



Regolamento VPA ITALY - Stagione 2024/2025

Benvenuti nella competizione VPA Italy!

Siamo nati per offrire divertimento a tutti gli appassionati di EA Sports FIFA, modalità Pro Club 11vs11. Il divertimento è il fondamento della nostra filosofia, e per questo vogliamo che la gestione del portale sia semplice, pratica e divertente per tutti.

Serietà e rispetto

La Virtual Pro Association è anche sinonimo di serietà e impegno. Lo staff non tollera atteggiamenti menefreghisti e richiede che tutti i membri rispettino le regole per poter far parte della comunità. Quando entri a far parte della nostra comunità, ti impegni a rispettare le regole per evitare di essere allontanato.

Regole e responsabilità

Partecipando alle competizioni Virtual Pro Association, tutti i capitani e giocatori si impegnano a rispettare le regole qui riportate. La partecipazione alle nostre competizioni implica l'accettazione di queste regole. Tutti i reclami saranno valutati in base a queste regole, che devono essere lette e rispettate da tutti i Club e i Player coinvolti.

Applicazione delle regole

Il rispetto e l'applicazione di questo regolamento sono fondamentali per garantire una competizione equa e divertente per tutti. I Manager dei Club sono responsabili dell'applicazione delle regole e della supervisione dei propri giocatori.

SOMMARIO

[Cap 1 - Condizioni di Accettazione e Requisiti per la partecipazione a VPA ITALY](#)

[Art 1.1 Accettazione di un club al campionato](#)

[Art 1.2 Accettazione di un giocatore alla Stagione](#)

[Art 1.3 Requisiti minimi per la Stagione](#)

[Art 1.4 Requisiti in gioco](#)

[Cap 2 - Sanzioni](#)

[Art 2.1 Sanzione Report Mancato](#)

[Art 2.2 Sanzioni Report Incompleto](#)

[Art 2.3 Sanzioni per report mancante da entrambe le squadre](#)

[Art 2.4 Sanzioni per il Disciplinare Player](#)

[Art 2.5 Giocatore non Tesserato nella squadra e/o PSN ID o Gamertag non corrispondente](#)

[Art 2.6 Nome e Cognome non corrispondente](#)

[Art 2.7.1 Squadra senza requisiti minimi di partecipazione](#)

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

[Art 2.7.2 Squadra sconfitta a tavolino per piu match \[NEW\]](#)

[Art 2.8 Glitch e comportamenti anti-sportivi dei giocatori durante una partita](#)

[Cap 3 - Partite, Modalità, Report Partita](#)

[Art 3.1 Accordi Partite e Strumenti](#)

[Art 3.2 Anticipi, Posticipi, Orari Default e Procedure di comunicazione](#)

[Art 3.3 Pre-Partita](#)

[Art 3.4 Gestione dell'incontro e Divieti](#)

[Art 3.5 Report Partita e Video Report](#)

[Art 3.6 Le componenti del video report](#)

[Cap 4 - Classifiche](#)

[Art 4.1 Classifica Avulsa](#)

[Cap 5 - Calciomercato](#)

[Art 5.1 Tesseramento, durata e rinnovo dei contratti player](#)

[Art 5.2 Svincoli e Clausole](#)

[Art 5.3 Sessioni di Mercato](#)

[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 Playoff](#)

[Art 8.3 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](#)

[Cap 10 - Ban e sospensione giocatori](#)

Cap 1 - Requisiti di partecipazione a VPA ITALY

Art 1.1 Accettazione del club al campionato

- A. Il nome del team su VPA dev'essere identico al nome team del gioco FIFA.
- B. Il team deve rispettare i requisiti minimi di partecipazione. (*Vedi punto 1.3*)
- C. VPA 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 VPA. (*Vedi punto 9.3.3*)

Art 1.2 Accettazione di un giocatore alla Stagione

- A. Un giocatore può avere 1 solo club VPA;
- B. Un giocatore può avere un solo account su [virtualproassociation](#) per piattaforma;
- C. Username VPA **identica** all'username su Playstation/Xbox (PSN/GAMERTAG) (*Vedi punto 3.5*)

Art 1.3 Requisiti minimi per la Stagione

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

E' OBBLIGATORIO AVERE ALMENO UN REFERENTE ATTIVO NEL CANALE [DISCORD DI VPA ITALY](#)

