

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 6**). Queste proposte di modifica dovranno essere inviate via mail all'indirizzo di Lega, dopodiché ne sarà vagliata la fattibilità dal Consiglio di Amministrazione in relazione soprattutto all'applicabilità nella piattaforma web del Gioco, e se ritenute idonee saranno inserite nei referendum da votare (anche con eventuali aggiunte/modifiche). Vi ricordo che tutto questo dovrà essere eseguito compatibilmente con i tempi decisi per la discussione delle modifiche al Regolamento: nello specifico, tutti i manager avranno un periodo iniziale stabilito, limitato ed esclusivamente antecedente a quello di pubblicazione dei referendum da parte del Consiglio di Amministrazione, per proporre in maniera ufficiale modifiche o nuove regole (sempre vagliandone la fattibilità logistica e con la piattaforma di Gioco); proposte fuori tempo massimo (ma sempre all'interno del periodo di discussione del regolamento) potranno essere esaminate dal Consiglio di Amministrazione senza alcuna garanzia che verranno tradotte in referendum.*

*Inoltre, si cercherà di proporre i referendum per "step logici", in modo da sapere già cosa si vota senza dubbi sulla "eventuale regola che andrebbe in contrasto con quella che potrà essere modificata nel referendum precedente o successivo"; per concludere, tutti i referendum già votati non potranno più essere riproposti in modo identico, né dal Consiglio di Amministrazione né da alcun Iscritto. Per garantire la massima regolarità del gioco, pertanto, 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 di Gioco che neanche queste regole riuscissero a debellare, farà fede ufficiale sempre e comunque il regolamento del fantacalcio di leghe.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 6**); per concludere, in casi di estrema criticità, comunicazioni e/o mail inviate dal Presidente di Lega avranno lo stesso valore di una qualsiasi norma del regolamento.*

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 correggere nel regolamento stesso a stagione in corso (se di grande rilevanza con l'apposito referendum aperto a tutti gli iscritti). 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 (se di grande rilevanza anche con l'apposito referendum aperto a tutti gli iscritti) 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) Amministrazione.

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 (quasi per nulla decisionista) sulla lega, tranne casi particolarissimi (vedere anche **regola 6**).

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 anche **regola 6**); 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 la 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 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 6**).

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) Iscrizione.

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 al sito web www.fantamagicmania.com, il portale multi lega della FEDERAZIONE FANTACALCIO FANTAMAGICMANIA con mail ufficiale info@fantamagicmania.com e pagina facebook ufficiale "Federazione Fantacalcio Fantamagicmania" (contatto: [@fantamagicmania](https://www.facebook.com/fantamagicmania)), amministrati dal Presidente di Lega: dopodiché selezionare la lega interessata (SALENTOLEAGUE) e iscriversi (registrarsi) con apposito form da compilare con dati esatti e veritieri (un manager che avesse partecipato alla Lega in passato non dovrà più registrarsi ma sarà automaticamente iscritto e approvato, se non invitato e quindi non iscritto alla stagione agonistica 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 agonistica e potrà così partecipare al gioco vero e proprio tramite il sito web/app leghe.fantagazzetta.com/salentoleague, la piattaforma web scelta dal Consiglio di Amministrazione per il Gioco: 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: 110€ (di cui 10€ utilizzate esclusivamente per le spese di gestione/organizzazione del gioco) + 5€ per Iscritto/Qualificato a competizioni inter-lega: da versare in un'unica soluzione con una delle seguenti modalità: contanti a mano al Presidente, oppure su carta postepay del Presidente 4023 6009 5314 9277, oppure su conto corrente poste italiane del Presidente IT51U076011600000041512765, oppure ancora tramite Paypal all'indirizzo antonirizzo@libero.it.

N.B. Per consentire la corretta distribuzione dei Premi a tutti gli aventi diritto in tempi ragionevoli (vedere anche **regola 7**), 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: pena la possibile esclusione dell'Iscritto alla successiva stagione fantacalastica.

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 per l'eventuale stagione agonistica successiva: sarà comunque espressamente richiesta una conferma (tassativamente a prescindere dal regolamento col quale si giocherà) a ogni singolo precedente Iscritto in tempi prefissati e logisticamente idonei prima dell'inizio della nuova stagione agonistica. Particolari e gravissime eccezioni per la non riconferma di un precedente Iscritto riguarderanno comportamenti non conformi o contravvenenti al presente regolamento (su insindacabile giudizio del Consiglio di Amministrazione), e la rinuncia all'iscrizione da parte di un X giocatore: a questo punto il Consiglio di Amministrazione potrà invitare un nuovo X giocatore a iscriversi alla lega per la stagione successiva, dove ne prenderà il posto.

3) Piattaforme di gioco.

Il sito web 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 Fantacalastica.

Il sito web 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 sondaggi e referendum, leggere le news del Presidente ed avere assistenza, chattare e dilettarsi, 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.

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 usufruire anche dei gruppi whatsapp "Fantacalcio" (formato unicamente dagli iscritti alla lega per quella stagione) e facebook "Salento League" (web: <https://www.facebook.com/groups/salentoleague/>, e-mail:

salentoleague@groups.facebook.com), per chattare, commentare, condividere etc. i cui membri saranno (almeno inizialmente) i giocatori presenti e passati della Lega.

Pagina facebook e i gruppi facebook e whatsapp saranno amministrati unicamente dal Presidente di Lega (con l'eventuale ausilio del Consiglio di Amministrazione) e sebbene questi strumenti non sono e non saranno mai ufficiali ai fini del gioco, 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/Iscritto, 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.

4) Stagione sportiva.

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.

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 6 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. Torneo Chevanton, 5. SuperCoppa di Lega, 6. 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 sopra descritte ad eccezione della SuperCoppa di Lega alla quale parteciperanno solo i managers "qualificati" per merito sportivo in base ai risultati della stagione precedente (vedere **regola 15**).

5) Premi.

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 da distribuire, una volta depurato delle eventuali spese organizzative e di gestione del gioco, tra le Società meritevoli di ogni singola Stagione Sportiva.

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:

	PREMIO
1° classificato (scudetto, medaglia d'oro)	➔ Busta con 300 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"
2° classificato (medaglia d'argento)	➔ Busta con 245 euro
3° classificato (medaglia di bronzo)	➔ Busta con 200 euro

	Bonus/Malus
4° classificato	➔ +50 euro + Busta commemorativa
5° classificato	➔ +30 euro + Busta commemorativa
6° classificato	➔ +10 euro + Busta commemorativa
7° classificato	➔ 0 euro + Busta commemorativa
8° classificato	➔ -10 euro + Busta commemorativa
9° classificato	➔ -30 euro + Busta commemorativa
10° classificato (medaglia di merda)	➔ -50 euro + Busta commemorativa

Coppa Gran Premio:

	PREMIO
1° classificato (Vincitore)	➔ Busta con 100 euro + TARGA "Coppa Gran Premio dei Campioni"
2° classificato (medaglia d'argento)	➔ Busta con 30 euro
10° classificato (coppa del nonno)	➔ Busta commemorativa

Coppa Salento:

	PREMIO
Vincitore	➔ Busta con 50 euro + TARGA "Coppa Salento dei Campioni"
Finalista (medaglia d'argento)	➔ Busta con 15 euro
Primo e peggior eliminato (coppa rovnagati)	➔ Busta commemorativa

Torneo Chevanton:

	PREMIO
1° classificato (Vincitore)	➔ Busta con 30 euro + TARGA "Torneo Chevanton dei Campioni"
2° classificato (medaglia d'argento)	➔ Busta con 10 euro
10° classificato (medaglietta "gaucho" toffoli)	➔ Busta commemorativa

