

# REGOLAMENTO fantacalcio

## IGNORANTIA LEGIS NON EXCUSAT

*È dovere di ogni giocatore essere a conoscenza delle seguenti regole.*

*Il seguente regolamento è stato discusso e stilato di comune accordo fra tutti i partecipanti al gioco ovvero alla Lega di fantacalcio, o comunque secondo la maggioranza vincente di essi, e disciplina anche il comportamento che ciascun giocatore iscritto alla Lega deve mantenere nell'intervallo di tempo che intercorre tra due stagioni fantacalcistiche consecutive: qualsiasi avvenimento accaduto durante la stagione agonistica (o nell'intervallo di tempo che separa una stagione dall'altra) non esplicitamente contemplato da questo stesso regolamento, è pertanto da ritenersi irregolare e, se necessario, perseguibile.*

*Il regolamento ha quindi validità effettiva per tutto l'intervallo di tempo che intercorre tra l'inizio di una stagione e l'inizio della successiva, quando verosimilmente ne verrà adottata una versione eventualmente modificata o aggiornata.*

*La validità di ogni singola edizione del presente regolamento, in mancanza di modifiche apportate dal Consiglio di Amministrazione (di trascurabile importanza o relative a questioni puramente logistiche o legate imprescindibilmente alla stagione calcistica di serie A italiana), si intende comunque implicitamente rinnovata di stagione in stagione, ovvero fino alla pubblicazione di una nuova versione dello stesso.*

*Gli aggiornamenti e/o le modifiche alle regole potranno essere effettuati a partire dal termine di ogni singola stagione fantacalcistica e comunque entro e non oltre l'inizio di quella seguente, dal Consiglio di Amministrazione (questioni puramente logistiche, legate al campionato di serie A, di relativa importanza ai fini del gioco), ma anche mediante apposite votazioni proposte e aperte da e a tutti gli iscritti alla lega (modalità **regola 9**). Queste proposte di modifica dovranno essere inviate via mail al contatto di Lega, dopodiché sarà vagliata la fattibilità dal Consiglio di Amministrazione in relazione soprattutto all'applicabilità nella piattaforma web del Gioco, e se ritenute ok saranno inserite nelle sondaggi da votare. Vi ricordo che tutto questo dovrà essere eseguito compatibilmente con i tempi decisi per la discussione delle modifiche al Regolamento! Per garantire la massima regolarità del gioco, infatti, ciascuna stagione che va ad iniziare deve necessariamente poter contare su un regolamento chiaro, stabile ed ufficializzato definitivamente, su cui il Consiglio di Amministrazione possa fare affidamento nel caso insorgano una o più controversie di qualsiasi natura (si fa presente che per risolvere controversie che neanche queste regole riuscissero a debellare, farà fede ufficiale sempre e comunque il regolamento del fantacalcio di Fantagazzetta.com, a cui questo stesso si ispira; in ultima analisi saranno tutti gli iscritti alla lega a risolvere la controversia per maggioranza (modalità **regola 9**)).*

*Qualsiasi iscritto alla Lega che si accorga, in un qualunque momento della stagione, di uno o più errori od omissioni presenti all'interno del regolamento, ha sia il diritto che il dovere di segnalarlo immediatamente al Consiglio di Amministrazione che, se lo riterrà necessario, potrà apportare al regolamento stesso una o più correzioni a stagione in corso. Tale procedura potrà comunque essere adottata solo ed esclusivamente quando la mancanza o l'errore commesso saranno oggettivamente considerabili di particolare rilievo, ovvero pregiudicheranno il regolare svolgimento della stagione in corso; per apportare qualsiasi altro tipo di cambiamento e/o miglioria al regolamento si dovrà invece attendere la fine della stagione fantacalcistica in corso; altre modifiche durante la stagione di natura assolutamente straordinaria potranno essere comunque apportate dal Consiglio di Amministrazione per questioni logistiche o legate alla stagione calcistica della serie A italiana.*

**"Il Fantacalcio è solamente un GIOCO!!!"**

*Questo gioco deve essere affrontato con lo spirito del divertimento e della lealtà.*

*Essendo un gioco, inoltre, ha le sue regole che vanno seguite e rispettate, dall'inizio alla fine.*

*Il rispetto delle regole è di vitale importanza per la trasparenza del gioco.*

*Nonostante lo spirito di amicizia le regole valgono per tutti.*

## SEZIONE GENERALE

1) La Lega è gestita da 3 (+ 1 eventuale esterna) figure istituzionali che compongono il Consiglio di Amministrazione, ovvero persone fisiche iscritte anch'esse al gioco:

**Presidente e Vice Presidente**, che hanno incarico esecutivo, emerito ed onorario, e non saranno infatti mai soggetti ad elezione: la loro funzione è puramente organizzativa ed amministrativa (non decisionista) sulla lega, tranne casi particolarissimi (vedere **regola 9**).

In caso di assenza di partecipazione alla stagione fantacalcistica del Presidente e/o del Vice, potranno avvenire 3 conseguenze:

- queste 2 cariche verranno affidate esclusivamente a discrezione dei precedenti a 2 altri iscritti, che le manterranno fino ad un nuovo eventuale passaggio di consegne deciso sempre da Presidente e Vice onorari;
- queste 2 cariche potranno essere mantenute dagli stessi anche se non iscritti al gioco vero e proprio, pertanto da esterni (in caso di reintegro di Presidente e/o Vice, questi potranno tornare, sempre a loro discrezione, a ricoprire le relative cariche onorarie e organizzative);
- per finire il Presidente, in qualità di fondatore della lega, detentore del maggior numero di partecipazioni al gioco, e in qualità dell'impegno profuso dal 1996 ad oggi nel ruolo organizzativo principale, potrà decidere di chiudere ufficialmente questa Lega (denominazione attuale Salento League), in maniera provvisoria o definitiva.

Il **Rappresentante dei Managers**, ovvero il rappresentante di tutti i restanti iscritti alla lega, che avrà appunto funzione di rappresentanza ma anche di supporto all'amministrazione della lega: verrà eletto prima dell'inizio di ogni stagione fantacalcistica e tutti gli iscritti alla lega saranno automaticamente candidandi, tranne ovviamente il Presidente e il Vice: ogni iscritto alla lega avrà diritto a esprimere una unica preferenza, sarà eletto quindi chi prenderà la maggioranza dei voti (vedere **regola 9**); l'incarico sarà esclusivamente stagionale.

Il **Commissario Esterno**, la quarta figura che è di tipo appunto esclusivamente esterno al Gioco ma che farà comunque parte a tutti gli effetti del Consiglio di Amministrazione di Lega: la presenza di questa persona fisica sarà "facoltativa" al via di ogni Stagione e sarà utilizzata solo dopo approvazione da parte del Consiglio di Amministrazione di una eventuale candidatura fatta allo stesso: dopodiché la persona dovrà superare 1 esame scritto (non ripetibile nella stessa stagione), col superamento del quale sarà poi ufficialmente la quarta figura del Consiglio di Amministrazione per la stagione fantacalcistica che verrà; in caso di bocciatura la stessa persona potrà ritentare di ricoprire l'incarico solo nella stagione successiva; si fa presente che la persona che ricoprirà questo Ruolo sarà di diritto e tacitamente confermata anche per le stagioni successive in consecutio, senza quindi ricorso a candidatura ed esame (in caso invece di rinuncia alla mansione per una eventuale stagione, nella eventuale successiva si dovrà nuovamente ricorrere alla modalità standard di assunzione, ovvero con candidatura e ammissione tramite esame); il Consiglio di Amministrazione si riserva comunque il diritto, attraverso le regole vigenti (**regola 9**) e per una motivazione particolare, di eliminare tale figura; per finire, in caso di partecipazione della persona in carica al Gioco della Lega, la persona dovrà obbligatoriamente dimettersi dalla mansione.

