

KICK TRADER

MANUALE DI GIOCO

2 APRILE 2021
TRADINGTRENDS SRL
VIA SELVA 101, ALTAMURA (BA)

SOMMARIO

1. INFORMAZIONI GENERALI	1
1.1. TIPOLOGIA DI GIOCO	1
1.2. PIATTAFORME DI UTILIZZO	1
2. LA FIGURINA	2
2.1. CHE COS'È UNA FIGURINA	2
2.2. INFORMAZIONI PRESENTI SULLA FIGURINA	2
2.3. COME OTTENERE UNA FIGURINA	2
3. RISORSE	4
3.1. LINGOTTI	4
3.1.1. A cosa servono i Lingotti	4
3.1.2. Disponibilità iniziale di Lingotti	4
3.1.3. Ottenere Lingotti extra	4
3.2. T-COIN (TC)	4
3.2.1. A cosa servono i T-Coin	4
3.2.2. Disponibilità iniziale di T-Coin	4
3.2.3. Ottenere T-Coin extra	4
3.3. CREDITI	4
3.3.1. A cosa servono i Crediti	4
3.3.2. Disponibilità iniziale di Crediti	4
3.3.3. Ottenere i Crediti	5
4. LIVELLI	6
4.1. STRUTTURA DEI LIVELLI	6
4.1.1. Numero di livelli	6
4.1.2. Come salire al livello successivo	6
4.2. RICOMPENSE DEI LIVELLI	7
5. MISSIONI	8
5.1. TIPI DI MISSIONI	8
5.2. RICOMPENSE DELLE MISSIONI	8
6. MERCATO	9

6.1.	IN COSA CONSISTE IL MERCATO	9
6.1.1.	Scouting (Compravendita Pubblica)	9
6.1.2.	Compra dai Manager (Compravendita Privata)	9
6.1.3.	Vendi Figurine (Compravendita Privata)	9
6.2.	COME COMPRARE UNA FIGURINA ALL'ASTA (stile ebay)	9
6.2.1.	Partecipazione all'asta	9
6.2.2.	Offerte di Acquisto	9
6.2.3.	Base d'asta	10
6.2.4.	Durata dell'asta	10
6.2.5.	Compra Ora (solo Compravendita Privata)	10
6.2.6.	Offerte di acquisto last-minute	10
6.2.7.	Congelamento dell'asta durante una partita	10
6.3.	COME VENDERE UNA FIGURINA	10
6.3.1.	Inserire Base d'asta (prezzo minimo)	10
6.3.2.	Inserire Prezzo Compra Ora (prezzo massimo)	10
6.3.3.	Brucciare una figurina	11
6.4.	LIMITAZIONI E CONTROLLI SUL MERCATO	11
6.4.1.	Limitazioni per la vendita	11
6.4.1.1.	<i>Figurine bonus non vendibili</i>	11
6.4.1.2.	<i>Vendita bloccata se un calciatore sta giocando</i>	11
6.4.1.3.	<i>Numero massimo di figurine vendibili in una settimana</i>	11
6.4.1.4.	<i>Fasce di prezzo</i>	11
6.4.1.5.	<i>Operazioni con lo stesso IP</i>	12
6.4.2.	Controlli sulle operazioni degli utenti	12
6.4.2.1.	<i>Tasto Segnala Giocatore</i>	12
6.4.2.2.	<i>Controlli giornalieri automatici sulle operazioni sospette</i>	12
7.	BATTLES	13
7.1.	COS'È BATTLES?	13
7.1.1.	Struttura delle Battles	13
7.1.1.1.	<i>Come funziona il matchmaking</i>	13
7.2.	LEGHE E PUNTI RANKING	13
7.2.1.	Cosa sono i Punti Ranking	13
7.2.1.1.	<i>ELO rating system</i>	14
7.2.2.	Come cambiano i Punti Ranking	14
7.2.3.	Come funzionano le leghe	15
7.3.	REGOLE BATTLES	15
7.3.1.	Schieramento della formazione	15
7.3.2.	Punteggio Calciatori	16
7.4.	CLASSIFICHE BATTLES	17
7.4.1.	Classifica della Lega	17
7.4.2.	Classifica Settimanale (di giornata)	17
7.5.	PREMI BATTLES	17
7.5.1.	Premi in-game	17

7.5.2.	Buoni acquisto	18
8.	RANKING	19
8.1.	DETERMINAZIONE DEL RANKING	19
8.2.	AGGIORNAMENTO DEL RANKING	19
9.	NEGOZIO	20
9.1.	RICARICA CREDITI	20
9.2.	SCAMBIA CREDITI	20
9.3.	PACCHETTI DI FIGURINE	20

Ultimo aggiornamento: 02/04/2021

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

1. INFORMAZIONI GENERALI

1.1. TIPOLOGIA DI GIOCO

KickTrader è un nuovo gioco di calcio fantasy in stile manageriale, dove è possibile vincere premi reali.

