



REGOLAMENTO GENERALE
STAGIONE 2021

PREMESSA

Tutti i partecipanti che aderiscono a questa competizione, accettano e si impegnano a rispettare questa competizione e regolamento.

Lo staff dedicato alla gestione della competizione si riserva il diritto di modificare o inserire nuove varianti riportate all'interno del regolamento, con tempestiva comunicazione a tutti i capitani.

Lo Staff si riserva il diritto insindacabile di punire comportamenti non in linea con il regolamento e condotte non esplicitamente previste ma tese comunque ad alterare il corretto svolgimento delle competizioni. La sanzione applicata sarà proporzionale a tale condotta e nei casi più gravi potrà comportare l'esclusione definitiva dalla competizione di tutto il club.

Ricordiamo che la competizione VPA ha deciso che I TAVOLINI saranno quasi banditi e che alcune richieste trovate borderline saranno oggetto di penalizzazione.

Il campionato VPA è un campionato amatoriale che ha lo scopo di far giocare e divertire i ragazzi quindi la politica di VPA sarà far rigiocare il match dedicando giorni di recupero in alcuni giorni di default della competizione per non ledere ai club che partecipano ad altre competizioni.

E' fatto obbligo a tutti i capitani di leggere il regolamento e di evitare la sovrapposizione con altri campionati durante i giorni di default di VPA rispettandone il calendario.

Con la partecipazione alle competizioni VPA, ogni club ed ogni player dà il diritto alla stessa federazione di trasmettere e commentare sui propri network, i match, le prestazioni dei singoli, di pubblicare immagini e di scrivere articoli vari ed eventuali.

Lo scopo di tutto ciò è favorire lo spettacolo senza però diffamare nessun team o giocatore.

1. REQUISITI PER LA PARTECIPAZIONE DEL CLUB ALLE COMPETIZIONI VPA

Numero minimo players in rosa per competizione:

- A. NUMERO MASSIMO DI PLAYERS IN ROSA: 30
- B. NUMERO MINIMO DI PLAYERS IN ROSA: 12
- C. NUMERO MINIMO DI GIOCATORI IN CAMPO:
 - Serie A - 9 (QLS obbligatorio)
 - Serie B - 8 (QLS obbligatorio)
 - Serie C - 7 (QLS obbligatorio)

NB: l'esenzione dell'obbligo del QLS è valevole soltanto se una squadra schiera 11 giocatori in campo.

La rosa del club deve essere registrata nel sito VPA, la partecipazione è riservata ai players iscritti e presenti nel club d'appartenenza e aggiornata all'ultima sessione di mercato.

Dopo la chiusura dei mercati non sarà possibile inserire nuovi players né tantomeno schierarli nelle partite, pena la perdita a tavolino della squadra.

È fatto obbligo l'utilizzo di un canale twitch/youtube per lo streaming (obbligatorio) dei match.

2. GESTIONE DEL CLUB: OBBLIGHI PER IL CAPITANO & VICE CAPITANO

Il capitano può nominare un suo vice nel sito nella pagina amministrativa del suo club.

Il capitano ed il vice sono responsabili della rosa, sono gli unici autorizzati alle operazioni di gestione del club.

I capitani possono svincolare o far registrare un giocatore in rosa durante la fase di calciomercato stabilito dal calendario.

La federazione VPA può svincolare i giocatori che ne facciano richiesta direttamente agli admin, nel periodo di mercato aperto, fermo restando che lo svincolo non comporti un danno al team in termine di numero minimo di partecipanti. In quel caso il capitano ha diritto a max 1 Jolly nell'arco della stagione per richiedere l'apertura provvisoria del mercato esclusivamente per il suo team.

Il capitano o vice hanno l'obbligo di verificare che i propri giocatori siano registrati con id psn corretti.

Gli ID PSN sono spesso oggetto di controversie per una lettera minuscola o maiuscola, in tal caso VPA ha deciso a livello internazionale di non punire una lettera corretta sia essa pur formulata con minuscolo o maiuscolo.

3. MODALITA' DELLO SVOLGIMENTO DEI MATCH

3.1. I giorni e gli orari di default sono i seguenti:

- Campionato MARTEDI' e GIOVEDI' ore 22:15 (+ 10')
- Coppa Italia LUNEDI' ore 23:30 (+10')

La tolleranza di ritardo è fissata in 10 minuti.

La squadra che gioca in casa per primo ha l'obbligo di contattare il Capitano avversario per organizzare l'incontro come da calendario.