Modalità generali dell'esame di ammissione: preparato dal Consiglio di Amministrazione, da eseguire per iscritto, della durata massima di 1 ora, n° x quesiti a risposta multipla che verteranno su vari argomenti strettamente attinenti alla Lega e al Gioco, come regolamento in vigore, datario, storia della Lega, etc.; sarà eseguito dal candidato davanti a una commissione formata almeno dai 2/3 del Consiglio di Amministrazione e potranno assistervi anche persone esterne alla Lega; le modalità specifiche per lo svolgimento dell'esame e per il superamento dello stesso verranno consegnate per iscritto al candidato insieme al foglio d'esame.

Funzioni: potrà dare supporto logistico all'Amministrazione della Lega; a fronte di qualsiasi votazione di carattere ufficiale che abbia come oggetto il Gioco e la Lega, in caso di risultato elettorale ex-aequo, la stessa votazione approderà prima al voto del Consiglio di Amministrazione (che comprenderà quindi anche la figura esterna), dopodiché in caso di persistere di risultato elettorale ex-aequo si tornerà al referendum con tutti gli iscritti alla stagione (vedere anche **regola 9**).

Data la natura ed i fini non remunerativi della Lega, non sono in nessun caso previsti compensi di alcun tipo per ciascuna persona che svolga un qualsiasi Ruolo all'interno della stessa. Tutte le attività

organizzate della Lega devono infatti obbligatoriamente basarsi sul volontariato delle persone che ne fanno parte.

- 2) Per potersi iscrivere al gioco e quindi alla lega di fantacalcio occorre essere innanzitutto invitati dal Consiglio di Amministrazione della Lega, nella persona del Presidente: è pertanto un gioco esclusivamente a invito. L'invitato dovrà accedere via web al sito internet [www.fantamagicmania.com](http://www.fantamagicmania.com) (il portale multi lega della FEDERAZIONE FANTACALCIO FANTAMAGICMANIA con mail ufficiale [info@fantamagicmania.com](mailto:info@fantamagicmania.com)), selezionare la lega interessata (SALENTOLEAGUE) e iscriversi (candidarsi) con apposito form da compilare con dati esatti e veritieri (un giocatore che avesse partecipato alla Lega in passato non dovrà più candidarsi ma sarà automaticamente iscritto e approvato, se non invitato sarà bloccato). Avuta quindi l'accettazione da parte del Presidente con la ricezione di una apposita mail, il giocatore sarà ufficialmente iscritto alla Lega per la stagione e potrà così partecipare al gioco vero e proprio tramite il sito internet [leghe.fantagazzetta.com/salentoleague](http://leghe.fantagazzetta.com/salentoleague), la piattaforma web scelta dal Consiglio di Amministrazione per il gioco vero e proprio: qui il giocatore dovrà effettuare una nuova iscrizione facendo attenzione a immettere, dove richiesto, gli stessi dati inseriti nell'iscrizione precedente. Quota di iscrizione e partecipazione: 165 € (di cui 10 € utilizzate esclusivamente per le spese di gestione/organizzazione del gioco) da versare in un'unica soluzione con una delle seguenti modalità: contanti a mano al Presidente, oppure su carta postepay del Presidente 4023 6006 2996 9967, oppure su conto corrente poste italiane del Presidente IT51U0760116000000041512765, oppure su conto corrente Che Banca! del Presidente IT85E0305801604100571059832.

N.B. Per consentire la corretta distribuzione dei Premi a tutti gli aventi diritto in tempi ragionevoli (vedere anche **regola 8**), è fatto improrogabilmente obbligo a tutte gli iscritti di provvedere al saldo della propria quota di iscrizione nei confronti della Lega entro i 45 giorni successivi alla conclusione dell'ultimo Evento Ufficiale della Stagione.

- 3) Si fa presente che tutti gli iscritti alla lega di una stagione precedente verranno sempre tacitamente confermati e quindi sempre di diritto iscritti alla lega della eventuale stagione successiva, a meno di particolari e gravissime eccezioni relative a comportamenti non conformi o contravenienti al presente regolamento, su insindacabile giudizio del Consiglio di Amministrazione; pertanto solo a fronte di rinuncia all'iscrizione da parte di un X giocatore della stagione precedente il Consiglio di Amministrazione potrà invitare un nuovo X giocatore a iscriversi alla lega per la stagione successiva, dove ne prenderà il posto.

- 4) Il sito web [leghe.fantagazzetta.com](http://leghe.fantagazzetta.com) costituisce la componente principale dell'intero Gioco, che risulta di fatto essere imprescindibilmente legato alla sua presenza. Ne consegue che la determinazione del web/software per il gioco vero e proprio costituisce la prima scelta da compiere da parte del Consiglio di Amministrazione prima di poter dare inizio ad ogni singola Stagione Fantacalcistica.

Il sito web [www.fantamagicmania.com/salentoleague](http://www.fantamagicmania.com/salentoleague) invece costituisce il punto di riferimento duraturo e definitivo per la lega, ovvero dove si potranno consultare statistiche e albi d'oro, votare i sondaggi, leggere le news del Presidente ed avere assistenza, chattare e dilettersi, insomma tutto ciò che ci sarà di contorno al sito web/software utilizzato solo stagionalmente per il gioco. Questo sito web sarà sempre completamente gestito dal Presidente di lega col supporto del Consiglio di Amministrazione. Mail ufficiale del sito web: [salentoleague@fantamagicmania.com](mailto:salentoleague@fantamagicmania.com).

I siti internet fin qui menzionati saranno infatti gli unici e ufficiali strumenti per giocare al fantacalcio!

Non saranno accettati in nessun caso altri tipi di strumentazione (sms, etc..) per il gioco!

Si fa presente che il giocatore iscritto alla stagione potrà accedere anche al gruppo whatsapp "Fantacalcio" (formato unicamente dagli iscritti alla lega per quella stagione), per chattare, commentare etc. Ma questo strumento non è e non sarà mai ufficiale ai fini del gioco, anche se sarebbe buona norma esservi per avere qualche info o reminder importante.

Per finire si comunica che entro data/orario stabiliti dal Consiglio di Amministrazione per la chiusura delle iscrizioni tutti gli Iscritti dovranno essere in regola con i propri dati completi e definitivi relativi a: Nome Cognome Presidente/Isritto, Nome Società/Squadra, Info Società/Squadra; questi dati dovranno essere univoci per nickname utilizzato e corrispondenti fra i 2 siti web, e non potranno essere modificati per tutta la stagione.

5) Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione da un numero X di fantasquadre (numero solitamente dipendente dal numero degli iscritti ma anche dal numero delle squadre del campionato di serie A italiano), formate dai veri calciatori delle squadre del campionato italiano di calcio di Serie A, che si affrontano tra loro, nel rispetto del presente regolamento, dando così luogo allo svolgimento di una “Stagione Sportiva” nell’apposita lega costituita, chiamata SALENTOLEAGUE. Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di Serie A Tim.

6) Ciascuna Stagione Sportiva è composta da tutti gli avvenimenti per essa previsti nel datario della Lega, documento che il Consiglio di Amministrazione provvede a compilare e rendere visibile sulle apposite pagine web a tutti gli iscritti prima dell’inizio della Stagione stessa. Esso è deciso e stilato secondo criteri che vanno dagli eventi di mercato calciatori e campionato della serie A italiana, ma anche alle esigenze degli Iscritti alla Lega (si fa presente che si cercherà nei limiti del possibile di venire incontro a tutti, fino all’approvazione ufficiale e definitiva di tale documento).