SuperCoppa di Lega:

	PREMIO
Vincitore	➔ Busta con 20 euro + TARGA "SuperCoppa di Lega dei Campioni"
Primo e peggior eliminato (coppa reggiseno)	➔ Busta commemorativa

Trofeo Panchina

1° classificato (Vincitore Panchina d'Oro)

PREMIO

→ TARGA "Trofeo dei Campioni"

Vincitore Panchina Rotta

→ Busta commemorativa

N.B.: in caso di classificazioni e-aequo nelle competizioni a punteggio:

- i relativi premi in denaro verranno spartiti in parti uguali dai managers proprietari delle squadre coinvolte, a scalare verso l'alto (esempi: squadre A e B che arrivano 1° in campionato si spartiranno in parti uguali la somma dei premi riservati a 1° + 2° posto; squadre A e B e C e D che arrivano 1° in campionato si spartiranno in parti uguali la somma dei premi riservati a 1° + 2° + 3° posto; squadra A arriva 1° in coppa gp, squadre B e C che arrivano 2° si spartiranno in parti uguali il premio riservato al 2° posto; squadra A arriva 1° in campionato, squadre B e C che arrivano 2° si spartiranno in parti uguali la somma dei premi riservati a 2° + 3° posto; squadre A e B arrivano 1° in campionato e si spartiranno in parti uguali la somma dei premi riservati a 1° + 2° posto, squadre C e D e E che arrivano 3° si spartiranno in parti uguali il premio riservato al 3° posto; e così via per tutti gli altri casi e posti rimanenti nelle varie competizioni).
- le relative targhe premio verranno lasciate in custodia a uno qualsiasi dei managers proprietari delle squadre coinvolte, queste poi potranno essere passate di mano a discrezione degli interessati.
- le relative buste commemorative verranno consegnate a ciascuno dei managers proprietari delle squadre coinvolte.

6) Decisioni ufficiali: votazioni.

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.

7) Diritti, doveri, scadenze: modalità.

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, pena ovviamente la sicura esclusione dalla successiva stagione fantacalcistica, se non per cause di forza maggiore!

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 dal Consiglio di Amministrazione verranno accertati con assoluta chiarezza brogli e/o situazioni di forte slealtà atte anche a favorire o sfavorire qualsivoglia manager (ma che rispettino il presente regolamento), queste verranno punite con la possibile esclusione dell'Iscritto dalla successiva stagione fantacalcistica.

Inoltre 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 quindi magari anche il corretto svolgimento, si applicherà per ogni evento e ogni 24 ore (in caso di persistenza) la seguente penalità, previa valutazione del Consiglio di Amministrazione:

- Ammenda di 1 euro da rendere in più al momento del pagamento della Quota d’Iscrizione (che confluirà nella Cassa Fantacalcio per gestione/organizzazione del Gioco). N.B.: 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. Qualunque manager, in qualsiasi momento della stagione, può presentare Reclamo Ufficiale in via 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 (via mail al contatto di Lega) non oltre i 30 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 prescritta;
 - 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; non potranno mai essere accolti ricorsi basati su prove oggettive e inconfutabili che siano inesistenti o non reperibili;
 - potranno invece essere accettati ricorsi aventi ad oggetto errori commessi dallo strumento di gioco, ovvero da leghe.fantagazzetta, ma alla sola condizione che lo stesso corregga o rettifichi successivamente la propria pubblicazione; potranno essere accolti ricorsi basati su prove oggettive ed evidenti.

8) Eventuale prossimo futuro.

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 15**), 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.

9) Accesso: modalità.

Per accedere al gioco vero e proprio si dovrà come detto essere prima di tutto invitati, dopodiché occorrerà confermare la propria partecipazione (cliccando sul link presente nell'invito inviato via mail), accedere al sito www.leghe.fantagazzetta.com (dopo essersi preventivamente registrati), selezionare la lega SALENTOLEAGUE, impostare e salvare le informazioni relative al proprio profilo e la propria squadra.

10) Acquisto rosa calciatori: modalità mercato con asta live tradizionale (estivo pre-stagione).

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, 25 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.

Per acquistare i calciatori che comporranno la rosa si procederà con il metodo asta live off-line da svolgere in 1 unica sessione serale, dove tutti gli iscritti alla lega parteciperanno contemporaneamente.

Modalità:

si svolgerà in 1 unica serata (concordati per tempo data/orario fra tutti gli iscritti) e una persona esterna ai competitors con l'ausilio del software fantagazzetta FANTASTA "batterà" ogni singolo calciatore presente in lista fantagazzetta (lista ruoli fonte Fantagazzetta): ad ogni calciatore chiamato privo di offerte si procederà speditamente avanti (max 3 secondi di attesa), agli altri calciatori invece si daranno a voce i canonici "3 colpi" per confermare ufficialmente una eventuale offerta più alta da parte di un manager: da quel preciso momento il calciatore entrerà a far parte della sua società e non potrà assolutamente essere rivenduto/scambiato fino alla data stabilita per un nuovo mercato calciatori.

Si procederà con una chiamata sulla totalità dei calciatori: base d'asta 1 credito e con rilancio minimo di 1 credito. Dopo il primo "giro" si procederà con un secondo e ultimo giro, che avverrà con chiamata diretta del calciatore: ogni manager (in ordine alfabetico per cognome dalla lettera A) chiamerà a turno il calciatore interessato; l'asta avrà fine solo nel momento in cui tutti i managers avranno una rosa di calciatori pari a 25, ma saranno anche accettate inferiorità numeriche dovute a libere scelte (appositamente comunicate verbalmente davanti a tutti gli altri managers testimoni) o negligenza del manager.

Vigerà un serratissimo controllo sulla composizione delle rose da parte del consiglio di amministrazione e della persona "esterna": saranno sempre considerate ufficiali quelle contenute nel software fantasta e non quelle in possesso dei managers! Quando le rose totali di tutte le squadre saranno completate esse saranno subito pubblicate in un documento sulla piattaforma web di Gioco: saranno quelle definitive e le uniche ufficiali!!! Saranno poi caricate nella lega dal presidente nelle successive ore.

Si cercherà di riunirsi il più possibile tutti insieme fisicamente in un unico luogo ma se ciò non fosse possibile per qualcuno, si utilizzerà uno strumento idoneo (telefono, skype, facebook etc.) allo scopo. Inoltre se possibile si registrerà l'intera sessione di mercato.

Se l'asta dovesse interrompersi per problemi esclusivamente di natura "tecnico-logistica" o per impegni "gravissimi e prorogabili" da parte dei managers, essa riprenderà in un successivo momento esattamente dal punto in cui si era interrotta. Non sarà effettuato quindi nessun reset.

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 leghe.fantagazzetta.com), in quel caso il calciatore rimarrebbe di proprietà di quel manager: 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 leghe.fantagazzetta.com), esso non potrà essere acquistato da nessuna società, proprio perché non compare nella lista di Fantagazzetta (farà infatti sempre fede la lista calciatori di leghe.fantagazzetta.com pubblicata sul sito della lega come ufficiale per le operazioni di mercato).

Per finire per ogni eventuale singola infrazione commessa su ogni singola operazione di mercato (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole (vedere **regola 17**).

11) Appendice mercato calciatori estivo pre-stagione: modalità.

Al termine del mercato calciatori pre-stagione ogni manager potrà eventualmente effettuare un certo numero massimo di compravendite (anche solo acquisti e/o solo vendite, o entrambi) con altre società ma anche con la lista calciatori svincolati Fantagazzetta (secondo i dettami generali della **regola 16** 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). Inoltre facciamo presente che se al termine del mercato standard estivo (per intenderci quello precedente a questa Appendice) un manager avesse in rosa un numero di calciatori inferiore ai 25 massimi previsti, in questa sessione di appendice ci si potrà avvalere anche del numero totale di acquisti extra necessario per aumentare il numero di calciatori della propria rosa fino ovviamente ai 25 massimi previsti.