Nel caso in cui una squadra non raggiunge il numero di players sufficiente come da regolamento, è tenuto ad avvisare gli avversari 24 ore prima dell'incontro e chiedere lo spostamento della partita, entro lunedì della settimana corrente tramite il [server Discord di VPA](#); nel caso che anche la seconda data fissata non venisse giocata dalla squadra che ha chiesto il rinvio, si procederà ad assegnare la vittoria a tavolino alla squadra avversaria per 1:0 (previa che la squadra avversaria

abbia documentato tramite lo streaming la messa in campo e l'attesa dell'invito se gioca fuori casa; nel caso giochi in casa sia documentato con un video l'invito.)

Entro il 5' minuto di gioco una squadra può decidere di interrompere la partita in caso di crash player nell'avvio. Le squadre potranno rigiocare così la partita anche modificando i ruoli, ma non aggiungendo alcun giocatore in più a quelli precedentemente schierati.

In caso di reti nei primi 5 minuti e successiva interruzione concessa dal regolamento, la partita riprenderà con il risultato ottenuto al momento della sospensione. Non sono valide le reti arrivate con i player fermi o che si disinteressano dell'andamento della gara poiché questo comportamento denota l'effettiva volontà della squadra di abbandonare la partita. Per queste circostanze si prega i capitani in caso di contestazione su un goal di procedere comunque allo svolgimento della partita. La regolarità del goal contestato verrà decisa dallo staff a partita ultimata e dopo l'apertura di un reclamo documentato.

La squadra che subisce la sanzione di cartellino rosso nei primi 5 minuti, perde la possibilità di uscire dal match, mentre tale possibilità rimane alla squadra avversaria, ma nel caso dovesse decidere il riavvio del match annullerebbe i cartellino/i rossi della squadra avversaria, che non saranno conteggiati.

È obbligatorio per i capitani/vice-capitani verificare prima di iniziare il match, gli id psn dei players schierati che deve essere analoga alla registrazione nel sito VPA, e corrispondere alla rosa registrata.

Per postare il video degli incontri ogni squadra deve avere un canale live del club dove poter postare gli incontri per poi successivamente caricarli nel sito <https://virtualproassociation.com>.

Prima dell'inizio del match, i club hanno l'obbligo di registrare la partita e fare lo streaming nel proprio canale e successivamente incollare il link nella pagina dell'inserimento delle statistiche, in campo in modo tale che gli Admin possano verificare eventuali anomalie degli incontri.

I Capitani devono assicurare il RISPETTO dell'orario prestabilito per il giorno della Partita; in caso di spostamento della stessa, previo accordo tra capitani, basterà comunicarlo agli amministratori di VPA nella chat accordi presente sul [server Discord di VPA](#).

È tollerato un ritardo di 10 Minuti oltre le 22:15, purché venga inviata una comunicazione all'avversario al fine di avvisarlo, in caso di ritardo superiore ai 10 minuti è possibile inviare una segnalazione allo staff per comunicare quanto accaduto se uno dei due capitani non sia d'accordo o non abbia notizie dell'avversario

Per poter denunciare il ritardo del team avversario è necessario effettuare la foto e registrare il video con l'orario della squadra schierata in campo in attesa di giocare la partita. Lo staff in base agli elementi e le prove in suo possesso provvederà a dar seguito alla segnalazione o meno ed a prendere i dovuti provvedimenti.

Nelle competizioni NAZIONALI di VPA è possibile utilizzare qualsiasi tipo di esultanza in quanto VPA non ritiene offensiva una o più tipi di esultanze che il gioco prevede.

NB: ammonizioni ed espulsioni non verranno conteggiate ai fini di un'eventuale squalifica.

4. REPORT PARTITE

Il risultato della partita sarà quello maturato al termine dei 90 minuti regolamentari, eventuali tempi supplementari e rigori non verranno presi in considerazione ai fini del risultato.

È fatto obbligo per i capitani e vice-capitani inserire il report delle partite, il termine ultimo dell'inserimento non deve essere oltre il venerdì della settimana corrente al match.

i report sono ritenuti validi solo se sono correlati dello streaming dell'incontro completi di voci dei party del club, con la visione completa della formazione in campo prima dello start, durante l'intervallo deve essere registrato anche la lista dei partecipanti di entrambe le squadre, al termine della partita devono essere visualizzati i seguenti dati:

- statistiche propria squadra;
- statistiche squadra avversaria;
- statistiche singolo giocatore per ogni componente della squadra messo in campo.

5. DIVIETI & SANZIONI

È vietato, pena sconfitta a tavolino (previa esposizione foto da parte della squadra avversaria):

- piazzamento di un giocatore sulla traiettoria verso la porta del pallone durante un calcio di punizione;
- disturbo sul portiere su calcio di punizione/angoli;
- perdere tempo sulla bandierina prima dell'ultimo minuto effettivo di gioco;
- vietato mettere più giocatori sulla linea di porta mentre si gioca;
- se il QLS abbandona durante i rigori si perde a tavolino;
- nessun tipo di bug/glitch (es. fisico giocatore buggato).

