



REGOLAMENTO GENERALE 2021-2022

Playstation

Cap 1 - Condizioni di Accettazione e Requisiti per la partecipazione a VPL ITALY

Art 1.1 Accettazione di un club al campionato

Art 1.3 Requisiti minimi per la Stagione

Art 1.4 Requisiti in gioco

Cap 2 - Partite, Modalità, Report Partita

Art 2.1 Accordi Partite e Strumenti

Art 2.2 Metodologie Accordi

Art 2.3 Pre-Partita

Art 2.4 Gestione dell'incontro e Divieti

Art 2.5 Report Partita e Video Report

Art 2.6 Le componenti del video report

Cap 3 - Sanzioni

Art 3.1 Sanzione Report Mancato

Art 3.2 Sanzioni Report Incompleto

Art 3.3 Sanzioni per report Nullo

Art 3.4 Sanzioni per il Disciplinare Player

Art 3.5 Giocatore non Tesserato nella squadra e/o PSN ID o Gamertag non Identica

Art 3.6 Nome e Cognome non corrispondente

Art 3.7 Squadra senza requisiti minimi di partecipazione

Art 3.8 Glitch e comportamenti anti-sportivi dei giocatori durante una partita

Cap 4 - Classifiche

Art 4.1 Classifica Avulsa

Cap 5 - Calciomercato

Art 5.1 Mercato e ingaggi

Cap 6 - Squadre e Licenze e Team Verificato

[Art 6.1 Modifica Nome Club e Logo](#)

[Art 6.2 Squadre Secondarie](#)

[Art 6.3 Proprietario Club e Diritti della squadra](#)

[Art 6.4 Proprietario Club e Virtual Coins](#)

[Art 6.5 Cessione dei Diritti del Club](#)

[Art 6.6 TEAM VERIFIED - Multigaming e Società](#)

Cap 7 - Premi

[Art 7.1 Caratteristiche dei PREMI](#)

Cap 8 - Graduatoria e ripescaggi

[Art 8.1 Graduatoria](#)

[Art 8.2 Ripescaggi](#)

Cap 9 - Abbandoni e Condotta Generale

[Art 9.1 Forfait e abbandoni](#)

[Art 9.2 Politica dei rimborsi](#)

[Art 9.3 Fair play e la condotta generale](#)

Premessa

La competizione VPL Italy è nata per offrire divertimento a tutti gli appassionati del titolo FIFA Modalità Proclub. Il divertimento è sempre la base della nostra filosofia e la gestione del portale dev'essere altrettanto Semplice, Pratica e Divertente.

La Virtualproleague è anche serietà, e lo staff non tollera i menefreghisti, nel momento in cui si decide di far parte della suddetta comunità si devono rispettare obbligatoriamente le Regole per evitare di essere allontanati!

Con la partecipazione alla competizione Virtualproleague, tutti i **capitani e giocatori si impegnano a rispettare le regole scritte** di seguito.

Partecipando alle competizioni Virtualproleague, **Club e Player hanno dichiarato l'accettazione delle seguenti regole.**

Tutti i reclami riguardanti la competizione saranno determinati dal leggere le regole e queste ultime non possono essere ignorate una volta che i Club vengono convalidati alla Federazione Virtualproleague.

Questo regolamento dev'essere letto e applicato a tutti i Club e i Player coinvolti nelle nostre competizioni. L'esame e le applicazioni dei vari punti sono di responsabilità dei Manager dei Club.

