

0 – CODICE ETICO

I giocatori dovranno ispirarsi al fair play e osservare una condotta adeguata e rispettosa nei confronti degli amministratori del torneo e degli altri giocatori.

Questi requisiti si applicano alle interazioni online e offline, incluse la condotta sui social media e l'eventuale attività durante gli streaming live.

Tra le condotte vietate figurano, a titolo di esempio:

- violazione di qualsiasi legge, normativa o regola applicabile;
 - utilizzo di qualsiasi software o programma che causi danni, interferenze o interruzioni alla competizione o a un computer o una proprietà altrui;
 - qualsiasi software esterno progettato per garantire al partecipante un vantaggio sleale;
 - interferenze o interruzioni alla partecipazione di un altro giocatore alla competizione;
 - atti di molestia, minaccia, prevaricazione, incitamento all'odio, invio ripetuto di messaggi indesiderati, attacchi personali o dichiarazioni offensive su razza, sesso, orientamento sessuale, religione, discendenza, ecc.;
 - pubblicazione, caricamento o distribuzione di contenuti o organizzazione di/partecipazione a qualsiasi attività, gruppo o associazione ritenuti (in maniera ragionevole e obiettiva) da EA inappropriati, ingiuriosi, detestabili, molesti, osceni, diffamatori, minacciosi, contenenti riferimenti sessuali espliciti, non ottemperanti, invadenti, volgari, offensivi, indecenti o illegali;
 - sfruttamento di vulnerabilità del gioco, trucchi, funzionalità non documentate, errori di progettazione o bug nella competizione;
 - vendita, acquisto, scambio o altro tipo di trasferimento o offerta di trasferimento di un account;
 - qualsiasi altra attività che possa disturbare in maniera significativa l'ambiente di gioco rispettoso, leale e tranquillo della Competizione;
 - promozione, incitamento o partecipazione a qualsiasi attività proibita di cui sopra.

Vietata la **collusione** tra giocatori.

Per collusione si intende qualsiasi tipo di intesa tra due o più giocatori volta a svantaggiare altri giocatori della competizione.

Tutti i giocatori che siano sorpresi a colludere con altri in qualsiasi momento verranno repentinamente sanzionati in base all'illecito commesso.

Alcuni esempi di collusione sono:

- perdere intenzionalmente una partita per qualsiasi motivo;
- giocare per conto di un altro partecipante;
- alterare in qualsiasi modo il risultato di una partita;
- "giocare senza impegnarsi", ovvero giocare senza fare lo sforzo massimo affinché l'avversario segni e ottenga un vantaggio in termini di goal di scarto;
- consentire all'avversario di segnare più o meno gol del normale.

L'inosservanza delle predette norme comporterà, a discrezione della ProLeague Italia, l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- richiamo;
- partita persa a tavolino;
- perdita a tavolino di tutte le partite;
- esclusione dal torneo.

1 – ISCRIZIONE

Per poter prendere parte alle competizioni è necessario soddisfare i requisiti minimi.

- Il numero minimo di player componenti il club deve essere pari a: 10 (8 per la serie B)
- Il numero massimo di player componenti il club deve essere pari a: 18

NB: I componenti dovranno essere registrati sulla piattaforma www.proleague.de

2 – GESTIONE DEL CLUB

2.1 – Il Capitano e i suoi vice

La gestione del club è affidata al capitano e ai suoi vice, i quali sono gli unici autorizzati a tutte le fasi di gestione inerenti alle varie competizioni.

Sarà altresì compito degli stessi vigilare **sulla condotta** dei propri giocatori all'interno delle competizioni.

Nel caso in cui durante le competizioni dovessero verificarsi comportamenti non eticamente corretti verranno valutati dal collettivo, ed eventualmente sanzionati di conseguenza a seconda della gravità.

In caso di ritiro del club a stagione in corso:

Il ritiro di un club a stagione in corso è considerato un fatto grave dalla Lega, secondo per gravità solo al cheating, pertanto la sanzione prevederà un sicuro e inevitabile ban di più stagioni per il capitano e i suoi vice.

La squalifica riguarderà anche i 10 (8 Serie B) player rimasti in rosa e durerà minimo per la stagione in corso.

NB: Ogni team dovrà avere almeno **un vice capitano obbligatorio** e potrà averne uno secondario facoltativo.

2.2 – Cambio proprietà

Può verificarsi nell'andamento della competizione che il capitano decida di passare la proprietà del team a uno dei suoi vice.

