



REGOLAMENTO

FANTALEGA DARFO 2003

STAGIONE 2025/26

REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA FANTALEGA DARFO 2003: STA' A VOI FARE DI QUESTO REGOLAMENTO QUELLO CHE VOLETE, LIBERI ANCHE DI NON PRENDERNE ASSOLUTAMENTE VISIONE. CIO' NON VI ESENTERA' DALL'APPLICAZIONE, COME PER TUTTI, DELLE REGOLE CHE SEGUIRANNO.

- FANTALEGA:** IL CAMPIONATO SI COMPONE DI 28 GIORNATE CON DUE GIRONI DI ANDATA E DUE GIRONI DI RITORNO. AD OGNI PARTITA VENGONO ASSEGNATI TRE PUNTI IN CASO DI VITTORIA, UNO IN CASO DI PAREGGIO E ZERO PER LA SCONFITTA, IL CLUB CHE AVRA' TOTALIZZATO PIU' PUNTI AL TERMINE DEL CAMPIONATO VERRA' PROCLAMATO CAMPIONE DI LEGA.
- COPPA DI LEGA:** LA COPPA DI LEGA SI SVOLGE IN DUE GIRONI DA QUATTRO SQUADRE CON CALENDARIO IN STILE INVERTITO. LE TESTE DI SERIE (STABILITE TRAMITE IL RANKING U.E.F.A. RELATIVO ALLA COPPA DI LEGA) SARANNO SUDDIVISE IN PRIMA FASCIA (2 SQUADRE) E SECONDA FASCIA (2 SQUADRE) E INSERITE ALTERNATIVAMENTE NEI GIRONI, LE ALTRE QUATTRO SQUADRE RAPPRESENTERRANNO LA TERZA FASCIA E VERRANNO INSERITE DUE PER GIRONE. LE PRIME DUE CLASSIFICATE PASSANO ALLE SEMIFINALI CON SFIDE DI ANDATA E RITORNO (GIOCANO L'ANDATA IN CASA LE DUE SECONDE CLASSIFICATE), LA FINALE SI DISPUTA IL **DAY 35** CON PARTITA SECCA IN CAMPO SORTEGGIATO.
- COPPA ITALIA:** LA COPPA ITALIA SI SVOLGE AD ELIMINAZIONE DIRETTA CON TABELLONE SORTEGGIATO. LE QUATTRO TESTE DI SERIE (STABILITE TRAMITE IL RANKING U.E.F.A. RELATIVO ALLA COPPA ITALIA) AFFRONTERRANNO AL PRIMO TURNO LE QUATTRO SQUADRE NON TESTE DI SERIE E AVRANNO IL VANTAGGIO DI POTER DISPUTARE IL RITORNO IN CASA. I QUARTI DI FINALE E LE SEMIFINALI SI DISPUTANO CON PARTITE DI ANDATA E RITORNO, LA FINALE SI DISPUTA IL **DAY 34** CON PARTITA SECCA IN CAMPO SORTEGGIATO.

4- **FA CUP**: LA FA CUP SI SVOLGE AD ELIMINAZIONE DIRETTA CON TABELLONE SORTEGGIATO SENZA LIMITI DI TESTE DI SERIE. I QUARTI DI FINALE E LE SEMIFINALI SI SVOLGONO IN GARA SECCA IN CASA DELLA SQUADRA PEGGIO PIAZZATA NEL RANKING U.E.F.A. (IN CASO DI PARITA' IN CASA DI QUELLA PIAZZATA PEGGIO NEL RANKING DELL'ANNO PRECEDENTE). IN CASO DI PAREGGIO DOPO 90° LA GARA ANDRA' RIPETUTA NELLA GIORNATA SUCCESSIVA A CAMPI INVERTITI, IN CASO DI ULTERIORE PAREGGIO ALLA SECONDA GARA SI PROSEGUIRA' CON I SUPPLEMENTARI E I CALCI DI RIGORE. LA FINALE SI DISPUTA IL **DAY 33** CON PARTITA SECCA IN CAMPO SORTEGGIATO.

5- **NATION'S LEAGUE**: LA NATION'S LEAGUE SI DISPUTA IN DUE SERIE: LA GOLD SERIES E LA SILVER SERIES CHE RAPPRESENTANO DUE SOTTOLEGHE SEPARATE TRA LORO MA CONCATENATE DA UN SISTEMA DI PROMOZIONI E RETROCESSIONI IN QUANTO AL TERMINE DI OGNI COMPETIZIONE L'ULTIMA CLASSIFICA NELLA GOLD SERIES RETROCEDERA' NELLA SILVER LEAGUE PROMUOVENDO INVECE IN MASSIMA SERIE LA VINCITRICE DELLA SECONDA SERIE. IL TROFEO SI DISPUTA IN CAMPO NEUTRO IN UNA LOCATION SELEZIONATA DALLA FANTALEGA. SI DISPUTA SU UN GIRONE DI TRE GARE CON SOLA ANDATA NEI **DAY 36-37-38**. LA VITTORIA DELLA NATION'S LEAGUE NON DA' DIRITTO A PARTECIPARE ALLA SUPERCOPPA DI LEGA.

6- **SUPERCOPPA DI LEGA**: LA SUPERCOPPA DI LEGA SI SVOLGE CON DUE SEMIFINALI IL **DAY 2** E LA FINALE IL **DAY 3** IN PARTITA SECCA. LA COMPETIZIONE VIENE ORGANIZZATA DA UNA SOCIETA' NEL PROPRIO STADIO TRAMITE SORTEGGIO, GLI ACCOPPIAMENTI NELLE SEMIFINALI SARANNO ANCH'ESSI STABILITI PER SORTEGGIO CON IL LIMITE CHE LA SQUADRA CAMPIONE DI LEGA E LA VINCITRICE DELLA COPPA DI LEGA NON SI POSSONO INCONTRARE GIA' IN SEMIFINALE. LE SQUADRE AVENTI DIRITTO ALLA QUALIFICAZIONE SONO:

QUALIFICATA 1- 1° FANTALEGA
QUALIFICATA 2- 2° FANTALEGA
QUALIFICATA 3- VINCENTE COPPA DI LEGA
QUALIFICATA 4- VINCENTE COPPA ITALIA
QUALIFICATA 5- VINCENTE FA CUP

RISERVA 1- 3° FANTALEGA
RISERVA 2- FINALISTA COPPA DI LEGA
RISERVA 3- 4° FANTALEGA

- NEL CASO IN CUI LE PRIME 5 QUALIFICATE SIANO TUTTE SQUADRE DIVERSE IL TROFEO SI DISPUTERA' CON **5 SQUADRE** E UN TURNO PRELIMINARE SUPPLEMENTARE IN PROGRAMMA AL **DAY 1** TRA LA VINCENTE DELLA COPPA ITALIA E LA VINCENTE DELLA FA CUP.
- NEL CASO TRA LE PRIME 5 QUALIFICATE SIANO PRESENTI **4 SQUADRE** IL TROFEO SI DISPUTERA' TRA LE SUDDETTE SQUADRE.
- NEL CASO TRA LE PRIME 5 QUALIFICATE SIANO PRESENTI **3 O 2 SQUADRE** SI ANDRA' A PESCARE TRA LE SQUADRE DI RISERVA SEGUENDO L'ORDINE PRESTABILITO.

7- **MONDIALE PER CLUB**: A PARTIRE DALL'ANNO SOLARE 2025 E A CADENZA QUADRIENNALE SI DISPUTA IL MONDIALE PER CLUB AL QUALE PRENDONO PARTE LE QUATTRO SQUADRE CAMPIONI DI LEGA NELLE ANNATE IMMEDIATAMENTE PRECEDENTI ALLA COMPETIZIONE. IN CASO UN CLUB VANTI PIU' DI UNA

VITTORIA NELLE ANNATE SELEZIONATE SI QUALIFICA LA PRIMA SQUADRA DISPONIBILE NEL RANKING UEFA AL TERMINE DELLA STAGIONE PRECEDENTE. IL TROFEO SI SVOLGE IN CAMPO NEUTRO IN UNA LOCATION SELEZIONATA DALLA FANTALEGA. IL TITOLO VIENE ASSEGNATO TRAMITE SEMIFINALI E FINALE SECCA. IL MONTEPREMI DEL TROFEO E' DI 100 EURO CHE DOVRANNO ESSERE RACCOLTI DAGLI STESSI QUATTRO PARTECIPANTI TRAMITE QUOTA DI 25 EURO PER OGNI SQUADRA. IL CLUB VINCITORE AVRA' 80 EURO DI PREMIO E DI BLASONE MENTRE LA FINALISTA DEL TROFEO RICEVERA' 20 EURO. IL TROFEO NON ASSEGNA PUNTI VALIDI PER IL RANKING UEFA.