E' possibile evitare la sanzione realizzando un autogol entro 5 minuti (di gioco) in caso contrario (senza autogol) gli avversari potranno valutare di far ricorso o meno contro il comportamento antisportivo della squadra.

Perdere tempo di gioco in campo (player nella bandierina è consentito) solo nel finale di recupero ovvero ad 1 minuto dal fischio finale.

Un giocatore, che viene ritenuto colpevole di aver usato tale Bug della corporatura in una competizione VPA, verrà squalificato per 4 giornate da tutte le competizioni e, in caso di recidiva potrà essere squalificato definitivamente.

Nel caso in cui una squadra si ritiri o venga squalificata tutti gli incontri da essa disputati resteranno invariati, tutti gli incontri ancora da disputare saranno assegnati a tavolino alle squadre avversarie.

Un team viene squalificato dalle competizioni in seguito ad un comportamento scorretto dei suoi membri oppure dopo aver perso a tavolino quattro partite singole di campionato. Dal momento in

cui il team è considerato squalificato o ritirato i suoi capitani e tutti i giocatori saranno squalificati dalle competizioni per la stagione in corso. Inoltre i capitani, a discrezione dello staff, in seguito alla decorrenza della squalifica potrebbero essere inibiti dai ruoli manageriali nelle future competizioni.

6. VARIE ED EVENTUALI

Per problematiche (problemi Server, concomitanza Competizioni Ufficiali Europee), lo staff di VPA si riserva di posticipare l'intera giornata, dando comunicazione entro le 24 ore dal problema riscontrato, stabilendo una data di rinvio della giornata sempre nei giorni di default di VPA.

TESTARE LA FLUIDITÀ DI GIOCO

Se la squadra che vuole accertarsi che un suo player non sia crashato prima dell'inizio di un match o che le maglie siano simili all'avversario, deve avvisare il capitano avversario entro il minuto 5 del match ed avrà massimo 2 tentativi successivi per cercare di giocare il match.

In caso di un'azione con goal entro il minuto 5 di un avversario che sia avvenuto con almeno 6 players in campo di entrambi i club, verrà convalidato il goal quindi prima di ricominciare il match per crash o bug maglie, bisogna far segnare o subire autorete entro il minuto 5 per riequilibrare il risultato.

Dopo il secondo tentativo, se sussistono ancora problemi di match tra crash e problemi di server, bisogna avvisare entro il minuto 5 del terzo tentativo l'avversario e l'amministrazione VPA che farà ripetere il match nei giorni di recupero prestabiliti dal calendario VPA.

Per problemi successivi al minuto 5, la partita sarà validata solo se i crash non mettano in difficoltà un club stabilendo che il minimo players per poter disputare un match problematico è fissato in 6 players.

Se un capitano, ritiene di giocare sino al 90esimo in autonomia, si prende la responsabilità di accettare il risultato del campo in quanto per prassi, il capitano che ha problemi ha il dovere di avvisare l'avversario per interrompere immediatamente il match.

L'amministrazione VPA si riserva di poter convalidare alcuni o tutti i goal del match problematico se ad esempio se sino ad un certo minuto i problemi non si siano presentati, quindi la ripetizione del match avverrà tenendo presente i goal segnati in precedenza. Si fa inoltre presente che ogni tipo di furbata ovvero crash simulati o furberie varie, VPA prenderà in considerazione la squalifica di 6 mesi del club e dei players rappresentativi ovvero capitano e vice.

7. GRADUATORIE

Per quanto riguarda la 1° stagione, di seguito il meccanismo di piazzamenti, promozioni e retrocessioni.

Serie A:

- 1°, 2°, 3° e 4° classificata: qualificazione alla VPA Champions League;
- 5°, 6° e 7° classificata: qualificazione alla VPA Europa League;
- Ultime quattro posizioni: retrocessione diretta in Serie B.

Serie B:

- 1°, 2°, 3° e 4° classificata: promozione diretta in Serie A

8. CALCIOMERCATO

MERCATO E INGAGGI

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

DURATA DEI CONTRATTI GIOCATORI

Ogni giocatore firma un contratto per un periodo di tempo da 1 a 12 mesi all'interno della sua squadra.

INGAGGIO GIOCATORI SVINCOLATI

Un club può Ingaggiare qualsiasi PLAYER SVINCOLATO a mercato aperto.

INGAGGIO GIOCATORI SVINCOLATI PREMIUM

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

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.

SVINCOLO GIOCATORE

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

Mercato aperto da lunedì 22 febbraio a lunedì 15 marzo 2021

Mercato chiuso da martedì 16 marzo a giovedì 6 maggio 2021

Mercato aperto da venerdì 7 maggio a domenica 16 maggio 2021

Mercato chiuso da lunedì 17 maggio a domenica 27 giugno 2021