

REGOLAMENTO IPERMATCH

Fantasy Game Calcio

Definizioni	1
Iscrizione alla Piattaforma e partecipazione al Fantasy Game	3
Gestione del Wallet	3
Modalità di acquisto dei Token	3
Liquidazione del Wallet	3
Caratteristiche dei Token	4
Ruoli	4
Overall	4
Rarità	4
Partecipazioni ai Campionati	5
Limiti alla partecipazione	5
Numero di Giocatori per ciascun Campionato	5
Costituzione di Campionati "amichevoli"	6
Giornate di Campionato	6
Assegnazione dei punteggi in classifica	6
Classifica finale	6
Valutazione del livello dei Giocatori e Tier	7
Livelli di esperienza	9
Reward	10
Come funziona il Fantasy Game	11
Modalità di gioco	11
Modalità Classica	11
Modalità Iper	15
Sistema dei pacchetti	16
Meccanismo di token burn	22
Scambio stagionale	22
Regole di condotta	23
Modifiche al Regolamento	24
Fase Alpha e Beta	24

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. 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, ove possibile (o pagata interamente dall'acquirente).
- **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. 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 nelle partite delle varie modalità di gioco in cui ha partecipato;
- **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 scampo 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 scampo 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;
- **Celo/cEur**, la valuta di gioco utilizzabile all'interno della Piattaforma, si tratta di una stablecoin ancorata all'EURO appartenente all'ecosistema di "celo" e verrà utilizzata nello scambio dei token-calcatori;
- **Tier**, gruppo di Giocatori caratterizzati da un Ranking simile compreso in determinato intervallo;
- **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. Modalità di acquisto dei Token

3.1.1. Previsioni generali

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

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

3.1.2. 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.

3.1.3. Acquisto o scambio su Marketplace

I Token possono essere scambiati, venduti e/o acquistati sull'apposito Marketplace tramite Euro e criptovaluta cEur (pacchetti) e criptovaluta cEur (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 fondi per pagare la relativa Commissione.

3.1.4. Restrizioni per acquisti e scambi sul Marketplace

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

3.2. 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 cEur 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° giugno ed il 31 agosto 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. I Token sono classificati in base alla loro rispettiva rarità nelle seguenti categorie:

- Comune
- Rara
- Epica
- Leggendaria
- Unica



5. Partecipazioni ai Campionati

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 7.2.3 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

Ciascun Campionato può essere costituito da un numero di Giocatori massimo pari al numero totale di iscritti alla piattaforma, moltiplicati per il numero di squadre iscritte allo stesso.

Ad ogni giornata, il meccanismo di matchmaking genererà le "coppie" rappresentanti le partite che si svolgeranno nella giornata in oggetto.

Alla fine della giornata il matchmaking selezionerà automaticamente la partita successiva, sulla base di parametri come:

- 1) Lega
- 2) Livello
- 3) Punteggio rosa (ogni combo di rarità ha punteggi diversi, crescenti con la rarità)
- 4) Score nel campionato
- 5) Numero totale di token
- 6) "Tempo di attività"
- 7) Pagella media calciatori
- 8) Risultati precedenti (se hai perso tante partite di fila sarai "accoppiato" con un altro utente con una serie di sconfitte simile)

Ed altre caratteristiche che aggiungeremo nel tempo per rendere la selezione più precisa ed imparziale.

In caso di impossibilità di matchmaking, l'utente competerà contro una squadra "clone" matchata tra tutte le squadre che corrispondono ai requisiti del matchmaking.

La squadra "clone" è una squadra fuori classifica e non otterrà alcun bonus/malus, mentre la squadra dell'utente parteciperà ad un match semplice.



5.3. Costituzione di Campionati "amichevoli"

Ciascun Giocatore avrà la possibilità di creare dei Campionati "amichevoli" in cui potrà 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 darà diritto a nessun Reward e non consentirà di maturare o perdere punti Ranking per classificazione in Tier, ma permetterà di maturare punti esperienza.