- 8- **TROFEI PERSONALI**: OGNI SOCIETA' HA LA POSSIBILITA' DI ORGANIZZARE UN PROPRIO TORNEO PRIVATO, UNA SOLA VOLTA ALL'ANNO. OGNI SOCIETA' HA IL DIRITTO DI DECIDERE LA DATA IN CUI IL TROFEO SI SVOLGERA' OLTRE A **GODERE DEL FATTORE CAMPO**. SI POTRA' SCEGLIERE UN ALTRO CLUB PER ORGANIZZARE UN **AMICHEVOLE DI LUSO**: UNA SFIDA TRA DUE SQUADRE CON IN PALIO **3 MILIONI** CHE VERRANNO AGGIUNTI ALLA VOCE "TROFEI MINORI" DEL CLUB DESTINATI ALLE FINANZE DELL'ANNO SUCCESSIVO. IL TROFEO DOVRA' ESSERE ORGANIZZATO **ENTRO IL DAY 30 COMPRESO**. NON POSSONO ESSERE INVITATE SQUADRE CHE DISPUTANO GIA' UN DOPPIO IMPEGNO UFFICIALE NELLA GIORNATA E OGNI TROFEO NON PUO' SOVRAPPORSI AD UN ALTRO IN UNA STESSA GIORNATA, SARA' VALIDO IL PRIMO CHE HA PRESENTATO IL TROFEO UFFICIALMENTE SULLA CHAT. OGNI SOCIETA' NON PUO' INVITARE LA STESSA SQUADRA AL PROPRIO TROFEO PERSONALE PER **DUE EDIZIONI CONSECUTIVE**, A MENO CHE LA SQUADRA IN QUESTIONE NON SIA LA SQUADRA CAMPIONE IN CARICA DEL TROFEO (A MENO CHE NON SIA L'ULTIMO INCASTRO POSSIBILE RIMASTO). UNA SQUADRA INVITATA SE ACCETTA HA L'OBLIGO DI RENDERE L'INVITO CREANDO UNA SPECIE DI ANDATA E RITORNO IN MODO CHE OGNI SOCIETA' DISPUTI DUE TROFEI A STAGIONE. **NON VI E' ALCUN OBLIGO DI PARTECIPAZIONE** AL TORNEO AL QUALE SI RISULTA INVITATI. LA SOCIETA' DEVE PRESENTARE LA PROPRIA FORMAZIONE TRAMITE L'APPOSITO SPAZIO NELL'APP LEGHE. NON C'E' UN OBLIGO RIGUARDO AL TURNOVER PER IL TROFEO PERSONALE.
- 9- **TROFEI MINORI TRADIZIONALI**: INSIEME DI 4 TROFEI DELLA TRADIZIONE CHE RUOTANO OGNI 5 EDIZIONI (HELICOPTER CUP, MEMORIAL ZGNBIGNIEW, TROFEO MANENTI, COPPA GHIRARDI). L'ASSEGNAZIONE DEL TROFEO AVVIENE AL **DAY 32** NEL CASO IN CUI ALMENO 2 SQUADRE DELLA FANTALEGA NON SIANO IMPEGNATE IN GARE UFFICIALI. LA VITTORIA NEL TROFEO TRADIZIONALE VALE **3 MILIONI** DA AGGIUNGERE ALLA VOCE TROFEI MINORI. MODALITA' E REGOLAMENTO DEL TORNEO VERRANNO DI VOLTA IN VOLTA RESE NOTE DAL PRESIDENTE DI LEGA.
- 10- **SITUAZIONI DI PARITA' IN CLASSIFICA**: IN CASO DI UNA SITUAZIONE DI PARITA' IN CLASSIFICA TRA DUE O PIU' SQUADRE PER STABILIRE LA CLASSIFICA VALGONO NELL'ORDINE: **1-** MAGGIOR NUMERO DI RETI SEGNATE, **2-** RISULTATI E DIFFERENZA RETI NEGLI SCONTRI DIRETTI (CLASSIFICA AVULSA IN CASO DI PIU' DI DUE SQUADRE COINVOLTE), **3-** DIFFERENZA RETI, **4-** MIGLIOR POSIZIONE NEL RANKING U.E.F.A.
- 11- **ISCRIZIONE SQUADRA**: L'ISCRIZIONE DELLA SQUADRA E' FISSATA **IN EURO 200,00 DA VERSARE IN UNA RATA UNICA ENTRO LA SERATA DELL'ASTA** AL TESORIERE DI LEGA.
- 12- **RIPARTIZIONE DEL MONTEPREMI**: VALIDO PER LA CLASSIFICA DEL BLASONE SQUADRE

CAMPIONE DI LEGA:	380 €
2° FANTALEGA:	180 €
3° FANTALEGA:	110 €

4° FANTALEGA:	60 €
5° FANTALEGA:	30 €
6° FANTALEGA	20 €
COPPA DI LEGA:	200 €
FINALISTA:	70 €
COPPA ITALIA:	130 €
FINALISTA:	40 €
FA CUP:	90 €
FINALISTA:	20 €
1° NATION'S LEAGUE (G & S)	60€
2° NATION'S LEAGUE (G & S)	20€
SUPERCOPPA DI LEGA:	100 €
FINALISTA:	10 €

- 13- LA SQUADRA:** OGNI SOCIETA' DISPONE DI UN PORTAFOGLIO PERSONALE DI XXX MILIONI (IN BASE ALLE VARIABILI ECONOMICHE DELLA FANTALEGA) PER COMPORRE UNA ROSA CHE POTRA' AVERE UN **NUMERO MASSIMO DI 40 GIOCATORI COMPOSTI DA UN MASSIMO DI 5 PORTIERI E DA UN MASSIMO DI 35 GIOCATORI DI MOVIMENTO.** (I GIOCATORI PRESTATI NON VENGONO CONTEGGIATI, I GIOCATORI PRESI IN PRESTITO VALGONO INVECE PER IL CONTO DEI 40). SE UNA SOCIETA' SUPERA IL NUMERO DI CALCIATORI ACQUISTABILI CONSENTITI VERRA' PENALIZZATA CON IL CONGELAMENTO DEL PROPRIO CALCIATORE PIU' COSTOSO SINO AL MERCATO SUCCESSIVO.
- 14- IL CAPITANO:** OGNI SOCIETA' DESIGNERA' IL PROPRIO CAPITANO IN OCCASIONE DEL **PRIMO MERCATO STAGIONALE**, TALE CALCIATORE NON POTRA' PIU' ESSERE CEDUTO SINO AL TERMINE DELLA STAGIONE IN CORSO.
- 15- LE CONFERME:** ALL'INIZIO DELLA STAGIONE ESISTE PER OGNI SOCIETA' LA POSSIBILITA' DI CONFERMARE PER LA STAGIONE SUCCESSIVA **UN MASSIMO DI SETTE CALCIATORI GIA' IN ROSA NELLA STAGIONE PRECEDENTE**, PURCHE' IL VALORE TOTALE DEI GIOCATORI NON SIA SUPERIORE AI **150 MILIONI**, SECONDO I SEGUENTI VINCOLI:
 MASSIMO UN PORTIERE (GIALLO)
 MASSIMO DUE CALCIATORI DELLA LINEA DIFENSIVA (VERDE)
 MASSIMO DUE CALCIATORI DELLA LINEA DI CENTROCAMPO (BLU)
 MASSIMO DUE CALCIATORI DELLA LINEA DELLA TREQUARTI (VIOLA)
 MASSIMO DUE CALCIATORI DELLA LINEA DI ATTACCO (ROSSO)
I CALCIATORI APPARTENENTI ALLE LINEE DI TREQUARTI E ALLA LINEA DI ATTACCO SOMMATI TRA LORO NON POSSONO ESSERE PIU' DI TRE. I CALCIATORI CONFERMATI VERRANNO COMUNICATI TRAMITE MESSAGGIO SULLA CHAT "CONFERME UFFICIALI" ENTRO LE ORE 20 DELLA GIORNATA IMMEDIATAMENTE PRECEDENTE ALL'ASTA ED ENTRERANNO A FAR PARTE DELLA ROSA PER LA STAGIONE SUCCESSIVA AL PREZZO DI QUELLA PRECEDENTE.

- OGNI CALCIATORE PUO' ESSERE CONFERMATO PER **MASSIMO DUE ASTE** (TRE STAGIONI IN SQUADRA) AL TERMINE DELLE QUALI IL GIOCATORE TORNERA' LIBERO DA CONTRATTO, A MENO CHE NEL FRATTEMPO IL CALCIATORE NON ABBA SOTTOSCRITTO UN RINNOVO.
- **IN CASO DI UN CALCIATORE MULTIRUOLO PER LA CONFERMA VALE SOLO IL RUOLO PIU' OFFENSIVO NEL CONTEGGIO DEI CALCIATORI PER REPARTO.**
- IN CASO DI ERRORE NELLA COMPILAZIONE DELLE CONFERME, O IN CASO DI ECCEDEENZA DEI 150 MILIONI O ECCEDEENZA DEI 7 GIOCATORI MASSIMI SI PERDE IL DIRITTO A CONFERMARE IL CALCIATORE PIU' CARO INSERITO NELLA LISTA CHE TORNA LIBERO.

