



# REGOLAMENTO

## FANTALEGA DARFO 2003

### STAGIONE 2023/24

**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 CHAMPIONS LEAGUE. 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 36** 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 35** 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 34** CON PARTITA SECCA IN CAMPO SORTEGGIATO.

5- **SUPERCOPPA DI LEGA**: LA SUPERCOPPA DI LEGA SI SVOLGE CON DUE SEMIFINALI IL **DAY 2** E LA FINALE IL **DAY 3** DELLA STAGIONE SUCCESSIVA, 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. 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 SUDETTE 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.

6- **CONFEDERATION'S CUP**: LA CONFEDERATION'S CUP PRESENTA SQUADRE DELLE QUATTRO CONFEDERAZIONI: OLANDA, INGHILTERRA, FRANCIA E EST POVERO. SI SVOLGE CON UNA KERMESSE A CAVALLO TRA IL **DAY 10** (SEMIFINALI) E IL **DAY 11** (FINALE). LO **STADIO** CHE OSPITERA' LA MANIFESTAZIONE VERRA' **SORTEGGIATO** A INIZIO STAGIONE TRA GLI STADI DELLE CONFEDERAZIONI. LA CONFEDERAZIONE CHE GIOCHERA' IN CASA AVRA' IL +2 DEL FATTORE CAMPO. IL SORTEGGIO DELLO STADIO NON E' VINCOLANTE PER GLI ANNI SUCCESSIVI, OGNI ANNO IL SORTEGGIO RIPARTE DA CAPO CON I 4 STADI. LA VITTORIA DELLA CONFEDERATION'S CUP DA' DIRITTO A RICEVERE UN PREMIO DI **3 MILIONI** NELLA VOCE "TROFEI MINORI" PER CIASCUNO DEI CLUB COMPONENTI LA CONFEDERAZIONE VINCENTE, PER LE NAZIONALI DELLA CONFEDERAZIONE FINALISTA E' PREVISTO UN PREMIO DI **1 MILIONE**. LA NAZIONALE VINCENTE DELLA CONFEDERATION'S AVRA' DIRITTO AL **DAY 30** NELLA NIGHT OF STARS DI SFIDARE NEL PROPRIO STADIO CASALINGO UNA RAPPRESENTATIVA DEL RESTO DEL MONDO GUIDATA DA UN MEMBRO DEL **RESTO DEL MONDO**, VINCENDO TALE GARA LE NAZIONI DELLA CONFEDERAZIONE AVRANNO ULTERIORI **2 MILIONI** COME PREMIO, NON SONO PREVISTI PREMI PER LA RAPPRESENTATIVA DEL RESTO DEL MONDO IN CASO DI VITTORIA. VANNO SCHIERATI NELLA

FORMAZIONE TITOLARE ALMENO 5 CALCIATORI PER OGNI NAZIONE E MASSIMO 6, IN CASO NON SI RISPETTI LA REGOLA PER OGNI CALCIATORE OLTRE I 6 MASSIMI PREVISTI LA SQUADRA PRENDERA' 5 PUNTI DI PENALIZZAZIONE

7- **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 IN OGNI GARA DEL TROFEO DEL FATTORE CAMPO**. HA INOLTRE LA FACOLTA' DI DECIDERE LE SQUADRE PARTECIPANTI (CLUB O CONFEDERAZIONI) E LA MODALITA' TRA LE SEGUENTI:

- **AMICHEVOLE DI LUSSO (2 SQUADRE)**: SFIDA TRA DUE SQUADRE CON IN PALIO **1 MILIONE**
- **TRIANGOLARE (3 SQUADRE)**: SFIDA CON GIRONE ALL'ITALIANA CON IN PALIO **3 MILIONI**
- **SEMIFINALI (4 SQUADRE)**: QUATTRO SQUADRE CON FORMULA DI SEMIFINALI E FINALE CON IN PALIO **4 MILIONI**