Cap 1 - Condizioni di Accettazione e Requisiti per la partecipazione a VPL ITALY

Art 1.1 Accettazione di un club al campionato

- A. Nome team su VPL identico al nome team del gioco FIFA.
- B. Il team deve rispettare i requisiti minimi di partecipazione.
- C. VPL si riserva il diritto di accettare o declinare l'iscrizione o la riconferma al campionato in base all'analisi comportamentale e gestionale del team in ambito social media e piattaforma VPL. (Vedi punto 9.3.3)

Art 1.2 Accettazione di un giocatore alla Stagione

- A. Un giocatore può avere 1 solo club VPL;
- B. Un giocatore può avere un solo account su Virtualproleague per piattaforma;
- C. Username VPL **identica** all'username su Playstation/Xbox (PSN/GAMERTAG) (*Vedi punto 3.5*)
- D. **RICHIESTO Nome e Cognome** corretti nel profilo del sito VPL (*Vedi Punto 3.6*)

Art 1.3 Requisiti minimi per la Stagione

Il Club per **isciversi** a VPL Italy deve avere i seguenti Requisiti:

- A. NUMERO MASSIMO DI PLAYERS IN ROSA: **30**
- B. NUMERO MINIMO DI GIOCATORI IN ROSA: **14**
(*Scendendo sotto i 14 player durante la stagione non vi saranno sanzioni*)
- C. NUMERO MINIMO DI GIOCATORI IN CAMPO:
 - 9 Giocatori (Qualsiasi Obbligatorio)

Art 1.4 Requisiti in gioco

- A. **QLS OBBLIGATORIO**
- B. L'esenzione da obbligo di **QLS** è valevole nel momento in cui una squadra schiera 11 giocatori in campo.

Cap 2 - Partite, Modalità, Report Partita

Art 2.1 Accordi Partite e Strumenti

2.1.1 UFFICIALIZZAZIONE ACCORDI

L'**ufficializzazione** degli **accordi match** è valida solo attraverso la piattaforma VPL.

MIA SQUADRA - [MIO CALENDARIO](#)

(*Puoi seguire questo [TUTORIAL](#). Per la convalida dell'accordo è importante che i due capitani confermino l'orario dell'incontro*).

2.1.2 STRUMENTI EXTRA ACCORDI NON CONSENTITI

Qualunque tipo di accordo preso esternamente (whatsapp, facebook, etc...) non sarà tenuto in considerazione in caso di problemi comunicazione tra i capitani dei team.

2.1.3 ASSENZA ACCORDI

In assenza di accordi su VPL la partita si giocherà all'orario di default del match.

In caso di match non disputato lo staff avrà il diritto di decidere le sorti dell'incontro assegnando ammonizioni o punti di penalizzazione ai Club compreso l'eventuale annullamento del match.

2.1.4 PROBLEMI SERVER EA O PROBLEMI DI RETE

Se si dovessero verificare bug di rete generali o aggiornamenti del server EA, si riserva il diritto di rinviare uno o più incontri a causa di questi inconvenienti.

Art 2.2 Metodologie Accordi

2.2.1 ANTICIPO

I club possono anticipare su accordo tramite [il MIO CALENDARIO](#) l'**orario** per la disputa del match in qualsiasi momento dello stesso giorno del match. Per ottenere ulteriori anticipi è necessaria la supervisione dello staff.

2.2.2 PREDEFINITO

I club si accordano per giocare nell'orario di default del Torneo.

2.2.3 POSTICIPO

Sono consentiti solo in comune accordo tra i capitani non oltre le 24 ore del match predefinito.

2.2.4 COME POSTICIPARE

I posticipi devono essere segnalati sul sito VPL nella propria chat incontro da entrambe i capitani entro la scadenza del match di default. L'assenza di segnalazione posticipo causerá penalitá ad entrambe le squadre.

2.2.5 DIRETTE LIVE TWITCH UFFICIALI VPL ITALY

POSTICIPO 1 (23:10)

POSTICIPO 2 (23:30 *Occasionale*) **[NEW]**

Il posticipo sará **OBBLIGATORIO** e deciso solo ed esclusivamente da VPL Italy. Nessuna squadra dovrá richiedere il posticipo della propria partita. La partita sará trasmessa in live VPL ITALY TWITCH. **[NEW]**