Queste 2 modalità di mercato (con fantagazzetta e/o con altro manager) si potranno effettuare contemporaneamente, e sarà possibile “mescolarle” insieme.

Modalità specifiche:

- 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 25 compravendite con la lista calciatori svincolati Fantagazzetta (1 compravendita = 1 entrata/uscita calciatore) + un massimo di 25 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 generale *)*, con corrispondenza dei ruoli; oppure depositare unicamente la lista dei calciatori che vorrà rivendere; oppure depositare unicamente la lista dei calciatori che vorrà acquistare (in caso di rosa con numero di calciatori inferiore ai 25 massimi previsti); oppure non fare alcuna azione.

Inoltre, contemporaneamente e anche 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; vendere o acquistare uno o più calciatori con modalità cash, ovvero solo per crediti e senza contropartite tecniche; oppure non fare alcuna azione.

Si fa presente che quando si svincola (si rivende) un calciatore alla lista (calciatori svincolati) Fantagazzetta, lo stesso calciatore confluirà in lista e sarà quindi acquistabile nella medesima sessione d’asta di mercato.

- l’importante è che la rosa a termine sessione asta abbia sempre massimo 25 calciatori con il rispetto del numero dei calciatori per ruolo (ogni calciatore in più oltre il limite sarà considerata singola infrazione, vedere **regola 17**).
- 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 nell’ultima sessione standard di mercato una società non riesce ad acquistare dalla lista Fantagazzetta n°x calciatori causa offerta in asta in busta chiusa perdente, a quel punto solo tale società potrà usufruire di una o più sessioni d’asta AGGIUNTIVE in modo da poter effettuare una nuova proposta d’acquisto e acquistare esclusivamente quel/i calciatore/i mancante/i: per essere ancora più chiari si comunica che ovviamente questa sessione è riservata solo a quelle società che devono poter acquistare un n°x di calciatori corrispondente al n°x di calciatori persi per offerta perdente esclusivamente nell’ultima sessione d’asta standard prevista nel mercato di Appendice; l’acquisto dovrà quindi avvenire dalla lista svincolati Fantagazzetta.
- ovviamente anche qui per ogni eventuale singola infrazione commessa su ogni singola operazione di mercato (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole (vedere **regola 17**).

* **ASTA IN BUSTA CHIUSA**. 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 fonte Redazione Fantagazzetta, lista ruoli fonte Fantagazzetta), con le relative cifre d'acquisto proposte per ogni singolo calciatore (cifra minima equivalente a crediti 1), 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, il calciatore tornerà in lista Fantagazzetta e disponibile per l'eventuale acquisto nelle successive sessioni generali d'asta. 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 se non si hanno posti disponibili in rosa tali da permettere di creare una nuova asta/busta o effettuare un rilancio per le aste in corso, è possibile fare una promessa di svincolo, indicando il calciatore della propria rosa che si vuole svincolare quando e se si dovesse risultare vincitori dell'asta/busta. Solo in questo caso, la promessa di svincolo viene confermata e automaticamente accreditata la relativa quotazione di svincolo. E' comunque possibile svincolare secondo la procedura ordinaria un calciatore precedentemente indicato in una promessa di svincolo. In quel caso il posto liberatosi in rosa resterà associato all'asta o alla busta in attesa di esito, ma l'importo relativo alla quotazione di svincolo verrà immediatamente accreditato. 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 leghe.fantagazzetta.com), in quel caso il calciatore rimarrebbe di proprietà di quel manager: 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 leghe.fantagazzetta.com), esso non potrà essere acquistato da nessuna società, proprio perché non compare nella lista di Fantagazzetta (farà infatti sempre fede la lista calciatori di leghe.fantagazzetta.com 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 a problemi attinenti strettamente alla piattaforma web del Gioco; saranno invece incluse quelle dovute a libere scelte o negligenza del manager.
- Per finire per ogni eventuale singola infrazione commessa su ogni singola operazione di mercato (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole (vedere **regola 17**).

MERCATO CALCIATORI INFORTUNATI / SQUALIFICATI / FUORI ROSA / SVINCOLATI ETC.

Per tutta la stagione (tranne nei periodi che vanno dall'inizio del calciomercato estivo/invernale di riparazione di serie A italiano alla chiusura degli stessi di Lega, e solo fino alla 25° giornata compresa della nostra competizione Campionato) si avrà la possibilità di un numero infinito di scambi di calciatori (di base privati senza alcuna asta e solo con lista calciatori svincolati fantagazzetta) per ogni calciatore che (da comunicazione esclusivamente dei siti web di fantagazzetta e leghe.fantagazzetta) viene stimato infortunato o squalificato (o fuori squadra per altri motivi quali per esempio "fuori rosa", svincolato, trasferito all'estero, arresto, decesso, lasciata del calcio, etc.) per almeno 2 mesi e mezzo; n.b: equivalenza comunicazioni indicate dai siti web: inizio mese = 7 del mese, metà mese = 15 del mese, fine mese = 23 del mese, mese = 15 del mese. Farà fede solo la mail inviata all'indirizzo di lega salentoleague@fantamagicmania.com da parte del manager interessato allo scambio (modalità mercato di riparazione invernale ma con valori di rivendita e acquisto pari alla quotazione del momento del calciatore): tale mail dovrà essere inviata esclusivamente nel preciso momento in cui vige questa stima di giorni di assenza comprovata e pubblicata sui siti web di fantagazzetta, entro e non oltre le 24 ore antecedenti l'inizio del primo match della giornata relativa (n.b. se il manager avrà consegnato la formazione prima della compravendita dovrà poi ricordarsi di modificarla o verrà memorizzata e ritenuta sempre quindi ufficiale quella ultima inviata/schierata prima dell'inizio delle partite).

In assenza di un dato preciso da parte di fantagazzetta (tempi e cause giornalistiche) lo scambio non potrà essere effettuato.

In presenza di mail inviata dopo i termini temporali previsti nella relativa giornata, la compravendita richiesta non sarà autorizzata. Occorrerà eventualmente inviare una nuova richiesta (anche quindi magari differente) via mail nelle successive giornate, la quale sarà nuovamente vagliata in base ai requisiti necessari.

- Nella compravendita in assenza di comunicazione di acquisto di un altro calciatore all'interno della stessa settimana (e quindi di un vero scambio indicato da parte del manager) non si potrà più acquistarne uno fino a un nuovo eventuale mercato di riparazione.
- Sono ovviamente esclusi da questo particolare mercato i calciatori non più in forza a una squadra perché venduti/svincolati fuori dalla serie A italiana.
- Il presidente in occasione di questi eventuali scambi darà comunicazione ufficiale a tutti i managers nelle News della piattaforma di gioco utilizzata, comunicazione che sancirà in maniera ufficiale la compravendita la quale quindi non potrà più essere modificata/annullata.

12) Formazione, panchina, sostituzioni: modalità.

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: 3-6-1, 3-5-2, 3-4-3, 3-3-4, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 4-2-4, 5-4-1, 5-3-2, 5-2-3, 6-3-1, 6-2-2 con il primo numero che indica i difensori, il secondo i centrocampisti, il terzo gli attaccanti.

Le riserve che si potranno schierare saranno massimo 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 anche non dello stesso ruolo purché si attui uno dei moduli consentiti, altrimenti si passerà al successivo calciatore e così via (cambio modulo prioritario sul ruolo); si specifica che se un calciatore della panchina stessa non dovesse aver preso voto quella non sarà contata come una delle 3 sostituzioni possibili.