I capitani sono obbligati a prendere visione di ogni comunicazione e/o disciplinare sul server discord VPA Italy

A. NUMERO MASSIMO DI PLAYERS IN ROSA: **30**

B. NUMERO MINIMO DI GIOCATORI IN ROSA: **15**

(ANCHE CON IL PREMIUM NON SARÀ POSSIBILE LASCIAR SCENDERE IL CLUB SOTTO I 15 PLAYER IN ROSA)

Art 1.4 Requisiti in gioco

- A. **QLS OBBLIGATORIO**
- B. NUMERO MINIMO DI GIOCATORI IN CAMPO:
 - SERIE A - 10 Giocatori (Qualsiasi Obbligatorio)
 - SERIE B - 9 Giocatori (Qualsiasi Obbligatorio)
 - SERIE C - 8 Giocatori (Qualsiasi Obbligatorio)

Comunicazioni che variano questa regola saranno rilasciate nel canale discord VPA Italy

La non ottemperanza ai requisiti minimi porterà automaticamente alla sconfitta a tavolino

N.B.

Qualora un team perda con uno scarto maggiore di 1-0 verrà confermato il risultato in campo e annesse statistiche

Cap 2 - Sanzioni

N.B. Mediante l'apertura, da parte di una delle squadre, di un ticket per irregolarità, durante una partita di campionato, sarà possibile richiedere la verifica delle partite da parte dello staff.

Art 2.1 Sanzione Report Mancato

- A. Mancata compilazione del report comporta l'ammonizione al capitano designato nel sito.
- B. Dopo 3 ammonizioni (anche non consecutive), il capitano viene squalificato per una giornata.

Art 2.2 Sanzioni Report Incompleto

2.2.1 ID ONLINE

Se dopo l'apertura del ticket o controllo da parte dello staff verranno riscontrate irregolarità in un video/live report **senza** la Schermata degli **ID ONLINE**: *verrà considerato come report incompleto* (PLAYER SQUALIFICATO non comunicato o GIOCATORE NON TESSERATO schierato in campo).

2.2.2.SCHERMATA STATISTICHE PLAYER

Video report **senza** la schermata **PRESTAZIONI** dei player.

SANZIONE: i giocatori non riceveranno statistiche e Punti XP e Valore di Mercato su VPA.

2.2.3. CONTINUITA' DI REPORT INCOMPLETI

In caso di reiterate violazioni di report incompleti durante la stagione lo staff potrà sanzionare la squadra con squalifica al capitano e al vice.

Art 2.3 Sanzioni per report mancante da entrambe le squadre

Se dopo l'apertura del ticket o controllo da parte dello staff verranno riscontrate irregolarità In assenza di SCHERMATA ID da parte di entrambe le squadre nel video report, il match sarà invalidato (0-0).

Art 2.4 Sanzioni per il Disciplinare al Player

2.4.1 SCHIERAMENTO IN CAMPO DI GIOCATORI SQUALIFICATI

Se dopo l'apertura del ticket o controllo da parte dello staff verranno riscontrate irregolarità nello schieramento di giocatori in campo con squalifica attiva.

SANZIONE:

- A. Sconfitta a tavolino
- B. Squalifica per il player di 1 giornata
- C. Match annullato in caso di vittoria e inserimento di **SOLO** gol e assist al team vincente
- D. In caso di sconfitta il match viene convalidato con annesso inserimento stats

Art 2.5 Giocatore non Tesserato nella squadra e/o PSN ID o Gamertag non corrispondente

2.5.1 GIOCATORE NON TESSERATO O PSN/gt NON CORRISPONDENTE

SANZIONE:

Se dopo l'apertura del ticket o controllo da parte dello staff verranno riscontrate irregolarità

- A. In caso di sconfitta: 1 giornate di squalifica **al capitano presente in lobby**
- B. In caso di vittoria o pareggio: **penalità di sconfitta a tavolino**

2.5.2 RICORSO PSN NON IDENTICA

E' possibile aprire un ricorso nel Match Partita con le prove dell'avvenuto cambio ID PSN sulla playstation. Il cambio ID oltre ad essere dimostrato deve essere entro i **15 giorni** dalla data dell'apertura del ricorso. In ogni altro caso, un ID NON IDENTICO comporterà l'applicazione della regola 2.5.1

N.B.: LA LIVE DOVRÀ ESSER CARICATA

Art 2.6.1 Squadra senza requisiti minimi di partecipazione

Un team che non rispetta i minimi di giocatori richiesti (in campo) ([Art 1.4 Requisiti in gioco](#)) per una partita di campionato perderà a tavolino 1-0.