2.2.6 COMUNICAZIONI DIRETTE TWITCH

A. Le squadre coinvolte verranno avvertite settimane prima del loro incontro in modo da organizzarsi.

B. I posticipi per le live VPL ITALY non si possono spostare.

Art 2.3 Pre-Partita

2.3.1 INVITO

La squadra di casa ha la responsabilitá di invitare la squadra avversaria;

2.3.2 TEMPI PER L'INVITO

I **manager devono assicurare il rispetto del tempo** e il giorno della partita

Un ritardo di 10 minuti è tollerato, è comunque consigliabile inviare una comunicazione all'avversario per l'eventuale ritardo (es. bug stanza, disconnessione player, problemi caricamento server, il tutto per dare **RISPETTO** all'avversario).

2.3.3 TEST CONNESSIONE PARTITA

Non ci sará nessun test connessione partita, La partita inizierà al minuto 0'.

2.3.4 RITARDO MATCH

In caso di ritardo match dopo i 15 minuti stabiliti dal regolamento sará possibile segnalare il ritardo nel report partita.

(Vedi Punto 2.3.6)

2.3.5 SANZIONI RITARDO MATCH

Dopo 10 minuti di ritardo verrá assegnato 1 punto di penalizzazione alla squadra.(La sanzione sará applicata nel caso verrá segnalato il ritardo durante l'orario di gioco e non dopo il match disputato) **[NEW]**

Con 15 minuti di ritardo il match verrá assegnato a tavolino. **[NEW]**

Non saranno tollerati ritardi fatti per disputare altri match. **[NEW]**

2.3.6 VALIDITA' DELLA SEGNALAZIONE RITARDO

Una segnalazione valida deve avere all'interno della clip video o screenshot dei player schierati in campo con un messaggio nella chat di gioco Twitch o Youtube contenente il nome del team avversario (**PROVA ORARIA**).

2.3.7 ACCETTAZIONE EXTRA TIME

Accettando di disputare l'incontro oltre i 15 minuti di tolleranza, la partita verrà omologata. Non sarà più possibile contestare il ritardo avversario per la richiesta di match a tavolino.

2.3.8 CRASH INIZIALE

In caso di crash di un player nei primi 5' minuti o di relativo lag, un team può uscire **rigiocando dallo 0-0** regolarmente il match. In caso di abbandono dopo i 5' minuti, la squadra che ha abbandonato perderà a tavolino.

2.3.9 SANZIONE CRASH PLAYERS

Qualsiasi crash di gioco di 1 o più player durante il match non comporterà nessuna sanzione al team che ha rispettato i requisiti minimi a inizio match.

2.3.9 TENTATIVI DI CONNESSIONE

Ogni Club ha un massimo di **1 Tentativi di connessione**, al 2° tentativo la partita deve procedere senza abbandono. Ulteriori tentativi potranno essere concordati tra le parti in gioco.

Art 2.4 Gestione dell'incontro e Divieti

2.4.1 PROBLEMATICHE DURANTE L'INCONTRO

In caso di **problemi legati a ogni tipo di imbroglio** (esempio: player non tesserati, gioco antisportivo sul portiere, eventuali bug o glitch di gioco) la partita sarà giocata comunque interamente.

2.4.2 RICHIESTA RECLAMO

La **richiesta di reclamo** va presentata nella sezione VPL Manager sulla pagina del vostro incontro.

2.4.3 SCADENZA DEL RECLAMO

I **Reclami** affinché possano essere ritenuti **validi** si devono riportare **entro e non oltre le 2 ore dalla compilazione del Report Finale**

2.4.4 ACCETTAZIONE RECLAMO

L'accettazione di un reclamo avviene presentando un videoclip tramite il Ticket Assistenza incontro con XBOX CLIP, Twitch, Youtube o screenshot e specificare minuto e secondi per agevolare lo staff nella verifica.

2.4.5 VALIDAZIONE RECLAMO

Qualora lo staff ritenga idonea la veridicità del reclamo, assegnerà punti di penalizzazione e/o eventuali squalifiche ai capitani del club segnalato.