Le Competizioni ufficiali che si svolgono nell’ambito di una normale Stagione Sportiva sono 4 e sono di seguito classificate per ordine di importanza, ordine che è ricavato dalla somma virtuale del loro prestigio, della loro durata e della quota parte di Montepremi ad esse riservata:

- 1. Campionato, 2. Coppa Gran Premio, 3. Coppa Salento. 4. Trofeo Panchina d’Oro (non prevede premio in denaro).

Tutte le società di cui sono proprietari i managers iscritti parteciperanno sempre contemporaneamente e automaticamente a tutte le competizioni esistenti.

7) Al solo scopo di premiare il raggiungimento dei vari traguardi e ad incentivo della vivacità del Gioco, è inoltre prevista la formazione di un Montepremi Annuo (vedere anche **regola 8**) da distribuire, una volta depurato delle eventuali spese organizzative e di gestione del gioco, tra le Società meritevoli di ogni singola Stagione Sportiva.

8) La totalità del denaro raccolto nel corso di ogni singola stagione sportiva (ovvero quello proveniente dal totale raccolto dai pagamenti delle Quote d’Iscrizione) costituirà il Montepremi annuo.

Tale Montepremi, una volta depurato delle spese di organizzazione e di gestione del gioco (equivalenti sempre al totale della somma di 10 € di ogni quota d’iscrizione), sarà interamente distribuito agli iscritti vittoriosi della Stagione Fantacalcistica nelle varie competizioni, insieme alla consegna di trofei reali (targhe sulle quali verrà stampato il nome e cognome del vincitore e della sua società/squadra) che ogni vincitore potrà conservare personalmente fino all’inizio della successiva stagione; entro quest’evento infatti dovrà obbligatoriamente restituirli al Presidente di Lega. Si fa presente che il danneggiamento per incuria di questi trofei dovrà essere obbligatoriamente risarcito dall’iscritto vincitore che ne era in possesso.

La distribuzione del Montepremi fra le squadre aventi diritto deve assolutamente avvenire in modo contemporaneo; ne consegue che nessun iscritto è autorizzato a chiedere/ottenere il pagamento del proprio Premio fin quando tutti i giocatori non avranno saldato il loro debito nei confronti della Lega e sarà quindi possibile dare a tutti ciò che spetta.

Ciò avverrà nel gran galà per le premiazioni della stagione fantacalcistica conclusa, nel periodo che intercorre tra il termine definitivo di tutte le competizioni e l’inizio della nuova stagione, in data e luogo che si concorderanno fra tutti gli Iscritti: in caso un Iscritto avente diritto a una busta/denaro/targa non fosse presente, i suoi premi verranno custoditi dal Presidente che si sincererà di recapitare all’avente diritto.

Questa la suddivisione del Montepremi acquisito:

**Campionato:**

1° classificato (scudetto, medaglia d’oro) ➔

2° classificato (medaglia d’argento)

**PREMIO**

➔ Busta con 400 euro + TARGA “Trofeo dei Campioni”

➔ Busta con 350 euro

3° classificato (medaglia di bronzo)	→ Busta con 300 euro
4° classificato (medaglia di legno)	→ Busta con 200 euro
5° classificato (medaglia di pietra)	→ Busta con 150 euro

#### Bonus/Malus

6° classificato	→ +10 euro
7° classificato	→ +5 euro
8° classificato	→ 0 euro
9° classificato	→ -5 euro
10° classificato (medaglia di merda)	→ -10 euro + Busta

#### Coppa Gran Premio:

#### PREMIO

1° classificato (Vincitore)	→ Busta con 100 euro + TARGA “Coppa Gran Premio dei Campioni”
In caso di N°x 1° classificati (ex aequo)	→ Buste con 100 euro/N°x + TARGA “Coppa Gran Premio dei Campioni”

10° classificato (coppa del nonno)	→ Busta
In caso di N°x 10° classificati (ex aequo)	→ Buste

#### Coppa Salento:

#### PREMIO

1° classificato (Vincitore)	→ Busta con 50 euro + TARGA “Coppa Salento dei Campioni”
Primo e peggior eliminato (coppa rognati)	→ Busta

#### Trofeo Panchina d'Oro

#### PREMIO

1° classificato (Vincitore)	→ 0 euro + TARGA “Trofeo dei Campioni”
Panchina rotta (Vincitore)	→ Busta

- 9) Tutte le votazioni di carattere ufficiale che avranno quindi come oggetto decisioni riguardanti il gioco e la lega dovranno sempre avere quorum pari al 100% degli iscritti alla lega (unica eccezione se il risultato delle stesse già acquisito non potrà più essere ragionevolmente inficiato dalle votazioni mancanti). Una votazione una volta effettuata dal manager non potrà mai essere annullata e ripetuta, qualunque ne sia il motivo.

In caso di risultati di votazione ex aequo, relativamente al n° X di risposte risultate in assoluto più vincenti, si procederà direttamente ad una votazione dell'amministrazione di lega per stabilire un risultato definitivo; uniche eccezioni saranno (se non è presente la figura del Commissario Esterno nel Consiglio di Amministrazione):

- quelle votazioni che avranno avuto un primo risultato le cui opzioni da ri-votare saranno > di 2 (perché essendo l'amministrazione composta da 3 membri si potrebbero avere altri risultati ex-aequo e quindi non ancora definitivi).
- la votazione del rappresentante dei managers in quanto l'amministrazione non disponendo ancora del terzo membro (che appunto deve essere ancora votato) non potrà logicamente votare in merito. Solo per queste 2 eccezioni quindi si tornerà al voto (da parte della totalità dei managers) fin tanto che non si avrà un risultato definitivo o comunque un risultato che non rientri nelle 2 eccezioni sopracitate.

- 10) Qualora un Iscritto/Manager non dovesse rispettare i tempi e i modi stabiliti per le iscrizioni, le votazioni di carattere ufficiale e tutto quanto riguardasse una azione ufficiale da effettuare per il Gioco e la Lega, inficiandone magari anche il corretto svolgimento, si applicherà per ogni evento la seguente penalità: sottrazione immediata di 1 credito al budget della società con la quale si parteciperà al Gioco (non si potrà però portarlo in negativo). Si precisa che tutte le scadenze sono stabilite dal Consiglio di Amministrazione esclusivamente secondo i tempi a disposizione per il gioco e dando comunque sempre la possibilità onesta a tutti gli Iscritti di poter operare senza fretta alcuna.

**11)** Ogni iscritto alla lega ha sia il dovere di portare a termine tutte le competizioni ufficiali alle quali partecipa, sia quello di farlo nel miglior modo possibile!

Nel caso però in cui un Iscritto, non rispettando lo spirito del Gioco o per cause di forza maggiore, decida di ritirarsi dalla lega a stagione in corso, tutte le gare precedentemente disputate dalla sua squadra nell'ambito delle varie Competizioni avranno comunque valore ai fini delle classifiche e risultati finali. Si fa però presente che la quota d'iscrizione dovrà comunque essere pagata!

Esisterà una linea dura e determinata contro brogli di qualsiasi genere ed entità: se verranno accertate con assoluta chiarezza situazioni di forte slealtà atte a favorire o sfavorire qualsivoglia manager, queste verranno punite con sanzioni che saranno inflitte alla società imputata.

Le discussioni sull'eventuale applicazione e la natura di tali sanzioni saranno effettuate sempre in maniera pertinente al singolo caso e vedranno la partecipazione della totalità dei managers iscritti alla lega: le eventuali sanzioni verranno decise quindi solo a fronte di voto di maggioranza degli stessi secondo le regole vigenti.

