SWATTRACING

REGOLAMENTO

LE REGOLE DELLE RACE.

Come ti iscrivi, come scegli gli atleti, come si fanno i punti e come si vince.

CAPITANO	RUNNER	WALKER	BIKER	LIBERO
×1 · tutto, doppio	×2 · corsa	×2 · camminata	×2 · bici	×2 · tutto

Versione di ottobre 2026.
Sostituisce il regolamento precedente.

IN BREVE

1. **Iscrivi una squadra** in una lega. L'ingresso, in SWatt, diventa il tuo budget.
2. **Prima del via scegli 9 atleti** veri, dentro il budget.
3. **Al via la squadra si blocca.** Da lì non si cambia più.
4. **Ogni giorno fai punti** con gli SWatt degli atleti. Ogni ruolo conta in modo diverso.
5. **Le prime 3 squadre** di ogni girone vincono SWatt.
6. **Chi viene scelto prende un ingaggio**, giorno per giorno, se si muove.

1 COS'È UNA RACE

Una race è una gara tra squadre. Dura qualche giorno.

Il manager costruisce la squadra con 9 atleti veri: persone che usano SwattRacing e si muovono davvero. Ogni giorno di gara gli atleti camminano, corrono o pedalano, e i loro SWatt diventano i punti della squadra.

Puoi giocare in due modi, anche insieme:

- **da manager**: iscrivi una squadra e scegli gli atleti;
- **da atleta**: non ti iscrivi, sono i manager a sceglierti.

2 LE DATE DI UNA RACE

Ogni race ha quattro momenti. Li trovi nell'app, nella sezione Race.

ISCRIZIONI
Ti iscrivi e inizi a scegliere gli atleti.

FINE ISCRIZIONI
Non entrano squadre nuove. Chi è iscritto può ancora sistemare la squadra.

VIA
La squadra si blocca. Si iniziano a contare i punti.

ARRIVO
La classifica diventa finale. Poi arrivano i premi.

ESEMPIO

Race WeAreBack: iscrizioni dall'11 al 13 ottobre 2026, fino alle 22:00. Via il 14 ottobre alle 00:01. Arrivo il 18 ottobre alle 23:59.

Tutti gli orari sono in ora italiana.

3 LEGHE E GIRONI

- Ogni race ha 5 leghe: Arcade, Silver, Gold, Platinum e Diamond.
- La lega decide ingresso, budget e premi.
- In ogni lega le squadre sono divise in **gironi da 10**. Quando un girone è pieno, se ne apre un altro.
- Gareggi solo con le squadre del tuo girone.

LEGA	INGRESSO E BUDGET	1° POSTO	2° POSTO	3° POSTO
ARCADE	1.000	5.000	2.500	1.500
SILVER	5.000	25.000	12.500	7.500
GOLD	10.000	50.000	25.000	15.000
PLATINUM	20.000	100.000	50.000	30.000
DIAMOND	50.000	250.000	125.000	75.000

Valori in SWatt, premi per ogni girone. Sono quelli della race WeAreBack. Ingresso e premi possono cambiare da una race all'altra: valgono quelli che vedi nell'app quando ti iscrivi.

4 ISCRIZIONE

- Ti iscrivi dall'app, nella sezione Race, mentre le iscrizioni sono aperte.
- Scegli la lega e dai un nome alla squadra, da 3 a 30 caratteri.
- Paghi l'ingresso con i tuoi SWatt: ti servono abbastanza SWatt nel tuo totale.
- L'ingresso diventa il budget della squadra, per pagare gli atleti.
- Puoi avere una squadra per lega. Nella stessa race puoi giocare in più leghe.

5 LA SQUADRA

La squadra ha **9 posti**: 1 capitano, 2 runner, 2 walker, 2 biker e 2 liberi.

