

# REGOLAMENTO IPERMATCH

## Fantasy Game Calcio

### 1. Definizioni

Ai fini del presente Regolamento, con le seguenti parole ed espressioni – declinate sia al singolare che al plurale – avranno i seguenti significati:

- **Campionato**, competizione del Fantasy Game di durata variabile a cui possono partecipare i Giocatori;
- **Commissione**, si tratta della percentuale trattenuta da ipermatch quando si verifica una transazione di acquisto o vendita mediante marketplace. Considerando che il prezzo minimo al quale può essere ceduto un Token è di Euro 0,5, la commissione minima sarà pari a 0,05 Euro per ciascun giocatore coinvolto nella relativa transazione. La commissione sarà pari all'1% del prezzo di vendita/scambio di un Token e sarà applicata sia al venditore che all'acquirente del Token.
- **Fantasy Game**, il fantasy game relativo al calcio, descritto e disciplinato dal presente Regolamento accessibile tramite la Piattaforma;
- **Giocatore**, ciascun utente che abbia creato un account sulla Piattaforma per partecipare al gioco;
- **IIO**, la initial item offering di Token o le recurrent item offering di Token;
- **Ipermatch**, la società Ipermatch S.r.l., P. IVA e Codice Fiscale 11302890964, con sede legale in Corso Plebisciti 1, 20129, Milano, che agisce in qualità di gestore della Piattaforma, della APP ed è l'organizzatore del Fantasy Game;
- **Marketplace**, funzione della Piattaforma che consente la vendita, acquisto e scambio dei Token tra tutti i Giocatori; i Token potranno essere acquisiti tramite l'assegnazione di pacchetti generati dalla Piattaforma, che a seconda dell'evento o del costo, saranno composti da una diversa tipologia di Token di differente rarità. Il contenuto dei pacchetti varierà in base alla tipologia di pacchetto selezionato come segue: il pacchetto da 4 token-calcatori conterrà un calciatore randomico per ruolo (ATT, CC, DIF, POR) mentre i pacchetti special da 11 varieranno per evento con estrazione casuale.. I Token potranno anche essere acquistati sul Marketplace, dove il giocatore potrà vendere o comprare Token tramite ricerca specifica (Nome - Ruolo - Squadra - Età - Rarità).
- **Modalità Classica**, la modalità di gioco del Fantasy Game descritta al paragrafo 6.2 del presente Regolamento;
- **Modalità Iper**, la modalità di gioco del Fantasy Game descritta al paragrafo 6.3 del presente Regolamento;
- **Pacchetto**, pacchetto acquistabile sulla Piattaforma contenente Token assegnati in maniera casuale, il cui costo può variare in ragione del numero e dalla rarità degli elementi in esso contenuti;
- **Piattaforma**, il sito <https://www.ipermatch.it/> e la omonima app mobile/web attraverso cui ciascun Giocatore può accedere alle funzionalità del Fantasy Game;



- **Ranking**, il punteggio assegnato a ciascun Giocatore basato sui risultati ottenuti nei Campionati in cui ha partecipato, come indicato nel paragrafo 5.7 del presente Regolamento;
- **Regolamento**, il presente regolamento;
- **Reward**, premio variabile che è riconosciuto eventualmente ad un Giocatore in ragione dei suoi risultati e ai sensi del presente Regolamento. A scanso di equivoci, un Reward può comprendere Pacchetti, Token, criptovaluta ma nessun premio in denaro;
- **Serie A**, il campionato italiano di calcio italiano di massima serie;
- **Squadra**, gruppo composto da numero di Token non inferiore a 18, attraverso cui ciascun Giocatore partecipa ad uno o più Campionati. A scanso di equivoci, i Token riferiti a Calciatori che non militano nel campionato di Serie A non possono essere inclusi nella Squadra, anche se inclusi nel Wallet;
- **Tether**, la valuta di gioco utilizzabile all'interno della Piattaforma, si tratta di una stablecoin ancorata al US Dollar e verrà utilizzata nello scambio dei token-calciatori;
- **Tier**, gruppo di Giocatori caratterizzati da un Ranking simile compreso in determinato intervallo, come stabilito al paragrafo 5.7.3 del presente Regolamento;
- **Token**, il token digitale riferito al rispettivo calciatore di Serie A, nonché il *non-fungible token* (anche "NFT" o "token") ad essa associato;
- **Wallet**, lo spazio virtuale nel quale sono registrati e visualizzabili i Token (anche se riferiti a calciatori che non militano nel campionato di Serie A) e le criptovalute che sono nella disponibilità del Giocatore.

## 2. Iscrizione alla Piattaforma e partecipazione al Fantasy Game

L'iscrizione alla Piattaforma e la partecipazione al Fantasy Game sono consentite a chiunque abbia compiuto almeno 18 (diciotto) anni.