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 (per maggiori informazioni su come su come viene determinato il risultato di ciascuna giornata, si prega di consultare il paragrafo 6.2.9.).

La somma dei punti ottenuti in campionato, decreta la propria posizione in classifica come da paragrafo successivo.

5.6. Classifica finale

La classifica finale di ciascun Campionato sarà utilizzata per l'assegnazione dei premi per la top 3 per punti.

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:

- Squadra con il punteggio maggiore;
- Squadra 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 ciascuna Squadra);
- Squadra che abbia ottenuto il punteggio complessivo più alto al termine del Campionato, indipendentemente dal numero di goal segnati;
- Squadra che possiede il numero di Token (nei limiti di quanto consentito dal relativo Ranking), più elevato;
- Squadra che ha partecipato a più tornei su Ipermatch;
- Squadra 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 avrà la possibilità di salire al Tier superiore per competere in Campionati sempre più difficili e avere la possibilità di guadagnare Rewards migliori, ma correrà 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 partita, a ciascun Giocatore potranno essere aggiunti o detratti dei punti in base al rispettivo risultato.

Tale punteggio determinerà il Ranking di ciascun Giocatore ed il rispettivo Tier di appartenenza.

Il numero di punti assegnati ai fini del Ranking varia nelle modalità descritte di seguito:

Puntggi ranking
Vittoria +30
Sconfitta -15
Pareggio +15
Differenza goal +/- 5

Malus di fine stagione 500 punti
Non si potrà scendere al di sotto dei giovanissimi una volta raggiunto il tier

N	Punti Tier	Tier	Titolo	Premio di giornata
1	0-49	Pulcini	/	/
2	50-149	Esordienti	/	/
3	150-299	Giovanissimi	/	1 singolo common
4	300-449	Allievi	/	2 singolo common
5	449-599	Juniors	/	1 pack Basic
6	600-799	Dilettantistico	Terza Categoria	2 pack Basic
7	800-999	Dilettantistico	Seconda Categoria	3 pack Basic
8	1000-1199	Dilettantistico	Prima Categoria	1 pack Standard
9	1200-1499	Dilettantistico	Promozione	1 pack Standard 2
10	1500-1699	Dilettantistico	Eccellenza	2 pack Standard
11	1700-1899	Dilettantistico	Serie D	2 pack Standard 2
12	1900-2299	Semi-Professionistico	Serie C	1 pack Intermediate



13	2300-2699	Professionistico	Serie B	1 pack Intermediate 2
14	2700-	Professionistico	Serie A	1 pack Pro

Sarà possibile per l'utente, ottenere premi in base al ranking a partire dal Tier "Giovanissimi", che diventerà il Tier minimo in caso di prestazioni negative (Floor).

Sarà previsto un malus di fine stagione pari a 500 punti, vale sempre la regola scritta sopra.

Sono previsti dei malus in caso di inattività come segue:

Malus mancato schieramento (formazione non schierata per 2 giornate di fila)	-15
Malus mancato schieramento (formazione non schierata dalla 3 alla 4 giornata)	-20
Malus mancata formazione ricorrente (formazione non schierata dalla 5 alla 9 giornata)	-30
Malus mancata formazione ricorrente (formazione non schierata dalla 10 alla 19 giornata)	-50
Malus mancata formazione ricorrente (formazione non schierata dalla 20 giornata in poi)	-100



5.8. Livelli di esperienza

Il sistema dei livelli è pensato sulla base di un modello a “season pass”, in cui ad ogni stagione calcistica, corrisponde ad una scalata dal livello 1 al 38, con conseguenti premi, stabiliti di anno in anno (attenzione, i premi saranno ricalcolati per ogni nuova stagione).

Vi sarà, con la versione finale dell'App, la possibilità di sottoscrivere un abbonamento “VIP PASS”.

Il livello dei giocatori sarà compreso tra 1 a 38, il cambio di livello sarà conseguibile con i punti esperienza ricavati dalla partecipazione a tornei e campionati sulla Piattaforma, come segue:

- Vittoria 10 punti esperienza;
- Pareggio 5 punti esperienza;
- Sconfitta 2 punti esperienza.

