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 ludiche e 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 al regolamento corrente stesso, 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, ludica e con la piattaforma di Gioco e il regolamento corrente); 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 temporali logici", in modo da sapere già cosa si voterà 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 (si intende all'interno della stessa stagione).
*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.fantacalcio.it, 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 o urgenza, comunicazioni e/o*

mail inviate dal Consiglio di Amministrazione 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 e pesante 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 assolutissimamente straordinaria potranno essere comunque apportate dal Consiglio di Amministrazione (se di grande rilevanza anche con l'apposito referendum aperto a tutti gli iscritti, vedere **regola 6**) 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 (eccetto Presidente e Vice) 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: dopodichè 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 candidando 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 candidando 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), 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.fantacalcio.it/salentoleague, la piattaforma web scelta dal Consiglio di Amministrazione per il Gioco: qui il giocatore (se non già iscritto dagli anni precedenti) dovrà innanzitutto effettuare una nuova registrazione; se già registrato invece, una volta effettuato l'accesso su leghe.fantacalcio.it ci si dovrà re-iscrivere alla Lega con questi passaggi:
– Selezionare "Unisciti a una Lega"
– Selezione "Privata"
– Selezionare "Ho una parola d'ordine"
Lega: SalentoLeague
Parola d'ordine: comunicata dal Presidente
Sarà subito necessario scegliere lo SPONSOR della squadra (da sistema obbligatorio e non più modificabile successivamente).
Dopodichè si passerà alla creazione vera e propria della squadra:
NOME, LOGO, MAGLIA , NOME E COGNOME FANTALLENATORE.
Questi dati sono assolutamente OBBLIGATORI per l'iscrizione entro la data/orario di scadenza previsti e non potranno più essere modificati fino alla stagione successiva (pena sanzione di cui **regola 7**).
Quota di iscrizione e partecipazione: 160€ (di cui 10€ utilizzate esclusivamente per le spese di gestione/organizzazione del gioco): da versare in un'unica soluzione con una delle seguenti modalità: contanti a mano al Presidente, oppure su conto corrente poste italiane del Presidente IT51U0760116000000041512765, oppure ancora tramite Paypal del Presidente 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 tutti 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 fantacalcistica.
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.fantacalcio.it costituisce la componente principale dell'intero Gioco, che risulta di fatto essere imprescindibilmente legato alla sua presenza. Ne consegue che la determinazione del web/software per il gioco vero e proprio costituisce la prima scelta da compiere da parte del Consiglio di Amministrazione prima di poter dare inizio ad ogni singola Stagione Fantacalcistica.
Il sito web www.fantamagicmania.com/salentoleague 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 .
Eventuali comunicazioni/news ufficiali importanti verranno invece pubblicate e notificate sulla sezione "COMUNICAZIONI" della piattaforma di Gioco e/o sul gruppo wattsapp ad hoc "News LFC Salento League" al seguente link https://chat.whatsapp.com/KPSdsbZWzZt2U8b7aU4s8A (in sola lettura per i managers non amministrativi e non autorizzati).
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 wattsapp "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 wattsapp 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 ribadisce 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 Manager/Iscritto, Nome Società/Squadra, Info Società/Squadra (logo/maglia/stemma); questi dati dovranno essere univoci per nickname utilizzato e corrispondenti fra i 2 siti web, e non potranno essere modificati per tutta la stagione (pena sanzione di cui **regola 7**).

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 alle date del 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 8 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. Prima Liga Baronale, 4. Coppa Salento, 5. Torneo Chevanton, 6. Spumone Challenge, 7. SuperCoppa di Lega, 8. Trofeo Panchina d'Oro (non agonistica e non prevede premio in denaro ma solo fisico).

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 agonistica.
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 agonistiche, 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. Sarà previsto anche un premio/regalo fisico destinato al manager vincitore dell'unica competizione non agonistica, il Trofeo Panchina d'Oro; tale premio, una bottiglia di vino o liquore, sarà acquistato e devoluto obbligatoriamente dal manager assegnatario della "panchina rotta" (vedere paragrafi seguenti).
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 gli iscritti non avranno saldato il loro debito nei confronti della Lega e sarà quindi possibile dare a tutti cio' che spetta.
Ciò avverrà nel gran galà per le premiazioni della stagione fantacalcistica conclusa, possibilmente 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/bottiglia non fosse presente, i suoi premi rimarranno sempre in custodia dal Presidente che si sincererà di recapitare successivamente all'avente diritto.

Questa la suddivisione del Montepremi acquisito:

Posizione CAMPIONATO	PREMIO
1° /SCUDETTO/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con 400 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"
2° /MEDAGLIA D'ARGENTO	Busta commemorativa con 300 euro
3° /MEDAGLIA DI BRONZO	Busta commemorativa con 200 euro
4°	Busta commemorativa con Bonus -75 euro su quota d'iscrizione
5°	Busta commemorativa con Bonus -50 euro su quota d'iscrizione
6°	Busta commemorativa con Bonus -25 euro su quota d'iscrizione
7°	Busta commemorativa con Bonus/Malus 0 euro su quota d'iscrizione
8°	Busta commemorativa con Malus +25 euro su quota d'iscrizione

9°	Busta commemorativa con Malus +50 euro su quota d'iscrizione
10° /MEDAGLIA DI MERDA	Busta commemorativa con Malus +75 euro su quota d'iscrizione