Ogni account sulla Piattaforma è personale. L'iscrizione alla Piattaforma e la partecipazione al Fantasy Game in rappresentanza o per conto di altre persone diverse dal Giocatore, nonché in associazione a terze parti, non sono consentite.

## 3. Gestione del Wallet

### 3.1. Numero massimo di Token

Il numero massimo di Token che ciascun Giocatore può mantenere nel proprio Wallet è pari a 100 token per ogni calciatore, così da permettere la partecipazione in molte tipologie di torneo e di poter partecipare anche in maniera relativamente massiva al calciomercato via marketplace.

### 3.2. Modalità di acquisto dei Token

#### 3.2.1. Previsioni generali

L'acquisto dei Token sulla Piattaforma è consentito esclusivamente attraverso 3 modalità:

- 1) acquisti di Token durante le IIO
- 2) acquisti sulla Piattaforma tramite pacchetti;
- 3) acquisto o scambio di Token sul Marketplace della Piattaforma, mediante criptovaluta.



L'acquisto, la vendita, lo scambio, la cessione ed il trasferimento – sia a titolo gratuito che a titolo oneroso, all'interno o all'esterno della Piattaforma – dei Token in modalità diverse da quelle previste nel presente Regolamento non sono consentiti e possono comportare la sospensione e/o l'esclusione dalla Piattaforma.

### **3.2.2. Acquisto dei Pacchetti**

L'acquisto dei Pacchetti di Token sulla Piattaforma è consentito tramite la corresponsione del relativo prezzo in Euro (€).

Il prezzo di ciascun Pacchetto può variare in base a diversi fattori, tra cui – a titolo esemplificativo e non esaustivo – il numero di Token in esso contenuti e la loro rarità. I Token eventualmente contenuti in ciascun Pacchetto sono determinati in modo casuale.

### **3.2.3. Acquisto o scambio su Marketplace**

I Token possono essere scambiati, venduti e/o acquistati sull'apposito Marketplace tramite gli Euro (pacchetti) e criptovaluta Tether (marketplace) disponibile nel Wallet del Giocatore. A ciascun Giocatore è consentito solamente di vendere i Token presenti nel proprio Wallet. In ogni caso, l'acquisto e lo scambio di Token è consentito solo ai Giocatori che hanno sufficienti Tether per pagare la relativa Commissione.

### **3.2.4. Restrizioni per acquisti e scambi sul Marketplace**

Non è consentito scambiare e vendere i Token nei casi espressamente previsti dal presente Regolamento.

## **3.3. Liquidazione del Wallet**

A ciascun Giocatore è consentito richiedere la liquidazione del proprio Wallet, mediante la cessione dei Token ivi presenti e poi della relativa conversione in Euro dei Tether in esso contenuti, alle seguenti condizioni:

- il Giocatore deve almeno aver partecipato una volta ad un Campionato della durata di 18 giornate o superiore;
- il Giocatore non deve partecipare ad alcuna competizione nel momento in cui richiede la liquidazione del Wallet;
- il Giocatore deve comunicare all'indirizzo email [info@ipermatch.it.] la messa in liquidazione del Wallet e ottenere la conferma da Ipermatch che il Wallet è in liquidazione;
- il Giocatore da tale momento non potrà più partecipare ad alcuna competizione sulla Piattaforma e potrà cedere tutti i propri Token ai Giocatori interessati ad acquistarli;

Ogni eventuale di richiesta di liquidazione può essere presentata esclusivamente tra il 1° aprile ed il 31 luglio di ogni anno solare. Sono fatte salve le previsioni di cui al paragrafo 8 del Regolamento.

## **4. Caratteristiche dei Token**

### **4.1. Ruoli**

Ciascun Token è associato ad un calciatore del campionato di Serie A. A ciascun Token è associato un ruolo che rispecchia il ruolo all'interno della squadra attribuito al rispettivo calciatore.

I ruoli disponibili sono:

- a) portiere;
- b) difensore;
- c) centrocampista;



d) attaccante.

Il ruolo assegnato a ciascun Token non può essere modificato.

#### **4.2. Overall**

Si tratta della “pagella oggettiva” media di stagione, assoggettabile a quello che viene definito il “fanta-voto” nei tornei di fanta-calcio. Questo punteggio viene rielaborato dall’Intelligenza Artificiale attraverso il deep learning.

