250.000
- Qualificazione in Semifinale: € 500.000
- Qualificazione in Finale: € 750.000
- Vittoria Champions/Europa League: € 1.000.000
- Vittoria Supercoppa Europea: € 500.000

FANTAPES CUP

Questa coppa non tiene in considerazione le posizioni con cui si sono classificate le squadre nelle precedenti stagioni, gli accoppiamenti sono a estrazione e inseriti su una griglia in cui le partite andranno disputate in un unico incontro da 15 minuti, con tempi supplementari e successivi rigori. In caso finisse ai rigori andrà segnato il punteggio e i marcatori della partita alla fine dei tempi supplementari e segnato l'autogol del portiere della squadra sconfitta.

OBBLIGATORIO INSERIRE SUL SOFTWARE MARCATORI,CARTELLINI E UOMO PARTITA!!

PREMI

- Turno preliminare: NO Bonus
- Passaggio di ogni turno: € 250.000
- Vittoria Fantapescup: € 1.000.000



SUPERCOPPE

Ogni stagione, all'inizio verranno disputate le due Supercoppe in riferimento alla stagione precedente: Supercoppa di Lega (vincitore Golden e Fantapescup) Supercoppa Europea (vincitore Champions e Europa League)

PREMI

- Vincitori: € 500.000

Chiaramente i campionati e le coppe possono subire variazioni in funzione del numero degli iscritti al FANTAPES o in base alle scelte dello Staff.

E' obbligo di ogni manager controllare i dati inseriti a fine partita e in caso di incongruenze segnalarlo allo staff che valuterà le situazioni.

LE PARTITE VINTE A TAVOLINO NON VENGONO CONTATE NE COME PUNTI NE COME PREMIO DI EVENTUALE PASSAGGIO DI TURNO NELLE COPPE

In caso di parità come capocannoniere o miglior giocatore i premi verranno dati ad entrambi i giocatori

VALUTAZIONE AVVERSARIO

Alla fine di ogni match ufficiale disputato, ogni manager è invitato a dare un voto sulla sportività e connessione al vostro avversario. Il voto è un **OBBLIGO MORALE** in quanto se non si vota, poi è inutile polemizzare per comportamenti antisportivi o utilizzo di "bug".

Al termine della stagione, in base al ranking che si genererà con i voti assegnati, potrebbero essere organizzati dei "TORNEI FAIR PLAY" solo per chi ha il gusto del gioco e non della vittoria fine a se stessa.

5. MERCATO

Lo scopo principe è ovviamente quello di vincere le varie competizioni del Fantapes ed arrivare alla vittoria della Prima Divisione o delle COPPE.

La volontà del FANTAPES è quella di avvicinarsi il più possibile al calcio reale, e quindi varare un sistema che propone la gestione di un team che duri nel tempo.

In quest'ottica, il FANTAPES concede la massima possibilità gestionale ai mister, che dovranno gestire il proprio team come una squadra vera. Ne deriva che una gestione economica scellerata o la mancanza di risultati sportivi, che sono l'unico mezzo utile per



guadagnare "€", possono mettere in ginocchio qualsiasi team, costringendolo a vendere, fino a condurlo alla moratoria e infine al fallimento. Capacità manageriali (scambi mirati tra utenti), intuizioni di mercato, (acquisto dai free di giovani promettenti), contenimento dei costi (ingaggiare giocatori che hanno un basso costo d'ingaggio), come le vittorie sul

campo, faranno la differenza e consentiranno ad ogni team gestito con questi criteri di crescere, migliorare, vincere e durare nel tempo.

8

Per tutte le sessioni del mercato le offerte e i rilanci DEVONO ESSERE MULTIPLI DI €250.000!!

I GIOCATORI RITIRATI (controllabili su transfermarkt), NON POSSONO ESSERE PIU' UTILIZZATI ANCHE SE PRESENTI SUL GIOCO! Verrà riconosciuto l'ultimo valore utile del cartellino.

ASTE GIOCATORI LIBERI:

Ogni Manager è libero di fare offerte per qualunque giocatore libero, attualmente in attività, presente sul sito www.transfermarkt.com e su www.pesdb.net l'importante è che alla chiusura del mercato il bilancio non sia in negativo e non ci siano più di 25 giocatori tesserati (23 più 2 con età uguale o inferiore a 23 anni e con overall uguale o inferiore a 70).

I rilanci di tutte le aste devono essere multipli di €250.000 e in caso di errore il manager dovrà effettuare un nuovo rilancio per poter correggere il precedente oppure verrà annullata l'offerta.

Se il valore transfermarkt del giocatore è pari a €0 l'offerta deve partire da €50.000.