PER OGNI TROFEO ORGANIZZATO VERRANNO MESSI IN MILIONI AGGIUNTI ALLA VOCE "TROFEI MINORI" DEL CLUB DESTINATI ALLE FINANZE DELL'ANNO SUCCESSIVO DA DESTINARE ALLA SQUADRA CHE VINCA IL TROFEO (IN CASO DI UNA NAZIONALE IL PREMIO VA' DIVISO PER ECCESSO). IL TROFEO DOVRA' ESSERE ORGANIZZATO **ENTRO IL DAY 19 COMPRESO**. NON POSSONO ESSERE INVITATE SQUADRE CHE DISPUTANO GIA' UN DOPPIO IMPEGNO UFFICIALE NELLA GIORNATE 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 PIU' DI **DUE ANNI CONSECUTIVI**, A MENO CHE LA SQUADRA IN QUESTIONE NON SIA LA SQUADRA CAMPIONE IN CARICA DEL TROFEO. UNA SQUADRA **NON PUO' ESSERE INVITATA A PIU' DI TRE TROFEI PERSONALI** (OLTRE AL PROPRIO) IN UNA SINGOLA STAGIONE. **NON VI E' ALCUN OBBLIGO DI PARTECIPAZIONE** AL TORNEO AL QUALE SI RISULTA INVITATI. **LE FORMAZIONI VANNO PRESENTATE DIVERSE** RISPETTO A QUELLA SCHIERATA NELLA GIORNATA DI FANTALEGA IN CASO CONTRARIO VERRA' COMMUNATA UNA **PENALIZZAZIONE DI 4 PUNTI** AD OGNUNA DELLE FORMAZIONI PRESENTATE AL TROFEO. UNA SOCIETA' CHE SI ISCRIVE AL TROFEO E NON PRESENTA LA FORMAZIONE VERRA' PENALIZZATA DI 4 MILIONI SUL BUDGET DELLA STAGIONE SUCCESSIVA. NON POSSONO ESSERE ORGANIZZATI TROFEI DI CALCIO A 7. QUALSIASI TROFEO VA' ORGANIZZATO CON ALMENO 24 ORE DI PREAVVISO RISPETTO ALL'ORARIO D'INIZIO DELLA GIORNATA.

8- **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 **2 MILIONI** DA AGGIUNGERE ALLA VOCE TROFEI MINORI. MODALITA' E REGOLAMENTO DEL TORNEO VERRANNO DI VOLTA IN VOLTA RESE NOTE DAL PRESIDENTE DI LEGA.

9- **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.

**10- ISCRIZIONE SQUADRA:** L'ISCRIZIONE DELLA SQUADRA E' FISSATA **IN EURO 180,00 DA VERSARE IN UNA RATA UNICA NELLA SERATA DELL'ASTA** AL TESORIERE DI LEGA.

**11- 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 €
SUPERCOPPA DI LEGA:	100 €
FINALISTA:	10 €

**12- SORTEGGI:** DURANTE IL GRAN GALA' DELLA FANTALEGA AVRANNO LUOGO I SORTEGGI DEL CALENDARIO DELLA FANTALEGA, DEI GIRONI DELLA COPPA DI LEGA, DEGLI ACCOPPIAMENTI DELLA SUPERCOPPA, DEL TABELLONE DELLA COPPA ITALIA E DEL TABELLONE DELLA FA CUP. INOLTRE CON CADENZA BIENNALE VERRANNO SORTEGGIATE LE SEDI DELLE FINALI DELLE TRE COMPETIZIONI, LA SEDE DELLA CONFEDERATION'S CUP E LA SEDE DELLA SUPERCOPPA DI LEGA DEL BIENNIO SEGUENTE.

**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 **MERCATO DI NOVEMBRE**, TALE CALCIATORE NON POTRA' PIU' ESSERE CEDUTO SINO AL TERMINE DELLA STAGIONE IN CORSO.