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 delle riserve.

Se un manager non inviasse/schierasse la formazione entro la data/ora di termine previsti (il sistema rifiuterà infatti l'invio dopo l'orario d'inizio del primo anticipo di serie A riportato sul calendario della lega calcio di serie A Tim) egli pagherà una multa di 5euro e la sua squadra automaticamente avrà:

- la sconfitta "a tavolino" per 2-0 (totalizzando 0 magicpunti) per la relativa giornata in caso di competizioni che prevedono una squadra avversaria in scontro diretto; la squadra vincente a tavolino totalizzerà invece 3 punti in classifica generale e otterrà magicpunti sempre equivalenti al primo magic punteggio utile per segnare il 2° gol (nelle eventuali altre competizioni invece conseguirà l'effettivo magicpunteggio totalizzato); se entrambi i manager non schierassero le rispettive formazioni, entrambe le squadre avrebbero comunque ugualmente la sconfitta a tavolino prendendo 0 punti in classifica generale (totalizzando 0 magicpunti);
- punteggio totalizzato uguale a 0 per la relativa giornata in caso di competizioni che non prevedono una squadra avversaria in scontro diretto.

Il totale che si ricaverà a fine stagione da queste eventuali multe pagate confluirà esclusivamente nella cassa fantacalcio di lega (utilizzata per organizzazione/gestione del gioco); 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.

13) Punteggi: modalità.

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 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 varranno i punteggi dati dalla redazione di Fantagazzetta, per gol, autogol, assist, rigori sbagliati e rigori parati (e tutti i bonus/malus insomma) varranno i punteggi della Redazione di Fantagazzetta; per ammonizioni ed espulsioni varrà sempre la fonte della Redazione Fantagazzetta.

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

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

Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dalla redazione 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 di calciatori di movimento
- 1 punto per ogni autogol del portiere
- 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 Fantagazzetta.

Bonus/Malus modificatore portiere: è dato dal voto del portiere schierato in campo, calcolato sulla base dei voti ottenuti in pagella senza considerare bonus e malus. Nel caso nessun portiere porti punteggio alla squadra, non sarà dato nessun bonus o malus alla squadra avversaria.

Punteggio:

- se il portiere ha un voto ≤ 3 , si aggiunge +3 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 3,5 si aggiunge +2,5 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 4 si aggiunge +2 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 4,5 si aggiunge +1,5 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 5 si aggiunge +1 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 5,5 si aggiunge +0,5 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 6,0 si aggiunge +0 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 6,5 si aggiunge -0,5 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 7,0 si aggiunge -1 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 7,5 si aggiunge -1,5 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 8 si aggiunge -2 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 8,5 si aggiunge -2,5 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha un voto ≥ 9 si aggiunge -3 al totale dell'avversario.

Bonus/Malus modificatore difesa: è un bonus che si calcola solo se almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra. Si considerano i 4 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:

- media $< 6 \Rightarrow + 3$ punti alla squadra avversaria;
- media ≥ 6 e $< 6,5 \Rightarrow -1$ punto alla squadra avversaria;
- media $\geq 6,5$ e $< 7 \Rightarrow -3$ punti alla squadra avversaria;
- media $\geq 7 \Rightarrow -6$ punti alla squadra avversaria.

Bonus/Malus modificatore centrocampo: sarà dato dal confronto tra il totale dei centrocampi delle due squadre, calcolati sulla base dei voti assegnati ai singoli centrocampisti (esclusi bonus e malus). Nel caso di disparità nel numero di centrocampisti schierati dai due Managers, saranno aggiunti, alla squadra con meno centrocampisti, tanti voti pari a 5 quanti sono i centrocampisti mancanti per pareggiare il numero dell'avversario. Punteggio:

se la differenza tra centrocampi è < 2 , si assegna 0 a entrambe le squadre;

se la differenza tra i centrocampi è tra 2 e 3,5 si assegna +1 alla squadra col totale centrocampo migliore e -1 all'altra.

se la differenza tra i centrocampi è tra 4 e 5,5 si assegna +2 alla squadra col totale centrocampo migliore e -2 all'altra.

se la differenza tra i centrocampi è tra 6 e 7,5 si assegna +3 alla squadra col totale centrocampo migliore e -3 all'altra.

se la differenza tra i centrocampi è ≥ 8 si assegna +4 alla squadra col totale centrocampo migliore e -4 all'altra.

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/Malus modificatore di rendimento: questo incide solo ed esclusivamente sui calciatori che ricevono voto sufficiente.

Scopo di tale modificatore è quello di premiare, o penalizzare, il rendimento della squadra nel suo complesso, valorizzando i calciatori dediti al lavoro oscuro in campo e, più in generale, quelli in grado di performare con costanza anche quando non portatori di bonus legati a goal o assist.

Punteggio da aggiungere al totale squadra:

se 11 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a +3 punti;

se 10 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a +2 punti;

se 9 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a +1 punti;

se 8 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;

se 7 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;

se 6 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;

se 5 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;

se 4 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;

se 3 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;

se 2 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a -1 punti;

se 1 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a -2 punti;

se 0 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a -3 punti.

Bonus/Malus modificatore capitano: è un bonus/malus che si calcola solo se il calciatore designato come Capitano (prima dell'inizio di ogni partita) porta punteggio alla squadra ai fini del gioco e si considera solo ed esclusivamente il suo voto in pagella: pertanto non verrà calcolato se non riceve voto, se riceve voto ma è in tribuna, se riceve voto ma è schierato in panchina e non entra fra gli 11 effettivamente "scesi in campo" al posto di un titolare senza voto. Si designerà anche il vice capitano che subentrerà nel modificatore in assenza del primo. Non si potrà schierare capitano e vice diversi su competizioni diverse nella stessa giornata di campionato di A.

La squadra ottiene:

- 3 punti se il capitano riceve voto in pagella ≤ 3 ;

- 2,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 3,5;

- 2 punti se il capitano riceve voto in pagella 4;

- 1,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 4,5;

- 1 punto se il capitano riceve voto in pagella 5;
- 0,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 5,5;
- + 0 punti se il capitano riceve voto in pagella uguale 6;
- + 0,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 6,5;
- + 1 punto se il capitano riceve voto in pagella da 7;
- + 1,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 7,5;
- + 2 punti se il capitano riceve voto in pagella 8;
- + 2,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 8,5;
- + 3 punti se il capitano riceve voto in pagella ≥ 9 .

N.B. In caso di utilizzo di voto 6 d'ufficio, tale voto sarà considerato valido a tutti gli effetti per il calcolo di eventuali modificatori.

Bonus partita in casa: + 1 punto.

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 viene ammonito prende 5,5 punti d'ufficio; 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 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).

14) Anticipi / posticipi / sospensioni / risultati a tavolino straordinari serie A italiana.

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 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.

Unica eccezione quando il recupero della partita interessata dal rinvio sarà previsto dopo il passaggio di turno di una data competizione della Lega (esempio Coppa Salento), dove quindi il calcolo della giornata sarà obbligatoriamente necessario per decidere classifiche e/o qualificazioni per il proseguo della competizione (non sarà mai modificato il calendario della competizione di Lega!): esclusivamente per questo tipo di competizione quindi il calcolo della giornata avverrà attribuendo a tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte (potenziali riserve, infortunati e squalificati inclusi), 6 punti d'ufficio (a cui non va

aggiunto nessun bonus/malus); tali 6 d'ufficio contribuiscono al pari di un voto reale al modificatore della difesa e di centrocampo, non a quello del portiere.