2.4.6 DIVIETI E GIOCO ANTISPORTIVO

Sono vietati tutti gli atti di anti-gioco sul portiere fatti in modo volontario (esempio sulle punizioni), il Club è soggetto a sanzione, questo può variare da un avvertimento a punti di penalizzazione (la sanzione sarà in base alla gravità dell'azione). [VEDI PUNTO 3.8B](#)

Art 2.5 Report Partita e Video Report

2.5.1 STREAMING PARTITA

Lo streaming della partita è **OBBLIGATORIO** partendo dallo schieramento LOBBY di gioco.

2.5.2 VIDEO REPORT

A fine partita è **NECESSARIO** creare un **VIDEO REPORT** con il risultato del Match e la visualizzazione delle statistiche

finali di tutti i giocatori della propria squadra.

2.5.3 TABLE ID VIDEO REPORT

E' richiesta la schermata degli ID online a fine partita (PSN per Playstation - GAMERTAG per Xbox One)

2.5.4 DISCIPLINARE VIDEO REPORT

Durante la Clip è necessario mostrare sia il disciplinare della propria squadra tramite la schermata **DATI PARTITA** (In caso di mancato report, avvisare in caso di Rossi o cartellini gialli. In caso di segnalazioni di cartellini mancati, scatta la squalifica di due giornate del capitano e del player espulso).

2.5.5 SCADENZA REPORT

I report vanno effettuati entro ore 12:00 del giorno successivo dalla disputa dell'incontro (**ad esclusione delle partite posticipate dove il report dovrà essere effettuato entro le successive 2 ore**).

NOTA:

E' vivamente consigliato il caricamento report a fine match per velocizzare il lavoro dello staff.

2.5.6 ASSENZA VIDEO REPORT

Qualsiasi problema relativo alla registrazione della report video non verrà preso in considerazione da VPL ITALY. **Suggeriamo l'utilizzo di 2 o più strumenti come Youtube, Twitch e/o Games Clips.**

2.5.7 INVALIDITA' VIDEO REPORT

Non sono ammessi video report creati con Cellulari o videocamere esterne, è **RICHIESTO** il videoclip direttamente dalla console o pc.

I video creati con cellulare o qualsiasi dispositivo esterno saranno ritenuti non validi.

2.5.8 VIDEO REPORT CON PIU' PARTITE

Un video report con partite non inerenti a VPL potrà essere soggetto a sanzioni da parte dello staff VPL.

2.5.9 STATISTICHE E CONTROLLI

Le Statistiche e i controlli verranno effettuati dallo Staff (tempi di caricamento entro 7 giorni dal caricamento sul gestionale).

Art 2.6 Le componenti del video report

Il Video Report Match si divide in 3 parti principali:

- A. La schermata con tutte le Gamertag/PSN (**ID ONLINE**)
- B. La schermata **PRESTAZIONI** con le valutazioni di ogni singolo Player
- C. [TUTORIAL CLIP VIDEO REPORT:](#)

Nota: le componenti del video report potranno subire variazioni in base alle novità proposte da FIFA 22

Cap 3 - Sanzioni

Art 3.1 Sanzione Report Mancato

- A. Ogni report mancato comporta la squalifica di 1 match al capitano
- B. 7 Report mancati durante la stagione comporta la squalifica del team da VPL.

Art 3.2 Sanzioni Report Incompleto

3.2.1 VALUTAZIONE E ID ONLINE

Un video report **senza** la Schermata delle **VALUTAZIONI / ID ONLINE**: verrà considerato come report incompleto.
(Vedi tabella 3.2.3)

3.2.2.SCHERMATA STATISTICHE PLAYER

Se un video report è **senza** le statistiche dei player i giocatori non riceveranno statistiche e Punti XP e Valore di Mercato su VPL.