**15- LE CONFERME:** AL TERMINE DELLA STAGIONE ESISTE PER OGNI SOCIETA' LA POSSIBILITA' DI CONFERMARE PER LA STAGIONE SUCCESSIVA **UN MASSIMO DI SETTE CALCIATORI**, PURCHE' IL VALORE TOTALE DEI GIOCATORI NON SIA SUPERIORE AI **150 MILIONI**, CHE SIANO AL MASSIMO DUE PER QUALSIASI LINEA DI GIOCO E CHE **I CALCIATORI APPARTENENTI ALLE LINEE DI TREQUARTI E ALLA**

**LINEA DI ATTACCO NON SIANO PIU' DI TRE.** I CALCIATORI CONFERMATI VERRANNO COMUNICATI TRAMITE MESSAGGIO SULLA CHAT "CONFERME UFFICIALI" ENTRO LE ORE 21 DELLA GIORNATA IMMEDIATAMENTE PRECEDENTE ALL'ASTA ED ENTRERANNO A FAR PARTE DELLA ROSA NELLA 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 LINEA DI GIOCO.
- I CALCIATORI SCAMBIATI TRA LE SOCIETA' MANTENGONO IL LORO STATUS DI CONTRATTO, QUINDI I GIOCATORI IN SCADENZA RIMARRANNO TALI.
- IN CASO DI ERRORE NELLA COMPILAZIONE DELLE CONFERME, O IN CASO DI ECCE DENZA DEI 150 MILIONI O ECCE DENZA 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 SUDDETTA 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 DI TREQUARTI, LINEA DEGLI ATTACCANTI. 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 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 VENGANO 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.
- AL TERMINE DI OGNI SCAMBIO LE ALTRE SEI SOCIETA' POSSONO APPELLARSI E VOTARE UN EVENTUALE **SCAMBIO GABOLA**, SE 5 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

**TRATTABILE:** IL VALORE DEL GIOCATORE SARA' A CARICO DELLE DUE SOCIETA' SECONDO VALORI VARIABILI

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 UN BUCO 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 **12 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 SUDETTO 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 E' FISSATA ALLA MEZZANOTTE DEL **28 FEBBRAIO**, SCADUTO TALE TERMINE NON SI POTRANNO PIU' 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 SUDETTO 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 **E' GIA' A SCADENZA** DI CONTRATTO (PER QUALSIASI MOTIVO) **NON SI PUO'** 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 GIA' STIPULATI TRA SOCIETÀ VENGONO RATIFICATI)
- 2- CESSIONE GIOCATORI (VENGONO CEDUTI AL MERCATO LIBERO QUEI CALCIATORI NON PIU' UTILI ALLA SQUADRA O USCITI DAL LISTONE UFFICIALE)
- 3- DEFINIZIONE SITUAZIONI DI PRESTITO (I PRESTITI POSSONO ESSERE PROROGATI O INTERROTTI)
- 4- DEFINIZIONE RINNOVI DI CONTRATTO (SOLO PER L'ULTIMO MERCATO)
- 5- ASTA LIBERA (MERCATO LIBERO A CHIAMATA, IL PRIMO A CHIAMARE SARA' IL PRIMO IN CLASSIFICA)
- 6- DEFINIZIONE CAPITANI (SOLO PER IL MERCATO DI NOVEMBRE)

- 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 PIU' CHIAMARE MA SOLAMENTE RILANCIARE GIOCATORI CHIAMATI DA ALTRE SQUADRE



- NON VI E' 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 DELLA SETTIMANA PRECEDENTE. ALL'INTERNO DELL'APP TROVERETE UNA LEGA DENOMINATA "FantalegaDarfo2003" ALL'INTERNO DELLA QUALE TROVERETE LE NOSTRE COMPETIZIONI UFFICIALI DOVE INSERIRE LA FORMAZIONE. PER I TROFEI PERSONALI VANNO INSERITE NELLA SEZIONE "FORMAZIONI TROFEI" E "SECONDE FORMAZIONI TROFEI"