I livelli sono definiti come nella seguente tabella:

Livello	Q.tà exp	Premio
1	50	1 single common
2	75	1 single common
3	100	1 single common
4	125	1 single common
5	150	2 single common
6	175	2 single common
7	200	2 single common
8	225	2 single common
9	250	3 single common
10	275	3 single common
11	300	1 Pack Intermediate
12	400	1 Pack Basic
13	500	1 Pack Basic
14	600	1 Pack Basic
15	700	2 Pack Basic
16	800	2 Pack Basic
17	900	3 Pack Basic
18	1000	3 Pack Basic
19	1100	1 Pack Standard
20	1200	1 Pack Standard
21	1300	1 Pack Standard
22	1400	2 Pack Standard
23	1500	2 Pack Standard
24	1600	2 single Rare



25	1750	1 Pack Pro
26	1900	1 Pack Intermediate
27	2050	1 Pack Intermediate
28	2200	1 Pack Intermediate
29	2350	1 Pack Intermediate
30	2500	1 Pack Intermediate
31	2650	1 Pack Intermediate
32	2800	1 Pack Intermediate
33	2950	1 Pack Intermediate
34	3100	2 Pack Intermediate
35	3250	2 Pack Intermediate
36	3400	1 Pack Pro
37	3550	1 Pack Pro
38	4000	1 Single Legend

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;
- 3-4-3;
- 3-5-2;

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

Tuttavia, i moduli 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 0 in caso di 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/squadre diversi/e nella medesima giornata.

Presenta eccezione lo schieramento di token “Unici” in quanto utilizzabili in diverse competizioni in contemporanea.

6.2.4. Tempi di consegna della formazione

I Giocatori possono consegnare le formazioni entro 15 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 assegnato un punteggio pari a 0.

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 associato ciascun Token.

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

- +3 punti per ogni goal segnato;
- +3 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.).

In caso di vittoria, la squadra otterrà 3 punti ai fini della classifica;

In caso di pareggio, la squadra otterrà 1 punti ai fini della classifica;

In caso di sconfitta, non saranno attribuiti punti.

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. Nessun Token può essere acquistato o scambiato se il Giocatore non possiede un numero di cEur 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.

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 pacchetto della medesima rarità del giocatore infortunato.

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.

6.4. Sistema dei pacchetti

Il sistema pacchetti si basa su un meccanismo di “sbustamento” casuale e suddivisione per rarità:

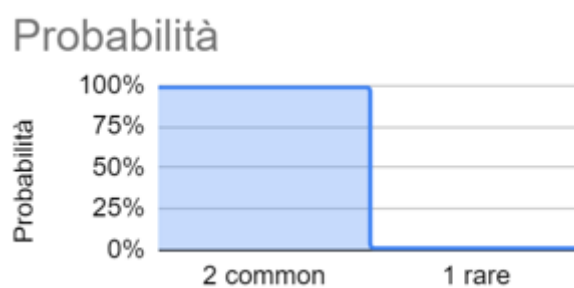
1. pack Basic
2. pack Standard
3. pack Medium
4. pack Pro

Ogni pacchetto avrà possibilità di “sbustamento” diverse e diverse saranno le tipologie di rarità al loro interno.

Inoltre, sarà possibile conoscere l'eventuale combinazione di token-calciatori che potranno essere “sbustate” sulla base delle rarità degli stessi. Di seguito le distribuzioni delle combinazioni e delle probabilità di estrazione:



6.4.1. Pacchetto Basic

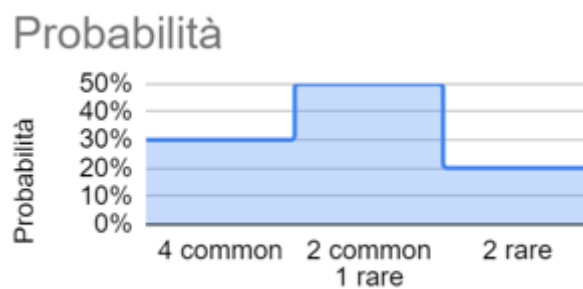


Probabilità per combinazione:

99% 2 common
1% 1 rare

Prezzo 1€ +IVA

6.4.2. Pacchetto Standard



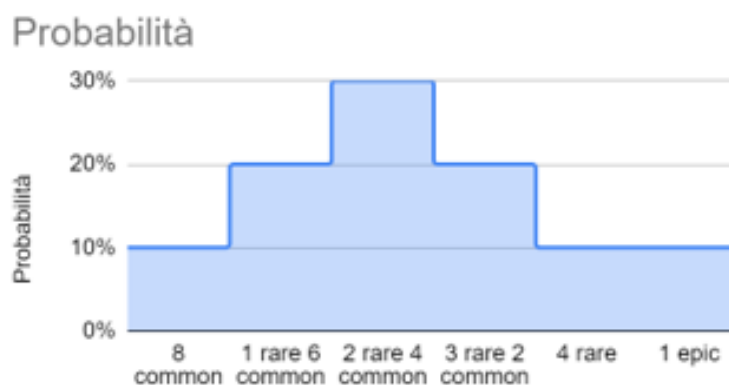
Probabilità per combinazione:

30% 4 common
50% 2 common 1 rare
20% 2 rare

Prezzo 2€ +IVA



6.4.3. Pacchetto Medium

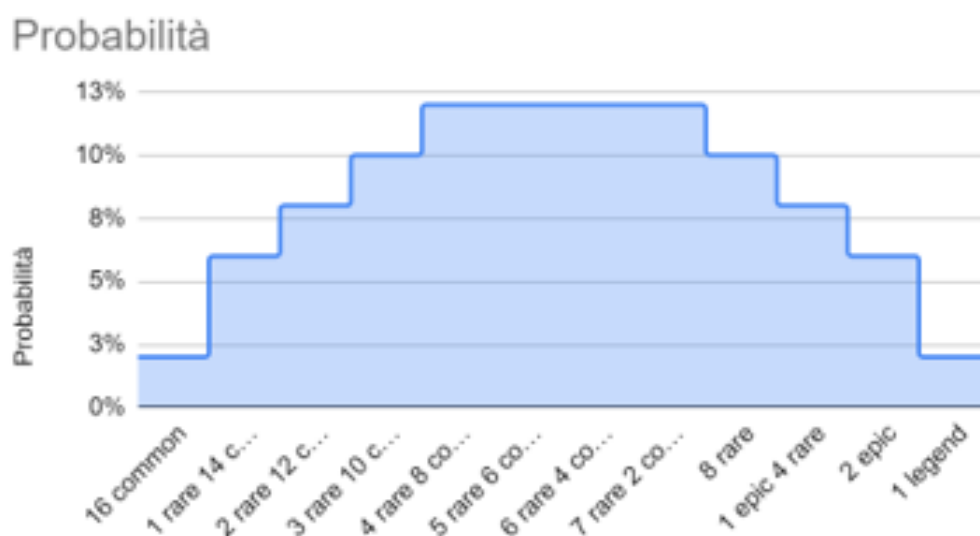


Probabilità per combinazione:

10%	8 common
20%	1 rare 6 common
30%	2 rare 4 common
20%	3 rare 2 common
10%	4 rare
10%	1 epic

Prezzo 4€ +IVA

6.4.4. Pacchetto Pro



Probabilità per combinazione:

2%	16 common
6%	1 rare 14 common
8%	2 rare 12 common
10%	3 rare 10 common



12%	4 rare 8 common
12%	5 rare 6 common
12%	6 rare 4 common
12%	7 rare 2 common
10%	8 rare
8%	1 epic 4 rare
6%	2 epic
2%	1 legend