Qualunque manager, in qualsiasi momento della stagione, può presentare Reclamo Ufficiale in via verbale e/o scritta al Consiglio di Amministrazione riguardo una qualsiasi irregolarità presunta (sul mercato, sul calcolo dei risultati delle partite di una o più giornate, ecc. ecc.) anche non riguardante direttamente lui stesso. Ciascun reclamo, se correttamente formulato, dovrà obbligatoriamente essere esaminato dal Consiglio di Amministrazione disponibile successivamente alla presentazione. La corretta procedura di formulazione di qualsiasi reclamo da parte del manager è così fissata:

- reclami e la relativa documentazione devono pervenire al Presidente di Lega tramite Rappresentante dei Managers (via mail al contatto di Lega) non oltre i 15 giorni successivi alla data in cui è avvenuta la presunta irregolarità;
- non verranno esaminati reclami pervenuti oltre il tempo massimo consentito, oltre il quale l'irregolarità, anche se effettivamente avvenuta, verrà considerata come tacitamente accettata;
- non potranno mai essere accolti ricorsi basati su errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee od altri ufficiali di gara, anche se da questi effettivamente compiuti, se non in presenza di riconoscimento degli stessi da parte della Lega Calcio di serie A, con conseguente eventuale ripetizione dell'incontro oggetto di errore;
- potranno invece essere accettati ricorsi aventi ad oggetto errori commessi dallo strumento di gioco, ovvero da Fantagazzetta.com, ma alla sola condizione che lo stesso corregga o rettifichi successivamente la propria pubblicazione.

**12)** Postilla per un eventuale futuro prossimo: a causa di un oramai ventilato futuro della serie A italiana a 18 squadre, occorre necessariamente puntualizzare che allo stato attuale del presente regolamento e della struttura del nostro gioco, soprattutto per ciò che concerne la competizione principe e storica, il Campionato (vedere anche **regola 24**), si dovrà (qualora avvenisse il cambiamento nella serie A italiana) inevitabilmente modificare il numero delle società totali (e quindi degli iscritti totali) che potranno giocare nella singola stagione agonistica: da 10 si dovrà passare necessariamente infatti a 9, a 8, a 7, etc (da decidere in futuro). Pertanto si chiarisce che da questa stessa stagione, ogni successiva potrà essere sempre la buona per una delle seguenti conseguenze:

- si riuscirà logisticamente a formare un'unica Lega com'è ora: gli iscritti proprietari delle squadre classificate ultime (a partire dal basso) nella competizione Campionato della stagione precedente non potranno godere del diritto di conferma all'iscrizione (compresi ovviamente anche Presidente e Vice), unica eccezione eventuale rinuncia al gioco spontanea di altri iscritti;
- si riuscirà logisticamente a formare una Lega A e una Lega inferiore B (da decidere in futuro tutte le modalità): gli iscritti della Lega A proprietari delle squadre classificate ultime (a partire dal basso) nella competizione Campionato della stagione precedente retrocederanno automaticamente nella Lega inferiore B (compresi ovviamente anche Presidente e Vice) alla quale parteciperanno di diritto insieme ad altri nuovi giocatori, unica eccezione eventuale rinuncia al gioco spontanea di altri iscritti;
- si riuscirà logisticamente a formare una Lega A e una Lega B di pari livello (da decidere in futuro le modalità): gli iscritti della Lega A proprietari delle squadre classificate ultime (a partire dal basso) nella competizione Campionato della stagione precedente si trasferiranno nella Lega B di pari livello (compresi ovviamente anche Presidente e Vice) alla quale parteciperanno di diritto insieme ad altri nuovi giocatori, unica eccezione eventuale rinuncia al gioco spontanea di altri iscritti.

## SEZIONE GIOCO

13) Per accedere al gioco vero e proprio occorrerà accedere al sito [www.leghefantagazzetta.com](http://www.leghefantagazzetta.com) (dopo essersi opportunamente registrati), selezionare la lega SALENTOLEAGUE, impostare e salvare le informazioni relative al proprio profilo e la propria squadra.

14) Per creare/acquistare la rosa dei calciatori della propria squadra occorrerà fare il mercato calciatori estivo pre-stagione, esclusivamente dopo la chiusura ufficiale del mercato calciatori estivo della serie A italiana. La rosa della propria squadra sarà composta al massimo da 25 calciatori, diversi per ogni squadra: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti, fra i calciatori che partecipano alla serie A italiana. Ogni manager (iscritto alla lega) avrà a disposizione 250 crediti di budget + quelli eventualmente rimasti nella cassa della propria società nella stagione precedente, se iscritto (dovranno essere sempre stagioni consecutive di partecipazione al gioco altrimenti eventuali rimanenze verranno azzerate): ciò a decorrere dalla stagione 2016/17 (vedere anche **regola 26** e **regola 27**).

Per acquistare i calciatori che comporranno la rosa si procederà con il metodo *asta in busta chiusa* e cioè: in una sessione d'asta (con data/orario di apertura e chiusura stabiliti per ognuna di queste) il manager comporrà e invierà al sistema una rosa di calciatori, scelti dalla lista Calciatori Svincolati di Fantagazzetta (lista quotazioni/ruoli fonte Redazione Fantagazzetta di Milano), fino a un massimo di 25 con le relative cifre d'acquisto proposte per ogni singolo calciatore (cifra minima 1 magic credito, e senza che la somma totale e teorica superi mai il budget previsto, altrimenti il sistema rifiuterà l'invio); alla data/ora di termine della sessione d'asta si effettuerà lo spoglio di tutte le proposte d'acquisto fatte ai calciatori dai manager che avranno concorso a quella sessione d'asta: il manager che avrà offerto la cifra maggiore per il relativo calciatore automaticamente lo acquisterà per la propria rosa (pagando la cifra proposta che verrà sottratta al budget a disposizione e così via..), chi per lo stesso calciatore avrà offerto una cifra minore e quindi perdente, non avrà acquistato quel calciatore (quindi non verrà sottratta alcuna spesa al proprio budget) e dovrà offrire per un nuovo calciatore nella successiva sessione d'asta; se un calciatore avrà ricevuto un'unica proposta d'acquisto esso verrà acquistato per quella cifra proposta; se per un calciatore 2 o più managers proporranno la stessa cifra d'acquisto, quel calciatore tornerà nella lista Svincolati e pertanto disponibile per l'eventuale acquisto nelle successive sessioni generali d'asta. Si procederà con ulteriori sessioni d'asta fino a quando tutte le società avranno una rosa massima di 25 calciatori; un manager potrà inviare un numero illimitato di volte le proprie proposte d'acquisto entro la data/orario di termine della sessione d'asta, sarà sempre l'ultimo invio quello valido; se al termine di una sessione d'asta un manager non avrà inviato la propria proposta esso non concorrerà all'asta; inoltre non si potrà sapere se esiste una busta in corso (quindi almeno un'offerta in circolazione) su un certo calciatore; si fa presente inoltre che se si verificasse (generalmente verso le ultime sessioni d'asta) una condizione in cui 2 o più managers avessero a disposizione lo stesso budget (esempio 1 credito) e puntassero lo stesso calciatore, creando così una condizione potenzialmente senza uscita, accadrebbe questo: il calciatore non tornerebbe nella lista Svincolati Fantagazzetta come nella modalità standard, bensì verrebbe assegnato automaticamente (manualmente dal Consiglio di Amministrazione) al manager che avrà inviato per primo l'offerta risultata ex-aequo, spendendo ovviamente la cifra proposta: se l'orario di arrivo delle buste chiuse ex-aequo sarà identico al minuto (Fantagazzetta non offre la possibilità di visualizzare il secondo di arrivo), il calciatore verrà sorteggiato dal Consiglio di Amministrazione.