Posizione COPPA GRAN PREMIO	PREMIO
1° /VINCITORE/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con 150 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"
2° /MEDAGLIA D'ARGENTO	Busta commemorativa con 75 euro
3° /MEDAGLIA DI BRONZO	Busta commemorativa con 25 euro
10° /COPPA DEL NONNO	Busta commemorativa

Posizione PRIMA LIGA BARONALE	PREMIO
1° /VINCITORE/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con 100 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"
2° /MEDAGLIA D'ARGENTO	Busta commemorativa con 50 euro
3° /MEDAGLIA DI BRONZO	Busta commemorativa con 15 euro
10° /CUCCHIAIO DI LEGNO	Busta commemorativa

Posizione COPPA SALENTO	PREMIO
VINCITORE/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con 60 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"
FINALISTA /MEDAGLIA D'ARGENTO	Busta commemorativa con 25 euro
PEGGIOR 1° ELIMINATO /COPPA ROVAGNATI *	Busta commemorativa

Posizione TORNEO CHEVANTON	PREMIO
1° /VINCITORE/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con 30 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"
2° /MEDAGLIA D'ARGENTO	Busta commemorativa con 15 euro
3° /MEDAGLIA DI BRONZO	Busta commemorativa con 10 euro
10° /MEDAGLIETTA "GAUCHO" TOFFOLI	Busta commemorativa

Posizione SPUMONE CHALLENGE	PREMIO
1° /VINCITORE/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con 20 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"
2° /MEDAGLIA D'ARGENTO	Busta commemorativa con 10 euro
3° /MEDAGLIA DI BRONZO	Busta commemorativa con 5 euro
10° /CALIPPO IN CULO	Busta commemorativa

Posizione SUPERCOPPA DI LEGA	PREMIO
VINCITORE/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con 10 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"
ELIMINATO in 1° Turno /SUPERCOPPA REGGISENO **	Busta commemorativa

Posizione TROFEO PANCHINA	PREMIO
1° /PANCHINA D'ORO/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con Bottiglia vino/liquore + TARGA "Trofeo dei Campioni"
1° /PANCHINA ROTTA	Busta commemorativa + acquisto bottiglia vino/liquore

* in base a questo criterio di confronto tra i gironi: 1- punti conseguiti in classifica, 2- gol fatti, 3- somma magicpunti totali, 4- differenza reti, 5- gol subiti, 6- sorteggio.
** in base a questo criterio di confronto tra le squadre eliminate nel medesimo turno: 1- gol fatti, 2- somma magicpunti totali, 3- differenza reti, 4- gol subiti, 5- sorteggio.

N.B.: in caso di classificazioni ex-aequo nelle competizioni a punteggio dove non è logicamente e matematicamente possibile stabilire una graduatoria:

- in generale i relativi premi/bonus 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 competizione 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 competizione si spartiranno in parti uguali la somma dei premi riservati a 1° + 2° + 3° posto; squadra A arriva 1° in competizione, squadre B e C che arrivano 2° si spartiranno in parti uguali il premio riservato al 2° + 3° posto; squadre A e B arrivano 1° in competizione 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: i referendum.

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 del Consiglio di Amministrazione di Lega per stabilire un risultato definitivo; uniche eccezioni saranno:

- 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 o dispersivi e quindi non ancora definitivi).
- la votazione del rappresentante dei managers; N.B. ad eccezione di "risultato bloccato" che comporterebbe una ri-votazione identica dei managers (sempre compatibilmente ad un eventuale esito finale maggioritario).
- votazioni per l'assegnazione del "trofeo panchina" (vedere specifiche nella sezione in **regola 16**).

Solo per queste 3 eccezioni quindi si tornerà al voto (da parte della totalità dei managers aventi diritto) fin tanto che non si avrà un risultato definitivo o comunque un risultato che non rientri nelle 3 eccezioni sopracitate.

Quelle votazioni che avranno come oggetto eventuali decisioni di natura critica e assolutamente straordinaria riguardanti modifiche alle regole a stagione agonistica già in corso, dovranno avere obbligatoriamente un risultato plebiscitario (il 100% dei voti su un punto esposto) per rendere operativa ed ufficiale l'eventuale modifica richiesta. Tali votazioni, per distinzione, avranno in oggetto il suffisso "CON PLEBISCITO" e saranno giudicate tali ad insindacabile scelta del Consiglio di Amministrazione.

.

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; tutte le eventuali gare ancora in programma non saranno invece disputate dalla relativa squadra (vedere **regola 12**). Si fa presente che la quota d'iscrizione dovrà comunque essere pagata (in caso di mancato pagamento definitivo si scaleranno nella stessa percentuale tutti i premi riservati alle competizioni)!

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 le modalità 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 (ad eccezione ovviamente di urgenze critiche non causate dal Consiglio di Amministrazione).
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 Consiglio di Amministrazione 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.fantacalcio,it 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 eventuali stagioni con meno di 10 giocatori iscritti o con seria A italiana a 18 squadre (che comporterebbe problemi strutturali gravissimi): occorre necessariamente puntualizzare che allo stato attuale del presente regolamento e della struttura del nostro gioco, si dovrà inevitabilmente decidere con apposito importante referendum e prima della stagione interessata se magari 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.) o applicare una soluzione diversa. 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.