L'utente veste i panni di un Fanta Manager che deve gestire la propria squadra virtuale di calciatori, schierarla in occasione delle partite reali e competere sulla base delle prestazioni in campo per scalare le leghe e vincere i premi in palio.

Grazie a un vero mercato di calciatori, è possibile fare compravendita con gli altri manager e migliorare la propria squadra ogni giorno. All'interno del gioco esiste un numero limitato di figurine digitali per ogni calciatore e ogni figurina è davvero unica.

Il gioco è basato sul campionato di Serie A.

Inoltre, ci sarà un evento speciale basato sugli Europei di Calcio 2021. Durante tutto il periodo di svolgimento dell'Europeo, i manager potranno comprare e vendere i relativi giocatori e sfidarsi per i premi in palio!

1.2. PIATTAFORME DI UTILIZZO

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

2. LA FIGURINA

2.1. CHE COS'È UNA FIGURINA

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

2.2. INFORMAZIONI PRESENTI SULLA FIGURINA

- **Nome del Calciatore**
- **Rarità** (numero di stelle)
 - 1 Stella (*Penny Stock Tier 2*): giocatori non titolari, di leghe minori o non ancora affermati - rarità molto bassa
 - 2 Stelle (*Penny Stock Tier 1*): giocatori ordinari, che hanno dimostrato ancora poco - rarità bassa
 - 3 Stelle (*Growth Stock Tier 2*): giocatori affermati, con un ampio potenziale di crescita - rarità media
 - 4 Stelle (*Growth Stock Tier 1*): grandi giocatori - rarità media/alta
 - 5 Stelle (*Blue Chip*): top player al mondo - rarità molto alta

Ad ogni rarità è associato un nome che fa riferimento ai termini tipici dei mercati finanziari (ricordi le Penny Stock di Jordan Belfort in *“The Wolf of Wall Street”*?).

Le Penny Stock rappresentano i titoli che hanno un basso valore sul mercato, mentre le Blue Chip fanno riferimento ai titoli migliori, quelli con un alto valore di mercato.

- **Prezzo medio di mercato**

Indica il prezzo medio alla quale il giocatore viene comprato sul mercato ed è quindi legato alla Domanda/Offerta dei manager. Il prezzo sale se l'interesse dei manager aumenta e scende se diminuisce.
- **Ruolo**
- **Squadra**
- **Numero di figurine esistenti** (in alto a destra)

2.3. COME OTTENERE UNA FIGURINA

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

- **Mercato:** si possono acquistare e vendere le figurine con gli altri utenti. Ogni settimana vengono messe sul mercato figurine completamente nuove
- **Pacchetti di figurine:** si possono aprire i pacchetti di figurine per trovarne alcune in maniera casuale. Per ogni pacchetto, ci sono differenti probabilità di trovare una specifica rarità

- **Salire di livello:** al raggiungimento di determinati livelli, l'utente otterrà delle figurine casuali di una certa rarità
- **Bonus prima competizione:** quando si parteciperà alla prima competizione, ad ogni utente verrà chiesto di scegliere 11 figurine in regalo (1 Portiere, 4 Difensori, 4 Centrocampisti, 2 Attaccanti) fra tutte le Penny Stock (1 o 2 Stelle) presenti nel gioco e rispettando il budget virtuale a disposizione. Nella scelta si possono inserire figurine doppioni dello stesso calciatore.

3. RISORSE

3.1. LINGOTTI

3.1.1. A cosa servono i Lingotti

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

3.1.2. Disponibilità iniziale di Lingotti

Ogni utente riceve 15 lingotti al 1° accesso.

3.1.3. Ottenere Lingotti extra

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

3.2. T-COIN (TC)

3.2.1. A cosa servono i T-Coin

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

3.2.2. Disponibilità iniziale di T-Coin

Ogni utente riceve 7.000 TC al 1° accesso.