16- LE BUSTE: AL TERMINE DEI TRE ANNI DI CONTRATTO LA SOCIETA' PROPRIETARIA DEL CARTELLINO HA LA FACOLTA' DI DECIDERE SE MANDARE IL PROPRIO GIOCATORE ALLE **BUSTE**, IN TAL CASO LA SQUADRA PRESENTA LE PROPRIE CONFERME NORMALMENTE COL VALORE DEL GIOCATORE IMBUSTABILE INSERITO NEL CALCOLO DEI 150 MILIONI VALIDI PER LE CONFERME E SENZA SFORARE GLI ALTRI PARAMETRI DI RUOLO E NUMERO TOTALE, CONGIUNTAMENTE SI DA' IL VIA AD UN'ASTA IN BUSTA CHIUSA PER IL TALE GIOCATORE CON BASE D'ASTA LA SUDETTA ULTIMA QUOTAZIONE CONOSCIUTA. ALL'ASTA PARTECIPANO LE SETTE SOCIETA' CHE NON ERANO PROPRIETARIE DEL CARTELLINO, ALL'APERTURA DELLE OFFERTE LA SQUADRA CHE HA PORTATO IL CALCIATORE ALLE BUSTE PUO' DECIDERE SE LASCIARE IL GIOCATORE ALLA SQUADRA CON L'OFFERTA MAGGIORE O SE UTILIZZARE LA PROPRIA PRELAZIONE ACQUISENDO IL CALCIATORE PAGANDO IL CALCIATORE 1 MILIONE IN PIU' DELL'OFFERTA PIU' ALTA E AGGIUDICARSI COSI' IL CALCIATORE CON UN NUOVO CONTRATTO TRIENNALE. ALLE BUSTE SI PUO' PORTARE **UN SOLO GIOCATORE A SCADENZA** PER STAGIONE.

17- ASTA INIZIALE: FISSATA UNA DATA PER L'ASTA INIZIALE E' INDISPENSABILE CHE SIANO PRESENTI TUTTI I GENERAL MANAGER DELLA FANTALEGA, O IN CASI ESTREMI UN COLLABORATORE DEL CLUB O UN DELEGATO DI FIDUCIA.

- LE CHIAMATE SI SVOLGONO IN SENSO ORARIO PARTENDO DALLA SQUADRA CAMPIONE IN CARICA.
- I RUOLI CHIAMATI SONO NELL'ORDINE PORTIERI, LINEA DI DIFESA, LINEA DI CENTROCAMPO, LINEA OFFENSIVA (CHE COMPRENDE TREQUARTISTI E ATTACCANTI INSIEME). IN CASO DI CALCIATORI MULTIRUOLO SI PRENDE IN CONSIDERAZIONE IL RUOLO PIU' DIFENSIVO.
- **IN QUALSIASI MOMENTO SI PUO' COMUNQUE CHIAMARE UN CALCIATORE DI UN RUOLO PRECEDENTE.**
- IL CALCIATORE VIENE ATTRIBUITO ALL'ULTIMA SOCIETA' CHE HA OFFERTO PER IL SUO ACQUISTO A FRONTE DEL DISINTERESSE DEGLI ALTRI PARTECIPANTI.
- **NESSUN GIOCATORE ACQUISTATO ALL'ASTA PUO' IN NESSUN CASO ESSERE CEDUTO PRIMA DEL MERCATO DI RIPARAZIONE.**
- **LA PAROLA NON E' RITRATTABILE, UNA VOLTA EFFETTUATA UN'OFFERTA O UNA CHIAMATA PER UN CALCIATORE NON SI PUO' RITIRARLA.**
- UNA SOCIETA' NON PUO' MAI PASSARE IL TURNO DURANTE LA SUA CHIAMATA ESCLUSO IL CASO NEL QUALE UNA SOCIETA' SI DICHIARA "A POSTO" NEL RUOLO ATTUALE E SALTA COSI' IL PROPRIO GIRO DI CHIAMATA, DA QUEL MOMENTO IN POI LA SOCIETA' NON POTRA' PIU' CHIAMARE GIOCATORI PER IL DETERMINATO RUOLO O PER ALTRI, POTRA' PERO' RILANCIARE LE CHIAMATE DI ALTRE SOCIETA'.
- QUANDO TUTTE E OTTO LE SOCIETA' SI SONO DICHIARATE "A POSTO" SI PASSA ALLA LINEA SUCCESSIVA.

18- SFORARE IL BUDGET: NESSUNO PUO' SPENDERE PER UN CALCIATORE PIU' MILIONI DI QUANTI NON GLIENE RESTINO DA SPENDERE. IN QUALSIASI MOMENTO **LE FINANZE DI OGNI SQUADRA SONO PUBBLICHE**. QUALSIASI SQUADRA SUPERI IL PROPRIO TETTO MASSIMO DI SPESA INCORRERA' IN UN TOTALE DI GIORNATE DI SQUALIFICA DEL CAMPO TANTI QUANTI SONO I MILIONI IN DISAVANZO, LE GIORNATE DI SQUALIFICA SI SCANTANO CONSECUTIVAMENTE QUALSIASI SIA LA COMPETIZIONE (FANNO ECCEZIONE FINALI DI COPPE O SUPERCOPPA ORGANIZZATE, IN TAL CASO IL FATTORE CAMPO RIMANE TALE). SE LE GIORNATE DI SQUALIFICA FOSSERO SUPERIORI A QUELLE RESTANTI AL TERMINE DELLA STAGIONE LE STESSE ANDRANNO FINITE DI SCANTARE NELLA STAGIONE SUCCESSIVA. SE UNA SOCIETA' SFORA NELL'ULTIMA FINESTRA DI MERCATO AVRA' INOLTRE LA POSSIBILITA' DI CONFERMARE SOLAMENTE 5 GIOCATORI NELLA STAGIONE SUCCESSIVA ANZICHE' 7. **OGNUNO E' DIRETTAMENTE RESPONSABILE DELLA CONTABILITA' DELLA PROPRIA SQUADRA**. AL TERMINE DI OGNI MERCATO E DI OGNI ASTA OGNI SOCIETA' E' OBBLIGATA A CONTROLLARE CHE IL PROPRIO TOTALE DEI MILIONI SPESI E LA PROPRIA ROSA SIANO CONGRUI A QUELLI UFFICIALI, IN CASO VI SIANO DELLE DIFFERENZE E VENGA RICONTRATE IN ALTRA SEDE CHE NON SIA IL MERCATO I GIOCATORI INTERESSATI SARANNO CONSIDERATI FUORI ROSA.

19- FINESTRE MERCATO: LE FINESTRE DI MERCATO SONO **TRE** E SONO CONSEGNATE AI PRESIDENTI UNITAMENTE AI CALENDARI. QUALSIASI TRATTATIVA, CESSIONE, ACQUISTO, SCAMBIO O PRESTITO DOVRA' AVVENIRE ALL'INTERNO DELLE SUDETTE FINESTRE. FANNO ECCEZIONE GLI ACQUISTI TRAMITE LA LISTA SVINCOLATI. IL RITROVO SARA' FISSATO CONSENSUALMENTE A TUTTI I GM DELLE SQUADRE, PER CHI NON PRESENZIA NON SARANNO PREVISTI NE ACQUISTI NE CESSIONI MA POTRANNO COMUNQUE UFFICIALIZZARE A DISTANZA SCAMBI GIA' CONCORDATI.

20- SCAMBI: GLI SCAMBI POSSONO ESSERE EFFETTUATI TRA DUE SOCIETA' **SENZA LIMITI DI NUMERO E RUOLO** PURCHE' LE SQUADRE ABBIANO IL POSTO NELLA ROSA PER INSERIRE IL NUOVO GIOCATORE. I GIOCATORI COINVOLTI IN UNO SCAMBIO NON PERDONO IL LORO STATUS DI CONTRATTO. SONO POSSIBILI SCAMBI MULTIPLI TRA GIOCATORI DI DIVERSI RUOLI, E E' POSSIBILE PROCEDERE AD UNA TRATTATIVA TRA LE DUE SOCIETA' SECONDO LE SEGUENTI MODALITA':

VALORE GIOCATORE A = X

VALORE GIOCATORE B = Y

$X + Y =$ VALORE COMPLESSIVO DELLO SCAMBIO

LE DUE SOCIETA' DOVRANNO QUINDI TROVARE L'INTESA TRA DI LORO PER IL NUOVO VALORE DI X E Y ATTRAVERSO UNA TRATTATIVA.

- IL VALORE DI UN **GIOCATORE IN SCADENZA** DI CONTRATTO NON PUO' VARIARE NELL'ULTIMO ANNO DI TALE CONTRATTO.

- IN CASO NELLO SCAMBIO SIA COINVOLTO UN CALCIATORE PRECEDENTEMENTE INSERITO NEI GIOCATORI IN SCADENZA PER LIMITE DI MILIONI (COSTO OLTRE I 150) ANCHE SE IL SUO VALORE DOPO LO SCAMBIO SCENDE SOTTO I 150 MILIONI NON PERDE LO STATUS DI CALCIATORE IN SCADENZA.

