REGOLAMENTO MANAGERNFT

versione 2.0

Managernft.io è realizzato dalla società **UNITOS INTERNATIONAL USA, LLC** con sede legale in **Wilmington**, Contea di **New Castle**, stato del **Delaware**, che gestisce un servizio di emissioni e scambio di carte digitali (NFT) in blockchain. Nell'ambito di questa attività, managernft.io organizza uno o più giochi per i propri utenti (da adesso denominati partecipanti), che saranno disciplinati dal presente regolamento. Lo stesso regolamento potrà subire modifiche nel tempo previa comunicazione ufficiale a tutti i partecipanti almeno sette giorni prima delle variazioni. Le competizioni sono denominate **"match days".** La frequenza dei tornei sarà annunciata all'interno del gioco, nell'area **match days**. La durata di ogni torneo potrà variare a seconda del periodo dell'anno e degli eventi sportivi in programma.

IDONEITÀ

Il gioco è aperto a tutte le persone fisiche che abbiano compiuto il diciottesimo anno di età. Per completare la registrazione bisognerà soddisfare le condizioni necessarie per effettuare l'iscrizione a managernft.io.

A partire dal 20/09/2022:

1) Ogni partecipante avrà **30 giorni di tempo** dalla attivazione del servizio per procedere alla certificazione del proprio conto (**KYC**) ,scaduto il termine, il partecipante non potrà svolgere alcuna attività di gioco.

Nei **30 giorni antecedenti** al blocco dell'attività di gioco ,il conto che non regolarizza la propria posizione effettuando il **KYC** non potrà :
-Richiedere prelievi
-Effettuare scambi nel mercato secondario
-Effettuare il mint delle NFT
-Ricevere commissioni da Piano Marketing

2) Il mercato secondario potrebbe essere soggetto a limiti di scambio tra gli utenti.
I limiti variano per tipologia di rarità di CARD.
Per ulteriore tutela, se tra due account nel periodo di **30 giorni è stato raggiunto il numero massimo di scambi**, il sistema consentirà la vendita ad un terzo conto ma impedirà che il terzo acquirente possa rivendere **ad uno dei due account** che hanno raggiunto il limite scambi tra di loro.

Esempio: Se partecipante X raggiunge il numero massimo di scambi nei 30 giorni con giocatore Y,giocatore X potrà vendere a Z,che però non potrà nei 30 giorni successivi rivendere a Y.

SUDDIVISIONE LEGHE

Ogni partecipante potrà schierare al massimo una squadra per ogni lega in cui partecipa. Le Leghe sono divise in:

- **Regular**
- **Rara**
- **Super rara**
- **Unica**

CARTE E LOR O RARITA'

Le carte sono lo strumento principale del gioco. Esse si suddividono in base alle seguenti rarità per ogni singolo sportivo raffigurato in ogni carta:
Le carte si suddividono in base alle seguenti rarità:

- **Regular, 1000 esemplari.**
- **Rara, 100 esemplari.**
- **Super Rara, 10 esemplari.**
- **Unica, 1 esemplare.**

CARTE AZIONE

La prima collezione di carte azioni sarà quelle di Christian Vieri che saranno presenti sul market place di Binance.com. Si potrà schierare una sola carta azione per lega. Per poter schierare la carta sarà necessario avere la stessa rarità del campionato o superiore.
Il bonus % delle card azione sarà calcolato sul VOTO BASE del giocatore.

Le carte Rare, Super Rare ed Uniche verranno vendute in aste. Le carte Regular verranno vendute solamente in pacchetti, e ci sarà la probabilità di trovare una carta rara ogni 50 pacchetti (pari al 2%) e 1 super rara ogni 100 pacchetti (pari al 1%).

CARTA REGULAR

La carta regular non viene venduta tramite un'asta, ma tramite l'acquisto di uno o più pacchetti. All'interno di un pacchetto ci sono 5 carte di cui almeno una con un valore superiore a 50 punti.