- 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 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 LORO NEGLI 11 TITOLARI. IN CASO NON VENGA RISPETTATA LA REGOLA E NON VENGANO INVIATE LE DUE FORMAZIONI O NON ABBIANO ALMENO 2 UOMINI DIVERSI NELLE STESSE LA SQUADRA VERRA' PENALIZZATA DI **4 PUNTI** NELLA GARA DELLA COMPETIZIONE MENO IMPORTANTE. NESSUNA PENALIZZAZIONE INVECE PER LA GARA DELLA COMPETIZIONE PIU' IMPORTANTE. (L'IMPORTANZA DEI TROFEI E' STABILITA IN BASE AL BLASONE ASSEGNATO ALLA VINCITRICE)

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

ABBREVIAZIONE	RUOLO	POSIZIONE
Por	Portiere	
Ds	Difensore Sinistro	} <i>Linea di difesa</i>
Dc	Difensore Centrale	
Dd	Difensore Destro	
E	Esterno	} <i>Linea di centrocampo</i>
M	Mediano	
C	Centrocampista Centrale	
W	Ala	} <i>Linea di trequarti</i>
T	Trequartista	
A	Attaccante di raccordo	} <i>Linea d'attacco</i>
Pc	Punta Centrale	

EDIZIONE 2021/2022



3-4-3



3-4-1-2



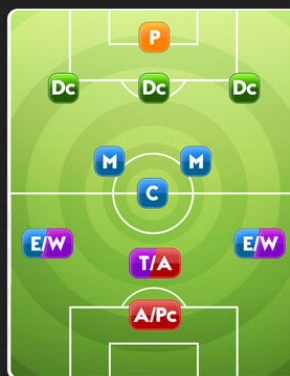
3-4-2-1



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 ECCEDEENZA 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 modalità **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.

- 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.

TABELLA DELLE SOSTITUZIONI											
	Pc	A	T	W	C	M	E	Dc	Dd	Ds	Por
Pc	OK	OK	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
A	*	OK	**	**	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
T	*	*	OK	***	**	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
W	NO	*	***	OK	- 1	- 1	**	- 1	- 1	- 1	NO
C	NO	NO	*	NO	OK	**	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
M	NO	NO	NO	NO	*	OK	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
E	NO	NO	NO	*	NO	- 1	OK	- 1	- 1	- 1	NO
Dc	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK	- 1	- 1	NO
Dd	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	- 1	OK	- 1	NO
Ds	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	- 1	- 1	OK	NO
Por	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

N.B. Nella colonna (in verticale, a sinistra) il calciatore/ruolo da sostituire. In riga (orizzontale, in alto) il potenziale sostituto

- 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 CONSIDERATO COMUNQUE COME LO SVILUPPO DI UN 6-1. 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- 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.

**39- 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 ALLA QUALE VERRA' PERO' COMMUNATA UNA PENALIZZAZIONE DI 6 PUNTI SUL PUNTEGGIO TOTALE DELLA GIORNATA

**40- 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 **3,5 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 **5,5 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

**41- 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** AVVERSARIO 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 DI FORMAZIONE GRAFICA SENZA RIGORISTI VARRA' L'ORDINE INVERSO PARTENDO DALL'ATTACCO E LEGGENDO LA FORMAZIONE AL CONTRARIO QUINDI DA SINISTRA VERSO DESTRA.

**42- 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.

**43- 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 **590 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 300€ DEL VALORE TEAM.







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

NIGHT OF STARS	: +2 MILIONI
CONFEDERATION'S CUP	: +3 MILIONI
FINALE CONFEDERATION'S	: +1 MILIONE
TROFEI PERSONALI CLUB	: +1 / +3 / +4 MILIONI
TROFEI TRADIZIONALI	: +2 MILIONI
OSCAR DEL CALCIO	: +2 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.