Art 2.6.2 Squadra sconfitta a tavolino per più match

Un team che perde a tavolino per più match verrà punito con:

- 1 sconfitta a tavolino **nessuna punizione**
- 2 sconfitte a tavolino **nessuna punizione**
- 3 sconfitte a tavolino **squalifica della squadra dalla competizione**
- Una squadra viene **squalificata** dopo 3 assenze consecutive durante il campionato

Art 2.7 Glitch e comportamenti anti-sportivi dei giocatori durante una partita

2.7.1 CONTRASTI DA PALLA INATTIVA

Durante i calci piazzati è vietato far cadere l'avversario, utilizzando il tasto per contrastare, traendo un vantaggio.

2.7.2 GIOCO ANTISPORTIVO SUL PORTIERE

E' vietato il gioco antisportivo di contatto sul portiere da palle inattive.

2.7.3 CONTRASTI DA PALLA INATTIVA SU CALCI DI PUNIZIONE

Divieto di spamming del contrasto, durante il calcio di punizione, da parte degli avversari per avvicinarsi eccessivamente al battitore.

2.7.4 PESO e ALTEZZA

- A. **Difesa a 3:** DC 187 cm, player di movimento 182 cm .
 - B. **Difesa a 4:** Due DC 187 cm, 1 CC/CDC 187 cm, player di movimento 182 cm
-

Cap 3 - Partite, Modalità, Report Partita

Art 3.1 Accordi Partite e Strumenti

3.1.1 UFFICIALIZZAZIONE ACCORDI

L'ufficializzazione degli accordi match è valida solo attraverso il canale discord sezione richiesta-jolly *(Dovrà essere specificata data e ora del match, conferma dell'avversario e autorizzazione da parte dello Staff VPA Italy) vedi punti 3.2.1 e 3.2.3*

3.1.2 STRUMENTI EXTRA ACCORDI NON CONSENTITI

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

3.1.3 ASSENZA ACCORDI

In assenza di accordi sul server **DISCORD DI VPA** 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 ai Club compreso l'eventuale recupero e/o annullamento del match.

3.1.4 PROBLEMI SERVER EA O PROBLEMI DI RETE

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

Art 3.2 Anticipi, Posticipi, Orari Default e Procedure di comunicazione

3.2.1 ANTICIPO

I club, previo accordi fra i capitani, possono anticipare l'orario per la disputa del match in qualsiasi momento dello stesso giorno del match (**Non sono consentiti posticipi nelle ultime 4 giornate di girone o campionato**). Per ottenere ulteriori anticipi è necessaria la supervisione dello staff.

3.2.2 PREDEFINITO

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

3.2.3 POSTICIPO

Sono consentiti solo in comune accordo tra i capitani non oltre il giorno prima della giornata successiva (**Non sono consentiti posticipi nelle ultime 3 giornate di girone o campionato**). **vedi punto 3.2.5**

3.2.3 UTILIZZO JOLLY SPOSTAMENTO

- A. Sarà possibile spostare, in caso di necessità, una partita ufficiale VPA Italia **solo utilizzando jolly spostamento concordato**.
- B. **Ogni club ha a disposizione 5 jolly** spostamento partita da utilizzare durante il campionato.
N.B. Il Jolly spostamento permette di rinviare un match senza il consenso della squadra avversaria ma necessita la conferma da parte dello staff (discord richiesta jolly)
- C. Per quanto riguarda lo spostamento tramite richiesta jolly sarà compito dei capitani trovare un accordo per disputare entro e non oltre 7 giorni il match posticipato.
Nel caso in cui non venga trovato un accordo lo staff VPA si riserva di intervenire per decidere una data e orario di default. vedi punto 3.1.3
- D. Non si potrà utilizzare il jolly su un partita già spostata mediante jolly**

3.2.4 EFFETTUARE RICHIESTA JOLLY

Per effettuare la richiesta di utilizzo del jolly è obbligatorio comunicarlo nell' apposito canale discord "richiesta-jolly" mostrando il seguente modulo entro **E NON OLTRE** le ore 20:00 (tramite accordo tra capitani ore 20:00):

Jolly Spostamento
(Nome Squadra) richiede l' utilizzo del jolly spostamento partita
per la partita (Squadra Casa) vs (Squadra Ospite)
Prevista per il (data e ora).