- IN NESSUN CASO UN GIOCATORE SCAMBIATO POTRA' ESSERE CEDUTO AL MERCATO LIBERO PRIMA DELLA SUCCESSIVA FINESTRA DI MERCATO, POTRA' PERO' EVENTUALMENTE ESSERE INSERITO IN UN NUOVO SCAMBIO TRA SOCIETA'.

- IN CASO DI UNO SCAMBIO MULTIPLO I CALCIATORI ANDRANNO TRATTATI TRA DI LORO A COPPIE, QUALI SIANO LE COPPIE COINVOLTE E' A DISCREZIONE DEI GM.

- FORMALIZZANDO UNO SCAMBIO UNA SQUADRA E' AUTORIZZATA A SFORARE IL BUDGET PURCHE' SI RIENTRI APPENA POSSIBILE NEI PARAMETRI STABILITI SENZA INCORRERE IN PENALITA'.
- AL TERMINE DI OGNI SCAMBIO LE ALTRE SEI SOCIETA' POSSONO APPELLARSI E VOTARE UN EVENTUALE **SCAMBIO GABOLA**, SE **4 TEAM SU 6** INTENDONO ANNULLARE LO SCAMBIO, LA TRANSAZIONE NON PUO' AVERE LUOGO.

21- PRESTITI: OGNI SOCIETA' PUO' ACQUISIRE IN OGNI MOMENTO DEL MERCATO **UN QUALSIASI NUMERO DI GIOCATORI IN PRESTITO** DALLE ALTRE SQUADRE, MENTRE **PUO' PRESTARNE UN NUMERO MASSIMO DI CINQUE**, I GIOCATORI PRESTATI ESCONO DALLA ROSA DELLA SQUADRA PROPRIETARIA PER ENTRARE NELLA TABELLA DEI GIOCATORI DATI IN PRESTITO MENTRE I GIOCATORI RICEVUTI IN PRESTITO ENTRANO NELLA ROSA DELLA NUOVA SQUADRA. LE STESSE SOCIETA' DECIDERANNO POI IL FUTURO DEL GIOCATORE PRESTATO NELLA FINESTRA DI MERCATO SUCCESSIVA (O PIU' AVANTI IN BASE AGLI ACCORDI PRIVATI TRA LE SOCIETA'). UN PRESTITO PUO' ESSERE INSERITO ALL'INTERNO DI UNO SCAMBIO E UNO SCAMBIO PUO' ESSERE COSTITUITO ANCHE DI SOLI PRESTITI. IL PRESTITO PUO' ESSERE DI TRE TIPI:

ONEROSO: IL VALORE DEL GIOCATORE SARA' A CARICO DELLA SOCIETA' CHE PRENDE IL GIOCATORE IN PRESTITO

GRATUITO: IL VALORE DEL GIOCATORE SARA' A CARICO DELLA SOCIETA' CHE MANDA IL GIOCATORE IN PRESTITO

LA SQUADRA CHE MANDA IL GIOCATORE IN PRESTITO NE MANTIENE SEMPRE E COMUNQUE LA PROPRIETA' SINO ALLA FINESTRA DI MERCATO SUCCESSIVA QUANDO POTRA' DECIDERE SE LASCIARE IL GIOCATORE IN PRESTITO E CAMBIARNE O MENO LA FORMULA (ONEROSO O GRATUITO) O RICHIAMARE IL GIOCATORE NELLA PROPRIA SQUADRA (A MENO DI ACCORDI PRIVATI DIVERSI TRA LE SOCIETA' PER PROLUNGARE LA DURATA DEL PRESTITO). AL TERMINE DELLA STAGIONE UN GIOCATORE IN PRESTITO **PUO' ESSERE CONFERMATO SOLO ED ESCLUSIVAMENTE DALLA SUA SQUADRA DI PROPRIETA'.**

22- LISTA SVINCOLATI: OGNI SOCIETA' HA LA POSSIBILITA' **UNA SOLA VOLTA PER STAGIONE** DI ACQUISTARE **UN GIOCATORE** PRESENTE NELLA LISTA FANTACALCIO **AL DI FUORI DELLE NORMALI FINESTRE DI MERCATO**. PER ACQUISTARE UN CALCIATORE SI DEVE: AVERE UNO SPAZIO DISPONIBILE NELLA PROPRIA ROSA E AVERE DEI MILIONI A DISPOSIZIONE AVANZATI CHE PERMETTANO L'ACQUISTO DEL GIOCATORE SECONDO LE QUOTAZIONI UFFICIALI AGGIORNATE. INOLTRE E' NECESSARIO CHE IL GIOCATORE SIA **GIA' STATO PRESENTE IN UNA LISTA GIOCATORI** VAGLIATA IN UN ASTA O UN MERCATO E NON SIA STATO CHIAMATO. UN ACQUISTO PUO' ESSERE EFFETTUATO DALL'USCITA DELLE LISTE **FANTACALCIO** AGGIORNATE SINO A **6 ORE PRIMA DELLA CONSEGNA DELLE FORMAZIONI**. PER UFFICIALIZZARE L'ACQUISTO E' NECESSARIO CHE SI SCRIVA NELLA APPOSITA CHAT DI WHATS APP "LISTA TRASFERIMENTI" LA SEGUENTE FORMULA:

LA SOCIETA' _____ ACQUISTA DALLA LISTA SVINCOLATI IL CALCIATORE _____
PER UNA SPESA DI _____ MILIONI, RESTANTI _____ MILIONI. (SE POSSIBILE ALLEGARE FOTOGRAFIA DEL SUDDETTO CALCIATORE IN AZIONE).

IL GIOCATORE DIVENTERA' IMMEDIATAMENTE PARTE INTEGRANTE DELLA ROSA E SARA' CONSIDERATO A DISPOSIZIONE DELL'ALLENATORE.

- IL GIOCATORE ACQUISTATO TRAMITE LA LISTA SVINCOLATI FIRMERÀ UN **CONTRATTO ANNUALE** E ENTRERÀ IMMEDIATAMENTE NELLA LISTA DEI GIOCATORI A SCADENZA A FINE STAGIONE.
- UN CALCIATORE ACQUISTATO TRAMITE LA LISTA SVINCOLATI **NON POTRÀ IN ALCUN MODO ESSERE CONFERMATO** PER LA STAGIONE SUCCESSIVA, POTRÀ COMUNQUE ESSERE SCAMBIATO TRA SOCIETÀ IN MERCATI SUCCESSIVI SENZA MAI PERDERE IL PROPRIO STATUS DI GIOCATORE IN SCADENZA.
- LA SCADENZA DEL MERCATO DEGLI SVINCOLATI È FISSATA ALLA MEZZANOTTE DEL **28 FEBBRAIO**, SCADUTO TALE TERMINE NON SI POTRANNO PIÙ ACQUISTARE GIOCATORI SVINCOLATI SINO AL TERMINE DELLA STAGIONE.

23- RINNOVI DI CONTRATTO: IN OCCASIONE DELL'ULTIMA FINESTRA DI MERCATO OGNI SOCIETÀ POTRÀ EFFETTUARE IL RINNOVO DI CONTRATTO AD **UNO SOLTANTO** DEI PROPRI GIOCATORI, IL CALCIATORE SUDDETTO ALLUNGERÀ DI UNA STAGIONE IL PROPRIO CONTRATTO CON IL CLUB FINO AD UN **MASSIMO DI 4 ANNI** DI LUNGHEZZA (QUINDI UN SOLO RINNOVO PER CONTRATTO DI OGNI CALCIATORE). SE IL CALCIATORE **È GIÀ A SCADENZA** DI CONTRATTO (PER QUALSIASI MOTIVO) **NON SI PUÒ** PROVVEDERE AL RINNOVO DELLO STESSO. IN PRATICA SI POSSONO ALLUNGARE I CONTRATTI SOLO AI CALCIATORI AL PRIMO O AL SECONDO ANNO DI CONTRATTO.