Questo è possibile, e in tal caso il vice diventerà a tutti gli effetti capitano del team, facendo decadere la carica del predecessore a player normale (a meno che non sia a sua volta nominato vice).

Il nuovo capitano dovrà soddisfare alcuni requisiti per poter prendere la carica a tutti gli effetti:

- Dovrà aver giocato **almeno il 51% delle partite giocate dal club** sino al momento della richiesta.

NB:

- In caso di nomina nuovo capitano a campionati fermi, sarà sufficiente che il nuovo capitano abbia partecipato alla stagione precedente con lo stesso club, giocando almeno una partita ufficiale. Casi controversi verranno comunque valutati caso per caso dagli admin.
- Un ex capitano non potrà essere membro di nessun altro team fino a fine stagione.

2.3 – Cambio nome club

Il cambio del nome team potrà essere effettuato durante la pausa tra una stagione e l'altra.
Se il nome rimarrà attinente a quello precedente **non** si perderanno i bonus (e i malus) acquisiti nella stagione precedente.

Questo nonostante la rosa sia eventualmente invariata da una stagione ad un'altra.

Esempio:

Caso A **Arancia Meccanica** diventa **Arancia Balcanica ATTINENTE**

Caso B **Falchi di Fiume** diventa **Scimmie velenose NON ATTINENTE**

Nell'eventualità del caso B dovranno presentarsi i seguenti fattori perché la domanda venga comunque accettata da parte del collettivo:

- Stesso capitano (o vice) della stagione precedente
- 50% + 1 della stagione precedente

3 – CALCIOMERCATO

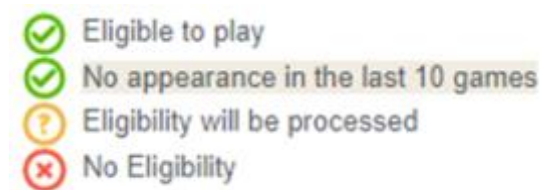
3.1 – Creazione Roster

Il portale **proleague.de** permette la gestione della rosa in modo agevole.

Basterà che il singolo player effettui richiesta di trasferimento ed **esegua l'abilitazione del proprio player** seguendo le nuove direttive: Caricare gli screenshot del logo del proprio team in ambo i campi richiesti sul portale **proleague.de** .

A questo punto il capitano potrà accettare la richiesta ed avere i propri player abilitati (con l'icona)

L'abilitazione permetterà di avere tutta la rosa schierabile per le varie competizioni.



! Nel caso venga schierato un giocatore “non elegibile” alla squadra verrà attribuita una sconfitta a tavolino pari a 3 – 0 .

3.2 – Svincolo giocatori

Un giocatore può svincolarsi dal club soltanto in caso in cui il suo abbandono non metta il club nella condizione di non **rispettare il requisito minimo di player facenti parte della rosa (10 Serie A e 8 Serie B)**.

In tal caso potrà abbandonare il club unicamente nel caso di un acquisto da parte del club o durante la pausa tra una stagione e l'altra.

Il capitano potrà però rescindere il contratto con ogni player in qualsiasi momento della stagione, rispettando anch'esso il limite minimo di player facenti parte della rosa.

! I giocatori facenti parte di un team non avranno diritto a svincolarsi nelle finestre comprese tra la 1° e la 5° giornata, e rispettivamente, allo scoccare della 5° ultima giornata.

3.3 – Calciomercato

Il singolo player potrà fare **trasferimento massimo in una squadra** nell'arco di una stagione.

Ciò significa che il **Player X** potrà trasferirsi dal team **Arancia Balcanica** (*team di partenza*) al team **Falchi di Fiume** (*team di trasferimento*) ma dovrà terminare la stagione in quest'ultimo.

ADDENDUM 14/11/21

Approvato dal gruppo capitani in data 12/09

1) Chiusura del mercato in uscita ed entrata per giocatori già registrati con un team al momento

dell'iscrizione e che vogliono trasferirsi in un altro team della Lega. Il trasferimento verso altro team potrà essere effettivo solo dalla 6° giornata.

2) Rimane invece **sempre aperto il mercato in entrata per gli svincolati**. Così che sia possibile per i team rinforzarsi in qualsiasi momento pescando tra i player senza squadra e che sia possibile per i nuovi player trovare subito un team.

3) Ricordiamo che **ogni giocatore ha a disposizione 2 token** durante la stagione: ovvero può trasferirsi e giocare per un altro team solo 1 volta. In sostanza, può militare in sole 2 squadre nel corso della stessa stagione.