È obbligatorio inserire in fase di richiesta di jolly tutti i dati, inoltre il capitano avversario ha l'obbligo di confermare lo spostamento con un messaggio di conferma.

N.B.

Le partite spostate senza aver seguito tale procedura, non saranno calcolate, e saranno presi provvedimenti. vedi punti 3.1.1 e 3.1.3

3.2.5 ASSENZA DI UNA SQUADRA DOPO RICHIESTA JOLLY

Nel caso in cui una squadra avversaria non si presenti sarà possibile, mediante ticket, richiedere l'assegnazione della vittoria per assenza dell'avversario.

3.2.6 ASSENZA DI ENTRAMBE LE SQUADRE DOPO RICHIESTA JOLLY

nel caso in cui entrambe le squadre non saranno disponibili si procederà come riportato nel punto **3.1.3**

3.2. PROCEDURA COMUNICAZIONE ANTICIPO E POSTICIPO

Per anticipare o posticipare il match, dovrà essere specificata, data e ora del match, conferma dell'avversario e autorizzazione da parte dello Staff VPA Italy (sul canale di riferimento Discord/richiesta Jolly)

Art 3.3 Pre-Partita

3.3.1 INVITO

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

3.3.2 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).

3.3.3 TEST CONNESSIONE PARTITA

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

3.3.4 RITARDO MATCH

In caso di ritardo match dopo i 10 minuti stabiliti dal regolamento sarà possibile segnalare il ritardo nel report partita sul sito e sul canale discord. (Vedi Punto 3.3.6)

3.3.5 SANZIONI RITARDO MATCH

- A. **OLTRE 10 minuti di ritardo il match potrà essere assegnato a tavolino APRENDO TICKET DISCORD.**
- B. **Qualora la partita non venga disputata e vi siano diatribe tra i capitani, l'orario della partita sarà quello di default o in caso di slittamento quello indicato su discord da parte dello Staff VPA Italy (Vedi Punto 3.2.1 e 3.2.3)**

3.3.6 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**).

3.3.7 ACCETTAZIONE EXTRA TIME

Accettando di disputare l'incontro oltre i 10 minuti di tolleranza, la partita verrà omologata. Non sarà più possibile contestare il ritardo avversario per la richiesta di match a tavolino.

3.3.8 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. **(è consentito l'accordo tra le parti per disputare il match oltre i quit consentiti)**. Non sarà più possibile contestare la partita qualora il match venga giocato lo stesso.

3.3.9 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.

3.3.9.1 TENTATIVI DI CONNESSIONE

Ogni Club ha un massimo di **2 Tentativi di connessione**, al 3° tentativo la partita deve procedere senza abbandono. Ulteriori tentativi potranno essere concordati tra le parti in gioco.

3.3.9.2 ACCETTAZIONE DISPUTA INCONTRO

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

3.3.10 ORARI E GIORNI DI GIOCO

Campionato MARTEDÌ e GIOVEDÌ ore 22:20

Art 3.4 Gestione dell'incontro e Divieti

3.4.1 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 (aprendo successivamente il ticket entro e non oltre le 12.00 del giorno dopo).

3.4.2 RICHIESTA RECLAMO

La **richiesta di reclamo** va presentata nella sezione discord VPA Manager sul canale della vostra squadra.

3.4.3 SCADENZA DEL RECLAMO

I **Reclami** affinché possano essere ritenuti **validi** si devono riportare **entro e non oltre le 12:00 del giorno seguente**.

3.4.4 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.

3.4.5 VALIDAZIONE RECLAMO

Qualora lo staff ritenga idonea la veridicità del reclamo, assegnerà eventuali squalifiche ai capitani del club segnalato.

3.4.6 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 o a sanzioni (la sanzione sarà in base alla gravità dell'azione). **VEDI PUNTO 2.8.5**

Art 3.5 Report Partita e Video Report

3.5.1 STREAMING PARTITA

Lo streaming della partita è **OBBLIGATORIO** partendo dallo schieramento LOBBY di gioco che comprende SOLO il match della partita interessata.