N.B. qualora Presidente o Vice in uno dei punti sopraelencati rimanessero "fuori" dalla Lega, essi continuerebbero comunque a far parte (da esterni) del Consiglio di Amministrazione della Lega/e.

- altre soluzioni, diverse dalle precedenti, da creare e inserire in appositi referendum.

SEZIONE GIOCO

9) Accesso: modalità.

Per accedere al gioco vero e proprio si dovrà come detto essere prima di tutto invitati (tramite mail o comunicazione parola d'ordine), dopodiché occorrerà confermare l'iscrizione alla Lega cliccando sul link presente nella mail o tramite digitazione della parola d'ordine sul sito www.leghe.fantacalcio.it (dopo essersi preventivamente registrati se non lo si era); selezionare la Lega SALENTOLEAGUE, impostare e salvare le informazioni relative al proprio profilo e alla propria squadra.

10) STILE MANAGERIALE CONTINUATIVO 2.0

Più che mai con questa modalità di calciomercato sarà fondamentale avere memoria del calendario degli eventi stagionali, riportato (e scaricabile) come sempre nell' apposita sezione del portale web www.fantamagicmania.it/salentoleague.

L'inizio istituzionale di ogni nuova stagione avverrà sempre (possibilmente) nel brevissimo periodo quando ci sarà il reset/swap stagionale della piattaforma web di gioco Leghe.Fantacalcio.It e del portale web della nostra Lega (necessario per archiviazione, reset, aggiornamenti, nuova Lista & quotazioni Calciatori Svincolati della nuova stagione di serie A), e sancirà come sempre l'inizio delle pratiche di iscrizioni e creazioni società, elezione nuovo rappresentante dei managers, discussione e approvazione nuovo regolamento, aggiornamenti societari di inizio stagione; quella finanziaria avverrà (e coinciderà) con gli Aggiornamenti Societari di Inizio Stagione (specifiche nei capitoli/paragrafi seguenti).
La fine istituzionale di ogni nuova stagione avverrà nei giorni immediatamente prima del reset/swap stagionale della piattaforma web di gioco Leghe.Fantacalcio.It e del portale web della nostra Lega (necessario per archiviazione, reset, aggiornamenti, etc); quella finanziaria avverrà (e coinciderà) con gli Aggiornamenti Societari di Inizio Stagione successiva (specifiche nei capitoli/paragrafi seguenti).
N.b.: 1 credito riportato nella piattaforma web di Gioco sarà uguale per convenzione a 1fantaMilione (fM).

AGGIORNAMENTI SOCIETARI DI INIZIO STAGIONE

In un periodo temporale dedicato, ovvero dalla data possibilmente più vicina dopo il termine del disbrigo di tutte le pratiche burocratiche di inizio stagione (iscrizioni e creazioni società, elezione nuovo rappresentante dei managers, discussione e approvazione nuovo regolamento) e dopo il Reset stagione Salento League su piattaforma web www.leghe.fantacalcio.it/salentoleague (con pubblicazione Lista Calciatori aggiornata) fino a prima della data in cui avrà luogo la 1a sessione del calciomercato estivo (Appendice Iniziale) di Lega, si effettueranno tutti gli aggiornamenti societari secondo questi step temporali progressivi:

- verranno corrisposti ad ogni società 1500 fM di budget (simulazione dell'"*immissione di liquidità/ricapitalizzazione da parte del manager nel patrimonio finanziario della sua società*").

- verranno prelevati dalle casse di ogni società 150 fM, ovvero il costo stagionale dell' iscrizione della società alla Lega.
- verranno aggiornate e pubblicate le skills società (descritte nei capitoli/paragrafi successivi) con relative entrate/uscite per società sul file Google "Skills Società", condiviso (in lettura) e linkato sul portale web della Salento League (Home –> Menu –> Stagione –> Skills Società).
- verranno aggiornati e pubblicati i quadri societari/finanziari/rosa calciatori (descritti nei capitoli/paragrafi successivi) sul file Google "Società" , condiviso (in lettura) e linkato sul portale web della Salento League (Home –> Menu –> Stagione –> Società): avverranno tutti gli aggiornamenti finanziari/di mercato sui tesserati di tutte le società: pagamento ingaggi calciatori sotto contratto, svincolo calciatori con contratto scaduto e non rinnovato, formalizzazione amministrativa rinnovo dei contratti coi calciatori, compravendite/cessioni temporanee con formule rateali, diritti di recompra, rientro cessioni a titolo temporaneo (prestiti), gratuito, oneroso, con diritto/obbligo di riscatto, con controriscatto, legato a bonus/malus/presenze, etc (norme più in avanti specificate). N.b.: la Lista Calciatori aggiornata Fantacalcio.it che sarà presa in considerazione sarà sempre quella scaricata alle ore 20:00 del giorno in cui verrà pubblicata la 1a volta dalla Redazione Fantacalcio.it (in ogni caso la data e l'ora di scarico saranno sempre fissate sul "Calendario eventi" col necessario tempo di preavviso).
- verranno caricate le rose squadre con relativo budget società sulla piattaforma di Gioco.
- vi sarà la finestra temporale dedicata alle società per gli Investimenti opzionali in skills società (stadio, merchandising, etc.) la quale però (ad accezione dei punti precedenti) durerà possibilmente fino a prima della data prevista per la 1a giornata delle competizioni agonistiche di Lega: addebiti e accrediti si effettueranno in real time su files Google "Società" / "Skill Società".
  N.b. in tutte le circostanze saranno sempre effettuati prima eventuali accrediti e dopo eventuali addebiti sulle casse delle società.