4) I trasferimenti tra le squadre principali e le loro Academy (se presenti e dichiarate a inizio campionato come tali) non consumano token ma, perché il giocatore possa giocare nella settimana successiva, il trasferimento deve avvenire entro la giornata di sabato alle 23:59.

4 – ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE

4.1 – Settimana in Pro League Italia

- **Campionato:** Lunedì & Martedì ore 22:40 con 1 posticipo alle 23:10
- **Coppa Italia:** Giovedì ore 22:40

All'orario citato è necessario considerare **15 minuti di ritardo tollerato**.

NB:

- I capitani possono modificare l'orario della partita solo di mutuo accordo, esclusa la partita delle 23:10 che sarà evento speciale dello streaming e per tanto non modificabile.
- In caso di mancato accordo, l'orario rimane quello di default.
- Se i capitani vogliono modificare la data di una partita, sarà necessario il mutuo consenso e aver avvisato per tempo (24h) gli admin che provvederanno a una nuova calendarizzazione.

! Sia nel caso che ci sia un orario pattuito con l'avversario sia che rimanga invariato quello di default, in caso di ulteriore ritardo oltre a quello già tollerato dal regolamento, alla squadra deficitaria verrà applicata una sanzione che verrà valutata dagli admin con possibile sconfitta a tavolino.

In caso di disfunzioni di varia natura del sito web e/o validi motivi, bisognerà avvisare per tempo gli admin che valuteranno il caso (vedi punto 7.1)

! I NOMI DEI CLUB DOVRANNO CONTENERE CARATTERI STANDARD (NO PUNTEGGIATURA O ALFABETI STRANIERI)

IL PROFILO DEL CLUB DOVRÀ PREVEDERE LA POSSIBILITÀ DI ESSERE INVITATI (DIMOSTRABILE TRAMITE STREAMING)

4.2 – Posticipi/anticipi incontri

Il collettivo si riserva il diritto di valutare l'anticipo o il posticipo dei match a seconda della natura della richiesta (indisponibilità per cause di forza maggiore, come festività nazionali ad esempio)

I team potranno chiedere autonomamente di modificare la data del match al collettivo con preavviso di almeno 24 ore dalla data prestabilita.

Sarà a discrezione del collettivo accettare tale richiesta e schedulare nuovamente l'incontro. Verrà favorita la simultaneità delle partite il più possibile.

5 – PARTITE IN GAME

5.1 – Numero minimo giocatori in game

Per poter giocare una partita ufficiale è necessario schierare un numero minimo di giocatori pari a **7 Serie a – 6 serie b**.

Nel caso in cui un team **non raggiunga il sopracitato numero** minimo di player avrà facoltà di chiedere all'avversario di giocare ugualmente il match.

Sarà lo stesso ad avere la **totale libertà di accettare o declinare** tale richiesta.

! L'utilizzo del QLS (Qualsiasi) è vietato.

! Nel caso non venga accolta si tratta di sconfitta a tavolino per mancato adempimento delle regole base (numero player in campo).

In caso di disfunzioni di varia natura del sito web e/o validi motivi, bisognerà avvisare per tempo gli admin che valuteranno il caso (vedi punto 7.1)

5.2 – Comportamenti vietati in game

È chiaramente **vietato** l'utilizzo di qualsiasi **cheat** o **trucco** per avvantaggiarsi, usando o sfruttando tanto **software esterni quanto bug del gioco**, o presunti tali.

In caso che ciò avvenga, **il collettivo valuterà il materiale (video)** fornito per prendere una decisione in merito ed applicare l'eventuale sanzione corrispettiva.

E' inoltre **vietato usare anche glitch** o modifiche anche soltanto grafiche al gioco **a esclusione delle patch grafiche ufficiali rilasciate da Pro League Italia**.

Ogni tipo di **glitch, bug, exploit** o **cheat** è assolutamente vietato.

È **vietato** sui calci piazzati a gioco fermo reiterare con **il tentativo di far cadere gli avversari** (fallo intenzionale non redarguito dal gioco).

In caso ciò avvenga, e vengano fornite chiare prove video al collettivo, lo stesso avrà modo di valutare un eventuale atteggiamento antisportivo della squadra accusata e prendere **eventuali provvedimenti in relazione** a tali azioni.

È consentito mettere il proprio difensore a difesa della propria porta durante un calcio piazzato.