CARTA RARA

Il prezzo di partenza della carta rara all'asta sarà di 2 MNG (1 MNG = 1 USD, valore stabile) ed i rilanci saranno minimo del 5% maggiori del prezzo corrente in asta. In caso di rilancio, il timer aumenterà di 10 secondi, così da offrire un tempo congruo per un possibile rialzo ai partecipanti.

CARTA SUPER RARA

Il prezzo di partenza della carta super rara all'asta sarà di 20 MNG ed i rilanci saranno minimo del 5% maggiori del prezzo corrente in asta. In caso di rilancio, il timer aumenterà di 10 secondi, così da offrire un tempo congruo per un possibile rialzo ai partecipanti.

CARTA UNICA

Il prezzo di partenza della carta unica all'asta sarà di 100 MNG ed i rilanci saranno minimo del 5% maggiori del prezzo corrente in asta. In caso di rilancio, il timer aumenterà di 10 secondi, così da offrire un tempo congruo per un possibile rialzo ai partecipanti.

MNG LIQUIDI E NON PRELEVA BILI

MNG è la moneta interna alla piattaforma di gioco MANAGERNFT : 1 MNG ha un valore interno e stabile di 1 USD (dollaro americano). Gli MNG nel portafoglio del gioco consentono di poter concorrere alle aste per acquistare le carte NFT che verranno usate per creare la squadra per partecipare al gioco. All'interno della piattaforma ci sono gli MNG liquidi e gli MNG non prelevabili o MNG-NP.

Gli MNG liquidi e quelli non prelevabili si ottengono entrambi se si va a premio partecipando alla Match Days del gioco e alle classifiche mensili. Gli MNG che un cliente riceve dalle commissioni come affiliato, dal contratto di prestito delle carte NFT, dalla vendita di una o più carte NFT nel mercato secondario sono tutti MNG prelevabili. Gli MNG non prelevabili sono quelli che si ottengono dallo scambio (swap) successivo ad ogni deposito.

Tranne per gli NFT che gli utenti decidono di mettere in vendita nel mercato secondario o nei prestiti come MNG non prelevabili, per quelli l'utente che decide di accettarli potrà utilizzarli per acquistare nel mercato primario, comprare pacchetti o cederli ad un'altra persona che venderà carte al mercato secondario o prestiti con quella modalità.

Il partecipante potrà convertire MNG prelevabili e richiedere il prelievo nelle stesse valute utilizzate per partecipare al gioco fino al valore depositato. In caso di depositi con valute differenti, il sistema consentirà al partecipante di prelevare con le rispettive valute fino al valore depositato. Il sistema tecnologico consentirà al partecipante, di richiedere prelievi per i valori eccedenti l'importo depositato solo nella valuta maggiormente utilizzata fino a quel momento. Esempio: Se il partecipante deposita 1000 dollari in ETH e 100 dollari in COC, potrà prelevare i valori descritti nelle rispettive valute fino all'importo complessivo di 1000 dollari, in caso di valori eccedenti potrà richiedere prelievi in tutte le crypto disponibili.

USCITA NUOVE CARTE GIOCATORI

Ogni stagione sportiva vengono pubblicate nuove carte, alcune vendute a pacchetti ed altre vendute a mezzo aste. Tutte le carte NFT riportano l'anno della collezione. Durante ogni stagione sportiva, qualsiasi carta può essere messe all'asta oppure venduta al mercato secondario.

SCHIERA LA TUA FORMAZIONE

Ogni partecipante può schierare una sola formazione per ogni Lega, e dovrà attenersi a queste semplici regole:

- Per poter partecipare alla lega **Regular** si necessita di 11 carte regular o di rarità superiore ed è quella con le carte di rarità con valore più basso.
- Per poter partecipare alla lega **Rara** bisognerà avere almeno 9 carte rare o di rarità superiore.