Se durante la stagione un manager avesse in rosa uno o più calciatori che non giocano più nel campionato di serie A italiano (non compaiono più quindi nella lista ufficiale svincolati), questi calciatori potranno essere ceduti alla Fantagazzetta esclusivamente nella settimana stabilita per il calciomercato di riparazione (invernale); qualora un manager acquistasse un calciatore che è nella lista calciatori svincolati ufficiale e aggiornata di Fantagazzetta ma che non gioca più nella serie A italiana o gioca in una squadra che non è quella indicata in lista (ritardo aggiornamento o errore Fantagazzetta), in quel caso il calciatore rimarrebbe di proprietà di quel manager fino alla data stabilita per il mercato di riparazione: qualora invece un calciatore giocasse nel campionato di serie A italiano ma non comparisse nella lista ufficiale

svincolati di Fantagazzetta (ritardo aggiornamento o errore di Fantagazzetta), esso non potrà essere acquistato da nessuna società, proprio perché non compare nella lista di Fantagazzetta (farà infatti sempre fede la lista calciatori della Fantagazzetta pubblicata sul sito della lega come ufficiale per le operazioni di mercato).

Si precisa che a mercato chiuso ogni società giocherà le competizioni con il numero di calciatori in suo possesso in quel momento: saranno assolutamente escluse inferiorità numeriche (rispetto ai 25 calciatori massimi previsti) dovute a ritardi logistici o attinenti strettamente al gioco; saranno invece incluse quelle dovute a libere scelte o negligenza del manager.

### **15) Appendice mercato calciatori pre-stagione (estivo).**

Al termine del mercato calciatori pre-stagione ogni manager potrà eventualmente scambiare massimo n° 4 dei calciatori di cui ora è proprietario, con altre società ma anche con la lista calciatori svincolati Fantagazzetta (secondo i dettami della **regola 25** del mercato calciatori di riparazione invernale), questi eventuali movimenti di mercato utilizzati andranno semplicemente ad aggiungersi a quelli successivamente utilizzabili nel mercato di riparazione invernale (ma non saranno cumulati a questi ultimi in caso di parziale o non utilizzo).

Queste 2 modalità di mercato si potranno effettuare contemporaneamente; non sarà possibile invece “mescolarle” insieme.

Modalità:

- si terrà alla chiusura del calciomercato estivo pre-stagione e sempre quindi prima dell’inizio delle competizioni; questa sessione sarà da considerarsi una semplice appendice a quella del mercato estivo pre-stagione, quindi una sessione unica e a sè stante;
- si potranno effettuare un massimo di 4 compravendite con la lista calciatori svincolati Fantagazzetta (1 compravendita = 1 entrata/uscita calciatore) + un massimo di 4 compravendite coi managers (1 compravendita = 1 scambio col relativo manager dove può essere presente un numero illimitato di calciatori); si fa presente che da tutte le compravendite saranno esclusi eventuali calciatori che non compaiono più nella lista svincolati Fantagazzetta perché non giocano più nel campionato di Serie A italiano, questi potranno eventualmente essere rivenduti alla suddetta lista alla cifra della loro ultima quotazione prima della loro dipartita;
- Ogni manager in questa unica sessione di mercato potrà:
  - Con lista calciatori svincolati Fantagazzetta => depositare la lista dei calciatori che vorrà rivendere (prezzo di vendita fissato alla cifra di acquisto nell’asta e non alla quotazione Fantagazzetta del calciatore) e depositare nella stessa sessione la lista dei calciatori per i quali vorrà effettuare una proposta d’acquisto con *asta in busta chiusa* (modalità **regola 14**), con corrispondenza dei ruoli; oppure non fare alcuna azione.
  - Inoltre, contemporaneamente ma solo parallelamente, cioè non potendo incastrare le compravendite dei calciatori nelle 2 azioni:
    - Con altra società/manager => effettuare un eventuale scambio calciatori che preveda obbligatoriamente l’entrata/uscita di almeno 1 calciatore (cifre concordate con la società acquirente/venditrice o scambio secco a cifra fissa 0 crediti), non obbligatoria la corrispondenza dei ruoli; oppure non fare alcuna azione.
- l’importante è che la rosa a termine sessione asta abbia sempre massimo 25 calciatori in rosa;
- il nuovo budget di cui si potrà usufruire quindi per gli acquisti sarà dato da: budget rimasto dall’acquisto dell’intera rosa + eventuale ricavato vendite calciatori ad altra società e/o Fantagazzetta;
- i calciatori venduti ad altra società risulteranno a tutti gli effetti di proprietà della società acquirente e non potrà essere esercitato più alcun diritto da parte della società venditrice (neanche se vi è accordo comune fra le società coinvolte dallo scambio);
- caso particolare: se si rivende un calciatore alla Fantagazzetta e non si riesce ad acquistare il suo sostituto causa offerta in asta in busta chiusa perdente, a quel punto si potrà usufruire di una sessione di mercato PRIVATA AGGIUNTIVA in modo da poter effettuare una nuova proposta d’acquisto e comprare il calciatore mancante (eventualmente anche il calciatore precedentemente venduto alla Fantagazzetta con prezzo di partenza almeno uguale alla cifra ricavata dalla precedente rivendita).
- per finire si comunica che per ogni eventuale singola infrazione commessa su ogni singola operazione di mercato (sia involontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole, la quale sarà accordata (ove tecnicamente possibile) nella prima giornata delle competizioni immediatamente successiva al termine del mercato (in caso di più sanzioni queste si accorderanno, in base al tipo, su più



giornate sempre consecutive); in fase di mercato infatti tutte le infrazioni saranno condonate per non pregiudicarne il corretto svolgimento.

Sanzione da applicare al manager/società per ogni infrazione commessa:

(-1 punto in campionato) + (-22 punti in coppa gp) + (-6 magicpunti su risultato finale partita per 1 giornata coppa salento) + (divieto invio formazione per 1 giornata competizioni) + (ammenda 1euro)

**16)** Al termine di ogni giornata di Campionato della serie A Tim, ai singoli calciatori della Serie A italiana viene attribuito un punteggio (che ha come base il voto in pagella conferitogli dai giornalisti della Redazione di Milano di Fantagazzetta a una cifra decimale), pertanto ogni squadra iscritta alla lega di fantacalcio ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli 11 calciatori reali "scesi in campo".

I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio.

Per i voti, gol, autogol, assist, rigori sbagliati e rigori parati (e tutti i bonus/malus insomma) valgono i punteggi della Redazione di Milano di Fantagazzetta; per ammonizioni ed espulsioni vale la fonte della Redazione di Fantagazzetta.

Ossia, vale esclusivamente quanto visto e poi trascritto dai giornalisti della Redazione di Milano di Fantagazzetta.

Nel caso di errori nei dati pubblicati dalla Redazione di Milano di Fantagazzetta (più o meno accertati) valgono come ufficiali per la lega sempre ed esclusivamente gli stessi dati pubblicati nelle pagine dedicate da Fantagazzetta alla Redazione di Milano. Eventuali errata corregge verranno pubblicati su Fantagazzetta Redazione di Milano.

**17)** L'invio della formazione della propria squadra, per le varie competizioni, sarà contemporaneo ma la formazione schierata potrà essere differente e in modalità "invisibile": si sceglieranno 11 calciatori titolari, e i moduli di gioco che si potranno schierare in campo sono: 3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2, con il primo numero che indica i difensori, il secondo i centrocampisti, il terzo gli attaccanti.