#### **4.3. Rarità**

Ciascun Token è unico e associato ad un NFT e reca un numero di serie che indica anche il numero di Token dello stesso tipo disponibili all'interno della Piattaforma (es. 1/100). I Token sono classificati in base alla loro rispettiva rarità nelle seguenti categorie:

- Common
- Rare
- Epic
- Legend

### **5. Partecipazioni ai Campionati e Coppa**

#### **5.1. Limiti alla partecipazione**

Ciascun Giocatore può partecipare liberamente a uno o più Campionati contemporaneamente.

Restano invariate le eventuali limitazioni previste per l'utilizzo di determinati Token in più Campionati contemporaneamente di cui al paragrafo 6.2.3 del presente Regolamento, nonché le restrizioni relative al Tier di appartenenza di ciascun Giocatore.

Nel caso un Giocatore intenda partecipare ad un Campionato già in corso, e ciò sia consentito tramite un sistema di matchmaking attivo sulla Piattaforma, tale iscrizione non potrà avvenire oltre:

- la sesta giornata, nel caso di un campionato della durata di 38 giornate;
- la terza giornata, nel caso di campionato della durata di 18 giornate;
- la prima giornata, nel caso di campionato della durata di 10 giornate.

Non è possibile iscriversi ad un Campionato della durata di 5 giornate già in corso.

#### **5.2. Numero di Giocatori per ciascun Campionato**

Ad esclusione della Coppa, ciascun Campionato può essere costituito da un numero di Giocatori massimo variabile di:

- 10 Giocatori per Campionati della durata di 5 o 10 giornate;
- 15 Giocatori per i Campionati della durata di 18 giornate;
- 20 Giocatori per i Campionato della durata di 38 giornate.

In ogni caso, Ipermatch si riserva il diritto di stabilire durata e composizione numerica per particolari Campionati.

#### **5.3. Costituzione di Campionati "amichevoli"**

Ciascun Giocatore ha la possibilità di creare dei Campionati "amichevoli" in cui può invitare altri Giocatori. Per i Campionati "amichevoli" sono richiesti i requisiti di durata e numero di Giocatori prestabiliti nel paragrafo 5.2. La partecipazione ad un Campionato "amichevole" non dà diritto a nessun Reward e non consente di maturare



o perdere punti esperienza Ranking e della classificazione in Tier, nonché di maturare punti esperienza (come indicato ai paragrafi 5.7 e 5.8 del presente Regolamento).

#### **5.4. Giornate di Campionato**

Ciascuna giornata di ciascun Campionato si svolge in coincidenza di una giornata del Campionato di Serie A. In ciascuna giornata di ciascun Campionato, ciascun Giocatore affronta in una partita un altro Giocatore iscritto nel medesimo Campionato secondo un calendario stabilito in maniera assolutamente casuale da Ipermatch.

#### **5.5. Assegnazione dei punteggi in classifica**

Al termine di ciascuna partita di ogni giornata di Campionato, a ciascun Giocatore vengono assegnati dei punti in caso di vittoria o pareggio (per maggiori informazioni su come su come viene determinato il risultato di ciascuna giornata, si prega di consultare il paragrafo 6.2.9.).

In caso di vittoria, il Giocatore vincitore riceve 3 punti in classifica.

In caso di pareggio, è assegnato 1 punto a ciascun Giocatore.

In caso di sconfitta, il Giocatore perdente non riceve nessun punto.

#### **5.6. Classifica finale**

La classifica finale di ciascun Campionato sarà utilizzata per l'assegnazione dei punti ai fini del Ranking a ciascun giocatore.

In caso di arrivo a pari punti, saranno utilizzati i seguenti criteri per determinare a quale Giocatore debba essere assegnata la posizione in classifica contesa:

- Giocatore che abbia segnato il maggior numero di goal al termine del Campionato (si veda il paragrafo 6.2.9 per comprendere come vengono assegnati i goal a ciascun Giocatore);
- Giocatore che abbia ottenuto il punteggio complessivo più alto al termine del Campionato, indipendentemente dal numero di goal segnati;
- Giocatore che possiede il numero di Token (nei limiti di quanto consentito dal relativo Ranking), più elevato;
- Giocatore che ha partecipato a più tornei su Ipermatch;
- Giocatore che si è iscritto per primo al torneo.

#### **5.7. Valutazione del livello dei Giocatori e Tier**

##### **5.7.1. Descrizione**

La partecipazione ai Campionati da parte dei Giocatori, sia in Modalità Classica che in Modalità Iper, deriverà da una graduatoria suddivisa in diversi Tier basati sul Ranking di ciascun Giocatore.

Ciascun Giocatore ha la possibilità di salire al Tier superiore per competere in Campionati sempre più difficili e avere la possibilità di guadagnare Rewards migliori, ma corre il rischio di retrocedere in Tier più basso in caso di prestazioni negative. L'eventuale retrocessione in un Tier inferiore o la promozione in uno superiore non comporta l'esclusione di un Giocatore dai Campionati a cui sia già iscritto.