24- MERCATO DI RIPARAZIONE: IL MERCATO SI SVOLGE NELLA SERATA DECISA DALLA FANTALEGA, TUTTE LE TRATTATIVE, SCAMBI, CESSIONI, ACQUISTI E PRESTITI DEVONO ESSERE UFFICIALIZZATI E RATIFICATI NELLA SEDE DEL CALCIOMERCATO. IL MERCATO DI RIPARAZIONE SI SVOLGE SEGUENDO LE SEGUENTI FASI:

- 1- UFFICIALIZZAZIONE SCAMBI (GLI SCAMBI GIÀ STIPULATI TRA SOCIETÀ VENGONO RATIFICATI)
- 2- DEFINIZIONE SITUAZIONI DI PRESTITO (I PRESTITI POSSONO ESSERE PROROGATI O INTERROTTI)
- 3- DEFINIZIONE RINNOVI DI CONTRATTO (SOLO PER L'ULTIMO MERCATO)
- 4- SVINCOLO GIOCATORI (VENGONO CONSEGNATE LE BUSTE CON GLI SVINCOLI DI OGNI SQUADRA E VIENE LANCIATO IL PRIMO GIOCATORE)
- 5- ASTA LIBERA (MERCATO LIBERO A CHIAMATA, IL PRIMO A CHIAMARE SARÀ IL PRIMO IN CLASSIFICA, POI SI PROSEGUE IN SENSO ORARIO)
- 6- DEFINIZIONE CAPITANI (SOLO PER IL MERCATO DI NOVEMBRE)

- LO SVINCOLO DEI CALCIATORI VIENE EFFETTUATO TRAMITE BUSTE. AL TERMINE DEGLI SVINCOLI VIENE LANCIATO IL PRIMO CALCIATORE SENZA POSSIBILITÀ DI SVINCOLI ULTERIORI. AL TERMINE DELL'ASTA DEL PRIMO GIRO DI CHIAMATE (8 CALCIATORI ASTATI) SI RIAPRE LA POSSIBILITÀ DI CEDERE CALCIATORI. I CALCIATORI SVINCOLATI NON POSSONO PIÙ ESSERE RIACQUISTATI NELLA STESSA FINESTRA DI MERCATO.
- NULLA VIETA DAL MOMENTO IN CUI SI PRENDE PARTE ALL'ASTA LIBERA DI **FORMALIZZARE SUCCESSIVAMENTE SCAMBI E PRESTITI O DI CEDERE ULTERIORI GIOCATORI** SINO AL TERMINE DEL MERCATO DI RIPARAZIONE.
- DURANTE LA FASE AD ASTA LIBERA I PRESIDENTI SONO OBBLIGATI A CHIAMARE AL LORO TURNO A MENO CHE NON SI DICHIARINO FUORI DAL MERCATO, IN TAL CASO NON POTRANNO PIÙ CHIAMARE MA SOLAMENTE RILANCIARE GIOCATORI CHIAMATI DA ALTRE SQUADRE
- NON VI È ALCUNA RESTRIZIONE RIGUARDO AL RUOLO DA CHIAMARE PER PRIMO.

- NEL MERCATO DI RIPARAZIONE **OGNI CALCIATORE ACQUISTATO NON PUO' PIU' PER NESSUN MOTIVO ESSERE CEDUTO FINO ALLA SUCCESSIVA FINESTRA DI MERCATO**, PUO' PERO' ESSERE SCAMBIATO CON ALTRE SOCIETA'.
- DOPO OGNI SINGOLA CESSIONE VI E' LO SPAZIO DI **UN MINUTO** NEL QUALE LE SOCIETA' POSSONO DECIDERE COME MUOVERSI DOPO LA DETERMINATA VENDITA SENZA CHE QUESTO MINUTO POSSA ESSERE IN ALCUN MODO VIOLATO DA UNA QUALSIASI CHIAMATA.

25- CONSEGNA FORMAZIONI: PER OGNI PARTITA BISOGNA CONSEGNARE LA FORMAZIONE **ENTRO E NON OLTRE L'INIZIO DEL PRIMO ANTICIPO DI SERIE A** TRAMITE L'APPLICAZIONE "LEGHE FANTACALCIO", IN CASO NEGATIVO VERRA' MANTENUTA LA FORMAZIONE PRECEDENTE NELLA COMPETIZIONE. ALL'INTERNO DELL'APP TROVERETE UNA LEGA DENOMINATA "FantalegaDarfo2003" ALL'INTERNO DELLA QUALE TROVERETE LE NOSTRE COMPETIZIONI UFFICIALI DOVE INSERIRE LA FORMAZIONE. NELLE ULTIME DUE GIORNATE DI CAMPIONATO VIGE LA REGOLA MORALE DI INSERIRE LA FORMAZIONE COMUNQUE E IN MANIERA ASSENNATA PER NON FALSARE IL FINALE DI CAMPIONATO DELLE ALTRE SQUADRE, SE UNA SQUADRA NON CONSEGNA LA FORMAZIONE NELLE ULTIME DUE GIORNATE VERRA' PENALIZZATA DI **10 MILIONI** (PER OGNI GIORNATA SENZA FORMAZIONE) SUL PATRIMONIO DEL CLUB PER LA STAGIONE SUCCESSIVA.

26- REGOLA DEL TURNOVER: IN CASO DI GIORNATE CON **GARE SOVRAPPOSTE** E NEL CASO UN CLUB SI RITROVI A GIOCARE **DUE GARE NELLA STESSA GIORNATA** CI SARA' L'OBBLIGO DI APPLICARE IL **TURNOVER**. ANDRANNO QUINDI SCHIERATE **DUE FORMAZIONI** CON ALMENO **3 CALCIATORI DIVERSI TRA I CALCIATORI DI MOVIMENTO**. IN CASO NON VENGA RISPETTATA LA REGOLA E NON VENGANO INVIATE LE DUE FORMAZIONI O NON ABBIANO ALMENO **TRE UOMINI** DIVERSI NELLE STESSA LA SQUADRA VERRA' PENALIZZATA DI **2 PUNTI PER OGNUNA DELLE GARE DISPUTATE**

27- SCHEMI: LE SQUADRE POSSONO ESSERE SCHIERATE NELLE PARTITE SOLO CON I SEGUENTI SCHEMI:

ABBREVIAZIONE	RUOLO	POSIZIONE
P	Portiere	
DS	Terzino sinistro] linea difensiva
DC	Difensore centrale	
DD	Terzino destro	
B	Braccetto difensivo	
E	Esterno basso] linea di centrocampo
M	Centrocampista difensivo	
C	Centrocampista centrale] linea di trequarti
W	Ala	
T	Trequartista] linea d'attacco
A	Attaccante di raccordo	
PC	Punta centrale	

EDIZIONE 2024/2025



3-4-3



3-4-1-2



3-4-2-1



3-5-2



3-5-1-1



4-3-3



4-3-1-2



4-4-2



4-1-4-1



4-4-1-1



4-2-3-1



28- GRIGLIA PUNTEGGI: LE SQUADRE REALIZZANO DELLE RETI CONFRONTANDO IL TOTALE DI OGNI SQUADRA CON LA SEGUENTE TABELLA:

MENO DI 66 PUNTI	: 0 GOAL
DA 66 A 71,5 PUNTI	: 1 GOAL
DA 72 A 76,5 PUNTI	: 2 GOAL
DA 77 A 80,5 PUNTI	: 3 GOAL
DA 81 A 84,5 PUNTI	: 4 GOAL
DA 85 A 88,5 PUNTI	: 5 GOAL
DA 89 A 92,5 PUNTI	: 6 GOAL

E COSI' VIA PER OGNI FASCIA DI 4 PUNTI SI ASSEGNA 1 GOAL.

29- PUNTEGGIO GIOCATORI: PER OGNI CALCIATORE IL PUNTEGGIO E' STABILITO DAL VOTO DELLA PIATTAFORMA "FANTACALCIO.IT" SOMMATO AI SEGUENTI BONUS/MALUS:

GOL	: +3 PUNTI
ASSIST	: +1 PUNTO
GOL SUBITO	: -1 PUNTO
RIGORE SBAGLIATO	: -3 PUNTI
AUTOGOL	: -2 PUNTI
AMMONIZIONE	: -0,5 PUNTI
ESPULSIONE	: -1 PUNTO
RIGORE PARATO	: +3 PUNTI

30- MODIFICATORE D-FACTOR: DAL REGOLAMENTO UFFICIALE MANTRA: "il FATTORE DIFENSIVO "D-Factor" sottrae malus all'avversario nel caso di buone performance, misurate tramite media voto, del pacchetto difensivo. Prende in considerazione i 5 uomini difensivi presenti in ogni schema ma, nel caso di una formazione il cui numero di giocatori che contengono i ruoli Dc, Dd, Ds, E ed M sia superiore a cinque unità, saranno presi in considerazione i 5 con voto migliore. Tuttavia in questo caso almeno 3 di essi devono avere ruolo Dc, Dd o Ds (va ad esempio bene prendere in considerazione 3 Dc, oppure 2 Dc e 1 Dd e così via, insomma almeno tre calciatori devono avere la lettera D nel ruolo). I BONUS VENGOLO DISTRIBUITI IN QUESTA MANIERA:

MEDIA VOTO DA 6,00 A 6,24 = -1 ALL'AVVERSARIO

MEDIA VOTO DA 6,25 A 6,49= -2 ALL'AVVERSARIO

MEDIA VOTO DA 6,50 A 6,74= -3 ALL'AVVERSARIO

MEDIA VOTO DA 6,75 A 6,99= -4 ALL'AVVERSARIO

MEDIA VOTO SUPERIORE A 7,00= -6 ALL'AVVERSARIO

31- MODIFICATORE PORTIERE: IL MODIFICATORE DEL PORTIERE PREVEDE UN BONUS DI +1 PER IL PORTIERE IN CASO DI PORTA INVOLATA.