3.2.3 TABELLA SANZIONI REPORT INCOMPLETO

1. **Richiamo verbale** al Capitano e Vice Capitano
2. **Richiamo verbale** al Capitano e Vice Capitano
3. **Ammonizione Verbale** al Capitano della squadra
4. **Ammonizione Verbale** al Capitano della squadra
5. **Squalifica di 1 giornata** al Capitano della squadra
6. **Squalifica di 1 giornata** al Capitano della squadra
7. **-1 punto in classifica** alla squadra
8. **-2 punti in classifica** alla squadra
9. **-3 punti in classifica** alla squadra
10. **Squalifica dalla competizione VPL**

Art 3.3 Sanzioni per report Nullo

In assenza di ID Table da parte di entrambe le squadre nel video report, il match sarà reso nullo (0-0 e -1 in classifica ad entrambe le squadre).

Art 3.4 Sanzioni per il Disciplinare Player

3.4.1 GESTIONE CARTELLINI GIALLI

L'accumulo ed il conteggio dei cartellini gialli è sotto il controllo dello staff.

3.4.2 SOSPENSIONE PER SOMMA CARTELLINI

La sospensione del match arriva al raggiungimento di 4 Cartellini Gialli; In caso di somma ammonizioni (4 cartellini gialli) o ESPULSIONE, il player sarà squalificato per il match successivo.

3.4.3 MANCATA SEGNALAZIONE CARTELLINI

In caso di mancata segnalazione di un cartellino nel Report di partita il Capitano sarà sanzionato, con ammonizione.

3.4.4 SCHIERAMENTO IN CAMPO DI GIOCATORI SQUALIFICATI

Nel caso in cui un player si presentasse in campo nonostante una squalifica attiva, la sanzione sarà la seguente:

- A. Sconfitta a tavolino per il team 3-0
- B. Squalifica per il player di 1 giornata
- C. Match annullato in caso di vittoria
- D. In caso di sconfitta il match viene convalidato.

Art 3.5 Giocatore non Tesserato nella squadra e/o PSN ID o Gamertag non Identica

- A. In caso di sconfitta: 1 giornate di squalifica al capitano
- B. In caso di vittoria o pareggio: vittoria a tavolino per la squadra avversaria

3.5.1 RICORSO PSN NON IDENTICA

E' possibile aprire un ricorso nel Match Partita con le prove dell'avvenuto cambio ID PSN sulla playstation. **[NEW]**

Art 3.6 Nome e Cognome non corrispondente

A. Il player non riceverà le statistiche.

B. Le statistiche verranno assegnate a tutti gli utenti con il **Nome e Cognome** corrispondente (ALIAS su FIFA).

Art 3.7 Squadra senza requisiti minimi di partecipazione

A. Un team che non raggiunge i minimi di giocatori richiesti (in campo) e assenza di QLS in caso d'obbligo ([VEDI punto 1.4](#)) per una partita di coppa o campionato perderà a tavolino 3-0.

B. Due tavolini consecutivi 3-0 e -5 punti in classifica.

C. Tre tavolini consecutivi 3-0 e -10 punti in classifica.

D. Quattro tavolini consecutivi **ESPULSIONE** del team dalla competizione.

Art 3.8 Glitch e comportamenti anti-sportivi dei giocatori durante una partita

3.8.1 MOVENZE EXTRA DA PALLA INATTIVA

Sono vietate esultanze in game (tasti direzionali del pad o **movenze extra**) durante calci piazzati e rigore, traendo un vantaggio. (*Vedi punto 3.8.4*)

3.8.2 CONTRASTI DA PALLA INATTIVA

Durante i calci piazzati è vietato far cadere l'avversario, utilizzando il tasto per contrastare, traendo un vantaggio. (*Vedi punto 3.8.4*)

3.8.3 GIOCO ANTISPORTIVO SUL PORTIERE ED ESULTANZE

E' vietato il gioco antisportivo di contatto sul portiere da palle inattive. (*Vedi punto 3.8.4*)

3.8.4 SANZIONI

Le sanzioni varieranno in base alla gravità dell'azione commessa:

A. **Il giocatore ottiene un vantaggio e segna:** Partita annullata e persa a tavolino per 3-0, in aggiunta squalifica del giocatore per 5 giornate. (*Il vantaggio è inteso come il primo tocco dopo l'infrazione*)

B. **Il giocatore ottiene un vantaggio e non segna:** squalifica al player per 3 giornate

C. **Il giocatore NON ottiene un vantaggio e non segna:** squalifica al player per 3 giornate

3.8.5 ESULTANZE

A. Sono consentite tutte le esultanze.

Cap 4 - Classifiche

Art 4.1 Classifica Avulsa

Di seguito la lista progressiva dei criteri imposti alle squadre **dal regolamento VPL ITALY a parità punti** al termine del campionato:

- A. *Punti negli scontri diretti;
- B. Differenza reti negli scontri diretti;
- C. Differenza reti generale;
- D. Reti totali realizzate in generale: dovesse equilibrarsi anche la situazione della differenza reti delle due squadre, a decidere sarebbe il numero totale di gol fatti;
- E. Sorteggio.

*Nota:

Il calcolo degli scontri diretti verrà effettuato dal sistema a stagione conclusa.

Cap 5 - Calciomercato

Art 5.1 Mercato e ingaggi

Tutte le opzioni sui contratti per il giocatore sono visibili attraverso il proprio profilo al seguente link: <https://www.virtualproleague.com/portal/it/player/contracts>

5.1.1 DURATA DEI CONTRATTI GIOCATORI

Ogni giocatore firma un contratto per un periodo di tempo da 1 a 6 mesi all'interno della sua squadra.

5.1.2 INGAGGI GIOCATORI SVINCOLATI

Un club può **Ingaggiare** qualsiasi **PLAYER SVINCOLATO** a mercato **aperto**.

5.1.3 INGAGGIO GIOCATORI SVINCOLATI PREMIUM

Un Club può Ingaggiare un **PLAYER PREMIUM SVINCOLATO** a mercato **aperto** e a mercato **chiuso**;

5.1.4 RINNOVO DEI CONTRATTI GIOCATORI

Un giocatore può **rinegoziare** il suo contratto **in qualsiasi momento**. Il rinnovo è manuale, sarà compito del manager verificare la scadenza dei contratti.

5.1.5 SVINCOLO GIOCATORE

Un manager può svincolare un giocatore solo quando il mercato è **aperto**.

5.1.6 SVINCOLO GIOCATORE PREMIUM

Un giocatore **PREMIUM** può svincolarsi autonomamente a solo mercato **aperto**.

5.1.7 CLAUSOLE GIOCATORI PREMIUM

Un giocatore **PREMIUM** può essere soggetto a clausola rescissoria da 0€ a 15€ (15.000 VCS*)

*VCS= *Virtual Coins*

Cap 6 - Squadre e Licenze e Team Verificato

Art 6.1 Modifica Nome Club e Logo

6.1.1 MODIFICA NOME CLUB

A stagione in corso è possibile una modifica parziale del nome club per il subentro di una eventuale Società o Multigaming che sponsorizza la squadra. In tutte le altre casistiche il cambio nome non sarà consentito.

6.1.2 MODIFICA LOGO CLUB

In caso di cambio nome alla squadra sarà possibile aggiornare il logo inviandolo a italy@virtualproleague.com

6.1.3 BLOCCO LOGO E NOME CLUB

Non sarà possibile cambiare nome e logo per i team che partecipano alle coppe europee.

Art 6.2 Squadre Secondarie

6.2.1 DOPPIO TEAM VPL

Un utente ha la possibilità di creare due squadre su VPL, la prima viene definita come prima squadra la seconda viene definita come squadra B.

6.2.2 SECONDO TEAM VPL

Una squadra **B non potrà partecipare nelle stesse competizioni** della Prima Squadra.

6.2.3 SOCIETA' & ASSOCIAZIONI

Nel caso in cui due squadre facenti parte della stessa Società o Multigaming creano tramite due Capitani due club distinti su VPL, **potranno partecipare** nelle stesse competizioni in quanto Team distinti.

