

KICK TRADER

MANUALE DI GIOCO

1 FEBBRAIO 2021
TRADINGTRENDS SRL
VIA SELVA 101, ALTAMURA (BA)

SOMMARIO

1. INFORMAZIONI GENERALI	1
1.1. TIPOLOGIA DI GIOCO	1
1.2. PIATTAFORME DI UTILIZZO	1
2. LA FIGURINA	2
2.1. CHE COS'È UNA FIGURINA	2
2.2. INFORMAZIONI PRESENTI SULLA FIGURINA	2
2.3. PREZZO DELLA FIGURINA	2
2.3.1. Determinazione del prezzo	2
2.3.2. Tempo d'aggiornamento del prezzo	2
2.3.3. Statistiche utilizzate per il prezzo	3
2.3.4. Competizioni di calcio che influenzano il prezzo	4
2.4. COME OTTENERE UNA FIGURINA	4
3. RISORSE	6
3.1. LINGOTTI	6
3.1.1. A cosa servono i Lingotti	6
3.1.2. Disponibilità iniziale di Lingotti	6
3.1.3. Ottenere Lingotti extra	6
3.2. T-COIN (TC)	6
3.2.1. A cosa servono i T-Coin	6
3.2.2. Disponibilità iniziale di T-Coin	6
3.2.3. Ottenere T-Coin extra	6
3.3. CREDITI	6
3.3.1. A cosa servono i Crediti	6
3.3.2. Disponibilità iniziale di Crediti	6
3.3.3. Ottenere i Crediti	7
4. LIVELLI	8
4.1. STRUTTURA DEI LIVELLI	8
4.1.1. Numero di livelli	8
4.1.2. Come salire al livello successivo	8
4.2. RICOMPENSE DEI LIVELLI	9
5. MISSIONI	10

5.1.	TIPI DI MISSIONI	10
5.2.	RICOMPENSE DELLE MISSIONI	10
6.	MERCATO	11
6.1.	IN COSA CONSISTE IL MERCATO	11
6.1.1.	Nuove Figurine (Compravendita Pubblica)	11
6.1.2.	Compra dai Manager (Compravendita Privata)	11
6.1.3.	Vendi Figurine (Compravendita Privata)	11
6.2.	COME COMPRARE UNA FIGURINA ALL'ASTA (stile ebay)	11
6.2.1.	Partecipazione all'asta	11
6.2.2.	Offerte di Acquisto	11
6.2.3.	Base d'asta	12
6.2.4.	Durata dell'asta	12
6.2.5.	Compra Ora (solo Compravendita Privata)	12
6.2.6.	Offerte di acquisto last-minute	12
6.2.7.	Congelamento dell'asta durante una partita	12
6.3.	COME VENDERE UNA FIGURINA	12
6.3.1.	Inserire Base d'asta (prezzo minimo)	12
6.3.2.	Inserire Prezzo Compra Ora (prezzo massimo)	12
6.3.3.	Brucciare una figurina	13
6.4.	LIMITAZIONI E CONTROLLI SUL MERCATO	13
6.4.1.	Limitazioni per la vendita	13
6.4.1.1.	<i>Formazione iniziale non vendibile</i>	13
6.4.1.2.	<i>Vendita bloccata se un calciatore sta giocando</i>	13
6.4.1.3.	<i>Numero massimo di figurine vendibili in una settimana</i>	13
6.4.1.4.	<i>Fasce di prezzo</i>	13
6.4.1.5.	<i>Operazioni con lo stesso IP</i>	14
6.4.2.	Controlli sulle operazioni degli utenti	14
6.4.2.1.	<i>Tasto Segnala Giocatore</i>	14
6.4.2.2.	<i>Controlli giornalieri automatici sulle operazioni sospette</i>	14
7.	COMPETIZIONI	15
7.1.	TIPI DI COMPETIZIONI E STRUTTURA	15
7.1.1.	Battles	15
7.1.1.1.	<i>Struttura delle Battles</i>	15
7.1.1.2.	<i>Ricompense delle Battles</i>	15
7.1.2.	Tornei a Premi	15
7.1.2.1.	<i>Struttura dei Tornei a Premi</i>	15
7.1.2.2.	<i>Ricompense dei Tornei a Premi</i>	16
7.2.	REGOLE DELLE COMPETIZIONI	16
7.2.1.	Variazione di Portafoglio	16
7.2.2.	Schieramento della formazione	16
7.2.3.	Bonus Capitano	17