Prezzo 8€ +IVA

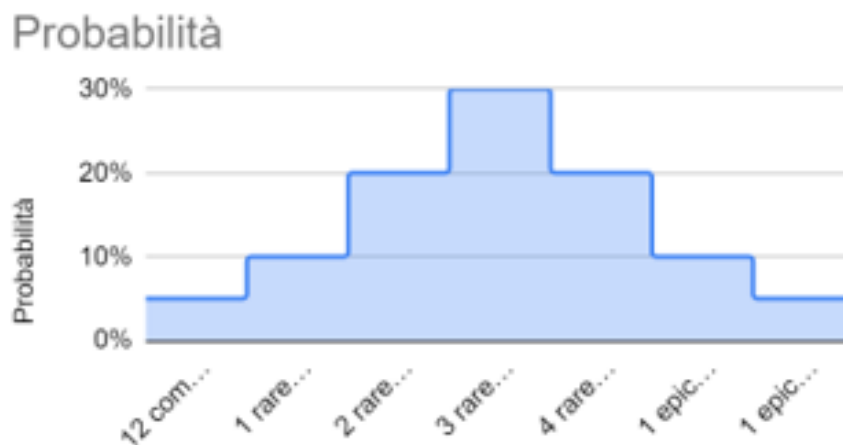
6.4.5. Pacchetto Standard II (Ottenibili solamente come reward in season pass e ranking bonus)



Probabilità per combinazione:

10%	6 common
45%	4 common 1 rare
35%	2 common 2 rare
10%	3 rare

6.4.6. Pacchetto Medium II (Ottenibili solamente come reward in season pass e ranking bonus)



Probabilità per combinazione:



5%	12 common
10%	1 rare 10 common
20%	2 rare 8 common
30%	3 rare 6 common
20%	4 rare 4 common
10%	1 epic 4 common
5%	1 epic 2 rare

6.4.7. Pacchetto Iper

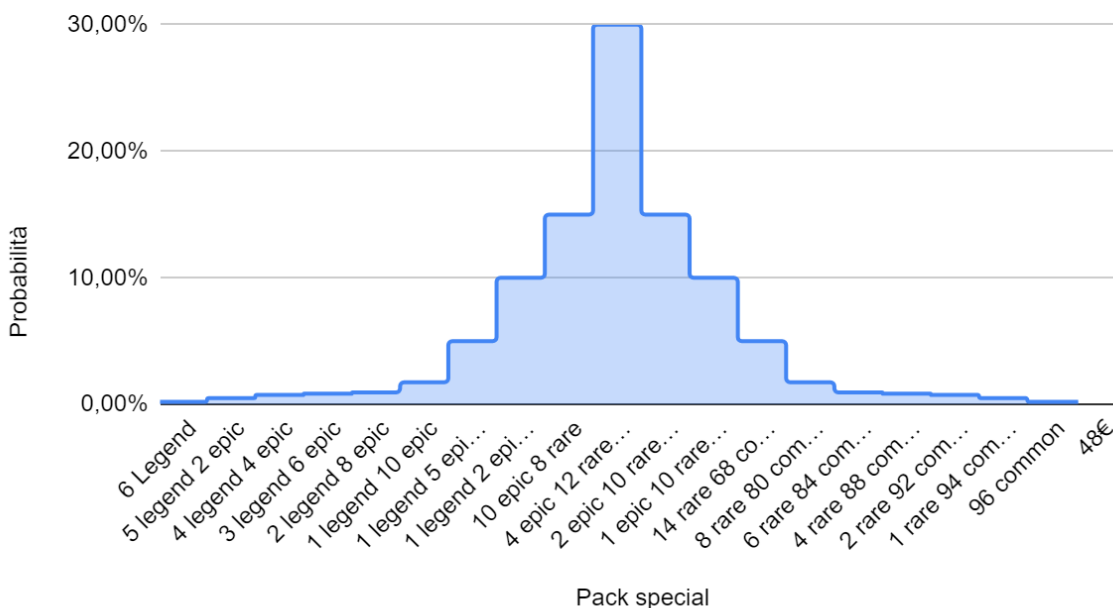
Si tratta di un pacchetto evento disponibile in quantità limitata e solo in periodi di tempo limitati, sarà possibilmente soggetto a restrizioni diverse per ogni evento.