3.2.3. Ottenere T-Coin extra

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

3.3. CREDITI

3.3.1. A cosa servono i Crediti

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

3.3.2. Disponibilità iniziale di Crediti

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

3.3.3. Ottenere i Crediti

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

4. LIVELLI

4.1. STRUTTURA DEI LIVELLI

4.1.1. Numero di livelli

Ci sono 30 livelli in totale.

4.1.2. Come salire al livello successivo

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

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

I P.ti XP necessari per salire al livello successivo sono indicati nella sezione "Profilo" del gioco; in Tabella 1 sono mostrati i p.ti xp acquisiti per la partecipazione alle aste e gli spacchettamenti. Per consultare i p.ti xp acquisiti nelle competizioni e nelle missioni consultare la relativa sezione nel gioco.

Tabella 1. P.ti XP acquisiti

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

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

4.2. RICOMPENSE DEI LIVELLI

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

- Lingotti
- T-Coin
- Figurine Casuali

5. MISSIONI

5.1. TIPI DI MISSIONI

- Primarie
- Secondarie (verranno implementate in seguito)
- Settimanali (verranno implementate in seguito)

5.2. RICOMPENSE DELLE MISSIONI

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

Quando un utente completa una determinata missione riscatta:

- P.ti XP
- Lingotti
- T-Coin

6. MERCATO

6.1. IN COSA CONSISTE IL MERCATO

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

6.1.1. Scouting (Compravendita Pubblica)

- Ogni giorno vengono immesse sul mercato delle figurine completamente nuove.
- Le nuove figurine vengono pianificate e immesse giornalmente in maniera automatica da un algoritmo proprietario che analizza costantemente la domanda/offerta nel mercato.
- Generalmente, le nuove figurine vengono immesse tutti i giorni dalle 08:00 alle 23:00, ma gli orari possono subire delle variazioni a seconda delle partite reali.
- Le figurine Blue Chip (5 Stelle) vengono immesse solo in specifici giorni della settimana: mercoledì, giovedì e venerdì.

6.1.2. Compra dai Manager (Compravendita Privata)

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

6.1.3. Vendi Figurine (Compravendita Privata)

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

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

6.2.1. Partecipazione all'asta

Per partecipare a un'asta (e effettuare offerte di acquisto) sono necessari i lingotti (vedi Tabella 2 per consultare i costi d'accesso alle aste).

6.2.2. Offerte di Acquisto

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

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

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

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

6.2.3. Base d'asta

- **Compravendita Pubblica:** la base d'asta è definita dal team di KickTrader ed è diversa per ogni calciatore.
- **Compravendita Privata:** la base d'asta equivale al prezzo di vendita inserito dall'utente.

6.2.4. Durata dell'asta

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

6.2.5. Compra Ora (solo Compravendita Privata)

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

6.2.6. Offerte di acquisto last-minute

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

6.2.7. Congelamento dell'asta durante una partita

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

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

6.3. COME VENDERE UNA FIGURINA

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

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

6.3.1. Inserire Base d'asta (prezzo minimo)

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

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

6.3.2. Inserire Prezzo Compra Ora (prezzo massimo)

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

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

6.3.3. Bruciare una figurina

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

6.4. LIMITAZIONI E CONTROLLI SUL MERCATO

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

6.4.1. Limitazioni per la vendita

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

6.4.1.1. Figurine bonus non vendibili

Le 11 figurine bonus, riscattabili alla prima competizione, non possono essere vendute in alcun modo.

6.4.1.2. Vendita bloccata se un calciatore sta giocando

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

6.4.1.3. Numero massimo di figurine vendibili in una settimana

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

- 6 Penny Stock Tier 2 o Tier 1 (1 o 2 Stelle)
- 3 Growth Stock Tier 2 (3 Stelle)
- 1 Growth Stock Tier 1 (4 Stelle)
- 1 Blue Chip (5 Stelle)

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

6.4.1.4. Fasce di prezzo

Ogni calciatore ha una fascia di prezzo differente e basata sul prezzo medio di mercato. I prezzi minimi e massimi per l'acquisto e la vendita si modificano automaticamente e si autoregolano in base alle contrattazioni sul mercato e al prezzo medio.

Comunque, per ogni rarità c'è un limite di prezzo massimo che non può essere superato in nessun caso (a prescindere dal prezzo medio).