7.3.	CLASSIFICHE DELLE COMPETIZIONI	17
7.3.1.	Classifica delle Battles	17
7.3.2.	Classifica dei Tornei "Classic"	17
7.3.3.	Classifiche dei Tornei "Special"	17
8.	CLASSIFICA PATRIMONIO	19
8.1.	DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA PATRIMONIO	19
8.2.	AGGIORNAMENTO DELLA CLASSIFICA PATRIMONIO	19
9.	NEGOZIO	20
9.1.	RICARICA CREDITI	20
9.2.	SCAMBIA CREDITI	20
9.3.	PACCHETTI DI FIGURINE	20

Ultimo aggiornamento: 01/02/2021

**Il gioco di KickTrader è in continua evoluzione, così come il suo regolamento. Alcune meccaniche qui presenti possono subire variazioni.*

1. INFORMAZIONI GENERALI

1.1. TIPOLOGIA DI GIOCO

KickTrader è un gioco manageriale di calcio gratuito, stile fantacalcio, in cui l'utente deve creare la propria squadra virtuale di calciatori, gestirla e schierarla in occasione delle partite reali, per competere sulla base delle prestazioni in campo.

Il gioco simula una vera borsa del calcio e lancia l'utente nei panni di un Fanta Manager che deve gestire il proprio portafoglio di calciatori e crearsi la squadra attraverso la compravendita di azioni.

All'interno del gioco esiste un numero limitato di figurine digitali per ogni calciatore e ogni figurina rappresenta "un'azione". Queste, vengono scambiate fra gli utenti nel mercato attraverso il meccanismo delle aste stile ebay.

1.2. PIATTAFORME DI UTILIZZO

Il gioco è disponibile sul web per tutti i device: PC, smartphone e tablet.

2. LA FIGURINA

2.1. CHE COS'È UNA FIGURINA

Ogni figurina rappresenta un'azione di un calciatore e per ognuno ne esiste un numero limitato nel gioco. Per i calciatori più forti sono disponibili meno figurine rispetto a quelli ordinari.

2.2. INFORMAZIONI PRESENTI SULLA FIGURINA

- **Nome del Calciatore**
- **Prezzo**
- **Rarità** (cornice della figurina)
 - Penny Stock Tier 2: giocatori non titolari, di leghe minori o non ancora affermati - rarità molto bassa
 - Penny Stock Tier 1: giocatori ordinari, che hanno dimostrato ancora poco - rarità bassa
 - Growth Stock Tier 2: giocatori affermati, con un ampio potenziale di crescita - rarità media
 - Growth Stock Tier 1: grandi giocatori - rarità media/alta
 - Blue Chip: top player al mondo - rarità molto alta
- **Ruolo** (colore sfondo della figurina)
 - Giallo: Portiere
 - Verde: Difensore
 - Blu: Centrocampista
 - Rosso: Attaccante
- **Andamento di mercato** (box con l'icona del grafico – da cliccare)
- **Numero di figurine in circolo** (sotto il tasto dell'andamento di mercato)

2.3. PREZZO DELLA FIGURINA

2.3.1. Determinazione del prezzo

Il prezzo di ogni figurina viene determinato da un algoritmo proprietario che analizza le prestazioni reali dei calciatori e la domanda/offerta nel mercato.

- **Prestazioni Reali:** il prezzo sale se ci sono prestazioni positive e scende se ci sono prestazioni negative
- **Domanda/Offerta:** il prezzo sale se l'interesse dei manager aumenta e scende se diminuisce

Nota Bene: mentre è in corso una partita, il prezzo di ogni figurina si muove solo secondo le prestazioni reali, mentre la Domanda/Offerta è esclusa.

2.3.2. Tempo d'aggiornamento del prezzo

Il prezzo si aggiorna ogni 15 minuti.

2.3.3. Statistiche utilizzate per il prezzo

Ogni statistica in campo influenza il prezzo in maniera indipendente e con un impatto differente. Alcune statistiche hanno un impatto sempre positivo/negativo; altre invece hanno un impatto variabile, che dipende dalle prestazioni medie del giocatore (vedi in Tabella 1). In questo caso, il prezzo aumenta se le sue prestazioni sono migliori della media e diminuisce se sono peggiori.