- Ogni ruolo fa punti in modo diverso (punto 9).
- Un atleta può occupare un solo posto della tua squadra.
- Puoi mettere in squadra anche te stesso, in qualsiasi ruolo.
- Lo stesso atleta può giocare in più squadre del girone.
- Un posto vuoto non fa punti.

6 MERCATO E PREZZI

Ogni ruolo ha il suo mercato. Ci trovi gli atleti abbinati al tuo girone che negli ultimi 28 giorni hanno fatto SWatt in quel ruolo: nel mercato dei runner c'è chi ha corso, in quello dei biker chi ha pedalato. Ci sei sempre anche tu.

Il prezzo di un atleta è il suo **valore nel ruolo**, per la **costante della lega**.

RUOLO	VALORE NEL RUOLO
WALKER	Gli SWatt di camminata che fa in media al giorno, nell'ultimo mese
RUNNER	Gli SWatt di corsa che fa in media al giorno, nell'ultimo mese
BIKER	Gli SWatt in bici che fa in media al giorno, nell'ultimo mese
LIBERO	**Il suo SWatt Index**
CAPITANO	**Il suo SWatt Index × 1,5**

- Costante della lega: Arcade ×0,4 · Silver ×1,5 · Gold ×3 · Platinum ×6 · Diamond ×15. Può cambiare da una race all'altra: nell'app vedi sempre il prezzo finale.
- Conta il valore di oggi, lo stesso che vedi nella scheda dell'atleta. Se oggi non ha un valore, conta la media degli ultimi 28 giorni.
- Per ogni altra squadra del girone che ha già preso l'atleta, il prezzo sale del 20%, ogni volta sul prezzo precedente.
- Il prezzo resta quello del momento in cui scegli l'atleta.
- Nella scheda di ogni atleta vedi le ultime 4 settimane per attività, i giorni attivi e una stima dei punti che fa al giorno in quel ruolo.

ESEMPIO

Luca vale 200 come runner. In Silver costa 200 × 1,5 = 300. Due squadre del tuo girone lo hanno già preso: per te costa 300 + 20% = 360, poi + 20% = 432.

7 IL BUDGET

- Il budget è uguale all'ingresso della lega.
- La somma dei prezzi dei 9 atleti non può superare il budget.
- Il budget vale solo dentro la race: non è un saldo da spendere altrove.
- Quello che spendi diventa l'ingaggio degli atleti (punto 12).

8 AL VIA LA SQUADRA SI BLOCCA

FINO AL VIA SCEGLI E CAMBI. DAL VIA, NIENTE PIÙ CAMBI.

Puoi scegliere e cambiare gli atleti dall'iscrizione fino al via. Al via la squadra si blocca: niente cambi e niente posti nuovi, fino all'arrivo.

- Completa i 9 posti prima del via. Un posto vuoto resta vuoto per tutta la race.
- Se togli un atleta prima del via, il suo ingaggio si annulla.
- Fa fede la squadra salvata al momento del via.

9 COME SI FANNO I PUNTI

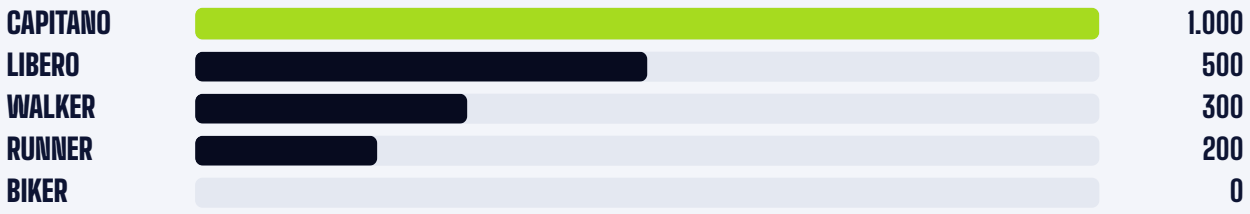
Ogni giorno di gara, ogni posto porta alla squadra gli SWatt del suo atleta. Cosa conta dipende dal ruolo.