Questo tipo di asta funziona in modo tale che il conteggio delle 24 ore parte dopo che è stata fatta la prima offerta. Se negli ultimi due minuti dell'asta qualcuno rilancia l'asta si allunga di ulteriori due minuti. Fate molta attenzione ai refresh del browser che potrebbe ingannarvi facendovi credere di aver vinto un asta quando invece è ripartito il countdown.

ASTE GIOCATORI IN SCADENZA DI CONTRATTO:

Ogni Manager è libero di fare offerte per qualunque giocatore in scadenza di contratto, ricordandosi che l'asta parte sempre e comunque dal valore di [transfermarkt](http://www.transfermarkt.com). Valgono le stesse regole dei giocatori liberi.

Questo tipo di asta funziona in modo tale che il conteggio delle 24 ore parte dopo che è stata fatta la prima offerta. Se negli ultimi due minuti dell'asta qualcuno rilancia l'asta si allunga di ulteriori due minuti. Fate molta attenzione ai refresh del browser che potrebbe ingannarvi facendovi credere di aver vinto un asta quando invece è ripartito il countdown.



LISTA CEDIBILI E SVINCOLATI AL 50%:

La sessione di mercato chiamata lista cedibili ha l'orario di chiusura fissato per le ore 21.30(potrebbe subire qualche variazione in alcuni casi, controllare SEMPRE sul forum). I giocatori possono essere messi in vendita AL MASSIMO 30 MINUTI PRIMA della scadenza quindi alle 20.59:59ma l'asta chiuderà insieme alla sessione di mercato delle ore 21.30.

L'ultima offerta valida sarà alle 21.29:59 secondi. Oltre questo limite le offerte saranno annullate e a parità di offerta e secondi conterà quella fatta per prima. Il termine ultimo per un Manager per ritirare un giocatore messo in vendita è fissato per le ore 20.59:59 del giorno di chiusura dell'asta(in caso di ritiro dopo l'orario stabilito il manager verrà multato pesantemente), dopo le 21.00 LE UNICHE OPERAZIONI POSSIBILI SARANNO:

-rilanciare per un giocatore in asta

-svincolare un proprio giocatore se messo a metà prezzo entro le 20.59:59

Giocatori messi in vendita e/o venduti dopo tale orario non saranno presi in considerazione e cancellati dalla lista cedibili.

Se un Manager vuole vendere un giocatore il prezzo massimo di vendita non è libero ma non deve superare di €10.000.000 il valore di transfermarkt. Chiaramente l'asta è libera e i rilanci possono far salire il prezzo di vendita fino a qualunque cifra.

In questo tipo di asta si possono anche svincolare giocatori della propria rosa. Per farlo bisognerà mettere in vendita il giocatore con base d'asta il 50% del suo valore di transfermarkt, fare logout dal proprio profilo sul software e rientrare con i seguenti dati:

Login: svincolati

Password: puntorosso

Una volta dentro col nuovo profilo vi basterà entrare nella schermata del giocatore che volete svincolare e fare l'offerta. Ricordatevi di fare logout e rientrare col vostro profilo.

I Manager possono tranquillamente rilanciare l'offerta svincolati e aggiudicarsi regolarmente il giocatore.

Non è possibile mettere in vendita giocatori a meno del 50% del loro valore di transfermarkt.

Questo tipo di asta funziona in stile EBAY. All'ora fissata dallo Staff non sarà più possibile effettuare rilanci e chi avrà fatto l'offerta più alta si aggiudicherà il giocatore.

BUSTA CHIUSA:

L'ultima sessione del calciomercato sono le buste chiuse e una volta aperte non ci sarà più possibilità di acquistare/vendere/scambiare giocatori.

In questo tipo di mercato è possibile fare offerte per un massimo di 3 giocatori ricordandosi che l'offerta fatta non è sinonimo di acquisto.

E' bene quindi utilizzare questo tipo di mercato solamente come eccezione e non come regola. La cifra minima da offrire è sempre il prezzo di transfermarkt.



Nessun Manager può vedere la cifra offerta e il nome fatto in busta chiusa, neanche l'ADMIN. Offerte errate saranno annullate dallo Staff e multate come da SANZIONI.

SCAMBIO GIOCATORI:

Per scambiare dei giocatori gli unici parametri da rispettare sono:-

- lo scarto del 25% sul totale del valore di transfermarkt
- massimo 10M di cash.

Il massimo consentito è di un totale di 4 giocatori nella operazione con lo scarto massimo di 1 giocatore (2 giocatori per 2 CORRETTO, 2 giocatori per 1 CORRETTO, 3 giocatori per 1 NON CORRETTO). Lo scambio di giocatori sarà sempre valutato dall STAFF.