32- FATTORE CAMPO: LA SQUADRA CHE GIOCA IN CASA PRENDE UN BONUS DI : +2 PUNTI

33- LA PANCHINA: IN PANCHINA VANNO AL MASSIMO **DODICI GIOCATORI** DI QUALSIASI RUOLO SENZA LIMITAZIONI, FERMO RESTANDO DEBBA ESSERCI ALMENO UN PORTIERE. I CALCIATORI VANNO

INDICATI IN ORDINE DI PREFERENZA DAL PRIMO CHE VORREMMO ENTRASSE SINO ALL'ULTIMO SENZA ORDINE DI RUOLO. NEL CASO UNA SQUADRA SCHIERI PIU' DI DODICI GIOCATORI IN PANCHINA VERRANNO ESCLUSI GLI ULTIMI CALCIATORI IN ECCEDEZZA INDIPENDENTEMENTE DAL RUOLO.

34- SOSTITUZIONI: IL

NUMERO MASSIMO IN UNA PARTITA E' DI CINQUE SOSTITUZIONI, VERRA' UTILIZZATA MODALITA' SOSTITUZIONI LEGHE FANTACALCIO EASY. La formazione schierata rimane sempre con il modulo scelto dal fantallenatore.

L'ordine gerarchico delle sostituzioni in modalita' EASY prevede:

1. Soluzioni OTTIMALI che

rispettino lo schema tattico scelto dal fantallenatore in fase di schieramento della formazione (senza alcun ricorso a calciatori fuori posizione con relativo malus).

2. Soluzioni ADATTATE (solo in assenza di soluzioni al punto 1) con l'applicazione, ove possibile, di uno o più malus dovuti allo schieramento di altrettanti calciatori fuori posizione, ma sempre e solo nel rispetto del modulo tattico scelto in fase di schieramento formazione.

TABELLA DELLE SOSTITUZIONI

	PC	A	T	W	C	M	E	B	DC	DD	DS	P
PC	OK	OK	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	NO
A	*	OK	**	**	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	NO
T	*	*	OK	***	**	-1	-1	-1	-1	-1	-1	NO
W	NO	*	***	OK	-1	-1	**	-1	-1	-1	-1	NO
C	NO	NO	*	NO	OK	**	-1	-1	-1	-1	-1	NO
M	NO	NO	NO	NO	*	OK	-1	-1	-1	-1	-1	NO
E	NO	NO	NO	*	NO	-1	OK	-1	-1	-1	-1	NO
B	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK	OK	-1	-1	NO
DC	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	**	OK	-1	-1	NO
DD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	-1	-1	OK	-1	NO
DS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	-1	-1	-1	OK	NO
P	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK

* OK negli schemi con i ruoli in alternativa. Negli altri casi NO
 ** OK negli schemi con i ruoli in alternativa. Negli altri casi -1
 *** OK negli schemi con i ruoli in alternativa. NO nel 4-1-4-1. Negli altri casi -1

35- CALCIATORI FUORI POSIZIONE:

DAL REGOLAMENTO UFFICIALE MANTRA: Che sia per emergenza, scelta consapevole o semplice errore dell'utente, il sistema consente lo schieramento di calciatori fuori posizione in formazione (ove possibile e con aggravio di un malus di 1 punto, vedere tabella). La formazione sarà conteggiata così come schierata dall'utente, con conseguente aggravio dei malus legati ai calciatori schierati fuori posizione.

36- CALCIATORI SENZA VOTO:

IN CASO DI UN CALCIATORE GIUDICATO "SV" ENTRA IN GIOCO LA PRIMA RISERVA NEL PROPRIO RUOLO O IN UN ALTRO RUOLO COMPATIBILE, LA GESTIONE DEI SENZA VOTO E' DELEGATA IN MANIERA COMPLETA AL SITO FANTACALCIO.IT E CI SI BASERA' SULLA LORO DISCREZIONE. NEL CASO DI UN CALCIATORE SENZA VOTO CHE RISULTI AMMONITO IL VOTO SARA' 5,5 CON SOTTRATTO IL MALUS PER IL CARTELLINO GIALLO (TOTALE 5)

37- PARTITE RINVIATE:

IN CASO DI UNA PARTITA RINVIATA OLTRE IL TERMINE DELL'INIZIO DELLA GIORNATA SEGUENTE TUTTI I COMPONENTI DELLE ROSE DELLE DUE SQUADRE IMPEGNATE AVRANNO UN VOTO D'UFFICIO UGUALE A 6. I PORTIERI AVRANNO VOTO D'UFFICIO UGUALE A 5,5. NEL CASO LE PARTITE RINVIATE FOSSERO PIU' DI UNA SI PROCEDE SEMPRE CON IL 6 POLITICO. NEL CASO LE PARTITE RINVIATE SIANO 6 O PIU' LA GIORNATA VIENE ANNULLATA E TUTTE LE GARE SI CHIUDONO SULLO 0-0. NEL CASO DI UNA GIORNATA DI COPPA AD ELIMINAZIONE DIRETTA CON 6 O PIU' GARE ANNULLATE LE

SFIDE VENGONO RINVIATE ALLA GIORNATA SUCCESSIVA E SOVRAPPOSTE AL PROGRAMMA PREDEFINITO.

38- GIORNATA DELLA SUPERCOPPA ITALIANA E MODIFICA DEL CALENDARIO: NEL CASO CHE LA REALE SUPERCOPPA ITALIANA CON LE RIPERCUSSIONI DEI 6 POLITICI OBBLIGATI SI DISPUTI IN UNA GIORNATA IN CUI OLTRE AL CAMPIONATO E' PREVISTA UN'ALTRA COMPETIZIONE DI COPPA QUEST'ULTIMA VERRA' IN AUTOMATICO SPOSTATA ALLA GIORNATA SUCCESSIVA. LA REGOLA NON SI APPLICA NEL CASO DI UNA DOPPIA GIORNATA DI COPPA.

39- ERRORI NELLA FORMAZIONE:

- SE UN ALLENATORE SCHIERA LA PROPRIA SQUADRA IN DIECI NON HA LUOGO NESSUNA SOSTITUZIONE, LA SQUADRA GIOCA IN 10.
- SE UN ALLENATORE SCHIERA LA PROPRIA SQUADRA IN PIU' DI UNDICI UOMINI VERRANNO DEPENNATI DAI TITOLARI I GIOCATORI DAL PUNTEGGIO PIU' ALTO, INOLTRE OGNI DEPENNAMENTO VARRA' COME UNA SOSTITUZIONE.
- IN CASO DI UN GIOCATORE SCHIERATO DUE VOLTE TRA I TITOLARI UNO DEI DUE RICEVE IL PUNTEGGIO DI ZERO.
- IN CASO DI UN GIOCATORE SCHIERATO SIA IN CAMPO SIA IN PANCHINA VIENE DEPENNATO IL GIOCATORE TRA LE RISERVE.
- IN CASO SI SCHIERI UN CALCIATORE SQUALIFICATO IL GIOCATORE RICEVE IL PUNTEGGIO DI ZERO ANCHE SE DOVESSE ESSERE UN GIOCATORE SUBENTRANTE DALLA PANCHINA.
- IN CASO SI SCHIERI IN FORMAZIONE UN CALCIATORE NON IN POSSESSO DELLA SQUADRA (SECONDO LA TABELLA UFFICIALE DEL SITO) LA SUDDETTA SQUADRA GIOCA IN 10. SE UNA SQUADRA SCHIERA REITERATAMENTE UN CALCIATORE NON IN ROSA SENZA CHE NESSUNO SI ACCORGA VERRA' COMMUNATA UNA SQUALIFICA PER IL CAMPO DI GIOCO PARI AL NUMERO DI GIORNATE IN CUI IL GIOCATORE STESSO E' STATO SCHIERATO NELLA FORMAZIONE.

40- MANCATA CONSEGNA FORMAZIONE: NEL CASO IN CUI UNA SQUADRA NON CONSEGNI LA FORMAZIONE PER UNA DATA GIORNATA AVRA' LA POSSIBILITA' DI RIPESCARRE LA FORMAZIONE SCHIERATA NEL TURNO PRECEDENTE DELLA COMPETIZIONE ALLA QUALE VERRA' PERO' COMMUNATA UNA PENALIZZAZIONE DI 6 PUNTI SUL PUNTEGGIO TOTALE DELLA GIORNATA. SE UNA SQUADRA MANCA DI CONSEGNARE LA FORMAZIONE ALLA 1° GIORNATA O IN UNA GIORNATA POST MERCATO VISTA L'IMPOSSIBILITA' DI MANTENERE LA FORMAZIONE DELLA GARA PRECEDENTE LA SQUADRA RICEVE UN PUNTEGGIO DI 66 (CON PENALIZZAZIONE DI 6 PUNTI DUNQUE TOTALE 60 PUNTI). NEL CASO UNA SQUADRA IN UNA GIORNATA CON UN DOPPIO IMPEGNO CONSEGNI UNA SOLA FORMAZIONE VERRA' TENUTA BUONA PER ENTRAMBE LE COMPETIZIONI (MA VERRANNO A LORO VOLTA PENALIZZATE ENTRAMBE PER LA REGOLA DEL TURNOVER)

41- TEMPI SUPPLEMENTARI: NELLE SFIDE AD ELIMINAZIONE DIRETTA IN CASO DI PARITA' DOPO 90 MINUTI SI PROCEDERA' A CALCOLARE I TEMPI SUPPLEMENTARI CON LE SEGUENTI MODALITA':

- IN CASO DI SFIDA SECCA SI PRENDERANNO IN CONSIDERAZIONE I PUNTEGGI DELLA GARA E SE CI FOSSE UN GAP DI ALMENO **3 PUNTI** TRA LE DUE SQUADRE ALLORA IL TEAM CON IL PUNTEGGIO MAGGIORE METTEREBBE A SEGNO UNA RETE NEI SUPPLEMENTARI.
- IN CASO DI SFIDA CON GARE DI ANDATA E RITORNO SI PRENDERANNO IN CONSIDERAZIONE I PUNTEGGI DI ENTRAMBE LE GARE SOMMATI E SE CI FOSSE UN GAP DI ALMENO **4,5 PUNTI** TRA LE

DUE SQUADRE ALLORA IL TEAM CON IL PUNTEGGIO MAGGIORE METTEREBBE A SEGNO UNA RETE NEI TEMPI SUPPLEMENTARI.

