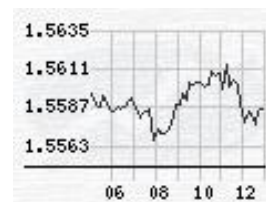




G.S.Castelfranco 2003



Giochi e statistiche

L' A.S.D. GS CASTELFRANCO 2003 in borsa

REGOLAMENTO "UFFICIALE" DEL GIOCO (settembre 2011)

SPIRITO

Avere un diversivo oltre che allenarsi, giocare e divertirsi che sia di natura "virtuale": una specie di FANTACALCIO dove la scommessa non sia sul singolo individuo ma sull'Associazione nel suo insieme. Il gioco dovrà favorire i legami tra gli associati e simpatizzanti del GS CASTELFRANCO 2003, attraverso lo scambio di informazioni e di azioni: ma anche di ogni atto che possa favorire l'aumento del valore delle azioni GS CASTELFRANCO 2003.

COME SI GIOCA

Una volta eseguita la registrazione personale sulla prima pagina del sito (nickname e password), sarà possibile accedere al gioco. Ogni associato o simpatizzante, avrà in dotazione al primo accesso, 12 azioni "OFFERTE IN BLOCCO" dalla società senza sovrapprezzo, alla valutazione corrente espressa in "sestozzi" che non è un errore di stampa ma il modo per onorare l'anno in cui è nato il gioco (il sesto di vita del GS CASTELFRANCO 2003 "fuso" con la moneta "sesterzo"). Durante lo svolgimento del gioco, che si protrarrà fino al 30.06.2012, salvo proroghe che verranno decise entro 15 giorni dalla scadenza predetta, ognuno potrà acquistare o vendere le azioni, fino a possederne un massimo di 25, giungendo così alla scadenza per valutare se il capitale iniziale investito sarà aumentato o diminuito. Le 12 azioni in blocco, immediatamente assegnabili al momento del primo acquisto, potranno essere anche immediatamente vendute in tutte od in parte secondo le modalità consuete di compra/vendita.

In caso di perdita, niente è dovuto: in caso di utile, la differenza positiva sarà convertita in buoni, premi o quant'altro che l'associazione riterrà opportuno erogare.

COME VARIA IL VALORE DELLE AZIONI

Le azioni (prezzo di debutto al 10.09.08 di 25,00 "sestozzi") subiranno variazioni di prezzo secondo una scala ben precisa, in base a risultati e prestazioni agonistiche, eventi finanziari (sponsor, incassi o spese impreviste), vicende societarie della dirigenza, condizioni fisiche giocatori, provvedimenti disciplinari, mercato atleti. Nel giorno in cui vi è un evento sportivo, il prezzo varierà con l'ora di inizio dell'evento stesso ma tenendo conto del risultato acquisito. Questo per evitare inserimenti di ordini post-evento scommettendo a risultato conosciuto.

Ognuno di noi può, più o meno, favorire gli eventi di cui sopra. La falsa notizia non porta a niente poiché vale solo la conferma dell'evento.

DIFFUSIONE DELLE INFORMAZIONI.

Tutte le notizie di cui sopra (news finanziarie) ed il conseguente valore delle azioni che varierà subito dopo la "news", verranno aggiornate sul sito nell'apposito spazio.

SCAMBIO DELLE AZIONI

Le azioni acquistate possono essere scambiate (compra-vendute) tra due parti, secondo le seguenti due modalità:

- Chi vende (o chi compra) deve trovare la parte opposta (controparte) disposta a chiudere l'affare: il prezzo di scambio sarà quello ufficiale di borsa;
- Se chi fosse interessato all'affare (acquisto o vendita che sia), non trovasse la giusta controparte, l'associazione stessa potrà comprare o vendere le azioni: ma in questo caso, al prezzo ufficiale di borsa, si applicherebbe un aggravio o uno sconto dello 0,30% che non influirebbe sulla quotazione ma solo sulla chiusura dell'operazione.

La notizia dello scambio avvenuto, del prezzo o della volontà di procedere direttamente con l'associazione per



G.S.Castelfranco 2003



Giochi e statistiche

mancanza di venditori e compratori, deve essere data all'AMMINISTRATORE del gioco semplicemente a voce, per sms o diffusione sul sito.

L'AMMINISTRATORE darà conferma dell'operazione e la registrerà in un apposito schedario tenuto dallo stesso, che darà la situazione aggiornata del numero di azioni possedute di ogni singolo azionista e la posizione finanziaria.

ESEMPI PRATICI

ESEMPIO N. 1. L'azionista Caio sa che avrà un incontro o potrà trovare, con molta probabilità, uno sponsor: poiché nessuno conosce la notizia, cerca 2 azioni per poter sfruttare la notizia.