RUOLO	POSTI	COSA CONTA
CAPITANO	1	**Tutti gli SWatt, contati due volte**
RUNNER	2	Solo gli SWatt della corsa
WALKER	2	Solo gli SWatt della camminata
BIKER	2	Solo gli SWatt della bici
LIBERO	2	**Tutti gli SWatt: camminata, corsa e bici**

- Gli SWatt di un'altra attività non contano per quel posto: un walker che corre non porta punti con la corsa.
- Gli atleti fanno punti in tutti i giorni di gara, dal via all'arrivo.
- I punti della squadra sono la somma dei 9 posti, su tutti i giorni di gara.

ESEMPIO

In un giorno di gara Giulia fa 300 SWatt camminando e 200 correndo. Ecco quanto porta alla squadra, ruolo per ruolo:



10 LA CLASSIFICA

- Ogni girone ha la sua classifica.
- Si aggiorna ogni volta che un atleta del girone carica un'attività.
- Nell'app la segui dal vivo, anche giorno per giorno.
- All'arrivo la classifica diventa finale.

11 I PREMI

- Vincono le prime 3 squadre di ogni girone.
- Il premio è in SWatt e va al manager, dopo l'arrivo.
- Il manager non prende gli SWatt fatti dagli atleti: vince solo il premio.
- Gli importi sono nella tabella del punto 3 e, per ogni race, nell'app.

12 SE TI SCELGONO: L'INGAGGIO

- Da atleta non ti iscrivi: ti scelgono i manager. Più sei costante, più squadre ti cercano.
- Il prezzo che un manager paga per te diventa il tuo ingaggio.
- L'ingaggio è diviso in parti uguali sui giorni di gara.
- La quota di un giorno arriva solo se quel giorno ti muovi. Se stai fermo, quella quota si perde.
- Se ti scelgono più squadre, prendi un ingaggio da ognuna.
- Chi mette in squadra se stesso non si paga l'ingaggio.
- I tuoi SWatt restano tuoi: l'ingaggio si aggiunge.

ESEMPIO

Costi 400 SWatt e la race dura 5 giorni: 80 SWatt al giorno. Ti muovi 4 giorni su 5: prendi 320 SWatt.

13 SWATT, SWATT INDEX E LIVELLI

- Gli SWatt nascono da camminata, corsa e bici registrate con l'app.
- I primi chilometri valgono di più. Il tetto è 1.000 SWatt al giorno per sport.
- Lo SWatt Index è la media dei tuoi SWatt negli ultimi 30 giorni. Premia chi si muove spesso.
- Il livello dipende dallo SWatt Index:

ROOKIE	SKILLED	MASTER	PRO	ELITE
0 – 199	200 – 399	400 – 599	600 – 799	da 800

- Il livello si vede nella scheda dell'atleta. Non limita le leghe: ogni lega è aperta a tutti.
- Gli SWatt non sono denaro e non si possono incassare.

14 CORRETTEZZA

- Contano solo le attività registrate con l'app e salvate nel database ufficiale di SwattRacing.
- L'AI controlla ogni uscita. Un tratto in auto non conta.
- È vietato falsare le attività o provare ad alterare i risultati.
- In caso di violazioni SwattRacing può escludere dalla race una squadra o un atleta, in qualsiasi momento. La decisione è definitiva.
- Ingresso, prezzi e premi possono cambiare da una race all'altra. Vale l'ultima versione di questo regolamento, pubblicata su swattracing.com.

15 PRIVACY

- Nelle race gli altri giocatori vedono il tuo username, la foto profilo, il livello e gli SWatt delle ultime 4 settimane.
- Come trattiamo i tuoi dati è scritto nell'informativa privacy: **swattracing.com/it/privacy**.

SwattRacing · Regolamento delle Race · versione di ottobre 2026. Questa versione sostituisce il regolamento precedente. La versione aggiornata è sempre su **swattracing.com/it/race**.