Giocatori scambiati con un altro Manager non potranno essere riscambiati prima che sia trascorsa la durata del contratto ma potranno solo essere ceduti tramite asta o portati a scadenza. Tutti gli scambi verranno salvati e controllati, se nelle stagioni successive si cerca di scambiare lo stesso giocatore (alzando molto il prezzo del cartellino) l'asta verrà annullata. Questo per non creare un giro chiuso di giocatori.

Vendite private mascherate da scambi saranno annullate.

Giocatori acquistati durante una sessione di mercato NON possono essere venduti/scambiati/svincolati fino alla sessione successiva

CLAUSOLA RESCISSORIA:

Da PES 2018 il nostro mercato si è arricchito di una nuova sezione del mercato, la clausola rescissoria, e da PES 2019 verrà regolamentato.

La clausola rescissoria potrà essere utilizzata con giocatori con età pari o superiore a 21 anni e che abbiano un contratto residuo pari o inferiore a 3 anni.

La sessione verrà aperta al primo giorno di mercato (in queste sessioni ovviamente non ci sono i giocatori a zero di contratto) contestualmente all'asta GIOCATORI SENZA CONTRATTO.

Regole della clausola:

- ogni giocatore fino a 7,5M di valore il pagamento della clausola sarà di 15M.
- tutti gli altri al doppio del valore di transfermarkt.



In questa sessione ovviamente non ci potrà essere nessun rilancio, il primo che pagherà la clausola si aggiudicherà il giocatore.

Nella stessa sessione non sarà possibile pagare la clausola ad un giocatore che ha appena cambiato squadra, quindi prima di fare un'offerta controllate bene!!

Ogni errore verrà pesantemente multato e si annullerà l'offerta (sia per errore di trascrizione come ad esempio uno zero mancante che come errore d'asta...)!

OGNI MOVIMENTO MASCHERATO DA SCAMBIO, OVVIAMENTE, VERRA' ANNULLATO E MULTATO!!!

TUTTO VERRA' SEMPRE VALUTATO DALLO STAFF.

11

PRESTITI:

Durante la sessione di scambio saranno permessi dei prestiti con alcune limitazioni (e sempre vagliate dallo staff):

- Durata del prestito massimo 1 anno (alla fine del prestito il giocatore tornerà al manager che detiene il cartellino)
- Il giocatore prestato deve avere almeno 2 anni residui di contratto
- il prestito non può essere gratuito, si dovrà pagare il 10% del valore transfermarkt
- Sono consentite massimo 2 operazioni di prestito (fino a nuova comunicazione sul forum)
- Possibilità di scambi di prestiti (anche qui solo per 1 anno) il valore deve essere sempre calcolato con transfermarkt e rispettare lo scarto del 25% (1 sola operazione tra manager)

I GIOCATORI PRESTATI GRAVANO SIA COME STIPENDIO CHE COME SLOT OCCUPATO UNICAMENTE DA CHI NE BENEFICIERA' DELL'UTILIZZO

GIOCATORI SCOMPARI e RITIRATI:

Se un giocatore dovesse sparire dal database del gioco, verrà riconosciuto l'intero valore del cartellino (non di acquisto ma attuale) potrà terminare la stagione in corso ma va segnalato PRIMA DEL SUCCESSIVO MERCATO sul forum.

LINEA TEMPORALE MERCATO:

1° GIORNO: Asta giocatori in scadenza dalle 7 alle 21,30 e clausola rescissoria

2° GIORNO: Lista cedibili, svincolati al 50% e Scambi dalle 7 alle 21,30

3° GIORNO: Aste giocatori liberi dalle 7 alle 21,30

4° GIORNO: Lista cedibili, svincolati al 50% e Scambi dalle 7 alle 21,30

5° GIORNO: Buste chiuse (partiranno alla chiusura del 4° giorno)

Orari, linea temporale ed eventuali modifiche apportate saranno sempre pubblicate nell'apposita sezione del forum.

Il bilancio dovrà essere in positivo alla fine del mercato e tutti devono avere un minimo di 18 giocatori ed un massimo di 25 (durante le sessioni di mercato il bilancio può



anche essere in negativo così come si possono avere più di 25 giocatori). In caso di passività di bilancio verrà svincolato al 50% del valore di mercato (fonte transfermarkt), il giocatore col valore TRANSFERMARKT più alto (se ci fossero 2 giocatori con stesso valore si svincherà quello con overall più alto, se fossero nuovamente uguali lo potrà decidere il manager coinvolto), se non bastasse si passerà al secondo con il valore TRANSFERMARKT più alto e via dicendo.