##### **5.7.2. Assegnazione del Ranking**

Al termine di ogni Campionato, a ciascun Giocatore potranno essere aggiunti o detratti dei punti in base al rispettivo piazzamento nella classifica del Campionato in cui compete. Tale punteggio determinerà il Ranking di ciascun Giocatore ed il rispettivo Tier di appartenenza.



Fatte salve le disposizioni relative alla Coppa, il numero di punti assegnati ai fini del Ranking varia a seconda del tipo di Campionato in cui il Giocatore compete, nelle modalità descritte di seguito:

- Campionato a 38 (trentotto) giornate
  - primo classificato = + 150 punti
  - secondo classificato = + 120 punti
  - terzo classificato = + 100 punti
  - dal quarto al settimo classificato = + 70 punti
  - dall'ottavo al dodicesimo classificato = + 30 punti
  - dal tredicesimo al diciassettesimo classificato = - 10 punti
  - dal diciottesimo al ventesimo classificato = - 20 punti
- Campionato da 18 (diciotto) giornate
  - primo classificato = + 70 punti
  - dal secondo al quinto classificato = + 30 punti
  - dal sesto all'ottavo classificato = + 10 punti
  - nono e decimo classificato = - 10 punti
- Campionato a 10 (dieci) giornate
  - primo classificato = + 40 punti
  - dal secondo al quarto classificato = + 20 punti
  - quinto classificato = + 5 punti
  - sesto classificato = - 10 punti
- Campionato a 5 (cinque) giornate
  - primo classificato = + 20 punti
  - dal secondo al terzo classificato = + 10 punti
  - dal quarto al quinto classificato = + 5 punti
  - sesto classificato = 0 punti

### **5.7.3. Suddivisione dei Tier**

In base al rispettivo Ranking, i Giocatori sono suddivisi nei seguenti Tier:

- Ranking da 0 a 199 = Tier "Bronzo";
- Ranking da 200 a 309 = Tier "Argento";
- Ranking da 310 a 429 = Tier "Oro";
- Ranking da 430 a 499 = Tier "Platino";
- Ranking pari o superiore o 500 = Tier "Diamante".

### **5.8. Livelli di esperienza**

Il livello dei giocatori sarà compreso tra 1 a 58, il cambio di livello sarà conseguibile con i punti esperienza ricavati dalla partecipazione a tornei e campionati sulla Piattaforma e dalla vincita dei relativi premi. I livelli sono definiti come nella seguente tabella:



LIVELLI	EXP. NECESSARIA	CATEGORIA	GRADO	PREMI
1	0	PULCINI	I	-
10	262	ESORDIENTI	I	1 PACK COMMON
20	2.442	GIOVANISSIMI	I	1 PACK SINGLE EPIC
30	22.747	ALLIEVI	I	1 PACK EPIC
40	211.852	JUNIORES	I	1 PACK SINGLE LEGEND
LIVELLI	EXP. NECESSARIA	CATEGORIA	GRADO	PREMI
50	1.973.028	DILETTANTISTICO	3ª CAT.	1 PACK SINGLE LEGEND
51	2.466.285	DILETTANTISTICO	2ª CAT.	1 PACK SINGLE LEGEND
52	3.082.857	DILETTANTISTICO	1a CAT.	1 PACK SINGLE LEGEND
53	3.853.571	DILETTANTISTICO	PROMOZIONE	1 PACK SINGLE LEGEND
54	4.816.963	DILETTANTISTICO	ECCELLENZA	1 PACK SINGLE LEGEND
55	6.021.204	S. PROFESSIONISTICO	SERIE D	2 PACK SINGLE LEGEND
56	7.526.505	PROFESSIONISTICO	SERIE C	1 PACK LEGEND
57	9.408.132	PROFESSIONISTICO	SERIE B	1 PACK LEGEND
58	11.760.165	PROFESSIONISTICO	SERIE A	1 PACK SPECIAL

## 5.9. Reward

Al termine di un Campionato, i Giocatori compresi tra la prima e la terza posizione in classifica ha la possibilità di riscattare un Reward parametrato come segue:

- alla posizione finale in classifica;
- alla durata del Campionato;
- al Tier di appartenenza del Giocatore.

In aggiunta a quanto precede, al termine di un Campionato ciascun Giocatore ha diritto a riscattare un Reward nel caso ottenga nel medesimo Campionato una serie di vittorie consecutive della lunghezza di 7, 12, 18, 23, 28, 33 o 38 partite.

Tali Reward saranno indicati nel regolamento di ciascun Campionato.