CALCIOMERCATO ESTIVO

La rosa della propria squadra (quella che disputerà le competizioni agonistiche) potrà essere composta da un minimo di 23 calciatori a un massimo di 50 calciatori, 50 diversi per ogni squadra. Vi saranno minimale e massimale obbligatori del n° calciatori per ruolo (purtroppo per cause esclusivamente tecniche legate alla piattaforma di Gioco): n°2-15 portieri, n°8-25 difensori, n°7-25 centrocampisti, n°6-25 attaccanti, fra i calciatori privi di asterisco che partecipano alla serie A italiana; la società potrà avere sotto contratto un numero massimo di 50 calciatori (ovviamente quelli della rosa della squadra) compresi quelli "piazzati" in altre società (contravvenzione di questa norma porterà alle sanzioni di cui **regola 17**). N.B. In caso di sforamento sul minimale o massimale n° calciatori per ruolo, l'amministrazione effettuerà una verifica: se la causa dello sforamento sarà stata una azione del manager, oltre a essere applicate le sanzioni di cui **regola 17**, sarà dato modo alla società interessata, qualora non possa schierare la formazione sulla piattaforma di Gioco, di normalizzare la situazione con gli acquisti/svincoli necessari (obbligatoriamente) alla prima occasione di calciomercato standard utile o in ultima analisi alla prima possibilità di calciomercato jolly. Se la causa dello sforamento non sarà imputabile al manager ma indiscutibilmente a dinamiche della Serie A, la procedura sarà la stessa ad eccezione della non applicazione delle sanzioni. N.B.2. in ogni caso per la piattaforma di Gioco la rosa sarà ritenuta "valida" (e si potrà schierare una formazione) se il numero di calciatori "attivi", cioè visibili nella squadra, nei loro ruoli sarà tra i minimali e i massimali consentiti.

Tutti i calciatori tesserati per una società rimarranno di proprietà della stessa almeno per una durata contrattuale stipulata (a meno di cessione ad altra società o svincolo). Una volta acquistato il calciatore pertanto la società ne assumerà il "cartellino" per una durata x di tempo, fino ad un eventuale rinnovo con relativo nuovo contratto. Oltre ad avere il suo "cartellino", la società dovrà anche obbligatoriamente pagare un ingaggio (minimo semestrale, massimo triennale) al calciatore.
Se durante il contratto il calciatore abbandonasse la serie A italiana e quindi non fosse più in Lista

Calciatori Fantacalcio.it o fosse con asterisco affianco, esso rimarrebbe di default e a tutti gli effetti ancora di proprietà della società dell'Iscritto (tutte le norme descritte nei capitoli/paragrafi successivi). Questo avverrà anche al reset stagionale di Leghe.fantacalcio.it (al passaggio da una stagione agonistica alla successiva): in ogni caso dovrà essere sempre la società interessata a dover comunicare mezzo mail l'eventuale svincolo del calciatore (con tutte le norme descritte nei capitoli/paragrafi successivi).

Dopo il reset della piattaforma leghe.fantacalcio.it e il conseguente inserimento della prima nuova Lista & quotazioni calciatori svincolati, alcuni di essi potranno cambiare ruolo, come sempre su insindacabile decisione di Fantacalcio.it; pertanto anche l'eventuale calciatore in possesso nella propria rosa cambierà il ruolo allineandosi alla piattaforma di gioco.

Essendo stato impostato già dalla stagione 2019/20 un fantacalcio in "stile manageriale" con rose squadre continuative, ovviamente tali rose all'inizio di questa stagione non potranno essere più resettate ex-novo ma potranno/dovranno solo essere semplicemente modificate, anche tramite il nuovo calciomercato estivo di Lega.

Tale calciomercato si articolerà (previa organizzazione delle date di quello estivo di serie A e delle date del calendario di campionato della stessa) nei seguenti punti/sessioni/eventi:

- al netto della logistica relativa al calciomercato e calendario della serie A italiana, della piattaforma web di gioco leghe.fantacalcio.it, e della "vita" dei managers iscritti, si cercherà possibilmente sempre di effettuare e di terminare il calciomercato estivo di Lega (o quantomeno la 1a asta) prima dell'inizio del campionato di serie A e dopo la chiusura del calciomercato di A, per poter iniziare la competizione regina di Lega (Campionato) alla 2a giornata di campionato di A e terminarla alla penultima, in modo da essere questa quanto meglio distribuita. Inoltre in questo modo si avranno le rose squadre a calciomercato di A definitivamente chiuso e prima che eventuali calciatori vengano "inficiati" da plus/minus valutazioni dopo alcuni match ufficiali di campionato di serie A già disputati. Se ciò non fosse possibile, si cercherà quantomeno sempre di effettuare più sessioni di mercato in modo da avvicinarsi il più possibile all'obiettivo su descritto.

- la 1a sessione di mercato sarà l'**Appendice Iniziale**, la quale verrà effettuata per poter "fare mercato" e modificare/preparare le rose squadre prima del 1° importante appuntamento con l'asta vera e propria. Tale sessione partirà nella data immediatamente più vicina dopo il termine degli aggiornamenti societari obbligatori e terminerà prima della data in cui avrà luogo l'unica o 1a asta.