Se qualcuno dovesse finire le sessioni di mercato con 1 giocatore in esubero dovrà svincolare GRATUITAMENTE il giocatore con overall più alto (con multa annessa di €2.000.000), se l'esubero dovesse risultare più ampio si passerà al secondo giocatore con overall più alto (sempre GRATUITAMENTE e con multa) e via dicendo.

6. INFORTUNI

Ogni Manager dovrà assegnare ai suoi giocatori un numero che va da **01 a 90** senza doppioni e la scelta è a totale discrezione del Manager.

Questi numeri servono a decretare gli infortuni dei giocatori relativamente alle giornate di campionato/coppa.

Per ogni giornata di campionato/coppa saranno estratti 10 numeri dal software in maniera totalmente casuale e i giocatori con lo stesso numero di quello uscito non potranno essere schierati né come titolari né come riserve.

Se dovesse capitare che un Manager abbia un numero doppio o non valido (91, 92 ecc. per esempio) e dovesse "scappare" ai controlli dello staff, tutte le partite disputate, saranno considerate perse a tavolino e sanzionate pesantemente (multa di 2.000.000 a partita).

Per visionare i giocatori infortunati basterà cliccare su RISULTATI E INFORTUNI all'interno del software e successivamente su AGGIORNA RISULTATO della giornata che bisogna disputare. Se un manager dovesse avere in rosa 3 portieri e trovarsi con tutti e 3 infortunati, potrà schierare il portiere con il valore overall più basso, se invece in rosa ne ha meno di 3, dovrà far giocare un giocatore di movimento in porta.

Se un manager dovesse utilizzare un giocatore infortunato ci sarà la possibilità di rifare la partita (con accordo privato) entro e non oltre 24 ore oppure verrà multato di 1 milione e perderà la partita 1-0 a tavolino (con autogol portiere), come per tutte le partite assegnate a tavolino i punti NON GENERANO BONUS!!



7. RUOLI PESDB – PES

GK	POR	PORTIERE
CB	DC	DIFENSORE CENTRALE
LB	TS	TERZINO SINISTRO
RB	TD	TERZINO DESTRO
DMF	MED	MEDIANO
CMF	CC	CENTROCAMPISTA CENTRALE
LMF	CLS	CENTROCAMPISTA LATERALE SINISTRO
RMF	CLD	CENTROCAMPISTA LATERALE DESTRO
AMF	TRQ	TREQUARTISTA
LWF	ESA	ESTERNO ALTO SINISTRO
RWF	EDA	ESTERNO ALTO DESTRO
SS	SP	SECONDA PUNTA
CF	P	PUNTA



8. STIPENDI E CONTRATTI

STIPENDI FANTAPES

VALORE	CONTRATTO	PORTIERI	DIFENSORI	CENTROCAMPISTI	ATTACCANTI
Fino a 74	6	Gratis/Free	Gratis/Free	Gratis/Free	Gratis/Free
75	6	Gratis/Free	Gratis/Free	Gratis/Free	750.000,00 €
76	4	Gratis/Free	Gratis/Free	1.000.000,00 €	1.250.000,00 €
77	4	Gratis/Free	750.000,00 €	1.250.000,00 €	1.750.000,00 €
78	4	500.000,00 €	1.000.000,00 €	1.500.000,00 €	2.000.000,00 €
79	4	750.000,00 €	1.250.000,00 €	1.750.000,00 €	2.250.000,00 €
80	3	1.000.000,00 €	1.500.000,00 €	2.000.000,00 €	2.750.000,00 €
81	3	1.250.000,00 €	1.750.000,00 €	2.500.000,00 €	3.250.000,00 €
82	3	1.500.000,00 €	2.000.000,00 €	2.750.000,00 €	3.500.000,00 €
83	3	1.750.000,00 €	2.500.000,00 €	3.250.000,00 €	3.750.000,00 €
84	3	2.000.000,00 €	2.750.000,00 €	3.500.000,00 €	4.000.000,00 €
85	3	2.250.000,00 €	3.000.000,00 €	3.750.000,00 €	4.500.000,00 €
86	2	2.500.000,00 €	3.250.000,00 €	4.000.000,00 €	5.000.000,00 €
87	2	2.750.000,00 €	3.500.000,00 €	4.500.000,00 €	5.500.000,00 €
88	2	3.000.000,00 €	3.750.000,00 €	5.000.000,00 €	6.000.000,00 €
89	2	3.250.000,00 €	4.000.000,00 €	5.500.000,00 €	6.500.000,00 €
90	1	3.500.000,00 €	4.500.000,00 €	6.000.000,00 €	7.000.000,00 €
91	1	3.750.000,00 €	5.000.000,00 €	6.500.000,00 €	7.500.000,00 €
92	1	4.000.000,00 €	5.500.000,00 €	6.750.000,00 €	8.000.000,00 €
93	1	4.500.000,00 €	6.000.000,00 €	7.000.000,00 €	8.500.000,00 €
94	1	4.750.000,00 €	6.250.000,00 €	7.500.000,00 €	9.000.000,00 €
95	1	5.000.000,00 €	6.500.000,00 €	8.000.000,00 €	9.500.000,00 €
96	1	5.250.000,00 €	6.750.000,00 €	8.500.000,00 €	10.000.000,00 €
97	1	5.500.000,00 €	7.000.000,00 €	9.000.000,00 €	11.000.000,00 €
98	1	6.000.000,00 €	7.500.000,00 €	9.500.000,00 €	12.000.000,00 €