Infine, ciascun Giocatore ha a disposizione diversi obiettivi settimanali e giornalieri, al raggiungimento dei quali può riscattare un Reward parametrato al livello di difficoltà degli stessi. Tali Reward possono essere riscattati contestualmente al raggiungimento dell'obiettivo stabilito.



## **6. Come funziona il Fantasy Game**

### **6.1. Modalità di gioco**

Le modalità di partecipazione e gioco a ciascun Campionato del Fantasy Game sono:

- Modalità Classica;
- Modalità Iper.

Le regole che disciplinano lo svolgimento del Fantasy Game (a titolo esemplificativo e non esaustivo, quelle in materia di calcolo dei punteggi e scambi di Token) muteranno a seconda della rispettiva modalità applicata al Campionato a cui il Giocatore partecipa.

### **6.2. Modalità Classica**

#### **6.2.1. Formazione, moduli ammessi**

In ciascuna partita di Campionato, il Giocatore deve schierare una formazione composta da n.11 Token titolari e n. 7 Token in panchina tra quelli presenti nel Wallet.

I moduli ammessi per lo schieramento dei Token riferiti a calciatori di movimento in campo sono:

- 4-4-2;
- 4-3-3;
- 4-5-1;
- 5-3-2;
- 5-4-1;
- 6-3-1;

in aggiunta ad un Token riferito ad un calciatore nel ruolo di portiere.

Tuttavia, i moduli 3-4-3, 3-5-2 e 3-6-1 possono essere utilizzati da ciascun Giocatore solamente se il regolamento di uno specifico Campionato li ammetta espressamente.

#### **6.2.2. Composizione della panchina**

Nel caso in cui ad uno o più Token schierati come titolari non viene assegnato un punteggio al termine della giornata di Campionato di riferimento, a queste subentrano i Token nel medesimo ruolo schierati in panchina secondo l'ordine stabilito dal Giocatore al momento della definizione della formazione.

A ciascun Giocatore sono concesse un massimo di n. 4 sostituzioni per ciascuna partita. Esaurite le sostituzioni, il Giocatore che non fosse riuscito a schierare almeno 11 calciatori, riceverà un punteggio pari a 3 punti per ogni calciatore mancante.

Gli slot per i Token da schierare in panchina saranno suddivisi per ciascun ruolo nel modo indicato di seguito:

- n. 1 portiere;
- n. 2 difensori;
- n. 2 centrocampisti;
- n. 2 attaccanti.

#### **6.2.3. Limitazioni allo schieramento dei Token**

Non è possibile e non è ammesso schierare contemporaneamente nella stessa partita (sia come titolare che in panchina) due o più Token che rappresentino il medesimo calciatore, mentre è ammesso schierare (sia come





titolare che in panchina) due o più Token che rappresentino il medesimo calciatore in ciascuna delle formazioni schierate contemporaneamente per partecipare a Campionati diversi nella medesima giornata.

#### **6.2.4. Tempi di consegna della formazione**

I Giocatori possono consegnare le formazioni entro 30 minuti prima dell'inizio della prima partita della giornata di Serie A associata alla giornata di Campionato, come stabilito dal calendario della stessa Serie A. Eventuali rinvii della prima partita di una giornata del campionato di Serie A dovuti a circostanze straordinarie (ad es. maltempo, invasioni di campo, ecc.) non hanno effetto su tale scadenza.

In caso di mancata consegna della formazione, viene automaticamente schierata quella della partita precedente, ovvero se non presente viene automaticamente schierata una formazione utilizzando i Token presenti nel Wallet del Giocatore, se questi non ha mai schierato una formazione. Non sono previste penalità sul punteggio.

In alcuni casi, previo avviso a tutti i Giocatori interessati, Ipermatch si riserva il diritto di anticipare o posticipare il tempo di consegna suindicato.

#### **6.2.5. Valutazione di base**

Al termine di ciascuna partita di ciascuna giornata di Campionato, l'algoritmo di training proprietario (IPM-01) fornisce una valutazione basata sulle prestazioni sportive del calciatore a cui è riferito ciascun Token. Tale valutazione è insindacabile.

A scanso di equivoci, si specifica che eventuali valutazioni assegnate ai Token prima del termine di ciascuna giornata di Campionato – o entro le 12 ore dal termine della stessa – sono da considerarsi non definitive e suscettibili di possibili variazioni sia in rialzo che in ribasso.

#### **6.2.6. Bonus e malus**

Alla valutazione di base di ciascun Token come determinata ai sensi del paragrafo 6.2.5, si vanno a sommare e/o sottrarre dei punti bonus e malus basati su delle variabili strettamente collegate alle prestazioni in campo del relativo calciatore a cui è associata ciascun Token.