Nello specifico questa sessione di mercato prevederà la possibilità di:

- svincolare illimitatamente i calciatori alla lista Fantacalcio.it: tali calciatori confluiranno quindi nuovamente in tale lista e saranno nuovamente disponibili per l'acquisto da parte di tutte le società esclusivamente nella successiva Asta.
- effettuare cessioni/acquisti a titolo definitivo (per fM cash, scambi secchi a 0 fM, compravendite/scambi con conguaglio, compravendite/scambi che coinvolgono anche più calciatori, con formule rateali, con diritto di recompra, mediante pagamento clausola rescissoria, legato a futura rivendita, etc) e/o temporaneo (gratuito, oneroso, con diritto/obbligo di riscatto, con contro-riscatto, con formule rateali, legato a rendimento calciatore, etc.), liberamente e illimitatamente con le altre società della Lega.

Tutte le operazioni di mercato e gli aggiornamenti delle rose squadre e della lista svincolati Fantacalcio.it come al solito saranno visibili in maniera istantanea sulla piattaforma web di gioco e successivamente sul file condiviso Google "Società" linkato al portale web della Salento League.

- la successiva sessione di mercato sarà l'**Asta 1a sessione:**

si svolgerà dopo la conclusione della sessione Appendice Iniziale e prima dell'inizio del campionato di Serie A italiano e di quello di Lega.
Nello specifico questa sessione di mercato prevederà esclusivamente la possibilità di:

- acquistare calciatori in una classica asta; sono vietate qualsiasi operazioni di mercato in entrata/uscita da/verso altre società e svincolo calciatori.

NOTA BENE: si eseguirà sempre un referendum "informale" per decidere, fra tutti gli iscritti, e per maggioranza, dapprima la data e poi la modalità di Asta (acquisto calciatori dalla Lista Svincolati) che verrà attuata.
Per la data, compatibilmente con i processi e gli step burocratici di inizio stagione, sarà fornita una rosa di giorni e sarà scelto SEMPRE quello votato con la maggiore partecipazione.
Le possibilità di Asta fra cui scegliere saranno:
– asta live (con app/stile poker/con software in locale: la migliore per facilità/comodità di utilizzo) in presenza;
– asta a rilancio Classic online (ex stile Ebay);
– asta a rilancio Smart online (a round, ex stile Ebay rivisitato);
– asta modalità buste chiuse (online);
– asta stile draft (locale/online).
Rimane salvo il fatto che di volta in volta se dovessero esserci impedimenti umani (impegni) e/o tecnici/logistici VERI, COMPROVATI E NON RISOLVIBILI, l'Amministrazione si riserverà il diritto di decidere di effettuare la formula d'Asta più congeniale e meno problematica, comprendendo purtroppo anche la eventuale assenza irrisolvibile di uno o più iscritti.

<u>Modalità Asta Live offline/online in presenza (con software in locale/app online):</u>
si svolgerà in 1 unica serata dove vi sarà la presenza contemporanea di tutti gli iscritti alla Lega (concordati per tempo data/orario fra tutti gli iscritti) e una persona esterna ai competitors, in qualità di *moderatore dell'asta (*dotato di un apposito software*),* riceverà 1 Chiamata (e 1a puntata) a voce di un qualsiasi calciatore (scelto a discrezione e con qualsiasi ruolo) alla volta da parte di ogni manager secondo l'ordine del "*Ranking Manager Trofei & Piazzamenti*" di Lega: il primo manager sarà quindi il 1° in classifica e l'ultimo …l'ultimo in classifica fra i 10 managers presenti/iscritti. Ogni manager avrà massimo 10 secondi per pronunciare il nome del calciatore (opportunamente conteggiati dal software) ed effettuare di diritto per primo la puntata, dopodichè perderà il diritto di chiamata la quale passerà al manager successivo; tornerà a chiamare un calciatore al suo turno nel giro successivo. Inoltre ogni manager al proprio turno potrà pronunciare "Passo!" per passare direttamente la chiamata al manager successivo. I calciatori da poter chiamare saranno quelli contenuti in quel momento nella "Lista Svincolati Leghe.Fantacalcio.it" (eventualmente anche con asterisco affianco) o nella propria rosa *. La fonte ruoli sarà sempre quella di default di Fantacalcio.it. La base d'asta per ogni calciatore equivarrà a 1fM e il rilancio minimo è fissato alla cifra di 1 fM. Ad ogni chiamata calciatore, in assenza di rilanci, quel calciatore verrà acquistato dal manager proponente la cifra puntata. In presenza invece di rilanci da parte di altri managers, quel calciatore verrà acquistato dal manager proponente la cifra in fM più alta. Il moderatore d'asta si preoccuperà di ufficializzare ogni puntata vincente e quindi di acquisto calciatore dando a voce il canonico "aggiudicato" ("e 1, e 2, e 3") o dopo 15 secondi conteggiati dal software: da quel preciso momento il calciatore entrerà a far parte della società del manager e non potrà assolutamente essere svincolato/ceduto fino alla data stabilita per una nuova sessione di calciomercato. Qualora un manager acquistasse un calciatore che è nella lista calciatori svincolati di Fantacalcio.it ma non è presente nella serie A italiana o gioca in una squadra che non è quella indicata in lista (ritardo aggiornamento o errore leghe.fantacalcio.it), 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 svincolati di Fantacalcio.it (ritardo aggiornamento o errore di leghe.fantacalcio.it), esso non potrà essere proposto/puntato da nessuna società, proprio perché non compare nella suddetta lista.
N.b. durante l'asta a tutti i managers partecipanti non sarà visibile l'ammontare in fM del budget di tutte le società concorrenti.
* durante una qualsiasi asta esclusivamente in presenza, ogni manager nel suo turno potrà decidere di inserire in asta anche uno qualsiasi dei calciatori di cui la sua società possiede il cartellino: la base d'asta sarà impostata a discrezione del manager, una volta iniziata l'asta non potrà più essere annullata e l'eventuale acquisto del calciatore sarà definitivo. Nel caso in cui il calciatore inserito in asta non ricevesse alcuna offerta, ovviamente rimarrà nella società proprietaria.
Si procederà così con una chiamata alla volta su tutti i calciatori scelti dai managers e l'asta avrà fine solo quando:

- tutti i managers avranno una rosa di calciatori pari a 50; saranno anche accettate inferiorità numeriche dovute a libera scelta (con stop e ritiro definitivo dall'asta appositamente comunicati verbalmente al moderatore d'asta che sarà testimone e fungerà da notaio) o negligenza del manager;
- si verificherà la situazione in cui tutti gli iscritti rimasti in asta non riusciranno nel proprio turno a effettuare una puntata entro i 60 secondi (questo ovviamente quando già tutti i managers rimasti non riusciranno a effettuarla entro i 10 secondi standard).

Vigerà un serratissimo controllo sulla composizione delle rose da parte del consiglio di amministrazione e del moderatore d'asta (quest'ultimo col software in dotazione avrà fra le sue funzioni principali quella di vigilare e bloccare eventuali azioni non possibili/vietate ai managers). In ogni caso, qualora non potesse essere evitata, per ogni eventuale singola infrazione grave commessa su ogni singola operazione di mercato (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole (vedere **regola 17**).
Il giorno seguente tutte le rose, aggiornate a valle dell'asta, saranno (se necessario) pubblicate in un documento sulla piattaforma web di Gioco (sezione documenti) e successivamente tutte le relative modifiche a rose e budget caricate nella piattaforma di Gioco.
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, meet, facebook etc.) allo scopo. Inoltre se possibile si registrerà in video l'intera fase dell'Asta.
Se l'asta dovesse interrompersi per problemi esclusivamente di natura "tecnico-logistica" o per impegni "gravissimi e improrogabili" da parte dei managers, essa riprenderà (se sarà possibile) in un successivo momento esattamente dal punto in cui si era interrotta; non sarà effettuato quindi nessun reset. Se invece non si potesse spostare/continuare in altro orario/data si effettuerà/continuerà con asta "ex stile ebay" (classic/smart su piattaforma di gioco), la forma più simile (online) nelle modalità disponibile sulla piattaforma di Gioco: per info visionare paragrafo sotto dedicato. Se infine l'asta dovesse essere abbandonata per indiscutibile e dichiarata volontà (testimoniata dal moderatore) da uno o più managers, la stessa proseguirà a tutti gli effetti coi managers restanti.

- la successiva sessione di mercato sarà l'**Appendice 1a sessione:**

si svolgerà successivamente all'Asta 1a sessione con chiusura ad almeno un giorno dopo la chiusura del calciomercato estivo di serie A italiano.

La modalità tecnica e di svolgimento sarà la stessa indicata per la sessione "Appendice Iniziale".

Tutte le operazioni di mercato e gli aggiornamenti delle rose squadre e della lista svincolati Fantacalcio.it come al solito saranno visibili in maniera istantanea sulla piattaforma web di gioco e successivamente sul file condiviso Google "Società" linkato al portale web della Salento League.

- la successiva sessione di mercato sarà l'**Asta 2a sessione:**

si svolgerà successivamente alla sessione Appendice 1a sessione e nella data possibilmente più vicina dopo la chiusura del calciomercato estivo di serie A (logistica degli iscritti permettendo nella data immediatamente più vicina dopo tale chiusura).

La modalità tecnica e di svolgimento sarà la stessa indicata per la sessione "Asta 1a sessione".

- la successiva sessione di mercato sarà l'**Appendice 2a sessione:**

si svolgerà successivamente all'Asta 2a sessione e potrà durare solo il tempo logisticamente possibile fino massimo a 24 ore prima dal 1° anticipo di serie A in programma in calendario (fatto salvo però che la stessa sessione si possa correttamente svolgere con una tempistica minima e congrua).

La modalità tecnica e di svolgimento sarà la stessa indicata per la sessione "Appendice 1a sessione".

Dopo tale sessione il calciomercato estivo di Lega sarà considerato definitivamente concluso.

N.B.1. Occorrerà fare particolare attenzione a non schierare nella propria formazione per la giornata seguente delle competizioni un calciatore che poi sarà svincolato/trasferito nella stessa settimana della disputa della giornata! Purtroppo il sistema della piattaforma leghe.fantacalcio.it memorizza l'ultima formazione contenente anche il calciatore che in quel momento si troverà ancora nella rosa della squadra precedente. In caso di inosservanza (con o senza dolo) si applicheranno come sempre una o più sanzioni (vedere **regola 17**).