Art 6.3 Proprietario Club e Diritti della squadra

Il **proprietario/owner** è colui che **detiene tutti i poteri della squadra** su Virtualproleague.com.

6.3.1 POTERI DEL PROPRIETARIO SQUADRA

- A. Aggiungere Assistenti al Team (Max 2)
- B. Aggiungere Player al Team
- C. Togliere Player dal Team
- D. Riportare i risultati nelle competizioni ufficiali VPL
- E. Gestire le informazioni del club come Nome, Logo, collegamenti ai Social media e Storia del Club.

Art 6.4 Proprietario Club e Virtual Coins

- A. Il **proprietario** del club è l'unico che può ottenere i Virtual Coins in caso di vittoria nelle competizioni a pagamento su Virtualproleague.com in quanto detentore dell'ID del Team
- B. L'**ID Team** è possibile visualizzarlo nelle ultime cifre del link sul proprio browser
- C. L'**ID Team** ha valore anche di qualifica per qualsiasi competizione VPL indipendentemente dal nome team

Art 6.5 Cessione dei Diritti del Club

Un Proprietario **può cedere i diritti** di un Club a un'altra persona rispettando le regole VPL Italy.

Cessione dei Diritti:

- A. Tramite [Ticket di Assistenza](#) su VPL cessione diritti club.
- B. **La cessione dei Diritti può avvenire SOLO a stagione in corso ad un player presente nel roster.**
- C. Dopo la cessione (stagione in corso ndr.) **non sarà possibile cambiare nome al club** fino alla conclusione della stagione.
- D. Tra una fase di transizione e un'altra (tra primo e secondo ciclo) dove le modifiche club sono disponibili **non è possibile Trasferire i diritti** di un club a un'altro Proprietario.

Art 6.6 TEAM VERIFIED - Multigaming e Società

È possibile richiedere la verifica del team tramite la mail: teamverified@virtualproleague.com

Il Team Verified è un ulteriore livello gestionale al di sopra del Team Owner; sarà la Multigaming o Società a detenere il pieno possesso dei diritti della squadra sulla piattaforma VPL.

Il Team Verified avrà una spunta speciale sulla pagina team.

Cap 7 - Premi

Per la stagione **Premium** sono disponibili i premi per Squadre e premi individuali per i Giocatori Premium.

Art 7.1 Caratteristiche dei PREMI

- A. Si potranno vincere Coppe e Medaglie per Squadre e Giocatori
- B. Si potranno vincere VC (Virtual Coins)
- C. I Virtual Coins potranno essere utilizzati per acquistare i premi sullo Store VPL.

NOTA: In caso di ritiro dalla competizione Squadre e Giocatori non riceveranno i Premi stagionali.

Cap 8 - Graduatoria e ripescaggi

Art 8.1 Graduatoria

La graduatoria è la classifica finale di tutti i campionati a fine stagione. Lo staff tiene in considerazione l'ID del team su VPL ai fini della graduatoria e ripescaggi.

Art 8.2 Playoff

In caso di pareggio nei match finali si terrà conto della classifica finale. **[NEW]**

Art 8.3 Ripescaggi

Per la fase dei ripescaggi verranno seguito o seguenti criteri:

- A. PLAYOFF
- B. CLASSIFICA GENERALE
- C. NUOVI ISCRITTI

Nota:

In caso di cambio piattaforma (esempio da xbox a ps) il team avrà la precedenza sui nuovi iscritti.

Cap 9 - Abbandoni e Condotta Generale

Art 9.1 Forfait e abbandoni

9.1.1 FORFAIT GENERALE

In caso di **forfait generale tutte** le partite giocate e non giocate verranno **assegnate vinte agli avversari con il risultato di 1-0**; (Vedi punto 9.1 I e 9.1 H)

9.1.2 ABBANDONO

Un manager che dà forfait di squadra o abbandona una competizione dovrà giustificarsi con lo staff

9.1.3 FORFAIT PARTITA [NEW]

Dalla **quartultima** giornata di campionato, **un team che da forfait** per un singolo match **verrà espulso dalla competizione con squalifica dei giocatori per 3 mesi**.