I possibili punti di valutazione bonus e/o malus sono assegnati nel modo che segue:

- +3 punti per ogni goal segnato;
- +2 punti per ogni goal segnato direttamente su calcio di rigore;
- +1 punto per ogni assist servito;
- -2 punti per ogni autogoal segnato;
- -3 punti per ogni calcio di rigore sbagliato;
- -0,5 punti per ogni ammonizione ricevuta;
- -1 punto per ogni espulsione ricevuta;
- +1 punto per aver mantenuto la porta inviolata (valido solo per i Token a cui è associato un calciatore nel ruolo di portiere);
- -1 punto per ogni goal e/o autogoal subito (valido solo per i Token a cui è associato un calciatore nel ruolo di portiere);
- +3 punti per ogni calcio di rigore parato (valido solo per i Token a cui è associato un calciatore nel ruolo di portiere).



Per l'assegnazione dei bonus e malus riferiti ai goal, autogoal, rigori, cartellini gialli e/o rossi farà fede l'indicazione fornita dalla lega di Serie A a tal riguardo.

Per l'assegnazione dei bonus riferiti agli assist, si specifica che è considerato come "assist" il passaggio o la giocata che permette al marcatore di una rete di andare a segno, laddove congiuntamente:

- procuri un vantaggio al marcatore;
- sia volontario;

A scanso di equivoci, si specifica che:

- il marcatore trae un vantaggio dall'assist quando il passaggio o la giocata del proprio compagno di squadra consente di concludere verso la porta avversaria senza dover superare difendenti avversari, ad eccezione del portiere. Il vantaggio procurato va considerato dal momento in cui il marcatore entra in possesso del pallone e prescinde dal numero di tocchi compiuti prima della conclusione o dalla distanza dalla porta;
- il passaggio è considerato come "volontario" nella circostanza di una giocata che non sia frutto di casualità o di errore. Tuttavia, i passaggi possono ugualmente essere considerati come tali nelle giocate che, seppure non siano chiaramente qualificabili come passaggi, hanno la finalità evidente di rendere il pallone utile per sé o, intenzionalmente, per i propri compagni e che finiscano col procurare un chiaro vantaggio al marcatore. Restano comunque esclusi da questa casistica i tentativi evidenti di tiro verso la porta.

Qualsiasi giudizio sull'assegnazione dei bonus riferiti agli assist è insindacabile.

#### **6.2.7. Bonus per il capitano**

Per ciascuna partita, ciascun Giocatore ha la possibilità di designare un capitano tra i Token schierati in campo come titolari. Tale Token può beneficiare di ulteriori punti bonus in base alla valutazione (comprensiva di bonus e/o malus) che riceve nella relativa giornata di designazione.

Tali punti sono assegnati nel modo che segue:

- +0,5 punti nel caso di valutazione (comprensiva di bonus e/o malus) compresa tra 6,5 e 7,5;
- +1 punto nel caso di valutazione (comprensiva di bonus e/o malus) compresa tra 8 e 9;
- +1,5 punti nel caso di valutazione (comprensiva di bonus e/o malus) a partire da 9,5.

#### **6.2.8. Modificatore di difesa**

In ciascuna partita, in base alla valutazione media (comprensiva di bonus e/o malus) dei Token riferiti a giocatori schierati in difesa, ciascun Giocatore ha diritto ad un bonus calcolato come segue:

- +1 punto in caso di valutazione media compresa tra 6 e 6,49;
- +3 punti in caso di valutazione media compresa tra 6,5 e 6,99;
- +6 punti in caso di valutazione media pari o superiore a 7;

#### **6.2.9. Calcolo del risultato di una partita**

Al termine di ogni partita di partita, la somma delle delle valutazioni ottenute dai Token (comprensive di tutti gli eventuali bonus e/o malus) saranno ricomprese in determinate fasce di punteggio, le quali determineranno il numero di goal assegnati dalla squadra di Ciascun giocatore.



È considerato vincitore il Giocatore che riesce a segnare più goal raggiungendo la fascia più elevata. A scanso di equivoci, nel caso entrambi i Giocatori si trovino nella medesima fascia di punteggio, la partita è considerata pareggiata ed è irrilevante ai fini della vittoria della partita il fatto che un Giocatore abbia ottenuto un punteggio superiore.

Di seguito sono indicate le fasce di punteggio:

- tra 0 e 65.5 punti = 0 goal;
- tra 66 e 71.5 punti = 1 goal;
- tra 72 e 76.5 punti = 2 goal;
- tra 77 e 80.5 punti = 3 goal;
- tra 81 e 85.5 punti = 4 goal;
- tra 86 e 90.5 punti = 5 goal;
- tra 91 e 95.5 punti = 6 goal;
- tra 96 e 99,5 punti = 7 goal;

a partire dall'ultima fascia di punteggio qui indicata, le successive fasce di punteggio avranno un intervallo di 4 punti (ad esempio, in caso di punteggio tra 100 e 103,5 punti saranno assegnati 8 goal, tra 104 e 107,5, 9 goal ecc.).