N.B.2. Nelle fasi di calciomercato di Lega che prevedono anche la disputa di giornate delle competizioni, tutte le operazioni di svincolo e cessione/acquisto vs. società non autonome con piattaf, di Gioco, che prevedono clausole e aggiorn. di natura finanziaria particolari, potranno essere effettuate entro e non oltre le 24 ore antecedenti l'inizio del primo match di giornata; se l'operazione fosse comunque richiesta/effettuata dopo tale termine o durante il corso della giornata di serie A, gli effetti saranno considerati ufficiali dal giorno successivo alla conclusione della stessa.

N.B.3. Se un Iscritto non potesse partecipare alle fasi di calciomercato per impedimenti gravi potrà in via eccezionale demandare le sue azioni a una persona di sua fiducia, previa comunicazione all'indirizzo email di Lega prima dell'inizio del Calciomercato estivo; tale persona dovrà essere in grado di utilizzare gli strumenti preposti a nome dell'Iscritto, altrimenti non potrà ovviamente partecipare.

Si comunica che su queste operazioni di calciomercato vigerà il più stretto controllo per vigilare su eventuali slealtà atte ad avvantaggiare in modo antisportivo una certa società.
Più nello specifico, compravendite/cessioni temporanee etc. tra società che coinvolgano calciatori lungo-infortunati, già svincolati dalla serie A, fuori rosa, etc…,saranno messe sotto osservazione e considerate annullate se finalizzate al di là di ogni ragionevole dubbio a ottenere esclusivamente in modo delinquenziale e disonesto vantaggi finanziari per le 2 società interessate.
Qualora non potesse essere evitata, 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**); nei casi gravissimi vi sarà la possibile esclusione dell'Iscritto dalla successiva stagione fantacalcistica.

AGGIORNAMENTI SOCIETARI DI META' STAGIONE

In un periodo temporale dedicato, ovvero nell' intervallo che intercorre tra la 19esima e la 20esima giornata del calendario di campionato di serie A, e con chiusura prima dell'inizio della 1a sessione del calciomercato di riparazione invernale (Appendice Intermezzo), si effettueranno tutti gli aggiornamenti societari di metà stagione (per convenzione fine prima semestralità di stagione) secondo questi step temporali progressivi:

- verranno aggiornati e pubblicati i quadri societari/finanziari/rosa calciatori (descritti nei capitoli/paragrafi successivi) sul file Google "Società" , condiviso (in lettura) e linkato sul portale web della Salento League (Home –> Menu –> Stagione –> Società): avverranno tutti gli aggiornamenti finanziari/di mercato sui tesserati di tutte le società: pagamento ingaggi calciatori sotto contratto, svincolo calciatori con contratto scaduto e non rinnovato, formalizzazione amministrativa rinnovo dei contratti coi calciatori, compravendite/cessioni temporanee con formule rateali, diritti di recompra, rientro cessioni a titolo temporaneo (prestiti), gratuito, oneroso, con diritto/obbligo di riscatto, con controriscatto, legato a bonus/malus/presenze, accredito guadagno dalla vendita dei biglietti nei match dell'ultima giornata delle competizioni giocate (anche con giornata serie A non conclusa), etc (norme più in avanti specificate).
N.b1. la Lista Calciatori aggiornata Fantacalcio.it che sarà presa in considerazione sarà la 1a utile e possibile scaricata tra la 19a (possibilmente, ma anche non, conclusa) e la 20a giornata del campionato di serie A (in ogni caso la data e l'ora di scarico saranno sempre fissate sul "Calendario eventi" col necessario tempo di preavviso).

N.b2. in tutte le circostanze saranno sempre effettuati prima eventuali accrediti e dopo eventuali addebiti sulle casse delle società.

CALCIOMERCATO DI RIPARAZIONE INVERNALE

Verrà effettuato (previa organizzazione delle date di quello invernale di riparazione di serie A e delle date del calendario di campionato della stessa) esattamente secondo i principi cardine di quello indicato per il calciomercato estivo.

Si procederà secondo il susseguirsi dei seguenti punti/sessioni/eventi:

- al netto della logistica relativa al calciomercato e calendario della serie A italiana, della piattaforma web di gioco leghe.fantacalcio.it, e della "vita" dei managers iscritti, si cercherà possibilmente sempre di terminare il calciomercato di riparazione invernale di Lega (o quantomeno la 1a asta) nell'intervallo temporale che intercorre tra la 19esima e la 20esima giornata del calendario del campionato di serie A, e dopo la chiusura del calciomercato di A: in questo modo si potrà usufruire al massimo di eventuali modifiche alla proprio rosa per tutta la 2a parte della stagione agonistica. Inoltre in questo modo si avranno le rose squadre opportunamente modificate/aggiornate a calciomercato di A definitivamente chiuso. Se ciò non fosse possibile, si cercherà quantomeno sempre di effettuare più sessioni di mercato in modo da avvicinarsi il più possibile all'obiettivo su descritto.