Gli stipendi sono suddivisi per ruolo e in base al valore del giocatore che si trova su PESDB. Per vedere la pagine del giocatore vi basterà cliccare sul nome all'interno del software di gestione.

Gli ingaggi dei giocatori vengono scalati automaticamente dalle finanze del Manager al termine del campionato e prima dell'inizio del calcio mercato.



L'aggiornamento dello stipendio di un giocatore viene effettuato alla fine della stagione e prima del mercato. La durata del contratto rimane quella stipulata in fase di acquisto del giocatore mentre lo stipendio sarà aggiornato in base all'overall attuale prima dell'inizio della stagione successiva.

L'età del giocatore verrà verificata su TRANSFERMARKT e SISTEMATA OBBLIGATORIAMENTE SUL SOFTWARE (pena sanzioni pesanti che verranno rese note nei comunicati).

15

DURATA CONTRATTI

Ogni calciatore, in base al valore IN-GAME, può sottoscrivere un contratto con una squadra con la durata che può variare da 1 a 6 anni.

Al termine del contratto il giocatore potrà essere tesserato da un altro Manager al valore di mercato attuale (transfermarkt). Se nessun Manager, durante il periodo stabilito dallo Staff, farà offerte per il giocatore lo stesso sarà automaticamente messo sotto contratto e sarà poi il Manager a decidere se tenerlo, venderlo o svincolarlo.

- 90+	=	1 anno
- 86/89	=	2 anni
- 80/85	=	3 anni
- 76/79	=	4 anni
- <70/75	=	6 anni

Gli anni di contratto dei calciatori NON possono essere modificati.

9. TASSE E SANZIONI

ROBIN HOOD TAX

Dal 25° Campionato, in contemporanea con l'uscita di PES2019, verrà introdotta la "Robin Hood Tax", una tassa di lusso per chi ha **stipendi** molto elevati e **finanze** al di sopra di una certa soglia.

Tale norma ha l'intento di riportare gli stipendi a livelli accettabili e favorire la ripresa di un mercato sempre più statico, con conti correnti sempre più fermi.



PARTE 1 – FINANZE

Questa nuova regola sarà applicata solamente una volta all'interno dell'anno solare. (365 giorni) per intenderci, una volta per ogni edizione del gioco, "al termine del primo mercato di Pes19, al termine del primo mercato di Pes20 e via dicendo..."

SCHEMA TASSAZIONE FINANZE

Al termine del primo mercato di ogni anno (settembre/ottobre):

Avanzo fondi fino a	50 Milioni	Nessuna Tassazione
Avanzo fondi fino a	60 Milioni	5% di Tassazione
Avanzo fondi fino a	80 Milioni	10% di Tassazione
Avanzo fondi fino a	100 Milioni	15% di Tassazione
Avanzo fondi fino a	120 Milioni	20% di Tassazione
Avanzo fondi fino a	150 Milioni	25% di Tassazione
Avanzo fondi oltre i	150 Milioni	30% di Tassazione

Il contributo verrà sottratto alle squadre al termine dell'ultimo giorno di mercato, in base all'avanzo reale di soldi risparmiati.

I soldi tassati e prelevati alle Società "POTREBBERO" essere ridistribuiti alle squadre più bisognose ed ai Manager più diligenti. Faremo un fondo(assieme ai soldi delle multe) e sarà lo staff a decidere se ci saranno squadre meritevoli di ricevere un bonus oppure no.

PARTE 2 – STIPENDI

Questa nuova regola sarà applicata in ogni stagione/Campionato disputato. (Per intenderci, una volta nella stagione 25, una volta nella stagione 26, e via dicendo...)