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.

Nello specifico, nel caso una partita di serie A abbia inizio e, per un qualsiasi motivo (meteo o altro), ne venga decretata la sua sospensione, se la ripresa della partita viene calendarizzata oltre le 48 ore dalla sua sospensione, bisognerà attendere che venga ripreso il match per calcolare il turno sospeso, tenendo però presente che:

- il fantatabellino finale sarà riepilogativo di entrambi le frazioni di gioco e, con ogni probabilità, sarà composto da più degli abituali 11 (max 14 coi sostituti) calciatori per squadra, vista la possibilità degli allenatori reali di schierare uomini diversi alla ripresa.
- saranno ritenuti validi tutti i bonus/malus che si verificano nelle due frazioni di gioco ("normale" anche la gestione degli eventuali calciatori sv con bonus/malus).
- non saranno pubblicati voti parziali dopo la sospensione, ma la diffusione dei dati (voti ed eventuali senza voto dei calciatori scesi in campo nelle due frazioni di gioco) avverrà solo dopo la conclusione della partita.
- se una redazione, per sua scelta editoriale, decidesse di non diffondere voti a nessuno né dopo la sospensione, né al termine della partita, ai fini del gioco sarà assegnato un voto pari a 6 a tutti i calciatori scesi in campo (anche se per pochi secondi o minuti) nelle due frazioni di gioco. Nel caso in cui invece una redazione assegnasse i voti solo a seguito della prima frazione di gioco, saranno questi ad essere ritenuti utili ai fini del gioco, pur continuando a considerare validi eventuali bonus/malus maturati nella seconda frazione.
- un'importante eccezione si configura nel caso una partita venisse sospesa e poi ripresa a cavallo di una sessione di mercato della serie A italiana. Una delle squadre oggetto della ripresa infatti potrebbe avere acquistato in tale frangente un calciatore che aveva già disputato la sua partita in altra squadra nel turno di riferimento. In tal caso la presenza di tale calciatore nella seconda frazione di gioco, sia per quel che concerne il voto che gli eventuali bonus/malus, è da considerarsi nulla e come mai avvenuta, rimanendo valido per quel turno il voto già acquisito in altra squadra.
- nel caso una partita di serie A venisse sospesa e poi ripresa dopo il mercato di riparazione calciatori interno della Lega, varrebbero tutte le norme elencate sopra specificando anche che le formazioni che saranno prese in considerazione (ai fini del calcolo della giornata) saranno quelle schierate nella 1a frazione del match ovvero quelle all'epoca della sospensione, eventuali modifiche alla rosa della squadra pertanto non avranno alcun effetto per la piattaforma web di Gioco.
- nel caso una partita di serie A venisse sospesa e poi ripresa a cavallo di un passaggio di turno di una data competizione della Lega (esempio Coppa Salento), dove quindi il calcolo della giornata sospesa sarà necessario per decidere classifiche e/o qualificazioni per il proseguo della competizione, esclusivamente per questo tipo di competizione il calcolo della giornata avverrà attribuendo a tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte (potenziali riserve, infortunati e squalificati inclusi), 6 punti d'ufficio (a cui non va aggiunto nessun bonus/malus); tali 6 d'ufficio contribuiscono al pari di un voto reale al modificatore della difesa e di centrocampo, non a quello del portiere.

Inoltre, in caso di partita/e di serie A il cui risultato del campo venga ribaltato dal Giudice Sportivo della Lega di serie A italiana (*sconfitte a tavolino*), rimarrà valido ciò che è accaduto normalmente sul campo, ovvero sarà considerato ufficiale il calcolo con i voti e i bonus/malus relativi agli eventi realmente verificatisi sul campo.

Infine 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.

15) Competizioni.

Le competizioni agonistiche in cui sono impegnate le 10 società/squadre della SALENTO LEAGUE sono 5: CAMPIONATO, COPPA GRAN PREMIO, COPPA SALENTO, TORNEO CHEVANTON, SUPERCOPPA DI LEGA. Una sarà invece la competizione non agonistica: TROFEO PANCHINA D'ORO. Per ognuna delle 5 competizioni agonistiche si potrà schierare come già detto una formazione differente, anche se le partite si giocheranno 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 2° giornata di campionato della serie A italiana alla 37° 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 stessa, in 5 fasce gol diverse di cui ognuna è incrementata della precedente di +1, dalla 5° fascia in poi l'incremento sarà bloccato a +10:

fino a 65,5 punti = 0 gol

da 66 a 71,5 punti = 1 gol

da 72 a 78,5 punti = 2 gol

da 79 a 86,5 punti = 3 gol

da 87 a 95,5 punti = 4 gol

da 96 a 105,5 punti = 5 gol

da 106 a 115,5 punti = 6 gol

e così via (fascia + 10 fissa)...

Inoltre:

“Intorno all'interno di ciascuna fascia”: se due squadre totalizzano un punteggio all'interno della stessa fascia, si aggungerà un gol alla squadra che avrà distaccato l'avversario di 4 punti.

“Intorno tra una fascia e l'altra”: se i punteggi delle due squadre cadono in fasce differenti, si vincerà solo se si distacca l'avversario di 3 punti, altrimenti sarà sempre pareggio.

N.b.: si cercherà in ogni stagione (al netto delle possibilità logistiche col calendario di serie A italiano) di strutturare le giornate della competizione in maniera equilibrata/razionale/equidistante; inoltre che la 2a parte della competizione (quella a partire dalla 19a giornata) coincida sempre almeno con la giornata seguente alla conclusione del nostro mercato di riparazione invernale.

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 magicipunti totali.
- 7) Ex-aequo.

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 2° giornata di campionato della serie A italiana alla 37° 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.

N.b.: si cercherà in ogni stagione (al netto delle possibilità logistiche col calendario di serie A italiano) di strutturare le giornate della competizione in maniera equilibrata/razionale/equidistante; inoltre che la 2a parte della competizione (quella a partire dalla 19a giornata) coincida sempre almeno con la giornata seguente alla conclusione del nostro mercato di riparazione invernale.

La classifica finale determinerà vincitori e vinti: a parità di punti in classifica fra 2 o più squadre, la classifica si determinerà 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 magicpunti totali 7. Sorteggio.

Approderanno alla fase successiva degli scontri a eliminazione diretta le prime 4 classificate di ogni girone, che si sfideranno fino alla finale secondo questo schema predefinito, 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 (a parità di piazzamento si terrà conto di questo criterio confrontando le 2 squadre nei rispettivi gironi: 1-più punti conseguiti in classifica, 2-classifica avulsa, 3-più gol fatti, 4-miglior differenza reti, 5-meno gol subiti, 6-più alta somma magicpunti totali, 7-sorteggio):

4° B

vs vinc. (pegg.piazz.)

1° A

vs vinc. (pegg.piazz.)

3° A

vs vinc. (migl.piazz.)

2° B

VINCITRICE TROFEO

vs

Finalista

3° B

vs vinc. (pegg.piazz.)

2° A

vs vinc. (migl.piazz.)

4° A

vs vinc. (migl.piazz.)

1° B

Questo ora il criterio del passaggio dei vari turni: 1. Incontri 2. Gol doppi fuori casa 3. Supplementari e rigori 4. Somma magicpunti totali 5. Ordinamento classifica gironi (criterio possibile al confronto) 6. Sorteggio; 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:

6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-23-25-28-30-33-35.

N.b.: si cercherà in ogni stagione (al netto delle possibilità logistiche col calendario di serie A italiano) di strutturare le giornate della competizione in maniera equilibrata/razionale/equidistante; inoltre che la 2a fase della competizione (quella a partire dagli scontri diretti) coincida sempre almeno con la giornata seguente alla conclusione del nostro mercato di riparazione invernale.