Inoltre, ogni statistica ha un peso differente in base al ruolo del giocatore (vedi in Tabella 2).

Tabella 1. Impatto delle statistiche in campo sul prezzo delle figurine

Statistiche con impatto sempre positivo/negativo	Statistiche con impatto variabile	Tipo di impatto
Goal fatti		+
Assist		+
Pali e Traverse		+
Porta Inviolata		+
Ammonizione		-
Espulsione		-
	Parate	+/-
	Goal Subiti	+/-
	Rigori (parati, segnati, sbagliati)	+/-
	Passaggi	+/-
	Passaggi Filtranti	+/-
	Falli Commessi	+/-
	Falli Subiti	+/-
	Cross	+/-
	Tackle	+/-
	Dribbling	+/-

Tabella 2. Peso delle statistiche in base al ruolo

Statistica	Peso per Portieri	Peso per Difensori	Peso per Centrocampisti	Peso per Attaccanti
Goal Fatti	/	10%	15%	25%
Assist	/	10%	25%	15%
Pali e Traverse	/	2,5%	2,5%	5%
Porta Inviolata	35%	/	/	/
Parate	20%	/	/	/
Goal Subiti	35%	/	/	/

Ammonizione	/	5%	5%	5%
Espulsione	/	10%	10%	10%
Rigori (parati)	10%	/	/	/
Rigori (segnati, sbagliati)	/	10%	20%	20%
Passaggi	/	5%	2,5%	2,5%
Passaggi Filtranti	/	5%	2,5%	2,5%
Falli Commessi	/	15%	2,5%	2,5%
Falli Subiti	/	7,5%	2,5%	2,5%
Cross	/	5%	2,5%	2,5%
Tackle	/	12,5%	5%	2,5%
Dribbling	/	2,5%	5%	5%

2.3.4. Competizioni di calcio che influenzano il prezzo

Il prezzo di ogni figurina varia in base alle prestazioni reali delle maggiori competizioni di club e nazionali, eccetto le amichevoli e le qualificazioni a Champions League e Europa League.

In Tabella 3 sono riassunte le competizioni di calcio che influiscono sul prezzo delle figurine. Non tutte le competizioni mostrate sono presenti fin da subito nel gioco, ma verranno aggiunte nel gioco man mano.

Nota Bene: le qualificazioni per Champions League e Europa League e le amichevoli non influenzano il prezzo.

Tabella 3. Competizioni di calcio che influenzano il prezzo

Club (Campionati)	Club (Coppe)	Nazionali
Serie A	Champions League	Mondiali di Calcio
Premier League	Europa League	Europei di Calcio
LaLiga	Supercoppa Europea	UEFA Nations League
Bundesliga	Coppa Italia (dagli ottavi)	Copa America
Ligue 1	FA Cup (dagli ottavi)	Africa Nations Cup
-	Copa del Rey (dagli ottavi)	AFC Asian Cup
-	DFB Pokal (dagli ottavi)	Qualificazioni ai Mondiali di Calcio (di Europa e Sud America)
-	Coupe de France (dagli ottavi)	Qualificazioni agli Europei di Calcio

2.4. COME OTTENERE UNA FIGURINA

Ci sono vari modi per ottenere le figurine all'interno del gioco.

- **Formazione iniziale:** al 1° accesso ogni utente può creare la propria formazione iniziale, scegliendo 11 figurine (1 Portiere, 4 Difensori, 4 Centrocampisti, 2 Attaccanti) fra tutte le Penny Stock presenti nel gioco e rispettando il budget virtuale a disposizione. Nella formazione si possono inserire figurine doppioni dello stesso calciatore (che equivale ad avere più azioni dello stesso). Inoltre, se si necessita di tempo per pensare a chi scegliere, si può comporre la formazione iniziale più avanti nel gioco
- **Mercato:** si possono acquistare e vendere le figurine con gli altri utenti. Ogni settimana vengono messe sul mercato figurine completamente nuove
- **Pacchetti di figurine:** si possono aprire i pacchetti di figurine per trovarne alcune in maniera casuale. Per ogni pacchetto, ci sono differenti probabilità di trovare una specifica rarità
- **Salire di livello:** al raggiungimento di determinati livelli, l'utente otterrà delle figurine casuali di una certa rarità

3. RISORSE

3.1. LINGOTTI

3.1.1. A cosa servono i Lingotti

I lingotti sono necessari per partecipare a un'asta. Inoltre, possono essere usati (congiuntamente con i T-Coin) per acquistare pacchetti di figurine nel negozio.