**18)** Le riserve che si dovranno schierare sono obbligatoriamente 12, a libera scelta e inserite con qualsiasi ordine. Se un calciatore titolare non dovesse ricevere voto da Fantagazzetta entrerà in campo il primo calciatore della panchina in ordine di consegna dello stesso ruolo e così via; nel caso non ci fosse un calciatore dello stesso ruolo potrà entrare in campo anche uno di un ruolo diverso, secondo l'ordine di consegna della panchina, purché alla fine la formazione titolare abbia giocato con uno dei moduli consentiti; si specifica che se un calciatore della panchina stessa non dovesse aver preso voto quella non sarà contata come una delle 3 sostituzioni possibili.

**19)** Le sostituzioni ammesse sono massimo 3: se per un titolare che non ha giocato non riesce a entrare nessuna riserva con voto, o le sostituzioni risultano tutte e 3 effettuate, il calciatore avrà punteggio 0.

Si precisa che a fronte di più di 3 calciatori titolari s.v le sostituzioni avverranno sempre rispettando l'ordine di schieramento dei titolari (cominceranno dal portiere...fino all'attaccante).

**20)** Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dalla Redazione di Milano di Fantagazzetta, a questo punteggio possono andare a sommarsi dei bonus e a sottrarsi dei malus:

**Bonus:**

+ 3 punti per ogni gol segnato

+ 3 punti per ogni rigore parato

+ 1 punto per ogni assist servito \*

**Malus:**

-0,5 punti per un'ammonizione

- 1 punto per un'espulsione
- 1 punto per ogni gol subito dal portiere
- 2 punti per ogni autogol
- 3 punti per ogni rigore sbagliato

*\*Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso.*

*Gli assist verranno valutati a discrezione della redazione di Milano di Fantagazzetta.*

**Bonus modificatore difesa:** è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra. Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (non vanno considerati i bonus e i malus). Nel caso dei senza voto che ricevono punteggio ai fini del gioco a tal punteggio si sottraggono i bonus e si aggiungono i malus. Si calcola la media aritmetica di questi 4 valori. La squadra ottiene + 3 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7, ottiene + 2 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,5 e minore di 7 e ottiene + 1 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6,5.

**Bonus modificatore attacco:** è un bonus che che incide solo ed esclusivamente sugli attaccanti che ricevono voto sufficiente, che non segnano e non sbagliano rigori.

Modalità:

Se un attaccante prende voto in pagella 6 il suo modificatore dell'attacco è pari a 0 punti.

Se prende voto in pagella 6,5 il modificatore dell'attacco è pari a +0,5 punti.

Se prende voto in pagella 7 il modificatore dell'attacco è pari a +1 punto.

Se prende voto in pagella 7,5 il modificatore dell'attacco è pari a +1,5 punti.

Se prende voto in pagella 8 o più il modificatore dell'attacco è pari a +2 punti.

Il modificatore attacco della squadra equivale alla somma algebrica dei modificatori dell'attacco dei singoli attaccanti. La squadra pertanto otterrà tanti punti in più quanto sarà il valore del modificatore.

**Bonus partita in casa:** + 1 punto.

**21)** In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio:

*Calciatori (escluso portiere):*

il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente dal tempo giocato; il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione); il calciatore s.v. che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus). Il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

*Portiere:*

il portiere s. v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo a meno che non abbia ricevuto bonus o malus.

In tal caso:

- se come malus ha subito la sola ammonizione e non ha preso bonus, non viene conteggiato;
- per ogni altro tipo di bonus/malus gli vengono assegnati, come ad ogni altro giocatore, 6 punti d'ufficio, a cui vanno aggiunti i bonus e i malus (ai quali si va ad aggiungere a quel punto anche un'eventuale ammonizione);
- in caso di espulsione, il punteggio d'ufficio sarà 4, comprensivo del malus per l'espulsione (e non 6).

- 22) Se un manager non inviasse la formazione entro la data/ora di termine previsti (equivalente all'orario d'inizio del primo anticipo di serie A riportato sul calendario della lega calcio di serie A Tim) sarà da considerarsi valida la formazione inviata nella giornata precedente (il sistema rifiuterà infatti l'invio dopo tale scadenza); si fa presente che si potrà inviare un numero illimitato di volte una formazione prima della data/ora di scadenza, e sarà valido solo l'ultimo invio prima del termine.  
Nel caso un manager non inviasse la formazione entro la data/ora di scadenza della 1° giornata delle competizioni o della giornata successiva alla conclusione del mercato di riparazione invernale, il sistema considererà l'invio di una formazione vuota o nulla, per cui priva di calciatori, e punteggio = zero (sconfitta a tavolino).
- 23) Nel caso in una giornata di campionato di serie A italiana vi fossero delle partite rinviate o comunque giocate con un anticipo o posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, si attenderà il recupero delle partite interessate per calcolare i risultati totali della relativa giornata (quando disporremo quindi dei voti/punteggi reali dei calciatori in forza alle squadre coinvolte). Precisiamo che sono considerati spostamenti di calendario "normali" tutti quelli che avvengono nelle 48 ore precedenti o successive l'orario ufficiale di un turno della serie A italiana che di norma è previsto di domenica alle ore 15 (in questo caso si va da venerdì alle 15 fino a martedì alle 15). In tutti questi casi infatti si utilizzeranno per il calcolo sempre i normali voti della Redazione Milano di Fantagazzetta.  
Nel caso invece di partite che cadono al di fuori di questo intervallo di 48 ore si attenderà la disponibilità dei voti reali. Per le partite oggetto di rinvio Fantagazzetta informerà dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo. In caso di partita sospesa varranno i dati pubblicati su Fantagazzetta, come previsto da "dati validi per il calcolo dei punteggi"; qualora non venissero pubblicati dei dati su Fantagazzetta, si attenderà il voto reale per i calciatori coinvolti.  
In caso di rinvio di tutta una giornata di campionato sarà comunicato prima o dopo tale evento sul sito di Fantagazzetta come procedere al recupero della giornata.  
Sempre farà fede ufficiale sempre ciò che deciderà di validare Fantagazzetta.com.
- 24) Le competizioni in cui sono impegnate le 10 società/squadre della SALENTO LEAGUE sono 4: CAMPIONATO, COPPA GRAN PREMIO, COPPA SALENTO e TROFEO PANCHINA D'ORO. Per ognuna delle prime 3 competizioni si potrà schierare come già detto una formazione differente, anche se le partite si giocheranno per tutte e 3 le competizioni sempre contemporaneamente e con i medesimi punteggi squadra relativi alla giornata di serie A italiana in corso.

### **CAMPIONATO.**

Si gioca in base al numero delle giornate disponibili della serie A italiana in modo da avere sempre una andata e ritorno per tutte le squadre: si giocheranno degli scontri diretti fra tutte le società, con girone all'italiana (dalla 3° giornata di campionato della serie A italiana alla 38° giornata comprese); in totale 36 giornate di cui in alternanza 1 girone di andata e 1 di ritorno, ripetuti 2 volte.

I risultati delle partite saranno determinati dai punteggi totali conseguiti dalle squadre, che si trasformeranno in gol e determineranno una vittoria (+3 punti in classifica), un pareggio (+1 punto), una sconfitta (+0 punti).

In base al punteggio raggiunto dalla squadra si calcoleranno i gol segnati dalla squadra, e cioè:

fino a 65,5 punti = 0 gol

da 66 a 71,5 punti = 1 gol

da 72 a 77,5 punti = 2 gol

da 78 a 83,5 punti = 3 gol

da 84 a 89,5 punti = 4 gol

da 90 a 95,5 punti = 5 gol

da 96 a 101,5 punti = 6 gol

e così via...

Quando una squadra totalizza meno di 66 punti, si assegna un gol all'altra squadra (solo se ha totalizzato meno di 66 punti) se la differenza tra i 2 punteggi finali è uguale a 6 punti o più.