9.1.4 ABBANDONO E AMMINISTRAZIONE TEAM

Un manager che non porta a conclusione una stagione; abbandono,forfait,espulsione o altri motivi, non potrà più amministrare un team su VPL.

9.1.5 REQUISITI MINIMI A STAGIONE IN CORSO

Se durante la stagione il team scende sotto il numero minimo di giocatori richiesti dalla lega (Vedi punto 1.3) presenti nella ROSA, il team potrà continuare la competizione.

9.1.6 REQUISITI MINIMI IN CAMPO

Il **numero minimo** di giocatori in campo **dev'essere sempre garantito**, in caso di mancanza di giocatori la partita verrà persa a tavolino 3-0.

9.1.7 RITIRO SQUADRA E GESTIONE MATCH

In caso di **ritiro** squadra dalla competizione **i risultati** e le statistiche dei giocatori **verranno omologati se la squadra ha raggiunto almeno il 50% delle partite da disputare** in un campionato o girone di coppa. In qualsiasi altra circostanza le Statistiche verranno cancellate e i risultati saranno omologati con un 3-0.

9.1.8 RITIRO SQUADRA E GESTIONE GIOCATORI

Nel caso in cui un club si ritirasse da una competizione già in corso, **tutti i giocatori saranno squalificati** fino alla stagione successiva.

9.1.9 RITIRO SQUADRA E GESTIONE MANAGER

Un manager che ritira una squadra da una competizione, **verrà sospeso per 6 mesi da VPL**.

9.1.10 ESPULSIONE SQUADRA E GESTIONE MANAGER

In caso di Espulsione club dalla competizione il Manager sarà bannato per 6 mesi su VPL.

Art 9.2 Politica dei rimborsi

9.2.1 RITIRO O SQUALIFICA

Un ritiro o squalifica dai campionati vpl non dà diritto a squadre e giocatori di richiedere un rimborso (PREMIUM o SEASON PASS).

9.2.2 TRASFERIMENTO PREMIUM

Non è possibile trasferire un abbonamento PREMIUM da un utente ad un altro utente.

Art 9.3 Fair play e la condotta generale

9.3.1 FAIR PLAY GIOCATORI

Per garantire un corretto svolgimento nelle competizioni invitiamo i giocatori e manager a non parlarsi se non vanno d'accordo, ma invitiamo loro stessi a complimentarsi o incoraggiarsi se necessario.

9.3.2 INTERVENTI DELLO STAFF

Lo Staff ha il diritto di intervenire nel caso in cui un manager si comporti in modo scorretto verso player della sua squadra. Oltre che alla competizione, ci teniamo a salvaguardare i rapporti umani in primis.

9.3.3 DIFFAMAZIONI E CONDOTTA SOCIAL MEDIA

Nel caso in cui un utente venga associato ad atti che possano portare pregiudizio e danno all'immagine di VPL, Twitter, Facebook, Instagram, Twitch, Youtube, etc... la sanzione potrà variare dalla squalifica in campionato all'allontanamento dalla piattaforma stessa.

9.3.4 MATCH COMBINE

Qualsiasi forma di Match Combine confermata da evidenti prove verrà sanzionata con l'espulsione per entrambi i team da tutte le competizioni Virtualproleague.com.

9.3.5 DOPPI ACCOUNT

I doppi account sulla piattaforma VPL potranno essere sanzionati con Ban immediato fino a 2 anni. Saranno valutati i singoli casi e in base alla gravità della situazione potranno scattare sanzioni anche alle squadre coinvolte.

9.3.6 RISPETTO DELLE REGOLE

Lo Staff come i creatori della competizione sono tenuti loro stessi in primis al **RISPETTO** del suddetto Regolamento.