* Procedura del sorteggio. Verranno impostati 2 gruppi A e B: si procederà col sorteggio e la 1a squadra sorteggiata verrà inserita nel gruppo A, la 2a squadra sorteggiata nel gruppo B, la 3a squadra nel gruppo A, la 4a nel gruppo B...e così via inserendo le squadre a intermittenza nei 2 gruppi fino alla "pesca" di tutte quelle iscritte alla competizione.

TORNEO CHEVANTON

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).

Tutte le squadre disputeranno una "competizione formula 1" (termine fantagazzetta) su 18 giornate del calendario del campionato di serie A italiano, e saranno la 3-5-7-9-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35-37.

In ogni singola giornata la squadra che totalizzerà singolarmente più punti conseguirà nella speciale classifica 10 punti, la 2a 9 punti, la 3a 8 punti, la 4a 7 punti, la 5a 6 punti, la 6a 5 punti, la 7a 4 punti, la 8a 3 punti, la 9a 2 punti, la 10a 1 punto; se 2 squadre dovessero totalizzare gli stessi punti in una giornata, ad

esse verrà assegnato lo stesso punteggio più alto, mentre la squadra piazzatasi immediatamente più in basso riceverà punteggio scalato. (esempio: squadra A 66 punti, squadra B 66 punti, squadra C 64 punti: squadra A e squadra B prenderanno 3 punti, squadra C prenderà 1 punto).

N.b.: si cercherà in ogni stagione (al netto delle possibilità logistiche col calendario di serie A italiano) di strutturare le giornate della competizione in maniera equilibrata/razionale/equidistante; inoltre che la 2a parte della competizione (quella a partire dalla 10a giornata) coincida sempre almeno con la giornata seguente alla conclusione del nostro mercato di riparazione invernale.

Al termine delle giornate prefissate avremo una classifica finale che decreterà la squadra vincitrice della competizione; a parità di punti la citata classifica terrà conto del seguente criterio:

- 1) Punti in classifica;
- 2) Somma magicpunti totali;
- 3) Ex-aequo.

SUPERCOPPA DI LEGA.

Alla competizione avranno diritto di partecipare solo le squadre vincitrici (impersonate dai relativi managers) nella precedente stagione delle competizioni agonistiche e a premio “Campionato”, “Coppa gran Premio” e “Coppa salento”.

Si giocherà 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, pre e post calciomercato di riparazione di serie A e di Lega, distribuite centralmente sull’intero calendario del campionato di serie A italiano).

Formula: si sfideranno in una semifinale preliminare le squadre dei managers detentori (precedente stagione) dei trofei “coppa gran premio” e “coppa salento” (andata/ritorno col ritorno giocato in casa dalla squadra detentrici del trofeo migliore ovvero coppa gran premio): la squadra che passerà il turno affronterà nella partita finale la squadra del manager detentore della vittoria del “campionato” (sempre andata/ritorno col ritorno giocato in casa dalla squadra detentrici della vittoria del campionato)

In sintesi lo schema predefinito e fisso:

Vincitore COPPA SALENTO

Vs

VINCENTE

Vincitore COPPA GRAN PREMIO

Vs

VINCITRICE TROFEO

Vincitore CAMPIONATO

Questo ora il criterio del passaggio del turno: 1. Incontri 2. Gol doppi fuori casa 3. Supplementari e rigori 4. Somma magicpunti totali 5. Sorteggio; lo stesso criterio sarà utilizzato per la finale (per formula supplementari/rigori => vedere specifiche su **regola 15** paragrafo “coppa salento”).

Punteggi dei calciatori, tabellini, bonus/malus etc ovviamente saranno gli stessi utilizzati anche per tutte le altre competizioni nella giornata di campionato di serie A italiana corrispondente.

Giornate della serie A in cui si disputerà: 10-18-24-32.

N.b.: si cercherà in ogni stagione (al netto delle possibilità logistiche col calendario di serie A italiano) di strutturare le giornate della competizione in maniera equilibrata/razionale/equidistante; inoltre che la 2a parte della competizione (quella a partire dal doppio confronto della finale) coincida sempre almeno con la giornata seguente alla conclusione del nostro mercato di riparazione invernale.

Specifiche sulla partecipazione: le 3 competizioni agonistiche stagionali e a premio hanno di base questa importanza (espressa come sapete anche dai premi in denaro): 1° campionato, 2° coppa gran premio, 3° coppa salento. Per cui se per esempio nella precedente stagione la squadra vincitrice del campionato sarà anche la stessa della coppa gran premio, in automatico alla competizione avrebbe diritto a partecipare la 2a classificata della coppa gran premio (perché competizione seconda in importanza) e non viceversa. E così via con altre eventuali situazioni di questo tipo; eccezione per la competizione “coppa salento” per la quale i diritti passeranno poi a ritroso alla miglior semifinalista e quartofinalista (miglior magicpunteggio totale conseguito nella doppia sfida di semifinale e quarto di finale).

Se il manager vincitore di una competizione non dovesse iscriversi alla lega la stagione successiva, il suo posto verrebbe preso sempre dal 2° classificato nella stessa competizione...e così via a scalare; eccezione competizione “coppa salento” per la quale i diritti passeranno poi a ritroso al miglior semifinalista e quartofinalista (miglior magicpunteggio totale conseguito nella doppia sfida di semifinale e quarto di finale).

NOTA SULLE COMPETIZIONI AGONISTICHE:

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.

TROFEO PANCHINA D’ORO.

Verrà “disputato” dopo la definitiva e ufficiale chiusura delle 4 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 6**.

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.

16) Mercato calciatori di Riparazione (invernale): modalità.

- si terrà nella prima settimana (logisticamente possibile) successiva alla chiusura del calciomercato di riparazione (invernale) del campionato di serie A italiano.
- è prevista una aggiunta base al proprio budget (rimasto dall'acquisto della propria rosa nel mercato estivo pre-stagione) di 20 crediti.
- inoltre è prevista una ulteriore aggiunta di crediti al proprio budget in base alla posizione in classifica della propria squadra fotografata alla 18esima giornata della competizione campionato (dopo averla giocata), secondo questo criterio:
 - 10° in classifica: + 10 crediti;
 - 9° in classifica: + 9 crediti;
 - 8° in classifica: + 8 crediti;
 - 7° in classifica: + 7 crediti;
 - 6° in classifica: + 6 crediti;
 - 5° in classifica: + 5 crediti;
 - 4° in classifica: + 4 crediti;
 - 3° in classifica: + 3 crediti;
 - 2° in classifica: + 2 crediti;

1° in classifica: + 1 crediti.

Si specifica che se per cause logistiche inerenti il campionato di serie A italiano o la piattaforma web leghe.fantagazzetta.com (partite rimandate, mercato di riparazione non posticipabile, etc.) non si potesse disporre della fotografia della classifica su almeno 18 giornate, la stessa fotografia ufficiale della classifica da considerare sarà quella che si avrà dopo l'ultima giornata delle competizioni prima dell'inizio del mercato di riparazione.

- si potranno effettuare un massimo di 25 compravendite con la lista calciatori svincolati Fantagazzetta (1 compravendita = 1 entrata/uscita calciatore) + un massimo di 25 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.
- in caso un manager avesse in rosa un numero di calciatori inferiore ai 25 massimi previsti (risultato dal precedente mercato), ci si potrà avvalere anche del numero totale di acquisti extra necessario per arrivare alla rosa di 25 calciatori massimi previsti.
- 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; inoltre sarà possibile anche “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* (vederne modalità in **regola 11**); oppure depositare unicamente la lista dei calciatori che vorrà rivendere; oppure depositare unicamente la lista dei calciatori che vorrà acquistare (in caso di rosa con numero di calciatori inferiore ai 25 massimi previsti); oppure non fare alcuna azione.