SCHEMA TASSAZIONE STIPENDI

Al termine di ogni sessione di calciomercato:

Stipendi fino a 27.500.000	Nessuna Tassazione
Stipendi da 27.750.000 a 29.750.000	5% di Tassazione
Stipendi da 30.000.000 a 35.000.000	10% di Tassazione
Stipendi da 35.250.000 a salire	20% di Tassazione

Il contributo verrà sottratto alle squadre al termine dell'ultimo giorno di mercato, in base alla somma reale degli stipendi. Lo staff potrà anche variare le soglie di tassazione.

MONTE ROBIN HOOD

Il prelievo della Robin Hood Tax, sia delle finanze che degli stipendi andrà a costituire un "Monte Robin Hood" che verrà sempre aggiornato sul nostro FORUM. La redistribuzione di tali fondi potrebbe essere fatta a più manager ed in più tranches durante l'arco della stagione.

La gestione del Monte Robin Hood Sarà totalmente a discrezione dello staff.



COMUNICATI

Da Settembre 2018, sul nostro forum, sarà creata la sezione "Provvedimenti Disciplinari" dove lo staff ogni lunedì pomeriggio, metterà in evidenza con dei comunicati ufficiali, tutte le decisioni prese durante la settimana, riguardanti controversie, comportamenti scorretti, casistiche particolari e news particolarmente rilevanti riguardanti il Fantapes. I manager saranno avvisati della pubblicazione dei comunicati attraverso il canale ufficiale telegram. E' fatto obbligo per ogni utente controllare i comunicati.

DATABASE

Il Database verrà aggiornato dallo staff prima dell'inizio di ogni campionato lasciando obbligatoriamente ad ogni manager la sistemazione dei numeri del lotto ed età, usando il forum per segnalazioni di errato ruolo e/o cambio overall. Qui elencate vi sono tipologie di sanzioni indicative. Lo staff si riserva di modificare in qualsiasi momento oneri e modalità in base a casistiche non menzionate.

SANZIONE PER ERRORI DATABASE: € 1.000.000.

In caso di errori multipli superiori ai 5 sanzione una tantum di € 5.000.000.

SANZIONE PER ERRORI DATABASE NUMERI LOTTI: Giocatore con overall più alto squalificato tutto il girone di andata(o ritorno in caso l'errore venisse fuori in ritardo) del campionato in corso.

SANZIONE PER MANCATA SISTEMAZIONE ETA' : €1.000.000 a giocatore, verrà valutato dallo STAFF

BILANCIO

In caso di bilancio negativo al termine del calciomercato sarà svincolato dallo Staff il giocatore col valore PESDB più alto. Se non dovesse bastare si svincherà fino alla parità del bilancio non lasciando possibilità di integrazione della rosa.

Il Manager sarà anche sanzionato con ulteriori €2.500.000 di multa.

ASTE

Quando si apre un asta per un giocatore libero ricordatevi che **il prezzo di partenza è sempre quello di transfermarkt** e che i rilanci minimi sono di € 250.000 in tutte le sezioni di mercato.

Rilanci diversi saranno multati e si terrà buona l'ultima offerta valida.

Scambi non conformi al regolamento saranno annullati ed entrambi i Manager multati.

SANZIONE RILANCIO DIVERSO DA €250.000, SCAMBIO ERRATO E TUTTI GLI ALTRI ERRORI: €2.500.000

Tutte le aste sospette saranno annullate. Nel caso in cui si sospetti malafede i Manager saranno esonerati.



10. NUOVI MANAGER \ NUOVA ROSA

NUOVI ISCRITTI

Chi si iscrive alla FantaPES riceverà come bonus di ingresso **€ 230.000.000**.

Questa cifra servirà ai Manager per acquistare massimo 25 giocatori, 23 a libera scelta più 2 con overall pari o inferiore a 70 ed età max compiuta 23 anni e crearsi così la propria rosa. La rosa deve avere minimo 18 giocatori.

COME FARE:

1. Per capire se un giocatore è acquistabile o meno dovrete utilizzare questa pagina del software: <http://oldgamers.it/fantapes/dbsearch.php> e se vicino al giocatore non c'è la squadra, potrete acquistarlo.