3.1.2. Disponibilità iniziale di Lingotti

Ogni utente riceve 15 lingotti al 1° accesso.

3.1.3. Ottenere Lingotti extra

- **Sponsorship:** ogni giorno alle 00:00, tutti gli utenti che hanno effettuato l'accesso giornaliero ricevono una ricarica di 6 lingotti
- **Premi in-game:** si possono riscattare lingotti extra come premi in-game
 - Salendo di livello
 - Completando le missioni
 - Partecipando alle competizioni

3.2. T-COIN (TC)

3.2.1. A cosa servono i T-Coin

I T-coin sono necessari per effettuare offerte di acquisto nelle aste. Inoltre, possono essere usati (congiuntamente con i lingotti) per acquistare pacchetti di figurine nel negozio.

3.2.2. Disponibilità iniziale di T-Coin

Ogni utente riceve 7.000 TC al 1° accesso.

3.2.3. Ottenere T-Coin extra

- **Premi in-game:** si possono riscattare T-Coin extra come premi in-game
 - Salendo di livello
 - Completando le missioni
 - Partecipando alle competizioni

3.3. CREDITI

3.3.1. A cosa servono i Crediti

I crediti sono utili per acquistare pacchetti di figurine nel negozio o per essere convertiti in lingotti.

3.3.2. Disponibilità iniziale di Crediti

Non vengono dati crediti al 1° accesso (ogni utente inizia il gioco con 0 crediti).

3.3.3. Ottenere i Crediti

- **Negozi:** i crediti possono essere acquistati nel negozio

4. LIVELLI

4.1. STRUTTURA DEI LIVELLI

4.1.1. Numero di livelli

Ci sono 30 livelli in totale.

4.1.2. Come salire al livello successivo

Per salire di livello l'utente deve accumulare sufficienti **P.ti XP** compiendo le seguenti azioni all'interno del gioco:

- Partecipare alle aste nel mercato
- Comprare/Vendere figurine
- Partecipare alle competizioni (Battles e Tornei a Premi)
- Completare le Missioni
- Aprire i pacchetti di figurine

I P.ti XP necessari per salire al livello successivo sono indicati nella sezione "Profilo" del gioco; in Tabella 4 sono mostrati i p.ti xp acquisiti per la partecipazione alle aste e gli spacchettamenti. Per consultare i p.ti xp acquisiti nelle competizioni e nelle missioni consultare la relativa sezione nel gioco.

Tabella 4. P.ti XP acquisiti

Azione eseguita	P.ti XP acquisiti
Partecipazione a un'asta Penny Stock Tier 2	10
Partecipazione a un'asta Penny Stock Tier 1	20
Partecipazione a un'asta Growth Stock Tier 2	30
Partecipazione a un'asta Growth Stock Tier 1	40
Partecipazione a un'asta Blue Chip	50
Compra/Vendi una Penny Stock Tier 2	12
Compra/Vendi una Penny Stock Tier 1	33
Compra/Vendi una Growth Stock Tier 2	110
Compra/Vendi una Growth Stock Tier 1	212
Compra/Vendi una Blue Chip	272

1 Spacchettamento Bronze Pack	105
1 Spacchettamento Silver Pack	382
1 Spacchettamento Gold Pack	1027

4.2. RICOMPENSE DEI LIVELLI

Quando un utente raggiunge determinati livelli, riscatta alcune fra le seguenti risorse:

- Lingotti
- T-Coin
- Figurine Casuali

5. MISSIONI

5.1. TIPI DI MISSIONI

- Primarie
- Secondarie
- Settimanali

5.2. RICOMPENSE DELLE MISSIONI

**Per conoscere la quantità precisa dei premi in-game per ogni missione consulta l'apposita sezione nel gioco*

Quando un utente completa una determinata missione riscatta:

- P.ti XP
- Lingotti
- T-Coin

6. MERCATO

6.1. IN COSA CONSISTE IL MERCATO

Il mercato permette di scambiare (comprare e vendere) le figurine con gli altri utenti tramite il meccanismo delle aste e si divide in 3 sezioni.