Inoltre, contemporaneamente e anche 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); vendere o acquistare uno o più calciatori con modalità cash, ovvero solo per crediti e senza contropartite tecniche; non fare alcuna azione.

Si fa presente che quando si svincola (si rivende) un calciatore alla lista (calciatori svincolati) Fantagazzetta, lo stesso calciatore confluirà in lista e sarà quindi acquistabile nella medesima sessione d'asta di mercato.

- l'importante è che la rosa a termine sessione asta abbia sempre massimo 25 calciatori con il rispetto del numero dei calciatori per ruolo (ogni calciatore in più oltre il limite sarà considerata singola infrazione, vedere **regola 17**).
- il totale budget di cui si potrà usufruire quindi per gli acquisti sarà dato da: budget rimasto dopo il mercato calciatori estivo pre-stagione (compreso della sua Appendice) ed eventuali ricavi vendite “calciatori infortunati/squalificati/fuori rosa/svincolati etc” (vedere parte finale **regola 11**) + 20 crediti extra + n°X crediti in base alla propria posizione in classifica alla 18a giornata (o giornata X se problemi logistici) della competizione campionato + 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 17**; 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.
- l'ex società proprietaria di un calciatore venduto per esempio in prima istanza ad una società, che in un'ultima istanza è stato venduto alla lista 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 (in linea generale anche se il calciatore “passa di mano” da più società e più volte dalla lista svincolati 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.
- caso particolare: se nell'ultima sessione standard di mercato una società non riesce ad acquistare dalla lista Fantagazzetta n°x calciatori causa offerta in asta in busta chiusa perdente, a quel punto solo tale società potrà usufruire di una o più sessioni d'asta AGGIUNTIVE in modo da poter effettuare una nuova proposta d'acquisto e acquistare esclusivamente quel/i calciatore/i mancante/i: per essere ancora più chiari si comunica che ovviamente questa sessione è riservata solo a quelle società che devono poter acquistare un n°x di calciatori corrispondente al n°x di calciatori persi per offerta perdente esclusivamente nell'ultima sessione d'asta standard prevista nel mercato; l'acquisto dovrà quindi avvenire dalla lista svincolati Fantagazzetta.
- si ribadisce che per ogni eventuale singola infrazione commessa su ogni singola operazione di mercato (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole (vedere **regola 17**).

17) **Infrazioni commesse: modalità e sanzioni.**

In tutte le fasi di Gioco tutte le possibili infrazioni alle regole saranno condonate per non pregiudicare il corretto svolgimento del Gioco stesso, ma dove si potrà tecnicamente intervenire (anche nella piattaforma web del Gioco) per risolvere in maniera oggettiva e senza conseguenze il problema lo si farà: potrà comunque essere applicata eventualmente anche una sanzione (per ogni singola infrazione) alla società/manager colpevole, seppur ovviamente di più lieve entità.

Ogni società/manager infatti che commettesse un infrazione nel Gioco (tentativo di truffa, che potenzialmente crea un vantaggio, che crea extra lavoro o disagi, o in generale che contravviene alle presenti regole) potrà essere sanzionata, a seguito comunque anche dell'approvazione del Consiglio di Amministrazione (ove l'infrazione mostrasse degli aspetti poco chiari rispetto al regolamento in essere).

L'applicabilità e soprattutto l'entità di tali sanzioni sarà decisa di volta in volta sempre dal Consiglio di Amministrazione (l'entità in base alla gravità dell'infrazione stessa), fra quelle di seguito elencate, con pena parziale 1 o la somma di alcune, la massima la somma di tutte queste:

(-1 punto in campionato) + (-22 punti in coppa gran premio) + (-1 punto girone coppa salento) + (-1 punto in Torneo chevanton) + (-6 punti su risultato finale partita su n°X giornata campionato, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (-6 punti su risultato finale partita su n°X giornata coppa salento, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (-6 punti su risultato finale partita su n°X giornata torneo chevanton, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (divieto modifica formazione per n°X giornata su competizione campionato, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (divieto modifica formazione per n°X giornata su competizione coppa gran premio, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (divieto modifica formazione per n°X giornata su competizione coppa salento, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (divieto modifica formazione per n°X giornata su competizione torneo chevanton, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (ammenda 1euro che confluirà nella cassa fantacalcio di lega utilizzata per organizzazione/gestione del gioco).

Le sanzioni non potranno essere retroattive e saranno addebitate (ove tecnicamente possibile) nella prima giornata delle competizioni immediatamente successiva alla data in cui è avvenuta l'infrazione. In caso di più sanzioni (perché effettuate più infrazioni) queste ovviamente si sommeranno, e dove non possibile si accorderanno su più giornate sempre consecutive.

Per finire ogni infrazione eventualmente non rilevata cadrà automaticamente in prescrizione dopo 30 giorni dal fatto compiuto.

18) **Regolamento vs impostazioni Gioco piattaforma utilizzata.**

Si chiarisce che il presente regolamento varrà sempre (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.

19) Eventuali sorteggi: modalità.

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 (fantamagicmania.com/salentoleague).

20) Strumenti ufficiali.

Si fa presente che per regole e date & orari da rispettare nel Gioco e nella Lega saranno sempre considerati ufficiali solo gli strumenti corrispondenti ai documenti “Regolamento” e “Calendario eventi”, e a ciò che viene visualizzato/inviato alla/dalla piattaforma web di Gioco “leghe.fantagazzetta.com” e allo stesso modo al/dal portale web di riferimento “fantamagicmania.com/salentoleague”: per questi ultimi 2 però saranno valutati caso per caso quegli strumenti il cui funzionamento non può essere esattamente verificabile (notifiche mail etc.); nessun altro strumento (watsapp, sms, vocale, etc) potrà essere mai considerato ufficiale, ma eventualmente solo informativo.

SEZIONE GIOCO MULTI-LEGA (capisaldi)

21) Generale.

La nostra Lega fa parte di una Federazione Fantacalcistica multi-leghe, che raccoglie appunto più leghe sparse in tutta Italia (in questo caso salentine e aventi minimo 10 squadre) e che si occupa di organizzare competizioni inter-lega stile uefa (champions, europa league etc..) con premi in denaro e trofei, mediante il pagamento di una quota di iscrizione in denaro. Tale federazione si chiama SALENTO CUP e ha come riferimenti la pagina facebook “<https://www.facebook.com/salentocoppa/>” e l’indirizzo del sito web ufficiale “salentocup.jimdo.com/”, utilizza come piattaforma web di Gioco “leghe.fantagazzetta.com” a questo indirizzo: “<http://leghe.fantagazzetta.com/salentocup/> “. Per accedervi occorrerà essere ovviamente invitati come già succede per la nostra Lega secondo le norme descritte nella **regola 22**.

L’iscrizione avrà un costo fisso stagionale per ciascuna squadra iscritta alle competizioni inter-lega, tale quota dovrà essere pagata insieme a quella prevista per la Salento League.

L’amministrazione della federazione è composta da un Presidente e un Consiglio formato dai presidenti (o delegati) delle leghe che la compongono, che avranno funzione di collante tra la singola lega e la federazione, ma anche di responsabilità e decisionista in caso di proposte di modifica al regolamento ed altre eventuali.

22) Competizioni e modalità di accesso/qualifica.