In caso di schieramento di due carte Regular si avrà per ogni carta di quella rarità una penalità del 40%.

- Per poter partecipare alla lega **SuperRara** si dovranno schierare almeno 7 carte super rare o di rarità superiore ed è considerato il secondo torneo per rarità di carte e valoredelle stesse.

Il giocatore avrà la possibilità di schierare sino ad un massimo di 4 carte rare, in caso di schieramento di carte rare riceverà **per ogni carta di quella rarità una penalità del 40%.**

- Per partecipare alla lega Unica, il partecipante dovrà schierare almeno 5 carte uniche ed è considerato il torneo più importante in quanto uniche e di valore più alto.

La penalità consiste nel detrarre dal punteggio complessivo ottenuto un valore pari al 40% dello stesso, se il giocatore partecipa al gioco con carte di un torneo di rarità inferiore rispetto a quelle necessarie per lo specifico torneo.

Il partecipante potrà scegliere un capitano per ogni lega, che garantirà un 15% di punteggio extra in base al valore del proprio giocatore. Il partecipante potrà schierare le proprie carte appartenenti a qualunque campionato, l'importante è che giochino nel **match days** di riferimento. Successivamente verranno anche creati campionati divisi per leghe in cui ogni giocatore potrà partecipare ad ognuno con al massimo una squadra.

MATCH DAYS TEAM

Per i match days il partecipante dovrà schierare almeno:
1 portiere, 3 difensori, 3 centrocampisti, 2 attaccanti + 2 giocatori a scelta.

ALLENAMENTO TEAM (NON ANCORA DISPONIBILE)

Il partecipante per poter allenare i giocatori che avrà in più rispetto a quelli presenti nella **match days** dovrà acquistare una carta allenatore e potrà schierare per ogni allenatore una formazione in cui siano presenti: **1 portiere, 3 difensori, 3 centrocampisti, 2 attaccanti + 2 giocatori a scelta**.

Nel caso in cui si dovesse possedere un allenatore unico, si potrà schierare qualsiasi tipo di rarità di carta. Se il partecipante possederà un allenatore super raro, potrà schierare carte dalla super rara in giù. In caso di un allenatore raro, potrà schierare soltanto carte rare e regular. Nel caso di allenatore regular potrà schierare soltanto carte regular.

Il torneo avrà il monte premi così suddiviso:

- 1’ classificato 1 box di carte regular contenente 25 pacchetti.
- 2’ classificato 1 box di carte regular contenente 10 pacchetti.
- 3’ classificato 5 pacchetti regular. • 4’ classificato 3 pacchetti regular.
- 5’ classificato 2 pacchetti regular.
- Dal 6’ al 10’ classificato 1 pacchetto regular.

COME SI PRESTANO LE CARTE

Ogni partecipante potrà, quando l'opzione sarà resa disponibile nel gioco ed a sua discrezione, prestare ad altri partecipanti una o più carte che non vengono utilizzate per quello specifico "match days". Il partecipante nell'apposita sezione all'interno del gioco inserirà un valore economico richiesto, che se accettato da un altro partecipante completerà il contrattodi prestito temporaneo. Il partecipante che presta la carta, riceverà nel proprio portafoglio il valore del prestito richiesto, mentre l'affittuario riceverà la carta del giocatore per l'utilizzo temporaneo nel gioco. Al termine del periodo di prestito, il software della piattaforma in automatico trasferirà al legittimo proprietario la carta data in prestito, senza alcuna azione da parte dei partecipanti. Se la carta è stata prestata non può essere prelevata e le carte prelevate non possono essere prestate.