6.1.1. Nuove Figurine (Compravendita Pubblica)

- Ogni giorno vengono immesse sul mercato delle figurine completamente nuove.
- Le nuove figurine vengono pianificate e immesse giornalmente in maniera automatica da un algoritmo proprietario che analizza costantemente la domanda/offerta nel mercato.
- Generalmente, le nuove figurine vengono immesse tutti i giorni dalle 08:00 alle 23:00, ma gli orari possono subire delle variazioni a seconda delle partite reali.
- Le figurine Blue Chip vengono immesse solo in specifici giorni della settimana: mercoledì, giovedì e venerdì.

6.1.2. Compra dai Manager (Compravendita Privata)

Compra le figurine che gli altri manager hanno messo in vendita 24 ore al giorno, 7 giorni su 7.

6.1.3. Vendi Figurine (Compravendita Privata)

Vendi le tue figurine agli altri manager 24/7, oppure bruciale per ottenere in cambio il 50% del loro prezzo medio nel mercato.

6.2. COME COMPRARE UNA FIGURINA ALL'ASTA (STILE EBAY)

6.2.1. Partecipazione all'asta

Per partecipare a un'asta (e effettuare offerte di acquisto) sono necessari i lingotti (vedi Tabella 5 per consultare i costi d'accesso alle aste).

6.2.2. Offerte di Acquisto

Per effettuare offerte di acquisto in un'asta sono necessari i T-Coin.

- Si parte dalla base d'asta
- Il rilancio minimo sull'offerta di acquisto maggiore è +1,00 T-Coin
- Alla fine del timer, l'utente che ha effettuato l'offerta di acquisto maggiore si aggiudica la figurina
- In alternativa, c'è un prezzo "Compra Ora", al quale si può acquistare istantaneamente la figurina (**solo nella Compravendita Privata**)
- Per ogni offerta d'acquisto, viene scalato dal budget di T-Coin l'ammontare corrispettivo. Questo, verrà restituito se un utente fa

un'offerta maggiore, altrimenti se si vince l'asta, la somma non verrà restituita e si riscatterà la figurina

- Non è possibile effettuare un'offerta di acquisto per un valore maggiore del budget a disposizione

6.2.3. Base d'asta

- **Compravendita Pubblica:** la base d'asta equivale al prezzo della figurina nel momento in cui l'asta inizia.
- **Compravendita Privata:** la base d'asta equivale al prezzo di vendita inserito dall'utente.

6.2.4. Durata dell'asta

- **Compravendita Pubblica:** 2 ore.
- **Compravendita Privata:** 6 ore.

6.2.5. Compra Ora (solo Compravendita Privata)

Nella Compravendita Privata, cliccando su "Compra Ora" si può acquistare istantaneamente una figurina senza aspettare la fine del timer.

6.2.6. Offerte di acquisto last-minute

Se viene effettuata un'offerta di acquisto nell'ultimo minuto prima della scadenza, il timer dell'asta viene incrementato di +30 secondi per tutti.

6.2.7. Congelamento dell'asta durante una partita

Se le aste relative a un giocatore sono aperte mentre sta giocando, vengono congelate durante tutta la partita e ripartono subito dopo la fine del match.

Inoltre, non è possibile effettuare alcuna offerta di acquisto mentre un calciatore sta giocando.

6.3. COME VENDERE UNA FIGURINA

Per vendere una figurina agli altri manager bisogna inserire una base d'asta e un prezzo massimo, mentre per bruciarla basta cliccare il tasto "Brucia".

È possibile mettere in vendita un giocatore rispettando la sua fascia di prezzo. Ogni calciatore ha una fascia di prezzo differente e questa si autoregola in base alle contrattazioni nel mercato.

6.3.1. Inserire Base d'asta (prezzo minimo)

Il venditore deve fissare un prezzo di partenza per l'asta.

- La base d'asta ha un valore minimo, diverso per ogni calciatore e in costante aggiornamento
- La base d'asta non può essere maggiore del Prezzo Compra Ora

6.3.2. Inserire Prezzo Compra Ora (prezzo massimo)

Il venditore deve fissare un Prezzo Compra Ora, al quale i compratori potranno riscattare subito la figurina.

- Il Prezzo Compra Ora ha un valore minimo e massimo, diverso per ogni calciatore e in costante aggiornamento
- Il Prezzo Compra Ora non può essere minore della base d'asta

6.3.3. Bruciare una figurina

Si possono bruciare le proprie figurine per ottenere istantaneamente il 50% del prezzo medio di mercato del giocatore (in T-Coin).