- Penny Stock Tier 2 (1 Stella): 300 TC
- Penny Stock Tier 1 (2 Stelle): 400 TC
- Growth Stock Tier 2 (3 Stelle): 3.000 TC
- Growth Stock Tier 1 (4 Stelle): 6.000 TC

- Blue Chip (5 Stelle): 12.000 TC

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

6.4.1.5. Operazioni con lo stesso IP

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

6.4.2. Controlli sulle operazioni degli utenti

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

6.4.2.1. Tasto Segnala Giocatore

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

6.4.2.2. Controlli giornalieri automatici sulle operazioni sospette

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

Tabella 2. Costi d'accesso alle aste

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

7. BATTLES

7.1. COS'È BATTLES?

Battles è la modalità competitiva PvP di KickTrader, con un sistema di valutazione basato sull'abilità reale degli utenti. Giocare alla modalità Battles è fondamentale per ottenere punti nelle competizioni settimanali e scalare le leghe, ricevendo i premi.

I risultati nella modalità Battles influenzano il punteggio abilità degli utenti (Punti Ranking), che viene usato per determinare la lega di appartenenza (e i relativi premi in palio).

7.1.1. Struttura delle Battles

Ogni Battle è basata su una giornata di Serie A. Inoltre, durante l'evento speciale basato sugli Europei di Calcio 2021, saranno organizzate delle Battles speciali per ogni giornata della fase a gironi e a eliminazione diretta.

Ogni partita delle Battles permette di competere per 2 obiettivi:

- **La classifica settimanale (o di giornata)** in base alla quale verranno determinati i premi (in-game e buoni acquisto)
- Il **ranking**, che ci permetterà di aumentare i nostri "Punti Ranking" (punteggio abilità) facendoci conquistare la promozione in una lega superiore e quindi concorrere per premi maggiori.

Durante la giornata, ogni utente verrà accoppiato con uno sfidante del suo stesso livello e dovrà ottenere un Punteggio Calciatori maggiore.

7.1.1.1. Come funziona il matchmaking

Il sistema di matchmaking in Battles si basa sui Punti Ranking degli utenti. Questo significa che si verrà abbinati a giocatori con simili Punti Ranking, per garantire un'esperienza più equilibrata possibile.

Generalmente si viene accoppiati con utenti della stessa lega, ma ci sono delle eccezioni nei casi in cui ci troviamo a ridosso di 2 leghe (in zona promozione o retrocessione).

7.2. LEGHE E PUNTI RANKING

7.2.1. Cosa sono i Punti Ranking

I Punti Ranking (o punteggio abilità) è il miglior modo per valutare le tue capacità e quelle degli altri utenti. Ogni partita giocata modifica i Punti Ranking in base ai risultati.

Essi determinano la lega nella quale si compete, ed è parte integrante del sistema di matchmaking nella modalità Battles.

Nota Bene: Dopo l'iscrizione si inizia con 0 Punti Ranking.

7.2.1.1. ELO rating system

Il sistema di valutazione che adottiamo è basato sul sistema di valutazione più famoso al mondo ed è usato come sistema di valutazione per tantissime competizioni come gli scacchi, il calcio, basket, videogiochi ecc.

Questo sistema, chiamato ELO rating system, è perfettamente meritocratico, infatti per ogni sfida si può ottenere un punteggio abilità differente, in base al tipo di avversario che affrontiamo. Dopo ogni partita. Il giocatore vincente prende punti da quello perdente. La differenza tra le valutazioni del vincitore e perdente determina il numero totale di Punti Ranking guadagnati o persi dopo una partita. Se il giocatore con il punteggio più alto vince, al giocatore con il punteggio più basso verranno presi solo pochi punti. Tuttavia, se il giocatore con il punteggio inferiore ottiene una vittoria, saranno trasferiti molti punti di valutazione.

Ciò significa che questo sistema si corregge automaticamente. I giocatori le cui valutazioni sono troppo basse o troppo alte dovrebbero, a lungo termine, fare meglio o peggio di quanto previsto dal sistema di valutazione e quindi guadagnare o perdere Punti Ranking finché le valutazioni non riflettono la loro vera forza di gioco

7.2.2. Come cambiano i Punti Ranking

Ogni partita giocata determina le modifiche ai Punti Ranking in base ai risultati del duello.

A seconda della lega, ogni partita ha un elemento chiamato Fattore-K. Si tratta del limite massimo di aumento o diminuzione dei tuoi Punti Ranking in un singolo duello.

Il Fattore-K si determina in modo unico per ogni partecipante della partita, in base alle rispettive leghe, dal momento che i giocatori potrebbero essere abbinati pur militando in leghe differenti.