COME FUNZIONA IL MERCATO SECONDARIO

Il mercato secondario di MANAGERNFT consentirà, ad ogni partecipante di poter trasferire attraverso una vendita privata ad altro partecipante la carta NFT nel proprio portafoglio. Quando il partecipante clicca nella sezione "Mercato secondario", gli sarà data la possibilità di pubblicare attraverso la piattaforma di gioco la vendita di una o più carte da gioco. Il partecipante potrà pubblicare e stabilire il tipo di valuta che accetta durante la vendita, il prezzo e la durata della vendita che se accettato da un altro partecipante completerà la vendita. Il software in modo automatico gestirà il trasferimento della proprietà della carta al nuovo proprietario e l'accredito del prezzo pattuito in MNG nel portafoglio del partecipante che ha venduto.

CALCOLO DEL PU NTEGGIO PER OGNI PARTECIPANTE

Il punteggio della carta viene calcolato in base alla prestazione dello stesso giocatore durante la partita reale. I punteggi base del giocatore vanno da 0 a 100.

TEMPO TRASCORSO IN CAMPO

Tutti i giocatori che partono titolari prendono un bonus di 30 punti, coloro che subentrano di 20 punti. Per ottenere i 20 punti il giocatore che subentra deve aver fatto almeno un'azione in campo.

REGOLE PER TUTTI I CALCIATORI

Il punteggio di ogni calciatore verrà moltiplicato per un valore in base al risultato ottenuto dalla propria squadra di appartenza:

- In caso di pareggio o sconfitta il punteggio del calciatore sarà moltiplicato per un coefficiente pari ad 1
- Nel caso in cui la propria squadra dovesse vincere il punteggio del calciatore sarà moltiplicato per 1.1
- Nel caso in cui la propria squadra dovesse perdere il punteggio del calciatoresarà moltiplicato per un coefficiente pari a 1

Dopo essere stato moltiplicato vengono sommati in percentuale i punti esperienza. Nel risultato che si ottiene verrà calcolato prima l'eventuale bonus capitano e poi le eventuali penalità (rarità inferiore).

Nel caso in cui un match dovesse andare ai tempi supplementari, il punteggio più eventuale bonus vittoria sarà calcolato fino al 120' minuto

FORMULA PUNTEGGIO:

Voto x moltiplicatore Vittoria/Sconfitta + esperienza% + eventuale bonus capitano% - malus rarità inferiore %.
Esempio: 65 x 1,2 + 5% + 15% - 40% = 57.

ASSEGNAZIONE PUNTI IN PARTITA
I punti saranno assegnati rispettando questi criteri:

- Passaggio chiave: + 3 punti.
- Duello vinto: + 0.5 punti.
- Duello perso: - 0.5 punti.
- Possesso perso: – 0.5 punti.
- Autogol: – 20 punti.
- Cross riuscito: + 0.5 punti.
- Cross fallito: - 0.5 punti.
- Tiro in porta: + 3 punti.
- Dribbling riuscito: + 0.5 punti.
- Dribbling fallito: - 0.5 punti.
- Dribbling subito: - 0.5 punti.
- Goal fatto: + 25 punti.
- Assist fatto: + 20 punti.
- Calcio di rigore ottenuto: + 10 punti.
- Cartellino giallo subito: - 5 punti.
- Cartellino rosso subito: - 30 punti.

- Fallo commesso: -1 punto.
- Fallo subito: +1 punto.
- Gioco aereo vinto: + 1 punto.
- Intercettazione: + 1 punto.
- Tackle: + 1 punto
- Spazzata: + 0.5 punti.
- Rigore sbagliato: – 20 punti.
- Rigore causato: - 10 punti
- Fuorigioco: - 1 punto

PUNTEGGIO EXTRA PER IL DIFENSORE (DF)

- Difensore intercetta un tiro: + 0.5 punti.
- Squadra non subisce goal: + 20 punti.
- Gol subito dalla squadra: - 1 punto.
- Gol fatto dalla squadra + 0 5 punti
- Passaggio riuscito DF: + 0.3 punti
- Passaggio mancato DF: - 0.5 punti.