IN ENTRAMBI I CASI SE IL GAP TRA I PUNTEGGI FOSSE MINORE DEL MINIMO PRESTABILITO I TEMPI SUPPLEMENTARI SI CHIUDEREBBERO SULLO 0-0 E SI PROCEDEREBBE AI CALCI DI RIGORE

42- CALCI DI RIGORE: NELLE SFIDE AD ELIMINAZIONE DIRETTA CONTESTUALMENTE ALLA FORMAZIONE SI CONSEGNA **UNA LISTA DI RIGORISTI COMPRESA TRA L'1 E IL 20**, DAI QUALI VERRANNO ESTRAPOLATI GLI 11 GIOCATORI EFFETTIVAMENTE SCESI IN CAMPO. **IL PORTIERE NON PUO' AVERE UN NUMERO DI RIGORISTA INFERIORE AL 6** (IN CASO VENGA SCHIERATO PRIMA VERRA' RETROCESSO NELLA LISTA E AVANZATI I GIOCATORI SUCCESSIVI). OGNI RIGORISTA IL CUI **VOTO PURO EGUAGLIA O SUPERA IL VOTO PURO DEL PORTIERE** AVVERSAIO SEGNA IL RIGORE, NEL QUAL CASO IL VOTO DEL PORTIERE SUPERI QUELLO DEL RIGORISTA IL RIGORE SI CONSIDERA PARATO. SI PROCEDE COL CALCOLO DEI PRIMI 5 RIGORISTI, IN CASO DI PARITA' SI PROCEDE A OLTRANZA, SE TERMINATI GLI UNDICI RIGORISTI LA SITUAZIONE FOSSE NUOVAMENTE IN PAREGGIO SI RIPARTIREBBE CON LA LISTA DEI RIGORISTI DA CAPO, MANTENENDO L'OLTRANZA, MA PER SEGNARE IN QUESTO SECONDO GIRO SAREBBE NECESSARIO SUPERARE IL VOTO DEL PORTIERE AVVERSAIO NON BASTEREBBE EGUAGLIARLO PER SEGNARE IL PENALTY. SE PERMANE LA PARITA' SARA' NECESSARIO RIPETERE L'INTERA PARTITA LA GIORNATA SUCCESSIVA. SE UNA SQUADRA NON CONSEGNA LA LISTA DEI RIGORISTI VERRA' TENUTA VALIDA LA FORMAZIONE TITOLARE PARTENDO DALL'ULTIMO ATTACCANTE E PROCEDENDO IN SENSO INVERSO SINO AL PORTIERE. NEL CASO UNA SQUADRA NON ABBA UN PORTIERE DISPONIBILE PER I RIGORI VERRA' PRESO COME RIFERIMENTO IL PUNTEGGIO DEL PRIMO DIFENSORE SCHIERATO SECONDO LE FORMAZIONI DELL'APPLICAZIONE, ESSO FINIRA' IN PORTA PENALIZZATO DI -1.

43- OSCAR DEL CALCIO: IN OCCASIONE DELL'ULTIMA FINESTRA DI MERCATO AVRA' LUOGO **LA STORICA VOTAZIONE PER GLI OSCAR DEL CALCIO**, FACOLTATIVA PER OGNI CLUB. IL CLUB CHE AVRA' TESSERATO IL VINCITORE DELLE SEGUENTI CATEGORIE: CALCIATORE ASSOLUTO, GIOVANE, PORTIERE, DIFENSORE, CENTROCAMPISTA, TREQUARTISTA E ATTACCANTE RICEVERANNO 2 MILIONI COME PREMIO VALORIZZAZIONE DEL CALCIATORE STESSO DA AGGIUNGERE AL BUDGET DELLA STAGIONE SUCCESSIVA. OGNI SOCIETA' VOTERA' SOLAMENTE UNA VOLTA AL DI LA' DEL NUMERO DEI PROPRI MEMBRI DELLO STAFF.

44- GESTIONE FINANZIARIA: LE FINANZE DI UN CLUB SONO SUDDIVISE IN SEI PARTI DISTINTE E SEPARATE: PATRIMONIO, BLASONE, ENTRATE EXTRA, RANKING UEFA E OBIETTIVI.

PATRIMONIO: E' RAPPRESENTATO DA UNA PARTE FISSA ED UGUALE PER OGNI SQUADRA ED E' VALUTATA IN **580 MILIONI** CHE OGNI SQUADRA HA SEMPRE A DISPOSIZIONE E NON PUO' INTACCARE IN ALCUN MODO.

BLASONE: RAPPRESENTA IL VALORE STORICO DEL TEAM, E' UNA VARIABILE DESTINATA SEMPRE A CRESCERE ED ASSEGNA AD UN CLUB 1 MILIONE SUPPLEMENTARE OGNI 400€ DEL VALORE TEAM.

ENTRATE EXTRA: RAPPRESENTA LA QUANTITA' DI MILIONI RACCOLTA DA UN CLUB NELLA STAGIONE PRECEDENTE NELLO SPECIFICO:

TROFEI PERSONALI CLUB : +3 MILIONI

TROFEI TRADIZIONALI : +3 MILIONI
 OSCAR DEL CALCIO : +2 MILIONI
 PALLONE D'ORO : +3 MILIONI

RANKING UEFA:RAPPRESENTA IL VALORE ECONOMICO DEI RISULTATI PER OGNI CLUB DEGLI ULTIMI CINQUE ANNI IN ORDINE INVERSAMENTE PROPORZIONALE, INFATTI I RISULTATI DELL'ULTIMO ANNO VENGONO MOLTIPLICATI PER CINQUE, QUELLI DEL QUINTULTIMO ANNO VERRANNO MOLTIPLICATI PER 1.

I PUNTEGGI DEGLI ULTIMI CINQUE ANNI PER OGNI SQUADRA VERRANNO MOLTIPLICATI IN MANIERA INVERSAMENTE PROPORZIONALE E DARANNO AD OGNI SQUADRA UN PUNTEGGIO (DENOMINATO RANKING U.E.F.A.) OGNI 10 PUNTI RICEVUTI DAL COEFFICIENTE EQUIVALGONO AD 1 MILIONE SUPPLEMENTARE PER LA SOCIETA'. OGNI PUNTEGGIO VERRA' COMUNQUE ARROTONDATO PER DIFETTO.

 FANTALEGA		 COPPA DI LEGA		 COPPA ITALIA		 THE FA CUP		 NATION'S LEAGUE		 CAMPIONATI NAZIONALI	
SCUDETTO	24	VITTORIA	16	VITTORIA	12	VITTORIA	8	1° GOLD	5	VITTORIA	2
2° POSTO	18	FINALE	10	FINALE	8	FINALE	6	2° GOLD	2	2° POSTO	0
3° POSTO	15	SEMIFINALE	5+5	SEMIFINALE	4+4	SEMIFINALE	3+3	3° GOLD	1		
4° POSTO	11	1° GIRONE	1+1	QUARTI	1	QUARTI	1	4° GOLD	0	 SUPERCOPPA DI LEGA	
5° POSTO	8	2° GIRONE	0					1° SILVER	5	VITTORIA	5
6° POSTO	6	3° GIRONE	2+2					2° SILVER	2	FINALE	2
7° POSTO	3	4° GIRONE	1					3° SILVER	1	SEMIFINALE	1+1
SERIE B	1							4° SILVER	0		

OBIETTIVI: OGNI SOCIETA' DEVE CONSEGNARE **ENTRO LA MEZZANOTTE DEL SETTIMO GIORNO POST ASTA INIZIALE** (IN CASO DI MANCATA CONSEGNA O DI CONSEGNA IN RITARDO GLI OBIETTIVI VERRANNO CALCOLATI COME TUTTI FALLITI) UNA SCELTA DI TRE OBIETTIVI STAGIONALI TRA QUELLI PROPOSTI NELLA TABELLA, AD OGNI OBIETTIVO IN BASE ALLA DIFFICOLTA' E' ABBINATO UN PREMIO IN MILIONI SUPPLEMENTARI IN CASO DI OBIETTIVO CENTRATO. PER OGNI OBIETTIVO MANCATO SI HA UNA PENALIZZAZIONE DI 2 MILIONI (ESCLUSI ALCUNI OBIETTIVI ESTREMI). LA SOMMA DEI PUNTEGGI OTTENUTA DAGLI OBIETTIVI DARA' IL TOTALE DI MILIONI DA AGGIUNGERE O SOTTRARRE AL TOTALE DELLA SQUADRA PER L'ANNO SUCCESSIVO. GLI OBIETTIVI SONO SUDDIVISI IN FANTALEGA, COPPE, SOCIETA' TRA QUELLI SELEZIONABILI. VI SONO INOLTRE DUE OBIETTIVI DELLO SPONSOR E UNO DEI TIFOSI (DA SORTEGGIARE PRIMA DELL'ASTA). NON SI PUO' SELEZIONARE TRA I TRE OBIETTIVI SCELTI UNO GIA' ASSEGNATO PER SORTEGGIO.