Se si ottiene una vittoria il punteggio aumenterà, se si ottiene una sconfitta diminuirà. L'entità delle modifiche dipende dai tuoi Punti Ranking e da quelli del tuo avversario.

Una vittoria contro un avversario con più Punti Ranking garantisce una crescita maggiore rispetto a una contro un avversario con Punti Ranking simili o inferiori.

In caso di pareggio, i Punti Ranking possono aumentare, diminuire o non cambiare affatto. Se l'avversario ha meno Punti Ranking, i tuoi diminuiranno. Se ha Punti Ranking simili ai tuoi, potrebbero non esserci cambiamenti. Se ha più Punti Ranking, i tuoi potrebbe aumentare.

Tabella 3. Punti Ranking nel duello

Lega	Fattore-K
Beginner	40

Star	20
------	----

Ecco un esempio: in lega Beginner, i Punti Ranking massimi che puoi guadagnare o perdere con una partita è di 40, il valore del tuo Fattore-K. Giocando contro un avversario a sua volta nella lega Beginner e con i medesimi Punti Ranking, chi vince ottiene 20 Punti Ranking e chi viene sconfitto perde la stessa quantità di punti. Se la partita si conclude con un pareggio, entrambi mantengono lo stesso punteggio abilità.

Più differenza c'è tra i Punti Ranking dei due giocatori, più cambiano i valori di guadagno/perdita. I due giocatori possono guadagnare o perdere un massimo di 40 Punti Ranking nella lega Beginner.

7.2.3. Come funzionano le leghe

La lega è un gruppo di persone dello stesso livello che si sfidano nelle Battles. Più è alta la lega, maggiore i Punti Ranking dei giocatori al suo interno e maggiori i premi in palio.

Alla prima registrazione si parte dalla lega minore, ossia Beginner.

Al momento esistono 2 leghe su KickTrader (Beginner e Star) ma ne verranno aggiunte delle nuove man mano.

Per essere promosso alla lega superiore, dovrai aumentare i tuoi Punti Ranking fino al livello richiesto. Occhio però, ricordati che puoi anche retrocedere di lega.

Tabella 4. Punti Ranking per promozione/retrocessione lega

Lega	Beginner	Star
P.ti Ranking necessari per promozione	0	60
Si retrocede con...	-	0

7.3. REGOLE BATTLES

7.3.1. Schieramento della formazione

- Lo schieramento della formazione è considerato come termine imprescindibile di partecipazione alla modalità Battles
- È possibile schierare la formazione a partire dall'apertura della competizione **fino al termine di scadenza** (indicato nella relativa sezione del gioco)
- Bisogna schierare 11 figurine utilizzando il modulo 4-4-2 (1 Portiere, 4 Difensori, 4 Centrocampisti, 2 Attaccanti)
- Per schierare una figurina, l'utente deve possederne almeno una in portafoglio
- Non si può schierare più di una figurina per lo stesso calciatore
- Si può modificare la formazione inserita prima del termine di scadenza

- Se un giocatore schierato non gioca per qualunque motivo, il suo punteggio totale sarà pari a zero.
- Al momento non è possibile schierare la panchina né fare sostituzioni (ma sarà disponibile a breve)

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

7.3.2. Punteggio Calciatori

Il punteggio di ogni calciatore tiene conto delle prestazioni oggettive nelle partite e viene calcolato utilizzando le statistiche reali in campo, senza essere influenzate da un voto soggettivo.

Il punteggio totale di ogni calciatore viene calcolato come la somma dei valori statistici in Tabella 5.

Tabella 5. Punteggio Calciatori

Attributo giocatore	Tipo di impatto	Uguale per tutti	ATT	CEN	DIF	POR
GIOCO DI SQUADRA						
Minuti giocati	Bonus	0,05				
ATTACCO						
Goal	Bonus		13	16	20	50
Assist	Bonus		7	7	10	20
Tiri nello specchio	Bonus	2				
Tiri fuori lo specchio	Bonus	0,5				
Rigori sbagliati	Malus	-13				
Legni	Bonus	5				
DIFESA						
Duelli vinti	Bonus	0,5				
Duelli persi	Malus	-0,2				
Dribbling subiti	Malus	-0,2				
Tackle	Bonus	2				
Intercetti	Bonus	2				
Tiri respinti	Bonus	2				
Parate totali	Bonus		-	-	-	1
Parate nell'area	Bonus		-	-	-	3
Respinte con i pugni	Bonus		-	-	-	1
Rigori parati	Bonus		-	-	-	13
Goal subiti	Malus		-	-	-1	-3