6.4. LIMITAZIONI E CONTROLLI SUL MERCATO

Ci impegniamo al massimo per limitare i comportamenti scorretti all'interno della community. Per questo, applichiamo delle limitazioni nel mercato e ci riserviamo il diritto di ban per gli utenti scorretti.

6.4.1. Limitazioni per la vendita

Quando si mettono in vendita le proprie figurine, ci sono alcune limitazioni specifiche.

6.4.1.1. Formazione iniziale non vendibile

Le prime 11 figurine della formazione iniziale non possono essere vendute in alcun modo.

6.4.1.2. Vendita bloccata se un calciatore sta giocando

Non si possono mettere figurine in vendita se un calciatore sta giocando.

6.4.1.3. Numero massimo di figurine vendibili in una settimana

In 7 giorni, si possono vendere figurine fino ad un numero massimo fissato in base alla rarità.

- 6 Penny Stock (sia Penny Stock Tier 2 che Tier 1)
- 3 Growth Stock Tier 2
- 1 Growth Stock Tier 1
- 1 Blue Chip

Nota Bene: i limiti vengono applicati soltanto alle figurine effettivamente vendute a un altro manager o a quelle messe in vendita contemporaneamente. Dunque, se una figurina viene messa all'asta ma poi non viene venduta, non verrà conteggiata.

6.4.1.4. Fasce di prezzo

Ogni calciatore ha una fascia di prezzo differente e basata sul prezzo medio di mercato. I prezzi minimi e massimi si modificano automaticamente e si autoregolano in base alle contrattazioni sul mercato.

Comunque, in nessun caso è possibile sfiorare i seguenti prezzi massimi (in base alla rarità):

- Penny Stock Tier 2: 200 TC
- Penny Stock Tier 1: 250 TC
- Growth Stock Tier 2: 2.500 TC
- Growth Stock Tier 1: 4.000 TC

- Blue Chip: 10.000 TC

Ricorda: Le fasce di prezzo impediscono ai prezzi dei giocatori di lievitare in maniera artificiale in seguito ai comportamenti scorretti di alcuni utenti. Inoltre, è un'ottima indicazione per la community riguardo il reale valore dei propri giocatori.

6.4.1.5. Operazioni con lo stesso IP

Non è possibile effettuare operazioni nella Compravendita Privata se si ha lo stesso indirizzo IP.

6.4.2. Controlli sulle operazioni degli utenti

Ogni giorno, facciamo una serie di controlli per accertarci che tutti gli utenti seguano le linee guida della community.

6.4.2.1. Tasto Segnala Giocatore

Riceviamo tutte le segnalazioni fatte dagli utenti stessi e effettuiamo i dovuti controlli. È possibile segnalare un utente sul suo profilo, cliccando sul tasto Segnala Giocatore.

6.4.2.2. Controlli giornalieri automatici sulle operazioni sospette

Il nostro software analizza quotidianamente tutte le operazioni fra manager e evidenzia quelle sospette. Se dopo i controlli riteniamo che ci siano operazioni fraudolente, ci riserviamo il diritto di ban per gli utenti in questione.

Tabella 5. Costi d'accesso alle aste

Tipologia di asta	Costo d'accesso / Costo di vendita (in Lingotti)
Penny Stock Tier 2	1
Penny Stock Tier 1	2
Growth Stock Tier 2	3
Growth Stock Tier 1	4
Blue Chip	5

7. COMPETIZIONI

7.1. TIPI DI COMPETIZIONI E STRUTTURA

7.1.1. Battles

Le Battles sono tornei con una struttura per divisioni e permettono agli utenti di vincere premi in-game per potenziare il proprio portafoglio.

Le Battles vengono organizzate in occasione di ogni giornata dei campionati di club e delle fasi a gironi dei tornei.