 OBIETTIVO FANTALEGA		
<input type="checkbox"/>	CONFERMATI CAMPIONE DI LEGA	+15 -2
<input type="checkbox"/>	SCUDETTO	+10 -2
<input type="checkbox"/>	PRIME 2 POSIZIONI	+8 -2
<input type="checkbox"/>	PRIME 3 POSIZIONI	+6 -2
<input type="checkbox"/>	PRIME 4 POSIZIONI	+4 -2
<input type="checkbox"/>	PRIME 5 POSIZIONI	+3 -2
<input type="checkbox"/>	PRIME 6 POSIZIONI	+2 -2
<input type="checkbox"/>	EVITA LA RETROCESSIONE	+1 -2

 OBIETTIVO COPPE		
<input type="checkbox"/>	VINCI TUTTE LE COPPE	+20 -1
<input type="checkbox"/>	VINCI DUE COPPE	+15 -2
<input type="checkbox"/>	CONFERMATI CAMPIONE IN COPPA DI LEGA	+10 -2
<input type="checkbox"/>	RAGGIUNGI TUTTE LE FINALI	+9 -2
<input type="checkbox"/>	VINCI LA COPPA DI LEGA	+9 -2
<input type="checkbox"/>	CONFERMATI CAMPIONE IN COPPA ITALIA	+9 -2
<input type="checkbox"/>	VINCI LA COPPA ITALIA	+8 -2
<input type="checkbox"/>	CONFERMATI CAMPIONE IN FA CUP	+7 -2
<input type="checkbox"/>	VINCI LA FA CUP	+6 -2
<input type="checkbox"/>	RAGGIUNGI DUE FINALI	+6 -2
<input type="checkbox"/>	VINCI UNA COPPA	+5 -2
<input type="checkbox"/>	FINALE COPPA DI LEGA	+5 -2
<input type="checkbox"/>	FINALE COPPA ITALIA	+4 -2
<input type="checkbox"/>	FINALE FA CUP	+4 -2
<input type="checkbox"/>	FINALE UNA COPPA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	SEMIFINALI IN DUE COPPE	+2 -2
<input type="checkbox"/>	PASSARE IL GIRONE IN COPPA DI LEGA	+2 -2
<input type="checkbox"/>	SEMIFINALI COPPA ITALIA	+1 -2
<input type="checkbox"/>	SEMIFINALI FA CUP	+1 -2

 OBIETTIVO SOCIETA'		
<input type="checkbox"/>	TAKE ALL (dei 4 trofei principali)	+50 -1
<input type="checkbox"/>	TRIPLETE (dei 4 trofei principali)	+20 -1
<input type="checkbox"/>	ALZARE DUE TROFEI (dei 4 trofei principali)	+12 -2
<input type="checkbox"/>	PRIMO POSTO RANKING STAGIONALE	+10 -2
<input type="checkbox"/>	PODIO MIGLIOR ATTACCO FANTALEGA	+6 -2
<input type="checkbox"/>	ALZARE UN TROFEO (dei 4 trofei principali)	+6 -2
<input type="checkbox"/>	VITTORIA SUPERCOPPA IN CASA (Se partecipante)	+6 -2
<input type="checkbox"/>	AUMENTO BLASONE DI ALMENO 250 €	+5 -2
<input type="checkbox"/>	QUALIFICAZIONE SUPERCOPPA	+4 -2
<input type="checkbox"/>	VITTORIA SUPERCOPPA (Se partecipante)	+4 -2
<input type="checkbox"/>	CAPOCANNONIERE FANTALEGA	+4 -2
<input type="checkbox"/>	PODIO DEL RANKING STAGIONALE	+4 -2
<input type="checkbox"/>	AUMENTO BLASONE DI ALMENO 220 €	+4 -2
<input type="checkbox"/>	PRIMI 4 DEL RANKING STAGIONALE	+3 -2
<input type="checkbox"/>	MIGLIORA IL RANKING U.E.F.A. (Posizione)	+3 -2
<input type="checkbox"/>	AUMENTO BLASONE SQUADRA DI ALMENO 180 €	+3 -2
<input type="checkbox"/>	VINCI LA NATION'S LEAGUE (GOLD O SILVER)	+3 -2
<input type="checkbox"/>	VINCI IL CAMPIONATO NAZIONALE	+2 -2
<input type="checkbox"/>	VINCI 2 DERBY IN CAMPIONATO	+2 -2
<input type="checkbox"/>	ARRIVA DAVANTI A: (Squadra)	+2 -2
<input type="checkbox"/>	AUMENTO BLASONE SQUADRA DI ALMENO 120 €	+2 -2
<input type="checkbox"/>	SALVEZZA IN NATION'S LEAGUE	+1 -2
<input type="checkbox"/>	AUMENTO BLASONE DI ALMENO 80 €	+1 -2
<input type="checkbox"/>	AUMENTO BLASONE DI ALMENO 50 €	+0 -2

 OBIETTIVO SPONSOR		
<input type="checkbox"/>	SALVEZZA SENZA PATEMI	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Raggiungi la salvezza con 3 giornate d'anticipo	
<input type="checkbox"/>	SQUADRA CORSARA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Conquista almeno 6 vittorie o 18 punti fuori casa	
<input type="checkbox"/>	ANCORA PIU' PRESTIGIO	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Aumenta il blasone del club di almeno 180 €	
<input type="checkbox"/>	ATTIVO SU TUTTI I FRONTI	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Prime 4 posizioni del Ranking Stagionale	
<input type="checkbox"/>	IL TOP DELLA STAGIONE	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Qualificati alla Supercoppa di Lega	
<input type="checkbox"/>	IL TROFEO DI CASA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Organizza e Vinci il trofeo del club entro il DAY 10	
<input type="checkbox"/>	FORTEZZA CASALINGA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Non perdere più di 3 partite o fai 26 punti in casa	
<input type="checkbox"/>	LA GOLEADA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Segna almeno 5 goal in una singola partita	
<input type="checkbox"/>	BOMBER DI RAZZA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Un tuo giocatore segna 12 reti nella Fantalega	
<input type="checkbox"/>	LA SERIE POSITIVA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Inanella almeno 5 risultati utili in campionato	
<input type="checkbox"/>	LA QUOTA PUNTEGGIO	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Fai almeno 38 punti nella Fantalega	
<input type="checkbox"/>	IL BIG MATCH	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Raggiungi la finale in una competizione	
<input type="checkbox"/>	LOTTA FINO ALLA FINE	+3 -2
<input type="checkbox"/>	A 2 giornate dal termine sei in corsa per lo scudetto	
<input type="checkbox"/>	IL MATCH EPICO	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Vinci almeno una partita con 4 goal di scarto	
<input type="checkbox"/>	SALVARE L'ORGOGGIO	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Non perdere più di 10 partite nella Fantalega	
<input type="checkbox"/>	SQUADRA PROLIFICA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Nei primi 4 attacchi in campionato della Lega	

 OBIETTIVI TIFOSI		
<input type="checkbox"/>	SUPERCOPPA IN CASA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Qualificati alla Supercoppa nel tuo stadio	
<input type="checkbox"/>	FINALE COPPA DI LEGA IN CASA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Qualificati alla finale di Coppa di Lega nel tuo stadio	
<input type="checkbox"/>	FINALE COPPA ITALIA IN CASA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Qualificati alla finale di Coppa Italia nel tuo stadio	
<input type="checkbox"/>	FINALE FA CUP IN CASA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Qualificati alla finale di FA Cup nel tuo stadio	
<input type="checkbox"/>	LA RIVALE DI SEMPRE	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Arriva davanti in classifica ai tuoi rivali N.1	
<input type="checkbox"/>	SUPREMAZIA SUI RIVALI	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Batti due volte nella Lega i tuoi rivali N.1	
<input type="checkbox"/>	ORGOGGIO NAZIONALE	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Vinci il tuo Campionato Nazionale	
<input type="checkbox"/>	SUPREMAZIA CITTADINA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Vinci almeno due derby	