Porta inviolata	Bonus		-	-	-	15
TECNICA						
Passaggi riusciti	Bonus	0,1				
Passaggi sbagliati	Malus	-0,1				
Passaggi chiave	Bonus	2				
Cross riusciti	Bonus	2				
Cross sbagliati	Malus	-1				
Dribbling riusciti	Bonus	2				
Dribbling sbagliati	Malus	-1				
Falli subiti	Bonus	1				
Rigori procurati	Bonus	3				
MENTE						
Ammonizione	Malus	-3				
Espulsione	Malus	-8				
Falli commessi	Malus	-1				
Rigori causati	Malus	-5				

7.4. CLASSIFICHE BATTLES

7.4.1. Classifica della Lega

Alla fine di ogni partita viene stilata una classifica fra utenti della stessa lega. Si posizionerà in alto chi otterrà i maggiori punteggi calciatori e potrà riscuotere premi in-game maggiori.

7.4.2. Classifica Settimanale (di giornata)

Alla fine di ogni partita viene stilata inoltre una classifica generale fra tutti gli utenti di KickTrader (non considerando la lega di appartenenza ma solo il punteggio squadra ottenuto).

Le prime 3 posizioni vinceranno fantastici buoni acquisto nei tornei validi per i premi in palio.

Nella sezione “**Risultati Battles**” è possibile consultare la Classifica di giornata relativa ad ogni Battle conclusa. Qui vengono mostrati i primi 3 manager classificati, con il relativo punteggio squadra e premio vinto.

7.5. PREMI BATTLES

7.5.1. Premi in-game

Alla fine di ogni Battle si possono vincere premi in-game in base ai propri risultati e alla lega di appartenenza:

- P.ti XP
- Lingotti

- T-Coin

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

7.5.2. Buoni acquisto

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

A partire dal 17 Maggio 2021 e fino al 19 Luglio 2021, sarà possibile vincere premi reali, come buoni acquisto Amazon o GameStop, per un valore totale di 1.960,00€.

Le competizioni saranno basate sulla Serie A e successivamente sugli Europei di Calcio 2021.

Per vincere i premi in palio bisognerà sfidare tutti gli utenti e non solo quelli della propria lega. Quelli che otterranno un punteggio maggiore vinceranno fantastici buoni acquisto Idea Shopping (vedi Tabella 6). Il credito si può utilizzare sul sito <https://www.idea-shopping.com/> per riscattare buoni acquisto Amazon, GameStop, DAZN, Nintendo, AppStore e tanti altri marchi presenti sul catalogo.

Tabella 6. Valore dei buoni acquisto in palio

	Classifica di giornata Serie A (Tornei "Classic")	Classifica di giornata Europei di Calcio 2021 (Tornei "Special Euro 2021")
1° Classificato	75 €	75 €
2° Classificato	50 €	50 €
3° Classificato	25 €	25 €
1 estrazione casuale tra il 4° e l'ultimo classificato	10 €	10 €

8. RANKING

8.1. DETERMINAZIONE DEL RANKING

Il Ranking classifica tutti gli utenti secondo i Punti Ranking ottenuti nelle Battles, in ordine decrescente. I giocatori più competitivi avranno maggiori Punti Ranking e militeranno nelle leghe superiori.

8.2. AGGIORNAMENTO DEL RANKING

Il Ranking viene aggiornato alla fine di ogni Battle.

9. NEGOZIO

9.1. RICARICA CREDITI

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

9.2. SCAMBIA CREDITI

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

9.3. PACCHETTI DI FIGURINE

L'utente può riscattare i pacchetti di figurine utilizzando i crediti ricaricati. In ogni pacchetto c'è un numero variabile di figurine che usciranno in maniera casuale (vedi la Tabella 7 per consultare le differenti possibilità di uscita).

Tabella 7. Possibilità di trovare una determinata rarità nei pacchetti di figurine

Tipo di Pacchetto	Numero di Figurine	Possibilità Penny Stock Tier 1 o 2 (1 o 2 Stelle)	Possibilità Growth Stock Tier 1 o 2 (3 o 4 Stelle)	Possibilità Blue Chip (5 Stelle)
Bronze Pack	2	98,1%	25%	0,8%
Silver Pack	3	87,1%	87,1%	3,5%
Gold Pack	5	69,6%	99,8%	35%