È **vietato** interferire in modo reiterato sui calci da fermo nei confronti del **portiere (body-block continuo o calci allo stesso)**.

5.3 – Interruzione degli Incontri

Le squadre avranno diritto di **interrompere** e/o riavviare la partita un massimo di **2 volte** soltanto durante i **primi 5 minuti di gioco** (in game e non effettivi di orologio).

Superati i 5 minuti di gioco non è possibile abbandonare per nessuna ragione il match in corso.

Nel caso venga segnato un goal entro i primi 5 minuti di gioco la squadra che ha subito il goal, al riavvio della partita dovrà segnare un autogol al fine di avere un risultato finale (a favore dei report) corretto.

NB: Ciò non significa che questo metodo possa essere un escamotage per guadagnare più minuti di ritardo. Sarà obbligatorio che il roster di squadra del primo tentativo rimanga invariato anche nei successivi.

5.4 – Esporre reclamo ufficiale

I capitani, o i vice di un club, potranno avanzare **reclamo ufficiale sul discord di lega**. Il collettivo prenderà in considerazione tale reclamo e richiederà in via privata materiale (video e/o screenshots) per poter avere una visione completa.

Il reclamo **sulla singola partita** potrà essere esposto **entro e non oltre 48 ore dal match disputato**, pur sempre corredato da **prove video** o comunque **prove chiare** di ciò che si andrà a contestare.

!Esso dovrà essere avanzato tramite l'utilizzo del Protest-Bot di lega su Telegram:
[@FIFAProtest_bot](https://t.me/FIFAProtest_bot)

5.5 – Addendum 19/10/22

Utilizzare il noto come nella configurazione del proprio giocatore con il nick quanto più possibile simile al proprio account di gioco.

6 – REPORT PARTITE

ADDENDUM 19/10/22

!Capitani e vice dei club hanno l'obbligo di inserire i risultati entro e non oltre 6 ore dalla partita disputata.

Dovranno essere inseriti i partecipanti al match con relative posizioni, assist e/o goal, ammonizioni e/o espulsioni.

! In caso di ritardo o mancata compilazione del report di fine match la sanzione che verrà applicata è la squalifica del capitano per il match subito successivo in programma.

In caso di disfunzioni di varia natura del sito web e/o validi motivi, bisognerà avvisare per tempo gli admin che valuteranno il caso (vedi punto 7.1)

7 – SANZIONI

7.1 – Comunicazione sanzioni

Il collettivo si riserva di valutare caso per caso gli episodi dei reclami applicando sanzioni in base a criteri di proporzionalità, contesto e alla natura degli stessi.

Esempio:

Gol a seguito di uno sgambetto su calcio d'angolo sul risultato di **4 – 0 al 80°** avrà un peso di valutazione X

Gol a seguito di uno sgambetto su calcio d'angolo sul risultato di **0 – 0 al 10°** avrà un peso di valutazione Y

Un inadempimento da parte del capitano in funzione al regolamento (vedi mancato report) avrà effetto sul gestore stesso (capitano o vice) ma non sul team (rimozione punti).

8 – CLASSIFICA

ADDENDUM 03/03/22

Nel caso due squadre finiscano il campionato a parità punti e con la medesima differenza reti (sia per il titolo, che per la salvezza) si procederà con uno spareggio (partita secca).

9 – OBBLIGHI DEL CAPITANO

- E' obbligatorio per il Capitano e almeno un suo Vice essere presenti sul gruppo [Telegram](#) dei capitani.
- E' obbligatorio per il Capitano, Vice e tutti i membri del club essere presenti sul [DISCORD](#) ufficiale della Lega.
- Creare un account Twitter della squadra
- Avere almeno nr.1 streamer ufficiale
- Creare profilo team e per ciascun player sul social network [fivp.it](#)

10 – ROSE

ADDENDUM 19/10/22

Sarà obbligo dei capitani dichiarare nell'apposita sezione Discord i 2 player che potranno disputare la competizione come portieri.

Nessun altro all'infuori dei 2 designati potranno disputare le partite come portieri.
Questa procedura è atta a scongiurare il quit per utilizzare i bot che rimane pratica vietata.

Si specifica inoltre, che i 2 nomi designati rimarranno tali per tutta la stagione e non modificabili.

Un giocatore designato portiere potrà però giocare in campo.

Per nominare un nuovo portiere bisognerà eliminare nella sezione apposita uno dei due precedentemente nominati.

Questo nuovo membro dovrà essere nuovo alla rosa, e non uno già presente in essa.