2. Ogni giocatore ha un valore di mercato che potete controllare qui:
<http://www.transfermarkt.it>

3. Ad ogni giocatore corrisponde un overall che potete controllare qui:
<http://pesdb.net/pes2019/>

4. Quando avrete trovato tutti i giocatori che andranno a comporre la vostra rosa dovete mandare una mail a rosepes@oldgamers.it e a biciofree@hotmail.it con un file excel dove dovrete riportare le seguenti informazioni con tutti i dettagli e i totali:

NOME COMPLETO GIOCATORE - RUOLO DI FANTAPES - VALORE DI FANTAPES - SQUADRA DI APPARTENENZA - COSTO CARTELLINO

Zlatan Ibrahimovic - P - 94 - PSG - 21.000.00

5. Sul file excel, che potrete scaricare [QUI](#), oltre all'elenco di tutti i giocatori, dovranno essere riportati i totali dei cartellini. La somma del totale cartellini deve essere uguale o inferiore ai € 230.000.000. Chiaramente tutto quello che avanza potrà essere utilizzato dal Manager nel momento in cui potrà partecipare al calcio mercato.

6. Ricordatevi di scegliere anche una maglia da utilizzare tra quelle disponibili. Vi basterà guardare in Homepage per vedere quelle attualmente occupate.

7. I nuovi Manager potranno partecipare al calciomercato solamente dopo aver giocato un campionato con la loro nuova rosa.

8. Al termine del primo campionato disputato i nuovi Manager riceveranno i bonus campionato a cui andrà aggiunta l'eventuale rimanenza dei € 230 milioni e sottratto il monte ingaggi così come appare in homepage vicino alla propria squadra.



DIMISSIONI MANAGER CON NUOVA ROSA

Ogni Manager che si ritenga insoddisfatto della propria rosa può, durante la pausa del periodo estivo, liberare i propri giocatori e costruirsi una nuova rosa da zero utilizzando €230.000.000 da utilizzare per i soli cartellini, la gestione e le scadenze saranno SEMPRE da controllare sul forum.

La costruzione del nuovo team sarà fatta alla fine del calcio mercato e il Manager non potrà in nessun caso tesserare i suoi vecchi player ma sceglierne di nuovi.

Nel caso in cui più Manager vogliano rifarsi la squadra si darà priorità a chi scriverà per primo nella sezione apposita del forum e in caso di errori si applicheranno le stesse sanzioni previste per il calciomercato.

Il Manager potrà partecipare al calciomercato solamente dopo aver disputato un campionato e al termine dello stesso riceverà i bonus e pagherà gli ingaggi dei calciatori.

11. GAMEPLAY / IMPOSTAZIONI / MODALITÀ

Tutti i Manager iscritti devono avere WhatsApp e Telegram e comunicare il numero di cellulare ad un membro dello staff (Bicio, Dani, Darkozzys o Ciciredduu7) per poter essere inserito all'interno del gruppo FANTAPES.

Per ogni campionato sarà creato un ulteriore gruppo dove saranno inseriti i Manager e tramite lo stesso bisognerà prendere accordi e organizzarsi per giocare le partite di campionato e coppa. Se alla scadenza del campionato ci saranno partite non disputate i Manager dovranno comunicare di comune accordo a chi andrà assegnata la partita a tavolino e nel caso in cui non ci sia accordo sarà lo Staff a decidere in merito. Se anche lo Staff non riuscirà a decretare a chi assegnare la partita a tavolino il match sarà annullato e non saranno assegnati punti a nessuno dei due.

In caso di ritiro di un Manager nel girone di andata del campionato tutte le partite saranno assegnate a tavolino. In caso di ritiro di un Manager nel girone di ritorno le partite del ritorno saranno assegnate a tavolino solo se il Manager aveva disputato meno del 50% delle stesse. Se ne aveva disputate più del 50% saranno assegnate a tavolino solo le restanti.

In caso di esonero o ban di un Manager TUTTE le partite, disputate e non, saranno assegnate a tavolino.

I nostri campionati durano in media un mese circa e in tal periodo i Manager dovranno riuscire a disputare massimo 25 partite coppe comprese.

I nuovi Manager devono mettersi in condizione di farsi trovare il pomeriggio o la sera in orari "umani" per giocare le partite. Se siete soliti collegarvi solo la notte dopo le 23 o giocate in orari non compatibili con chi lavora evitate di iscrivervi visto



che difficilmente riuscirete a giocare le vostre partite nei tempi stabiliti e ciò porterebbe ad un esonero immediato.

L'organizzazione delle partite è lasciata al Manager che può decidere di giocare quando meglio crede, previo accordo con gli altri, senza seguire l'ordine del calendario. Se al termine del girone di andata qualche partita risulta ancora non giocata si può chiedere una proroga allo Staff per disputarla durante il ritorno.

20

IMPOSTAZIONI DI GIOCO

Infortuni:	SI
Tempo sostituzioni:	LUNGO
Tempo di gioco:	15 MINUTI
Sostituzioni:	3
Stadio:	A SCELTA
Pallone:	Quello più visibile sempre in accordo con l'avversario
Meteo:	a scelta di chi gioca in casa
Erba:	a scelta di chi gioca in casa
Stagione:	a scelta di chi gioca in casa
Orario:	A SCELTA(basta che non ci siano ombre fasidiose)

I settaggi FULL MANUAL verranno pubblicati nel regolamento sul forum.