La classifica finale determinerà vincitori e vinti: a parità di punti in classifica fra 2 o più squadre, la classifica terrà conto di questo criterio:

- 1) Punti in classifica;
- 2) Classifica avulsa (i punti, non le reti, realizzati negli scontri diretti dalle squadre che si trovano in situazione di parità in classifica);
- 3) Gol fatti;
- 4) Differenza reti;
- 5) Gol subiti;
- 6) Somma punti totali.

### **COPPA GRAN PREMIO.**

Si gioca in base al numero delle giornate della serie A italiana: ognuna delle 10 squadre scenderà in campo per 36 giornate (dalla 3° giornata di campionato della serie A italiana alla 38° giornata comprese) e determinerà un punteggio che sarà il risultato della partita: la somma dei punteggi ottenuti da ciascuna squadra ogni singola giornata determinerà la classifica della squadra stessa.

La classifica finale determinerà vincitori e vinti: a parità di punti in classifica fra 2 o più squadre, la classifica si concluderà con l'ex-aequo.

### **COPPA SALENTO.**

Si gioca in base a delle giornate della serie A italiana prefissate e decise prima dell'inizio della competizione (impostate in modo da essere il più possibile a intervalli regolari e distribuite sull'intero calendario del campionato di serie A italiano). Le 10 squadre verranno divise con sorteggio integrale in 2 gironi da 5 squadre (girone A e girone B).

In ogni girone verranno giocati gli scontri diretti tra le squadre che lo compongono, con formula andata e ritorno: saranno quindi in totale 10 giornate con una squadra che a turno riposerà. Si creerà così per ogni girone una classifica finale che seguirà questo criterio per l'ordinamento: 1. Punti classifica 2. Classifica avulsa (i punti, non le reti, realizzati negli scontri diretti dalle squadre che si trovano in situazione di parità in classifica). 3. Gol fatti 4. Differenza reti 5. Gol subiti 6. Somma punti.

Approderanno alla fase successiva degli scontri a eliminazione diretta le prime 4 classificate di ogni girone: a questo punto la 1° classificata del primo girone A giocherà contro la 4° classificata del secondo girone B, la 2° classificata del girone A contro la 3° classificata del girone B, e così via a gironi invertiti; si avranno così gli scontri a eliminazione diretta per i quarti di finale (sempre con formula andata e ritorno e con la partita di ritorno giocata in casa per la squadra con miglior piazzamento finale in classifica di girone rispetto a quello dell'avversaria); le squadre che passeranno il turno approderanno quindi agli scontri a eliminazione diretta delle semifinali (gli accoppiamenti-squadra delle 2 partite verranno sorteggiati integralmente anche per il calendario andata/ritorno) e poi della finale che decreterà il vincitore della competizione (partita anch'essa con la formula andata/ritorno col relativo calendario sorteggiato).

Questo ora il criterio del passaggio dei turni: 1. Incontri 2. Gol doppi fuori casa 3. Supplementari e rigori 4. Somma punti; lo stesso criterio sarà utilizzato per la finale.

Punteggi dei calciatori, tabellini, bonus/malus etc ovviamente saranno gli stessi utilizzati anche per campionato e coppa gran premio nella giornata di campionato di serie A italiana corrispondente.

Supplementari:

Criterio:

Per ogni squadra il numero di reti realizzate nel supplementare è dato da una tabella di conversione che valuta la fantamedia (aritmetica) di tutti i panchinari non subentrati in campo.

Regole:

-nel calcolo della fantamedia non vengono conteggiati i portieri presenti in panchina.

-devono esserci almeno due voti validi tra i panchinari non subentrati in campo (con uno o nessuno il punteggio della squadra sarà zero).

Tabella di conversione:

-fantamedia da 0 a 6,49 ---> 0 goal

-fantamedia da 6,50 a 6,99 ---> 1 goal

-fantamedia da 7 a 7,49 ---> 2 goal

-ogni 0,5 in più ---> un goal in più

N.B. In caso di sfide andata/ritorno rimane valido, come nella realtà, il criterio dei goal fuori casa. Esempio: sfida finita 1-1 all'andata e 1-1 al ritorno. Si va ai supplementari e il punteggio diventa 2-2. A quel punto si qualifica la squadra che ha giocato il ritorno in trasferta viste le 2 reti all'attivo nella seconda sfida.

Rigori:

Criterio:

se, dopo i supplementari, si è ancora in parità, si va ai calci di rigore. Il calciatore realizza un calcio di rigore quando il suo voto netto (quindi privo di bonus e malus di qualsiasi tipo) è maggiore/uguale a 6. Lo sbaglia se è inferiore a 6. Ogni squadra tirerà 5 calci di rigore, in caso di ulteriore parità si andrà avanti ad oltranza con delle serie da un rigore a testa che, come nella realtà, si interrompono quando una delle squadre andrà avanti nel punteggio.

Ordinamento dei rigoristi:

L'ordinamento dei rigoristi va stabilito dal manager solo indirettamente, poiché sarà indissolubilmente legato allo schieramento della formazione.

L'ordine dei tiratori è:

-attaccanti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati);

-centrocampisti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati);

-difensori schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati);

-portiere schierato nella formazione titolare se con voto valido;

-riserve subentrate con voto valido (secondo ordine di panchina).

N.B. In caso solo una delle due squadre (sia nella serie dei 5 rigori, sia in quelli ad oltranza) possa schierare un tiratore, mentre l'altra non dispone di un calciatore con voto valido, il rigore di quest'ultima verrà considerato come sbagliato.

Ulteriore parità dopo i calci di rigore:

nel caso in cui si fosse ancora una volta in parità, il sistema genererà una nuova tornata di rigori. Questa volta però la soglia di realizzazione della rete si concretizzerà con voto netto maggiore/uguale a 6,5 mentre al di sotto di questo voto netto il rigore verrà considerato sbagliato. Si ripartirà con l'intera serie dei 5 rigori ed eventualmente i successivi ad oltranza.

Di seguito le giornate di campionato della serie A italiana nelle quali verranno disputate ufficialmente le giornate di Coppa Salento, in successione temporale:

5-7-9-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35.

### **TROFEO PANCHINA D'ORO.**

Verrà "disputato" dopo la definitiva e ufficiale chiusura delle prime 3 competizioni agonistiche: ogni manager in automatico concorrerà alla designazione del premio attraverso una votazione che vedrà protagonisti tutti gli stessi managers iscritti alla Lega; questo referendum ovviamente seguirà le modalità già descritte nella **regola 9**.

Sicuramente da che mondo è mondo alle urne ognuno fa quel che decide di fare con la sua testa ma lo spirito SERIO di questo premio vuole che si premi il manager che con la sua società, al di là della fortuna/sfortuna del calendario e/o delle vicende dei suoi calciatori, si è distinto per i proprio MERITI fantacalcistici, a prescindere dalla classifica finale e dai risultati in generale conseguiti nelle competizioni della Lega.