3.5.2 VIDEO REPORT

Per la Serie A

A fine partita è **NECESSARIO** creare un **VIDEO REPORT** con ID TABLE, il risultato del Match e la visualizzazione delle statistiche finali di tutti i giocatori della propria squadra.

Per la serie B

A fine partita è **NECESSARIO** creare un **VIDEO REPORT** con ID TABLE, il risultato del Match e la visualizzazione della schermata eventi e delle statistiche finali di tutti i giocatori.

Per la serie C

A fine partita è **NECESSARIO** creare un **VIDEO REPORT** con ID TABLE, il risultato del Match e la visualizzazione della schermata eventi e delle statistiche finali di tutti i giocatori.

3.5.3 SCADENZA REPORT

Per effettuare il report in maniera automatica bisognerà tenere conto che il sito tiene in memoria un massimo di 5 partite alla volta la quali si aggiorneranno di partita in partita sia che siano amichevoli o randomiche. **Pertanto si consiglia di effettuare il report entro le due partite successive a quella di campionato**

NOTA: E' vivamente consigliato il caricamento del risultato a fine match per velocizzare il lavoro dello staff.

3.5.4 ASSENZA VIDEO REPORT

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

3.5.5 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.

3.5.6 VIDEO REPORT CON PIU' PARTITE

Un video report con partite non inerenti a VPA verrà considerato report incompleto

3.5.7 COMPILAZIONE STATISTICHE AUTOMATICA **[NOVITÀ]**

La compilazione automatica sarà possibile **SOLO**:

- A. Per le squadre che hanno inserito l'ID Club nell'apposita voce "**Club ID (Search Club id to connect with ea)**" **nome preciso presente FC**
N.B. per applicare tale voce il capitano dovrà andare in **VPA Manager** → **Actions** → cliccare su "**Modificare**" inserire il nome club corretto presente su FC e cercare il club.
- B. Per effettuare il report in maniera automatica bisognerà tenere conto che il sito tiene in memoria un massimo di 5 partite alla volta la quali si aggiorneranno di partita in partita sia che siano amichevoli o randomiche. **Pertanto si consiglia di effettuare il report entro le due partite successive a quella di campionato.**

Art 3.6 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**) (schermata obbligatoria)
 - B. Schermata dati partita/ eventi (**schermata obbligatoria**)
 - C. Schermata prestazioni (**schermata facoltativa, ma fondamentale per inserimento stats**)
-

Cap 4 - Classifiche

Art 4.1 Classifica Avulsa

Di seguito la lista progressiva dei criteri imposti alle squadre **dal regolamento VPA 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

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

Cap 5 - Calciomercato

N.B.

- **Un player in una season può avere**
 - a. **2 team senza Premium**
 - b. **3 team con Premium**
- **Può spostarsi a mercato aperto una sola volta**
- **Un player non può avere più di 3 team a stagione anche se Premium**
- **Una volta conseguito il premium (acquistandolo direttamente dal sito) bisognerà aprire un ticket con l'avvenuto pagamento.**

Art 5.1 Tesseramento, durata e rinnovo dei contratti player

Tutte le opzioni sui contratti per il giocatore sono visibili attraverso il proprio profilo al seguente link: <https://virtualproassociation.com/player.php#contracts>

5.1.1 DURATA DEI CONTRATTI GIOCATORI

Ogni giocatore firma un contratto per un periodo di tempo **da 1 a 24 mesi all'interno della sua squadra.**

5.1.2 TESSERAMENTO GIOCATORI SVINCOLATI **PREMIUM**

Un club può **tesserare** un qualsiasi **PLAYER PREMIUM SVINCOLATO** a mercato **aperto**, invece a mercato **chiuso** solo se il **CAPITANO** è **PREMIUM**. **comunicando il trasferimento nell'apposito canale della squadra presente su discord.**

5.1.3 TESSERAMENTO GIOCATORI SVINCOLATI

Un Club può Ingaggiare un **PLAYER SVINCOLATO** a mercato **aperto**; **comunicando il trasferimento nell'apposito canale della squadra presente su discord.**

5.1.4 RINNOVO DEI CONTRATTI GIOCATORI

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

5.1.5 SVINCOLO GIOCATORE

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

Un player **PREMIUM** ha un gettone svincolo a stagione a mercato chiuso.