7.1.1.1. Struttura delle Battles

- Viene organizzato 1 torneo Battle:
 - Ogni giornata dei campionati di club presenti nel gioco (vedi Tabella 6)
 - Ogni giornata delle fasi a gironi fra le competizioni di club e nazionali presenti nel gioco (vedi Tabella 6)
- In ogni Battle l'utente viene associato in un girone di 10 persone (o 11 in alcuni casi) della stessa divisione
- Esistono 3 divisioni (Divisione 1, Divisione 2, Divisione 3). Nella prima Battle a cui si partecipa, ogni utente parte dalla divisione più bassa (Divisione 3)
- Alla fine di ogni Battle si può essere promossi in una divisione maggiore o retrocedere in una divisione minore

7.1.1.2. Ricompense delle Battles

Alla fine di ogni Battle si possono vincere premi in-game:

- P.ti XP
- Lingotti
- T-Coin

Per conoscere la quantità esatta di premi in-game in palio consultare l'apposita sezione nel gioco.

Nota Bene: le competizioni di calcio incluse nelle Battles verranno aggiunte nel gioco man mano. Per conoscere il calendario di ogni Battle, consultare l'apposita sezione nel gioco.

7.1.2. Tornei a Premi

**Per conoscere il regolamento completo del Concorso a Premi "KickTrader 2020/2021" clicca sul relativo link nel footer del gioco*

I Tornei a Premi sono tornei competitivi in cui i migliori Fanta Manager si sfidano per vincere buoni acquisto reali.

I Tornei a Premi vengono organizzati in occasione di ogni giornata dei campionati di club e dei tornei a eliminazione diretta di club e nazionali.

7.1.2.1. Struttura dei Tornei a Premi

- **Tornei "Classic":**

- Dal 03/03/2021 al 23/05/2021
- Viene organizzato 1 Torneo “Classic” per ogni giornata dei campionati di club presenti nel gioco (vedi Tabella 6)
- **Tornei “Special”:**
 - Dal 11/06/2021 al 11/07/2021
 - Viene organizzato 1 Torneo “Special” per ogni giornata degli Europei di Calcio 2021 (vedi Tabella 6)
- In un determinato torneo, tutti i partecipanti si sfidano tra loro

7.1.2.2. Ricompense dei Tornei a Premi

Alla fine di ogni torneo a premi e durante ogni giornata dei Tornei “Special” si possono vincere sia premi in-game che buoni acquisto reali:

- P.ti XP
- Lingotti
- T-Coin
- Buoni Acquisto Idea Shopping (vedi Tabella 7). Il credito si può utilizzare sul sito <https://www.idea-shopping.com/> per riscattare buoni acquisto Amazon, GameStop, DAZN, Nintendo, AppStore e tanti altri marchi presenti sul catalogo

Per conoscere la quantità esatta di premi in-game in palio consultare l'apposita sezione nel gioco.

Nota Bene: le competizioni di calcio incluse nei Tornei “Classic” verranno aggiunte nel gioco man mano. Per conoscere il calendario di ogni Torneo “Classic”, consultare l'apposita sezione nel gioco.

7.2. REGOLE DELLE COMPETIZIONI

**Le seguenti regole sono valide sia per le Battles che per i Tornei a Premi*

7.2.1. Variazione di Portafoglio

- Mentre un calciatore sta giocando una partita reale, il prezzo delle sue figurine varia SOLO in base alle prestazioni
- La **Variazione di Portafoglio** equivale alla variazione di prezzo totale delle figurine schierate nel torneo **solo durante le partite reali** (i.e. somma delle variazioni di prezzo di ogni figurina schierata mentre il corrispettivo calciatore gioca realmente)
- La Variazione di Portafoglio può essere anche negativa o nulla
- La Variazione di Portafoglio in ordine decrescente **determina la classifica**

Nota Bene: la Variazione di Portafoglio è influenzata SOLO dalle variazioni di prezzo legate alle partite reali (i.e. se il prezzo di una figurina schierata varia prima e dopo la partita a causa della domanda/offerta, questa variazione non viene conteggiata ai fini della classifica. Infatti, **l'unica variazione di prezzo utile ai fini della classifica è quella che avviene durante la partita**)

7.2.2. Schieramento della formazione

- È possibile schierare la formazione a partire dall'apertura della competizione **fino al termine di scadenza** (indicato nella relativa sezione del gioco)
- Bisogna schierare 11 figurine utilizzando il modulo 4-4-2 (1 Portiere, 4 Difensori, 4 Centrocampisti, 2 Attaccanti)
- Per schierare una figurina, l'utente deve possederne almeno una in portafoglio
- Si può schierare più di una figurina per lo stesso calciatore
- Si può modificare la formazione inserita prima del termine di scadenza
- Se un giocatore schierato non gioca, la sua variazione di prezzo sarà pari a 0 T-Coin
- Lo schieramento della formazione è considerato come termine di partecipazione
- Non si possono schierare le stesse figurine in più competizioni contemporaneamente

Fai Attenzione: se la formazione non viene schierata prima del termine di scadenza, l'utente viene considerato come "non partecipante" e non potrà concorrere per i premi in palio.