### **25) Il Mercato calciatori di Riparazione (invernale):**

- si terrà nella prima settimana successiva alla chiusura del calciomercato di riparazione (invernale) del campionato di serie A italiano;
- è prevista una aggiunta al proprio budget (rimasto dall'acquisto della propria rosa nel mercato estivo pre-stagione) di 20 crediti;

- si potranno effettuare un massimo di 10 compravendite con la lista calciatori svincolati Fantagazzetta (1 compravendita = 1 entrata/uscita calciatore) + un massimo di 10 compravendite coi managers (1 compravendita = 1 scambio col relativo manager dove può essere presente un numero illimitato di calciatori); si fa presente che da tutte le compravendite saranno esclusi eventuali calciatori che non compaiono più nella lista svincolati Fantagazzetta perché non giocano più nel campionato di Serie A italiano, questi potranno eventualmente essere rivenduti alla suddetta lista alla cifra della loro ultima quotazione prima della loro dipartita.
- le eventuali compravendite si potranno effettuare sia con Fantagazzetta (con corrispondenza dei ruoli dei calciatori) sia con un'altra società (non obbligatoria la corrispondenza dei ruoli) ma anche tutte e 2 le modalità contemporaneamente; non sarà possibile invece “mescolarle” insieme.
- per effettuare le eventuali compravendite si dovrà procedere in questo modo. Ogni manager in ciascuna sessione di mercato potrà:

Con lista calciatori svincolati Fantagazzetta => depositare la lista dei calciatori che vorrà rivendere (prezzo di vendita fissato alla quotazione di mercato corrente del calciatore come da lista ufficiale di Fantagazzetta) e depositare nella stessa sessione la lista dei calciatori per i quali vorrà effettuare una proposta d'acquisto con *asta in busta chiusa* (modalità **regola 14**); oppure depositare unicamente la lista dei calciatori che vorrà rivendere; oppure non fare alcuna azione.

Inoltre, contemporaneamente ma solo parallelamente, cioè non potendo incastrare le compravendite dei calciatori nelle 2 azioni:

Con altra società/manager => effettuare un eventuale scambio calciatori che preveda obbligatoriamente l'entrata/uscita di almeno 1 calciatore (cifre concordate con la società acquirente/venditrice o scambio secco a cifra fissa 0 crediti); non fare alcuna azione.

- il totale budget di cui si potrà usufruire quindi per gli acquisti sarà dato da: budget rimasto dopo il mercato calciatori estivo pre-stagione + eventuale ammontare in crediti delle vincite alla fantaschedina + 20 crediti extra + eventuale ricavato vendite calciatori a Fantagazzetta o ad altra società;
- i calciatori venduti a Fantagazzetta pertanto non saranno più di proprietà della società venditrice e risulteranno nella stessa sessione di mercato svincolati e potranno quindi essere acquistati da qualsiasi altra società con la modalità descritta nella **regola 14**; i calciatori invece venduti ad altra società risulteranno a tutti gli effetti di proprietà della società acquirente (la società venditrice non potrà esercitare più alcun diritto sul calciatore venduto, neanche se vi è accordo comune fra le società coinvolte dallo scambio, che varrà n°1 compravendita);
- l'ex società proprietaria del calciatore venduto a Fantagazzetta potrà tentare eventualmente di riacquistarlo proponendo anche nella stessa sessione di mercato una proposta d'acquisto con cifra almeno uguale a quella ricavata per venderlo a Fantagazzetta;
- si potrà eventualmente rivendere a Fantagazzetta anche un calciatore appena acquistato dalla stessa Fantagazzetta, ma il prezzo di rivendita in questo caso dovrà essere uguale alla cifra spesa per acquistarlo, e non si terrà conto della quotazione corrente del calciatore che ne fa la Fantagazzetta stessa; se il calciatore invece viene acquistato da altra società questo potrà essere rivenduto alla lista Fantagazzetta secondo la sua quotazione corrente che ne fa la Fantagazzetta stessa; se infine il calciatore viene acquistato tramite asta dalla Fantagazzetta, questo potrà essere rivenduto ad altra società con prezzo a propria discrezione;
- si ricorda che il sistema bloccherà ogni tipo di compravendita che prevederà un budget superiore a quello consentito;
- verranno dichiarati sempre e comunque nulli e privi di ufficialità tutti quegli accordi tra managers che avverranno extra piattaforma web che si utilizza per il Gioco;
- per finire si comunica che per ogni eventuale singola infrazione commessa su ogni singola operazione di mercato (sia involontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole, la quale sarà accordata (ove tecnicamente possibile) nella prima giornata delle competizioni immediatamente successiva al termine del mercato (in caso di più sanzioni queste si accorderanno, in base al tipo, su più giornate sempre consecutive); in fase di mercato infatti tutte le infrazioni saranno condonate per non pregiudicarne il corretto svolgimento.

Sanzione da applicare al manager/società per ogni infrazione commessa:

(-1 punto in campionato) + (-22 punti in coppa gp) + (-6 magicpunti su risultato finale partita per 1 giornata coppa salento) + (divieto invio formazione per 1 giornata competizioni) + (ammenda 1euro)

## 26) Fantaschedina.

Potrà essere giocata solo sulla competizione Campionato e non si utilizzeranno i crediti del budget della propria società, saranno infatti crediti virtuali. Chi vincerà la schedina nella relativa giornata di campionato avrà un premio di 10 crediti reali che andrà a confluire nel budget della propria società (questo poi potrà essere utilizzato dal manager a propria discrezione). Nell'eventualità di più managers vincitori il premio non sarà suddiviso fra i vincitori. Ogni manager per ogni giornata del Campionato potrà giocare 1 sola colonna (sono escluse doppie e triple) indicando coi segni 1X2 i vari risultati al costo di 1 credito (virtuale). La fantaschedina segue le stesse regole dell'inserimento formazione per quanto riguarda il termine di inserimento/modifica.

Una volta che la colonna è stata giocata, questa non può essere annullata ma solo modificata successivamente prima del termine ultimo di inserimento della propria formazione.

Il calcolo della fantaschedina avviene automaticamente durante il calcolo della giornata.

- 27) Si fa presente che eventuali crediti residui a stagione conclusa verranno semplicemente aggiunti al budget riservato alla propria società all'inizio della successiva stagione.
- 28) Si chiarisce che il presente regolamento varrà ove possibile anche sulle impostazioni e le regole del Gioco della piattaforma web utilizzata. Se invece non fosse tecnicamente e logicamente possibile, questo stesso regolamento sarà aggiornato in base alle impostazioni non modificabili della piattaforma web; in ogni caso le regole qui riportate sono tecnicamente indicative e "generaliste" relativamente a ciò che sarà effettivamente eseguito nel Gioco.
- 29) Qualsiasi sorteggio di qualsiasi natura che fosse necessario per lo svolgimento del Gioco e/o della Lega sarà sempre effettuato dal Consiglio di Amministrazione e filmato con apposito video, questo poi sarà reso visibile a tutti gli iscritti tramite il sito web di riferimento.
- 30) In ogni stagione fantacalcistica, per eventuali competizioni che si deciderà dovranno avere regole particolari relative a squadre "Teste di Serie" o "Privilegiate" in sorteggi di gironi e/o accoppiamenti, si considererà ufficialmente la classifica finale della competizione Campionato della stagione sportiva precedente come l'unico e solo criterio per stabilire le graduatorie di merito. Ovviamente tutto questo a meno di società che hanno partecipato nella precedente stagione ma che non confermano l'iscrizione a quella successiva. In tal caso verranno privilegiate di diritto le società iscritte nella stagione precedente sulle nuove iscritte.

Per ogni chiarimento, dubbio, informazione, si può fare sempre riferimento ai siti web [www.fantagazzetta.com](http://www.fantagazzetta.com), [www.leghe.fantagazzetta.com](http://www.leghe.fantagazzetta.com), [www.facebook.com/supportoleghe](http://www.facebook.com/supportoleghe), [www.forum.fantagazzetta.com](http://www.forum.fantagazzetta.com) e alle loro varie sezioni.

**Contatti:** [salentoleague@fantamagicmania.com](mailto:salentoleague@fantamagicmania.com)

*Il Presidente*  
**Antonio Rizzo**

*Il Vice Presidente*  
**Daniele Mengoli**

*Il Rappresentante dei Managers*  
**Gianfilippo Marinelli**