Art 5.2 Svincoli e Clausole

5.2.1 SVINCOLO GIOCATORE PREMIUM

- A. Un giocatore **PREMIUM** può svincolarsi autonomamente a mercato **aperto**.
- B. Un giocatore **PREMIUM** a mercato **CHIUSO** può **acquistare** dallo store [1 TICKET Svincolo](#) per essere svincolato dal team di appartenenza **segnalando l'utilizzo mediante ticket su Discord**.
- C. Al termine di ogni stagione i player potranno richiedere, mediante ticket, lo svincolo gratuito.

N.B. UNA VOLTA ACQUISTATO IL TICKET SVINCOLO APRIRE TICKET SU DISCORD.

Art 5.3 Sessioni di Mercato

- **FINESTRA 1**

Aperto fino al 19 Ottobre 2025

- **FINESTRA 2**

Dal 21 Dicembre al 11 Gennaio 2026

- **FINESTRA 3**

dal 28 Febbraio al 8 Marzo 2026

- **FINESTRA 4**

- *dal 17 Aprile al 20 Aprile 2026*

- **FINESTRA 5**

dall'11 Giugno al 18 Giugno 2026

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 avvisando nel canale personale della squadra su DISCORD.

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 VPA

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

6.2.2 SECONDO TEAM VPA

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 VPA, **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 virtualproassociation.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 VPA
- 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 VPA 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 VPA 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 VPA Italy. **Cessione dei Diritti:**

- A. Tramite [Ticket di Assistenza](#) su VPA 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

- A. È possibile richiedere la verifica del team tramite la mail: teamverified@virtualproassociation.com
 - B. 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 VPA.
 - C. Il Team Verified avrà una spunta speciale sulla pagina team.
-

Cap 7 - Premi

Art 7.1 Caratteristiche dei PREMI

- A. Si potranno vincere carte speciali da utilizzare sul sito
- B. Si potranno vincere VC (Virtual Coins)
- C. I Virtual Coins potranno essere utilizzati per acquistare i prodotti sullo Store VPA.

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 VPA ai fini della graduatoria e ripescaggi.

Art 8.2 Ripescaggi

Per la fase dei ripescaggi verranno seguiti i seguenti criteri:

- A. dal 4° al 6° classificato della lega successiva
 - B. dal 13° in su dei retrocessi
 - C. 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

Per le ultime 2 **giornate** di campionato, **un team che dà forfait** per un singolo match **verrà sanzionato con una penalità di -15 in classifica**.

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 VPA.

9.1.5 REQUISITI MINIMI IN CAMPO

Il **numero minimo** di giocatori in campo a inizio partita **dev'essere sempre garantito**, in caso di mancanza di giocatori la partita verrà persa a tavolino 1-0. (Vedi tabella 1.3)

9.1.6 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 1-0.

9.1.7 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 per ulteriori info aprire ticket.

9.1.8 RITIRO SQUADRA E GESTIONE MANAGER

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

9.1.9 ESPULSIONE SQUADRA E GESTIONE MANAGER

In caso di Espulsione club dalla competizione il Manager sarà SOSPESO per 6 mesi su VPA **insieme a tutti gli owner avuti nel corso della stagione.**

Art 9.2 Politica dei rimborsi

9.2.1 RITIRO O SQUALIFICA

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

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 i 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 VPA, 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 VPA

9.3.5 RISPETTO DELLE REGOLE

Lo staff come i creatori della competizione sono tenuti loro stessi in primis **AL RISPETTO** del suddetto regolamento.

9.3.6 RISERVA DI MODIFICA E/O IMPLEMENTAZIONE

Lo staff si riserva il diritto di modificare e/o di implementare eventuali punti non regolamentati per garantire il corretto svolgimento della competizione durante la stagione.

Cap 10 - Ban e sospensione giocatori

10.1 DOPPI ACCOUNT

I doppi account sulla piattaforma VPA 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.

10.2 BAN

- A. Un giocatore bannato non potrà prendere parte alle competizioni VPA per 1 anni (per info aprire ticket)
- B. Un giocatore che riceve un permaban sarà bannato a vita dalle competizioni VPA

10.3 SOSPENSIONE

- A. Un giocatore che riceve una sospensione dalle competizioni VPA potrà **acquistare 1 TICKET SOSPENSIONE** per annullare la sospensione.