Trovate le azioni, e pagate 30,00 "sestozzi", darà comunicazione del nuovo sponsor all'Associazione. La stessa, definiti gli accordi con lo sponsor, darà notizia sulle "news finanziarie" che influiranno positivamente sul prezzo delle azioni che saliranno a 31,00 "sestozzi". Caio vende le 2 azioni e l'AMMINISTRATORE registrerà sulla sua scheda l'utile di 2 "sestozzi".

ESEMPIO N. 2. L'azionista Caio possiede n. 4 azioni da 25,00 "sestozzi": alla vigilia dell'incontro di calcio in trasferta contro la prima in classifica, Caio scommette sulla vittoria del GS CASTELFRANCO 2003. Si reca quindi da Tizio (e se non trovasse nessuno che vende le azioni, potrebbe recarsi presso l'Associazione stessa secondo le regole di cui sopra), per comprare altre 4 azioni. E' chiaro che, più ne cerca di azioni e più sia difficile trovare chi le vende (e rivolgersi all'Associazione vista la penalità dello 0,30% come sopra descritto comprendone troppe alla fine, pur indovinando la scommessa, potrebbe perdere troppo in penalità).

Acquista le azioni (a questo punto ne avrebbe 8, di cui 4 pagate 25,00 "sestozzi" e le altre 4 pagate, per esempio, 28,00 "sestozzi"): la vittoria che si verificherebbe farebbe aumentare il prezzo della azioni a 29,00 "sestozzi" e lui potrebbe rivenderle. L'AMMINISTRATORE registrerà sulla scheda di Caio che avrà ancora 4 azioni e 4,00 "sestozzi" di utile. Lo stesso Caio potrebbe vendere anche un'azione comprata a 25,00 in modo tale da guadagnare altri 4,00 sestozzi.

ESEMPIO N. 3. Alla vigilia dell'incontro casalingo contro l'ultima in classifica, c'è ottimismo nell'ambiente, ma Caio teme uno scivolone del GS CASTELFRANCO: poiché possiede 3 azioni pagate 26,00 "sestozzi", le vende anche se valgono 25,50 e l'AMMINISTRATORE registra una perdita di 1,50 "sestozzi". La previsione è azzeccata ed il lunedì successivo le azioni valgono 24,00 "sestozzi". Caio le ricompra e potrà sfruttare un rialzo successivo per recuperare la perdita subita.

CEDOLE PERIODICHE

Per premiare la fedeltà ed il senso di appartenenza degli azionisti, l'ultimo giorno del mese, verrà assegnata una cedola per ogni azione posseduta dal valore di 0,10 sestozzi. La cedola verrà accreditata sulla propria scheda personale. Inutile comprare il giorno prima per incassare le cedole e rivendere le azioni il giorno dopo: le commissioni previste dello 0,30% ne penalizzerebbero l'economicità.

CHIUSURA DELLE POSIZIONI E FINE GIOCO

Il 30 giugno 2012, salvo proroghe, l'AMMINISTRATORE conteggerà il numero della azioni di ogni azionista, farà i conteggi in base ai prezzi di acquisto e valore ufficiale di borsa aggiungendo o sottraendo tutti i guadagni o perdite verificatesi durante il gioco.

Il risultato negativo per il singolo azionista niente produrrà: quello positivo sarà oggetto di un "benefit" che verrà ufficializzato al momento opportuno.

STRATEGIE

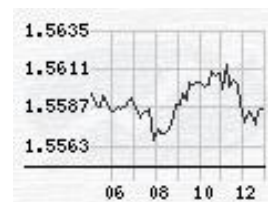
Cerchiamo di vincere gli incontri, di giocare bene e di non essere oggetto di provvedimenti disciplinari (ne beneficerebbero tutti a fine gioco). Cerchiamo sponsor, di nascosto, per favorire movimenti di borsa sconosciuti agli altri (questi favoriscono il singolo in maniera particolare, ma ne beneficiano anche gli altri, pur in maniera minore).

Dopo che l'azione è salita per un bel po' (speriamo), forse conviene vendere qualcosa per farsi registrare il guadagno; così come se dovesse perdere per troppo tempo, prima o poi qualcosa recupererà e converrà preventivamente comprare.

VARIAZIONI AL PRESENTE REGOLAMENTO



G.S.Castelfranco 2003



Giochi e statistiche

Ogni variazione al presente regolamento si rendesse necessaria, sarà pubblicata sulle "news" ed avrà effetto secondo quanto stabilito dalla "news" stessa.

DISPOSIZIONI FINALI.

Ogni azionista che desidera diventare tale, potrà registrarsi al gioco entro e non oltre il 15.03.2012.