Il **pacchetto Iper** potrebbe avere estrazione per NOME così da aumentare le probabilità di estrazioni di giocatori inclusi in un determinato evento.

L'estrazione per nome sarà calcolata sulla base della % cumulata per rarità (ES. possibilità estrazione legend 1%, se ci sono 25 legend, ogni nome avrà (1/25)% come probabilità di estrazione).

Ogni evento avrà la sua probabilità di estrazione, restrizione e funzionamento.

Probabilità



Probabilità per combinazione:

0,20% 6 Legend
0,50% 5 legend 2 epic
0,75% 4 legend 4 epic
0,85% 3 legend 6 epic
0,95% 2 legend 8 epic
1,75% 1 legend 10 epic
5% 1 legend 5 epic 20 rare
10% 1 legend 2 epic 10 rare 22 common
15% 10 epic 8 rare
30% 4 epic 12 rare 40 common
15% 2 epic 10 rare 60 common
10% 1 epic 10 rare 68 common
5% 14 rare 68 common
1,75% 8 rare 80 common
0,95% 6 rare 84 common
0,85% 4 rare 88 common
0,75% 2 rare 92 common
0,50% 1 rare 94 common
0,20% 96 common

Prezzo 48€ +IVA

6.4.8. Funzionamento dello starter pack

Si tratta del pack gratuito ricevuto al momento dell'iscrizione ad ipermatch.
Contiene una squadra da 11 + 7 con modulo 3-4-3 e conterrà token-calciaatori common, rare o epic.

Modulo 3 DIF 4CC 3ATT	
RUOLO	2 POR
Common	29%
Rare	70%
Epic	1%
RUOLO	5 DIF
Common	80%
Rare	19%
Epic	1%
RUOLO	6 CC
Common	80%
Rare	19%
Epic	1%



RUOLO	5 ATT
Common	80%
Rare	19.5%
Epic	0,5%

6.5. Meccanismo di token burn

Ciascun giocatore, attraverso un meccanismo di burn dove ogni token bruciato, fa guadagnare dei "crediti", raggiunta una determinata soglia di crediti, può ottenere una carta di rarità selezionata secondo il seguente meccanismo:

- x token burn per ottenere una rare,
- y token burn per ottenere una epic
- z token burn per ottenere una legend.

I crediti generati dal meccanismo di token burn, sono una valuta utilizzabile solo all'interno del gioco di Ipermatch e non rappresentano un valore monetario né consentono alcun riscatto.

Il valore dei crediti sarà definito durante la fase di test della prima versione dell'App.

Le carte che potranno essere ottenute con i crediti del burn, non saranno tutte quelle esistenti, ma una selezione casuale di 1 legend, 2 epic e 3 rare e dei biglietti per poter acquistare 1 pacchetto rare, epic o legend, ad ogni giornata calcistica.

6.6. Scambio stagionale

Sarà prevista una sezione "scambio stagionale" in cui un player che possiede giocatori degli anni passati, potrà ottenere giocatori dell'anno corrente, bruciandoli. Questa sezione sarà attiva durante le RIO (recurrent item offering) una volta lanciata la prima.



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, ovvero 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 preavviso di 15 giorni prima dell'entrata in vigore delle stesse, in modo da consentire a ciascun Giocatore di prenderne visione e analizzarle.

8.1. Fase Alpha e Beta

Il primo rilascio dell'App avverrà in versione "Alpha" ovvero una versione di test che ci permetterà di raccogliere tutti i dati utili al miglioramento dell'esperienza utente e di tutte le regole che verranno utilizzate all'interno dell'ecosistema ipermatch.

Il regolamento in oggetto potrà subire modifiche al fine di migliorare l'esperienza di gioco e l'usabilità e per ottimizzare la security dell'App ipermatch.

Nella Versione Alpha non saranno pertanto presenti tutte le funzionalità descritte in questo regolamento per permettere una raccolta dati al fine di ottimizzarlo.

Le funzionalità verranno rilasciate con gli aggiornamenti periodicamente pubblicati e con la versione 2.0 dell'App.