PUNTEGGIO EXTRA PER IL PORTIERE (GK)

- Goal subito: - 5 punti.
- Parata semplice fatta: + 3 punti.
- Palla respinta con i pugni: + 2 punti.
- Parata su rigore: + 30 punti.
- Partita senza goal subiti: + 25 punti.
- Salvataggio nell' area: + 5 punti.

PUNTEGGIO EXTRA CENTROCAMPISTA (MI)

- Gol fatto dalla squadra + 0 5 punti
- Gol subito dalla squadra - 0.5punti

• Passaggio riuscito MI: + 0.5 punti

• Passaggio mancato MI: - 1.0 punto

PUNTEGGI EXTRA ATTACCANTE : (ST) •

- Gol fatto dalla squadra + 1 punto
- Gol subito dalla squadra – 0.5punti
- Passaggio mancato ST: - 0.7 punti
- Passaggio riuscito ST. : + 0.5 punti

IN CASO DI PARTITE NON DISPUTATE O INTERROTTE

- In caso di partite annullate o giocate dopo la fine del match days i giocatori prenderanno 0
- In caso di partita sospesa e finita nel termine della match days il giocatore prenderà punteggio totale
- In caso di partita sospesa e terminata fuori dalla match days il punteggio sarà quello attribuito dal software
- In caso di partita sospesa e poi fatta riiniziare dall'inizio sarà dato un punteggio ai giocatori di 0.

GIOCATORI SUBENTRATI:

- I giocatori che non giocano almeno 44 minuti non hanno diritto ai bonus extra.
- Portiere partita senza gol subiti + 25 punti, difensore + 20 punti se squadra non subisce gol, centrocampista e/o attaccante prende +2 punti per ogni goal fatto dalla sua squadra.

MINIMI GARANTITI:

- Portiere che non subisce gol e gioca almeno 44 minuti non può prendere meno di 60 punti.
- Difensore con squadra che non subisce gol e gioca almeno 44 minuti non può prendere meno di 60 punti.
- Giocatore che fa gol non può prendere meno di 60 punti.
- Giocatore cha ha fatto assist non può prendere meno di 55 punti.

Se la somma del punteggio dovesse risultare superiore a 100 verrà arrotondato a 100, invece se risulterà inferiore a zero sarà arrotondato a zero.

Nel caso in cui un giocatore che rientra nella lista dei 'Minimi Garantiti' dovesse fare 1 'Grande Malus' la soglia scenderebbe a 40 punti.

Nel caso in cui un giocatore che rientra nella lista dei ‘Minimi Garantiti’ dovesse fare 2 'Grande Malus' la

Nel caso in cui un giocatore che rientra nella lista dei ‘Minimi Garantiti’ dovesse fare 3 o più ‘Grandi Malus’

NON avrà il minimo garantito.

(Grande Malus = Rigore sbagliato, Autogol, Cartellino rosso)

SOFTWARE PER LE STATISTICHE

I dati ufficiali per i punteggi sono estrapolati dalle statistiche degli eventi del sito: **sportmonks.com.**

NEL CASO DI ERRORI EVIDENTI NELL’ATTRIBUZIONE DI ASSIST/GOL/CARTELLINI ROSSO E/O GIALLO DA PARTE DI SPORTMONKS.COM, QUESTI VERRANNO MODIFICATI SULLA BASE DELLE STATISTICHE DELLE LEGHE UFFICIALI.

PUNTI ESPERIENZA

Una nuova carta ha+ 5% esperienza durante la stagione in corso, il partecipante riceve 0,01 punti esperienza per ogni punto ottenuto oltre ad una base di 0,3 punti. Oltre a questi punti si sommano altri punti esperienza guadagnati ogni volta che una carta viene giocata.

Nel caso in cui il partecipante dovesse schierare un giocatore che non gioca, otterrà comunque 0,3 punti esperienza. Una carta potrà raggiungere un massimale di + 15% esperienza.

Se una carta raggiungerà il limite, anche nel caso in cui dovesse uscire la carta nuova, non perderà i 5 punti extra.