#### **6.2.10. Limitazioni allo scambio e alla vendita dei Token**

Se un Token è stato schierato nella formazione (sia come titolare che come riserva) in Campionato, non può essere scambiato o venduto sul Marketplace durante lo svolgimento della relativa giornata di campionato. Inoltre nessun Token può essere ceduto se per effetto della cessione il Giocatore non detiene più il numero minimo di calciatori previsto per partecipare alle competizioni alle quali è iscritto ovvero il numero minimo di 10 Token. Nessun Token può essere acquistato o scambiato se il Giocatore non possiede un numero di Tether sufficiente per comprare il Giocatore e pagare le relative commissioni a Ipermatch. Nessun Token può essere ceduto nel caso di cui al paragrafo 7.

#### **6.2.11. Sostituzione Token per trasferimento in altri campionati**

Se un calciatore dovesse andare a giocare in un campionato diverso dalla Serie A, il giocatore manterrà il relativo Token in quanto collezionabile, inoltre, per gli utenti iscritti in fase di IIO, Ipermatch assegnerà un pacchetto di token della medesima rarità del giocatore trasferito. Se il calciatore posseduto si ritira dal calcio giocato, il relativo Token rimarrà come oggetto collezionabile all'interno del wallet del giocatore ma non sarà sostituito.

#### **6.2.12. Sostituzione Token per infortunio grave**

Se un calciatore dovesse subire un infortunio grave, ovvero un evento che pregiudichi la possibilità di partecipare alle partite di Serie A per un periodo di almeno 6 mesi, il giocatore manterrà il relativo Token, inoltre, per gli utenti iscritti in fase di IIO, Ipermatch assegnerà un Token della medesima rarità del giocatore trasferito.

### **6.3. Modalità Iper**

#### **6.3.1. Descrizione generale**

La Modalità Iper è appositamente pensata per rendere il Fantasy Game più competitivo e con un'esperienza di Gioco con una difficoltà aumentata.



Alla Modalità Iper si applica quanto già previsto per la Modalità Classica di cui al paragrafo 6.2, ad eccezione del paragrafo 6.2.10, e quanto espressamente previsto nel presente paragrafo.

In caso di contrasti tra le disposizioni previste nel presente paragrafo e quelle previste nel paragrafo 6.2, le prime avranno la prevalenza su queste ultime.

### **6.3.2. Limiti al numero di Token presenti nel Wallet**

Ai fini della partecipazione ad un Campionato in Modalità Iper, a ciascun Giocatore occorre avere minimo 50 giocatori nel proprio Wallet.

### **6.3.3. Weekly restriction**

Per ogni giornata di Campionato Ipermatch stabilisce restrizioni rispetto ai Token utilizzabili dal Giocatore, che includono – a titolo esemplificativo e non esaustivo – l'età minima o massima dei calciatori associati ai Token, le squadre in cui questi militano, numero di minimo o massimo di Token con determinati overall e/o rarità.

### **6.3.4. Buffed unit**

Previa comunicazione a tutti gli iscritti ai Campionati interessati, ogni giornata di Campionato Ipermatch seleziona determinati Token per i quali saranno applicati i seguenti bonus in luogo a quelli previsti dal paragrafo 6.2.6:

- +4 punti per ogni goal segnato;
- +2 punti per ogni assist servito;
- +4 punti per calcio di rigore parato (valido solo per i Token a cui è associato un calciatore nel ruolo di portiere)
- +3 punti per calcio di rigore segnato;
- +2 punti per porta inviolata (valido solo per i Token a cui è associato un calciatore nel ruolo di portiere)
- +0,5 punti in caso di valutazione di base parti o superiore a 6,5.

Restano invariati i malus eventualmente applicabili.

### **6.3.5. Fair Week**

Ad ogni prima giornata di Campionato di ogni mese, nel caso in cui a nessun Token tra quelli schierati in campo (o eventualmente subentrati dalla panchina) sia assegnato un malus per ammonizione o espulsione, viene assegnato un bonus del valore +5 punti al totale del punteggio finale del Giocatore. Al contrario, nel caso in cui a 4 o più Token tra quelle schierate in campo (o eventualmente subentrate dalla panchina) sia assegnato un malus per ammonizione, viene assegnato un malus del valore -3 punti al totale del punteggio finale del Giocatore (in aggiunta ai malus già assegnati).