DISCONNESSIONI / LAG

Se a causa di eventi non voluti il match si interrompe (Es. manutenzione programmata server Konami o disconnessione per guasto alla propria linea o evento similare) *i manager possono scegliere in comune accordo di ricominciarla da capo.*

Altrimenti la partita si ricomincia e si riprende dal minuto in cui e' stata interrotta con il risultato provvisorio (verrà volontariamente messa in rete la palla fino a riportare il risultato originale).

ESEMPIO: si disconnette sul risultato di 1-0 al 30esimo. Si rifà la partita, si fa gol e si giochicchia fino al 30esimo, poi si parte.

Se una partita è stata interrotta nel secondo tempo si può rigiocare partendo dallo stesso minuto nel primo tempo, terminando così la partita con il recupero del primo tempo.

ESEMPIO: si disconnette sul risultato di 1-0 al 60esimo. Si rifà la partita, si fa gol e si giochicchia fino al 15esimo del primo tempo(45+15), poi si parte

OBBLIGATORIO avere la squadra come da inizio partita! In caso ci fossero state sostituzioni, si mette la squadra come da poco prima che si disconnettesse e si calcolano le sostituzioni.

ESEMPIO: si disconnette al 60esimo e ho fatto 2 sostituzioni, faccio la formazione con i giocatori sostituiti, ma avrò la possibilità di fare solo una sostituzione da lì a fine partita.

Le espulsioni andranno simulate.

ESEMPIO: la partita si è disconnessa al 35esimo...ci si organizza in modo tale che l'espulso faccia il fallo e si faccia buttare fuori.

Le ammonizioni non si contano



In presenza di LAG prolungato o altro, comunicatelo immediatamente via chat al vostro avversario e decidete se riprovare a giocare immediatamente o rimandare il match ad un altro giorno.

Si ricorda che tutti i programmi che rallentano la connessione devono essere obbligatoriamente chiusi per evitare rallentamenti.

Non verranno più tollerate scenate o piagnistei durante e dopo le partite con le solite lamentele di lag(guarda caso sempre chi stà perdendo),pena ban diretto da tutto il fantapes...se la connessione non è buona rifate la partita,piuttosto la rigiocate il giorno dopo.Il buon senso e la sportività è la base del fantapes.

21

12. ANTIDOPING

Ogni Manager, durante il match con il proprio avversario, può richiedere un controllo antidoping delle impostazioni manuali e dei valori dei giocatori.

Effettuare un controllo è molto semplice, basterà premere due volte il tasto SHARE sul joypad per far partire la registrazione del filmato e subito dopo entrare nelle impostazioni del pad.

Riguardo al controllo giocatori il manager avversario può richiedere la visione di 3 player e il Manager controllato dovrà entrare nelle statistiche e girare lentamente tra le pagine dei valori. Al termine del controllo basterà premere nuovamente il tasto SHARE per salvare il video. Il video ottenuto dovrà essere caricato sul nostro spazio YOUTUBE così da poter essere visionato da tutti.

Per chi non volesse caricare il video è sufficiente anche fare una ripresa con il cellulare in modo che sia chiara la visione del contenuto ripreso e girarla via WhatsApp all'avversario. Successivamente si potrà caricare sul nostro spazio YouTube.

Qui trovate il tutorial: <http://www.oldgamers.it/forum/viewtopic.php?f=12&t=3467>

Dati di accesso YOUTUBE:

Username: youtube@oldgamers.it

Password: puntorosso22

Lo Staff potrà effettuare in qualunque momento un controllo sui players iscritti al FANTAPES

13. UNA-TANTUM

- Agli ultimi classificati dell'ultima serie potranno essere assegnati un giocatore a scelta con overall tra 80 e 90 in prestito gratuito, questa non sarà una regola ma un'opzione che lo staff valuterà di campionato in campionato.
- E' possibile, previa giusta motivazione e segnalazione sul forum, congelare la rosa per **una sola stagione**. Verranno comunque scalati i contratti e decurtati gli stipendi, al rientro il manager partirà dalla divisione più bassa.



14. LINK UTILI

Sito ufficiale: <http://www.oldgamers.it/>

Sito per valore cartellini: <http://www.transfermarkt.it>

Sito per valore overall: <http://pesdb.net/pes2019/>

FILE CON CONTRATTI E INGAGGI

FILE EXCEL PER CREARE ROSA