Ogni qualvolta una carta sarà venduta non perderà punti esperienza ottenuti precedentemente, ma per poter acquisire nuovi punti si dovrà ripartire da zero.

Es.: Nel caso in cui si dovesse possedere una carta con una base di 3 punti con l’aggiunta di nuovi 5 punti, essi rimarranno. Per poter superare i 3 punti d’esperienza si dovrà ripartire da zero. Quando una carta arriverà a 3,5 punti saranno visibili 0,5 punti in più.

ASSEGNAZIONE PREMI SETTIMANALI

I premi saranno suddivisi per ogni categoria:

- **Regular**

- **Rara**
- **Super rara**
- **Unica**

Ogni settimana in base alla vendita delle carte nel mercato primario, verrà creato il montepremi che sarà suddiviso nelle quattro leghe.

Il montepremi pagherà sempre almeno 10% dei partecipanti:

Il torneo che avrà da 1 a 3 partecipanti avrà il montepremi così suddiviso:

- **Primo posto, 70% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Secondo posto, 30% in MNG-NP.**

Il torneo che avrà da 4 a 10 partecipanti avrà il montepremi così suddiviso:

- **Primo posto, 40% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Secondo posto, 30% in MNG-NP.**
- **Terzo posto, 20% in MNG-NP.**
- **Quarto posto, 10% in MNG-NP**.

Il torneo che avrà da 11 a 100 partecipanti avrà il monte premi così suddiviso:

- **Primo posto, 25% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Secondo posto, il 20% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Terzo posto, il 15% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Dal quarto al sesto posto, 8% in MNG-NP • Dal settimo al decimo posto, 4% in MNG-NP.**

Il torneo che avrà da 101 a 200 partecipanti avrà il montepremi così suddiviso:

- **Primo posto, 15% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Secondo posto, il 10% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Terzo posto, 8% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Quarto posto, 7% in MNG-NP.**
- **Dal quinto al decimo posto, 5% in MNG-NP.**
- **Dall'undicesimo al ventesimo posto, 3% in MNG-NP.**

Il montepremi del torneo che avrà da 201 -500 partecipanti sarà così suddiviso:

- **Primo posto, 15% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Secondo posto, 12% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**

- **Terzo posto, 9% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Quarto posto, 6% in MNG-NP.**
- **Dal 5° al 10° posto, 4% in MNG-NP.**
- **Il restante montepremi del 34 % sarà distribuito in due fasce di premi con una proporzione del 60% per la prima fascia e del 40% per la seconda fascia, i premi saranno pagato in MNG-NP. Saranno premiati il 10% dei partecipanti arrotondando in eccesso come da seguente esempio: in caso di 341 partecipanti ne saranno pagati 35. Dei 25 rimanenti 13 in prima fascia e dodici in seconda.**

Il montepremi del torneo che avrà da 501 a 1000 partecipanti sarà così suddiviso:

- **Primo posto, 12% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Secondo posto, il 10% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Terzo posto, 8% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Quarto posto, 5% in MNG-NP.**
- **Dal quinto al decimo posto, 3% in MNG-NP.**
- **il restante montepremi del 47 % sarà distribuito in due fasce di premi con una proporzione del 60% per la prima fascia e del 40% per la seconda fascia, i premi saranno pagati in MNG-NP.**

Il montepremi del torneo che avrà da 1001 a 3000 partecipanti sarà così suddiviso:

- **Primo posto, 10% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Secondo posto, l'8% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Terzo posto, 6% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Quarto posto, 4% in MNG-NP.**
- **Dal quinto al decimo posto, 2% in MNG-NP.**
- **il restante montepremi del 60% sarà distribuito in due fasce di premi con una proporzione del 60% per la prima fascia e del 40% per la seconda fascia, i premi saranno pagati in MNG-NP.**

Il montepremi del torneo con oltre i 3001 partecipanti sarà così su ddiviso:

- **Primo posto, 9% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Secondo posto, il 7% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Terzo posto, 5% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP.**
- **Quarto posto, 3% in MNG-NP.**
- **Dal quinto al decimo posto, 1% in MNG-NP.**

- **il restante montepremi del 70% sarà distribuito in due fasce di premi con unaproporzione del 60% per la prima fascia e del 40% per la seconda fascia, i premi saranno pagati in MNG-NP.**

CLASSIFICA MANAGER MENSILE

Sarà creata una classifica mensile, dove verranno attribuiti i punteggi in base ai punti totali effettuati durante tutte le match days ed agli acquisti effettuati sul mercato primario. I punteggi ottenuti nelle match days, nelle diverse categorie, saranno sommati:

N.B.: per ogni 100 MNG di carte acquistate nel mercato primario, il giocatore riceverà 1 punto extra che sarà sommato ai punti realizzati durante il mese.

ASSEGNAZIONE PREMI MENSILI

Le classifiche mensili attribuiranno ulteriori premialità:

Il montepr emi del torneo che avrà da 1 a 100 partecipanti avrà il montepremi così suddiviso:

- **Primo posto, 25% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Secondo posto, il 20% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Terzo posto, il 15% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Dal quarto al sesto posto, 8% in MNG-NP**
- **Dal settimo al decimo posto, 4% in MNG-NP**

Il montepremi del torneo che avrà da 101 a 200 partecipanti verrà così suddiviso:

- **Primo posto, 15% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP • Secondo posto, il 10% di cui il 50% in**
  MNG ed il 50% in MNG-NP
- **Terzo posto, 8% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Quarto posto, 7% in MNG-NP**
- **Dal quinto al decimo posto, 5% in MNG-NP**
- **Dall'undicesimo al ventesimo posto, 3% in MNG-NP**

Il montepremi del torneo che avrà da 201-500 partecipanti verrà così suddiviso:

- **Primo posto, 15% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Secondo posto, il 12% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Terzo posto, 9% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Quarto posto, 6% in MNG-NP**
- **Dal quinto al decimo posto, 4% in MNG-NP**
- **il restante montepremi del 34% sarà distribuito in due fasce di premi con una proporzione del 60% per la prima fascia e del 40% per la seconda fascia, i premi saranno pagati in MNG-NP.**

Il montepremi del torne o che avrà da 501-1000 partecipanti verrà così suddiviso:

- **Primo posto, 12% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Secondo posto, il 10% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Terzo posto, 8% di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Quarto posto, 5% in MNG-NP**
- **Dal quinto al decimo posto, 3% in MNG-NP il restante montepremi del 47 % sarà distribuito in due fasce di premi con una proporzione del 60% per la prima fascia e del 40% per la seconda fascia, i premi saranno pagati in MNG-NP.**

Il montepr emi del torneo che avrà da 1001-3000 verrà così suddiviso:

- **Primo posto, 10% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Secondo posto, l'8% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Terzo posto, 6% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Quarto posto, 4% in MNG-NP**
- **Dal quinto al decimo posto, 2% in MNG-NP**
- **il restante montepremi del 60% sarà distribuito in due fasce di premi con una proporzione del 60% per la prima fascia e del 40% per la seconda fascia, i premi saranno pagati in MNG-NP**

Il montepremi del torneo che avrà più di 3001 verrà così suddiviso:

- **Primo posto, 9% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Secondo posto, il 7% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Terzo posto, 5% in MNG di cui il 50% in MNG ed il 50% in MNG-NP**
- **Quarto posto, 3% in MNG-NP**
- **Dal quinto al decimo posto, 1% in MNG-NP**
- **il restante montepremi del 70% sarà distribuito in due fasce di premi con una proporzione del 60% per la prima fascia e del 40% per la seconda fascia, i premi saranno pagati in MNG-NP**

PARITA ' DI PUNTEGGIO IN CLASSIFICA:

In caso di parità di punteggio in classifica i due giocatori si divideranno il montepremi a loro spettante in parti uguali. In caso succedesse ad un utente all' ultimo posto a premio verrà pagato un utente in più in quella fascia dividendo il montepremi per una persona in più.