### **6.3.6. Intralci**

Nel caso in cui un Giocatore, in una partita di Campionato:

- ottenga un punteggio pari o superiore ad 85 punti; oppure
- vinca con vantaggio pari o superiore a 10 punti sul Giocatore avversario;

nella partita successiva dello stesso Campionato avrà la possibilità di proibire al Giocatore avversario di:

- schierare un determinato Token tra quelli schierati come titolari nella formazione della precedente partita del medesimo Campionato; oppure
- utilizzare un determinato modulo per i Token schierati come Titolari.



Per beneficiare di tale vantaggio, il Giocatore che ne ha diritto ha l'obbligo di comunicare la sua scelta almeno 48 ore prima del termine previsto per la consegna della formazione. In caso contrario, il Giocatore perde il tale vantaggio.

## 7. Regole di condotta

Ciascun Giocatore che utilizzi la Piattaforma si impegna a:

- non violare alcuna legge, norma o regolamento o, comunque, incitare altri a farlo;
- non interferire od ostacolare i servizi forniti da Ipermatch o i server o le reti utilizzati per supportare la Piattaforma, incluse attività di hacking o cracking della stessa;
- non utilizzare software o programmi che possano danneggiare, interferire od ostacolare la Piattaforma, Ipermatch, i sistemi informatici gestiti da quest'ultima, da suoi fornitori o soggetti comunque collegati, con strumenti finalizzati a (a titolo esemplificativo e non esaustivo) DDoS, spamming, hacking, caricamento di virus informatici, worm, trojan, cancelbot, spyware, file corrotti e time bomb;
- non interferire od ostacolare l'utilizzo della Piattaforma da parte di altri Giocatori;
- non tentare di ottenere o acquisire illegalmente password, informazioni sugli account o altre informazioni private di altri soggetti sulla Piattaforma.
- non utilizzare robot, bot, spider o altri dispositivi o processi automatici per accedere alla Piattaforma per nessun motivo;
- non modificare alcun file, codice o altre parti della Piattaforma senza specifica autorizzazione di Ipermatch;
- non utilizzare o distribuire programmi o strumenti software non autorizzati (ad esempio, software per barare o di hacking), né utilizzare exploit, bug o problemi della Piattaforma a proprio vantaggio;
- non farsi coinvolgere e non aiutare altri a barare o ad assumere altri comportamenti anticoncorrenziali e/o scorretti (a titolo esemplificativo e non esaustivo, organizzare *combine* e/o partite truccate);
- non utilizzare o distribuire Token o criptovalute contraffatte, sia all'interno che all'esterno della Piattaforma;
- non tentare di utilizzare la Piattaforma tramite altri servizi non controllati o non autorizzati da Ipermatch;
- non vendere, acquistare, commerciare o altrimenti trasferire od offrire di trasferire il proprio account sulla Piattaforma, qualsiasi accesso personale a questa o, in ogni caso, qualsiasi Token, o criptovaluta associata al proprio account sulla Piattaforma, o su un sito web di terzi, o in connessione con qualsiasi transazione fuori dal gioco, se non espressamente autorizzata da Ipermatch;
- non impegnarsi in alcuna attività che disturbi significativamente l'ambiente di gioco pacifico, corretto e rispettoso della Piattaforma e del Fantasy Game.



Nel caso in cui un Giocatore violi una delle predette regole di condotta o di altre disposizioni del Regolamento, Ipermatch si riserva la facoltà di inviare uno o più avvertimenti al fine di richiedere l'interruzione di qualsiasi condotta irregolare.

Nel caso di gravi e/o ripetute condotte irregolari, Ipermatch si riserva il diritto di sospendere e/o escludere il Giocatore dalla Piattaforma e/o dal Fantasy Game, bloccando il relativo Wallet che non sarà liquidabile.

## **8. Modifiche al Regolamento**

Ipermatch si riserva il diritto di modificare il presente Regolamento nel caso in cui sia necessario:

- a causa dell'evoluzione della funzionalità disponibili sulla Piattaforma;
- per migliorare l'esperienza del Fantasy Game;
- ad adeguarsi o prevenire eventuali comportamenti scorretti dei Giocatori sulla Piattaforma stessa.

In caso di modifiche al presente Regolamento, Ipermatch si impegna a darne notizia con un congruo preavviso prima dell'entrata in vigore delle stesse, in modo da consentire a ciascun Giocatore di prenderne visione e analizzarle. Nel caso in cui un Giocatore non intenda accettare tali modifiche, quest'ultimo potrà esercitare diritto di recesso entro il termine di 6 settimane dalla comunicazione inerente a tali modifiche. In tal caso al giocatore receduto, se compatibile, si applicherà la modalità di liquidazione del Wallet di cui all'articolo 3.3 restando escluso ogni tipo di rimborso da parte di Ipermatch.