7.2.3. Bonus Capitano

- Quando si inserisce la formazione, bisogna scegliere il Capitano
- Durante una competizione, la variazione di prezzo del capitano è amplificata del 20%, sia in positivo che in negativo

7.3. CLASSIFICHE DELLE COMPETIZIONI

7.3.1. Classifica delle Battles

Alla fine di ogni Battle viene stilata una classifica finale sulla base della Variazione di Portafoglio in ordine decrescente e si potranno vincere i premi in palio

7.3.2. Classifica dei Tornei "Classic"

Alla fine di ogni Torneo "Classic" viene stilata una classifica finale sulla base della Variazione di Portafoglio in ordine decrescente e si potranno vincere i premi in palio

7.3.3. Classifiche dei Tornei "Special"

- **Classifica di giornata:** Alla fine di ogni giornata di un Torneo "Special" viene stilata una classifica giornaliera sulla base della Variazione di Portafoglio in ordine decrescente e si potranno vincere i premi in palio. La classifica di giornata considera i risultati della singola giornata.
- **Classifica finale:** Alla fine di ogni Torneo "Special" viene stilata una classifica finale sulla base della Variazione di Portafoglio in ordine decrescente e si potranno vincere i premi in palio. La classifica finale considera i risultati di tutte le giornate precedenti.

Nota Bene: Per entrare in classifica, l'utente deve schierare la propria squadra prima del termine indicato.

Tabella 6. Competizioni di calcio incluse nelle Battles e Tornei a Premi

	Battles	Tornei "Classic"	Tornei "Special"
Club (Campionati)	Serie A	Serie A	-
Club (Coppe – Fase a Gironi)	TBD	-	-
Club (Coppe – Fase a Elim. Diretta)	-	-	-
Nazionali (Fasi a Gironi)	Europei di Calcio 2021	-	Europei di Calcio 2021
Nazionali (Fasi a Elim. Diretta)	-	-	Europei di Calcio 2021

Tabella 7. Valore dei buoni acquisto in palio

	Classifica Finale Tornei "Classic"	Classifica di Giornata Tornei "Special"	Classifica Finale Tornei "Special"
1° Classificato	50 €	50 €	100 €
2° Classificato	20 €	20 €	50 €
3° Classificato	10 €	10 €	25 €
1 estrazione casuale tra il 4° e l'ultimo classificato	5 €	5 €	-

8. CLASSIFICA PATRIMONIO

8.1. DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA PATRIMONIO

La Classifica Patrimonio ordina tutti gli utenti secondo il *Valore Corrente di Portafoglio*, in ordine decrescente. Il *Valore Corrente di Portafoglio* rappresenta la somma del budget di T-Coin disponibile e il valore totale delle figurine in portafoglio (somma dei prezzi di tutte le figurine)

8.2. AGGIORNAMENTO DELLA CLASSIFICA PATRIMONIO

La Classifica Patrimonio viene aggiornata ogni giorno alle 00:00

9. NEGOZIO

9.1. RICARICA CREDITI

L'utente può acquistare crediti nel negozio con denaro reale (metodi di pagamento disponibili: Carta di Credito, PayPal).

9.2. SCAMBIA CREDITI

L'utente può convertire i crediti acquistati in lingotti (ma non viceversa).

9.3. PACCHETTI DI FIGURINE

L'utente può riscattare i pacchetti di figurine utilizzando i crediti ricaricati. In ogni pacchetto c'è un numero variabile di figurine che usciranno in maniera casuale (vedi la Tabella 8 per consultare le differenti possibilità di uscita).

Tabella 8. Possibilità di trovare una determinata rarità nei pacchetti di figurine

Tipo di Pacchetto	Numero di Figurine	Possibilità Penny Stock (Tier 1 o 2)	Possibilità Growth Stock (Tier 1 o 2)	Possibilità Blue Chip
Bronze Pack	2	98,1%	25%	0,8%
Silver Pack	3	87,1%	87,1%	3,5%
Gold Pack	5	69,6%	99,8%	35%