CONFLITTI DI INTERESSE

I membri del servizio non hanno accesso a informazioni o software che potrebbero aumentare le loro possibilità di vincere il Gioco. Pertanto, non c'è alcun rischio di conflitto d'interessi nel Gioco.

- **Modifica**

Modifica e/o interruzione del servizio - L'Organizzatore si riserva il diritto di modificare o interrompere in qualsiasi momento l'accessibilità di tutto o parte del servizio e/o del Sito o delle Applicazioni. Modifica e/o interruzione del Regolamento del Gioco - L'Organizzatore si riserva il diritto di modificare, in qualsiasi momento, tutto o parte del Regolamento. Partecipando al Gioco, i Partecipanti accettano la modifica del Regolamento. La versione applicabile del Regolamento è l'ultima versione pubblicata alla data di utilizzo dei servizi offerti dall'Organizzatore.

- **Non rinuncia**

La mancata richiesta da parte dell'Organizzatore, in qualsiasi momento, all'altra parte di eseguire uno degli obblighi previsti dal presente Regolamento non pregiudica il diritto dell'Organizzatore di richiederne l'esecuzione in seguito.

La nullità di qualsiasi clausola del presente Regolamento non pregiudica la validità e l'obbligo di rispettare le altre clausole.

OBBLIGHI DEL PARTECIPANTE

IL PARTECIPANTE si obbliga a non compiere azioni volte a denigrare l'azienda senza giusta causa e/o comunque a porre in essere azioni volte ad ottenere benefici personali a discapito di MANAGERNFT.

Qualora il PARTECIPANTE metta in atto comportamenti non conformi alle normative vigenti, alle clausole del Regolamento MANAGERNFT, ai Termini e Condizioni del sito web di MANAGERNFT o alla buona fede, MANAGERNFT potrà trattenere gli importi maturati dal PARTECIPANTE e derivanti da tali comportamenti. Ove tali importi siano già stati pagati, MANAGERNFT si riserva il diritto di detrarre dai futuri pagamenti gli importi già pagati derivanti da tali comportamenti, salvo il diritto al risarcimento del maggior danno subito.

La singola violazione di ciascuno degli OBBLIGHI del PARTECIPANTE comporterà a discrezione di MANAGERNFT, previa formale comunicazione attraverso l'AREA PERSONALE, la chiusura del conto gioco associato al PARTECIPANTE

Disservizi e malfunzionamenti:

La piattaforma non è responsabile per disservizi temporanei legati al sovraccarico dei server,in caso di problemi legati a terzi fornitori di servizi (provider) o tutti i casi non previsti che potrebbero incidere sul regolare svolgimento di una o più aste.Nel caso in cui a causa di tali problemi temporanei le aste si dovessero comunque concludere regolarmente saranno considerate valide e gli NFT assegnati ai vincitori delle stesse.

Giurisdizione e legge applicabile

- **Legge applicabile**

Il presente Regolamento è regolato esclusivamente dalla legge **americana**.

RISOLUZIONE AMICHEVOLE

In caso di controversia tra l'Organizzatore e un Partecipante, quest'ultimo si impegna a informare il Servizio Clienti all'indirizzo **support@managernft.io** avendo cura di precisare i suoi dati di contatto e di fornire ogni informazione che permetta di apprezzare l'origine e le implicazioni della controversia.

GIURISDIZIONE

In caso di controversia, il Partecipante può rivolgersi alla giurisdizione competente per territorio ai sensi della legge. In caso di assenza di giurisdizione obbligatoria per legge, saranno competenti solo i tribunali della giurisdizione di **Delaware**.

Fine regolamento gioco ManagerNFT.io
Versione 2.0
Ultimo aggiornamento
28/10/2022