Competizioni organizzate: Salento Champions Cup (come la uefa champions league, 1° competizione per importanza), Salento Leagues Cup (come la uefa europa league, 2° competizione per importanza), Salento Super Cup (competizione disputata dai manager proprietari delle squadre vincitrici nella precedente stagione di Champions Cup e Leagues Cup).

Modalità di accesso/qualificazione standard delle squadre/managers alle 2 competizioni:

– Qualificati Champions Cup (si intende sui risultati dell’ultima stagione agonistica in Salento league):

In questo preciso ordine: i managers vincitori delle competizioni agonistiche Campionato, Coppa Gran Premio e Coppa Salento, medaglia d’argento (2°) in Campionato, medaglia di bronzo (3°) in Campionato

(in caso di stesso manager vincitore/piazzato in più competizioni, verranno sempre prima i managers vincenti dei trofei delle competizioni dopodiché per le posizioni mancanti successive si pescherà nella classifica del Campionato a cominciare dalla prima posizione utile più alta e così via..).

– Qualificati Leagues Cup (si intende sui risultati dell’ultima stagione agonistica in Salento league):

Tutti i restanti managers che in Campionato sono arrivati nelle posizioni successive a quelle già occupate dai managers qualificati alla champions cup, secondo ovviamente l’esatto ordine di classifica finale.

Si fa presente che l’ordine in cui le squadre si qualificheranno alle competizioni multi-lega sarà comunque importante perchè potrà essere utilizzato in caso di disputa di preliminari, per eventuali fasce di merito per il calcolo squadre teste di serie, composizione dei gironi etc.

Inoltre, in caso di forfait di un manager nella partecipazione alla salento league nella stagione successiva, il suo posto da qualificato verrà sempre preso dal manager proprietario della squadra arrivata immediatamente più basso in classifica nella stessa competizione...e così via a scalare; eccezione competizione coppa salento per la quale i diritti passeranno poi a ritroso al miglior semifinalista e quartofinalista (miglior punteggio “magic” totale conseguito nella doppia sfida di semifinale e quarto di finale). Il nuovo manager iscritto verrà quindi sempre messo in coda, nell’ultima posizione in classifica Campionato (in caso di più nuovi iscritti, scalerà la posizione colui che si sarà iscritto per primo).

Si specifica anche che se in una eventuale stagione della Salento Cup dovesse essere necessario qualificare un numero preciso di squadre per competizione, si seguirebbe sempre il metodo sopra enunciato, escludendo pertanto a ritroso i managers arrivati col piazzamento più basso in Campionato ed eventualmente anche i vincitori delle competizioni dalla meno prestigiosa.

Esisterà infine un ranking di lega (un po’ come succede realmente in uefa) che potrebbe servire per regolare la partecipazione e i sorteggi delle varie squadre nei gironi iniziali, in base alla fascia punti raggiunta.

23) Rose e mercato calciatori.

Le rose con cui si giocheranno le competizioni dovranno essere identiche a quelle utilizzate nella stagione corrente delle varie leghe affiliate (ci penserà ogni presidente o delegato di lega a consegnarle al presidente della federazione per inserirle nel Gioco prima dell’avvio della stagione agonistica): per essere quindi ancora più chiari, non si creerà un ulteriore rosa con un ulteriore mercato per la propria squadra ma le competizioni verranno disputate esattamente dalla stessa squadra che gioca nella propria lega di origine, dopo ovviamente aver effettuato il mercato calciatori nella propria lega.

Sarà quindi fondamentale effettuare il mercato estivo-pre stagione ragionevolmente prima che abbiano inizio le competizioni inter-lega.

La finestra “virtuale” del mercato calciatori di riparazione sarà 1 ovvero quella invernale, si effettuerà sempre verso febbraio, con una particolarità: se in una lega si dovesse fare il mercato prima di questa finestra, le rose delle relative squadre di quella lega non verranno modificate in federazione fintanto che non partirà anche in federazione la finestra di mercato: una volta partita, come già in estate ogni presidente/delegato di lega consegnerà le rose modificate al presidente della federazione. In pratica come avrete forse già capito ci saranno calciatori uguali nelle varie squadre e i mercati saranno quelli già fatti nelle proprie leghe di origine.

Vi specifico anche che si farà molta attenzione nel controllare le rose dopo il mercato di riparazione invernale, perché non si accetterebbero chiaramente scambi di calciatori “patriottici” al fine di aiutare qualche squadra della stessa lega ad andare avanti nelle competizioni inter-lega....!!!

24) Altre caratteristiche/norme.

Formula competizioni, quota iscrizione, formazioni, punteggi, modificatori bonus/malus, premi, trofei e tutti gli altri dettagli specifici di Federazione e Gioco sono contenuti nel regolamento ufficiale pubblicato sulla piattaforma web di gioco <http://leghe.fantagazzetta.com/salentocup/> e sul sito web ufficiale di federazione salentocup.jimdo.com/.

25) Organizzazione Fantacalcio Mondiale.

Il vincitore della Salento Champions Cup (massima competizione della federazione Salento Cup) avrà poi diritto di partecipare la stagione successiva al “Mondiale per Club”, la competizione (riservata alle varie squadre vincenti delle massime competizioni inter-lega) della massima Federazione Fantacalcistica a cui sono affiliate le federazioni multi-lega sparse per l’Italia come la Salento Cup (vedere **regola 21**).

Il vincitore della Salento Leagues Cup (seconda competizione della federazione Salento Cup) avrà invece diritto di partecipare la stagione successiva alla “Confederations Cup per Club”, competizione riservata a tutte le squadre vincitrici della seconda competizione inter-lega.

Le squadre vincitrici di queste 2 massime competizioni fantacalcistiche si contenderanno, la stagione successiva, la “Supercoppa Intercontinentale”.

Caratteristiche e norme che la regolano sono contenute nel regolamento ufficiale pubblicato sul sito web ufficiale all’indirizzo <http://fantamondialeperclub.blogspot.com/>; pagina facebook ufficiale all’indirizzo <https://www.facebook.com/Fanta-Mondiale-per-Club-1019148951510492/>.

Riferimenti Piattaforma di gioco:

Web: www.fantagazzetta.com

Web: www.leghe.fantagazzetta.com/salentoleague

Pagina pubblica facebook: “Supporto Leghe.Fantagazzetta.com” (contatto: @supportoleghe)

Gruppo pubblico facebook: “BarFantagazzetta”

Riferimenti Lega:

Web: www.fantamagicmania.com/salentoleague

E-mail: salentoleague@fantamagicmania.com

Watsapp: <https://chat.whatsapp.com/9L4mMiZhPXCIO5mSrYaLOF>

Gruppo chiuso facebook: “Salento League” (web:

https://www.facebook.com/groups/salentoleague/?ref=group_cover,
e-mail: salentoleague@groups.facebook.com)

Riferimenti Portale multilega:

Web: www.fantamagicmania.com

E-mail: info@fantamagicmania.com

Pagina facebook: “Federazione Fantacalcio Fantamagicmania” (contatto: @fantamagicmania)

Riferimenti Federazione competizioni multi-leghe:

Gioco: <http://leghe.fantagazzetta.com/salentocup/>

Web: salentocup.jimdo.com/

Pagina facebook: <https://www.facebook.com/salentocoppa/>

Watsapp: <https://chat.whatsapp.com/14H6iWPpvRj35EjPR3sadE>

Riferimenti Federazione competizioni ORGANIZZAZIONE FANTACALCIO MONDIALE:

Web: <http://fantamondialeperclub.blogspot.com>

Pagina facebook: <https://www.facebook.com/Fanta-Mondiale-per-Club-1019148951510492/>

Il Presidente
Antonio Rizzo

Il Vice Presidente
Daniele Mengoli

Il Rappresentante dei Managers
Gabriele Petruzzo