	 <b>FANTALEGA</b>	 <b>COPPA DI LEGA</b>	 <b>COPPA ITALIA</b>	 <b>THE FA CUP</b>	 <b>SUPERCOPPA DI LEGA</b>	 <b>CAMPIONATI NAZIONALI</b>
<b>SCUDETTO</b>	<b>24</b>	<b>VITTORIA 16</b>	<b>VITTORIA 12</b>	<b>VITTORIA 8</b>	<b>VITTORIA 5</b>	<b>VITTORIA 2</b>
<b>2° POSTO</b>	<b>18</b>	<b>FINALE 10</b>	<b>FINALE 8</b>	<b>FINALE 6</b>	<b>FINALE 2</b>	<b>2° POSTO 0</b>
<b>3° POSTO</b>	<b>14</b>	<b>SEMIFINALE 5+5</b>	<b>SEMIFINALE 4+4</b>	<b>SEMIFINALE 3+3</b>	<b>SEMIFINALE 1+1</b>	
<b>4° POSTO</b>	<b>10</b>	<b>1° GIRONE 1+1</b>	<b>QUARTI 0</b>	<b>QUARTI 0</b>		
<b>5° POSTO</b>	<b>7</b>	<b>2° GIRONE 0</b>				
<b>6° POSTO</b>	<b>5</b>	<b>3° GIRONE 2+2</b>				
<b>7° POSTO</b>	<b>2</b>	<b>4° GIRONE 0</b>				
<b>SERIE B</b>	<b>0</b>					

**OBIETTIVI:** OGNI SOCIETA' DEVE CONSEGNARE **PRIMA DELL'INIZIO DELLA 2° GIORNATA** (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. 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 (DA SORTEGGIARE PRIMA DELL'ASTA) E UNO DEI MEDIA (OBBLIGATORIO).

 <b>OBIETTIVO FANTALEGA</b>		
<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

 <b>OBIETTIVO COPPE</b>		
<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"/>	FINALE COPPA DI LEGA IN CASA (Se ospitata)	+6 -2
<input type="checkbox"/>	FINALE COPPA ITALIA IN CASA (Se ospitata)	+5 -2
<input type="checkbox"/>	FINALE FA CUP IN CASA (Se ospitata)	+5 -2
<input type="checkbox"/>	FINALE UNA COPPA	+3 -2
<input type="checkbox"/>	SEMIFINALI IN TUTTE LE COPPE	+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

 <b>OBIETTIVO SOCIETA'</b>		
<input type="checkbox"/>	TAKE ALL	+50 -1
<input type="checkbox"/>	TRIPLETE	+20 -1
<input type="checkbox"/>	ALZARE DUE TROFEI (Supercoppa esclusa)	+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 (Supercoppa esclusa)	+6 -2
<input type="checkbox"/>	QUALIFICAZIONE SUPERCOPPA IN CASA	+6 -2
<input type="checkbox"/>	VITTORIA SUPERCOPPA IN CASA (Se partecipante)	+6 -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"/>	VINCI DUE TROFEI PERSONALI DI UN CLUB	+4 -2
<input type="checkbox"/>	AUMENTO BLASONE DI 250 €	+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 180 €	+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"/>	VINCI LA CONFEDERATION'S CUP	+2 -2
<input type="checkbox"/>	VINCI UN TROFEO PERSONALE DI UN CLUB	+1 -2
<input type="checkbox"/>	VINCI UN OSCAR DEL CALCIO (No Staff)	+1 -2
<input type="checkbox"/>	AUMENTO BLASONE SQUADRA (Vinci €)	0 -2

 <b>OBIETTIVO SPONSOR</b>		
<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 200 €	
<input type="checkbox"/>	ORGOGGIO NAZIONALE	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Vinci il Campionato Nazionale della tua nazione	
<input type="checkbox"/>	LA RIVALE DI SEMPRE	+3 -2
<input type="checkbox"/>	Arriva davanti alla squadra N° 1 delle tue rivalità	
<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"/>	Segna almeno 38 goal nella Fantalega	

 <b>OBIETTIVI MEDIA</b>		
<input type="checkbox"/>	TROFEO PERSONALE	
<input type="checkbox"/>	Organizza entro Il Day 19 Il Trofeo personale	+0 -4