- prima dell'inizio della 1a sessione di mercato (per simulare un aiuto economico proporzionale da parte della Lega/ricapitalizzazione società per tentare di riequilibrare la 2a parte di stagione agonistica) ad ogni società verranno elargiti fM in base alla posizione in classifica della propria squadra fotografata alla 18esima giornata della competizione Campionato di Lega (dopo averla giocata) nonchè dopo il completamento degli aggiornamenti societari di metà stagione.
Saranno calcolati secondo una percentuale fissa già stabilita, rispetto al valore del budget/giacenza medi di tutte le società fotografati al giorno stabilito per l'accredito.
Il valore dei premi calcolati sarà arrotondato all'unità in eccesso se risultano 5 decimi o più, per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5.
Di seguito la tabella esemplificativa col criterio stabilito:

BUDGET/GIACENZA MEDI A 18a GIORNATA CAMPIONATO LEGA = X fM		
POSIZIONE IN CLASSIFICA ALLA 18a GIORNATA CAMPIONATO LEGA	**PERCENTUALE (%)**	**ACCREDITO (fM)**
1°	1	X
2°	2	X
3°	3	X
4°	4	X
5°	5	X
6°	6	X
7°	7	X
8°	8	X
9°	9	X
10°	10	X

Si specifica che se per cause logistiche inerenti il campionato di serie A italiano o la piattaforma di Gioco non si potesse disporre della fotografia della classifica su almeno 18 giornate, la stessa fotografia ufficiale da considerare sarà quella che si avrà dopo l'ultima giornata della competizione Campionato prima dell'inizio del mercato di riparazione invernale di Lega.

- la 1a sessione di mercato sarà l'**Appendice Intermezzo:**

si effettuerà possibilmente con partenza all'inizio del calciomercato di riparazione invernale di serie A italiano (o prima/dopo se logisticamente necessario), con chiusura nell' intervallo temporale che intercorre tra la 19esima e la 20esima giornata del calendario di campionato di serie A.
Le modalità tecniche e di svolgimento saranno esattamente le stesse indicate per le sessioni *Appendice* del calciomercato estivo.

- la successiva sessione di mercato sarà l'**Asta 1a sessione:**

si effettuerà con partenza nella data immediatamente più vicina dopo il termine della sessione Appendice Intermezzo e nella settimana che intercorre tra la 19esima e la 20esima giornata del calendario di campionato di serie A.

Le modalità tecniche e di svolgimento saranno esattamente le stesse indicate per le *Aste* del calciomercato estivo.

- la successiva sessione di mercato sarà l'**Appendice 1a sessione:**

si svolgerà successivamente all'Asta 1a sessione, con chiusura ad almeno 1 giorno dopo la chiusura del calciomercato di riparazione invernale di serie A italiano.

Le modalità tecniche e di svolgimento saranno esattamente le stesse indicate per le sessioni *Appendice* del calciomercato estivo.

- la successiva sessione di mercato sarà l'**Asta 2a sessione:**

si svolgerà successivamente all'Appendice 1a sessione e nella data possibilmente più vicina dopo la chiusura del calciomercato di riparazione invernale di serie A italiano (logistica degli iscritti permettendo nella data immediatamente più vicina dopo tale chiusura).

Le modalità tecniche e di svolgimento saranno esattamente le stesse indicate per le *Aste* del calciomercato estivo.

- la successiva sessione di mercato sarà l'**Appendice 2a sessione:**

si svolgerà successivamente all'Asta 2a sessione e potrà durare solo il tempo logisticamente possibile fino massimo a 24 ore prima dal 1° anticipo di serie A in programma in calendario (fatto salvo però che la stessa sessione si possa correttamente svolgere con una tempistica minima e congrua).

Le modalità tecniche e di svolgimento saranno esattamente le stesse indicate per le sessioni *Appendice* del calciomercato estivo.

Dopo tale sessione il calciomercato di riparazione invernale di Lega sarà considerato definitivamente concluso.

N.B.1. Occorrerà fare particolare attenzione a non schierare nella propria formazione per la giornata seguente delle competizioni un calciatore che poi sarà svincolato/trasferito nella stessa settimana della disputa della giornata! Purtroppo il sistema della piattaforma leghe.fantacalcio.it memorizza l'ultima formazione contenente anche il calciatore che in quel momento si troverà ancora nella rosa della squadra precedente. In caso di inosservanza (con o senza dolo) si applicheranno come sempre una o più sanzioni (vedere **regola 17**).

N.B.2. Nelle fasi di calciomercato di Lega che prevedono anche la disputa di giornate delle competizioni, tutte le operazioni di svincolo e cessione/acquisto vs. società non autonome con piattaf, di Gioco, che

prevedono clausole e aggiorn. di natura finanziaria particolari, potranno essere effettuate entro e non oltre le 24 ore antecedenti l'inizio del primo match di giornata; se l'operazione fosse comunque richiesta/effettuata dopo tale termine o durante il corso della giornata di serie A, gli effetti saranno considerati ufficiali dal giorno successivo alla conclusione della stessa.

N.B.3. Se un Iscritto non potesse partecipare alle fasi di calciomercato per impedimenti gravi potrà in via eccezionale demandare le sue azioni a una persona di sua fiducia, previa comunicazione all'indirizzo email di Lega prima dell'inizio del Calciomercato di riparazione invernale; tale persona dovrà essere in grado di utilizzare gli strumenti preposti a nome dell'Iscritto, altrimenti non potrà ovviamente partecipare.

Si comunica che su queste operazioni di calciomercato vigerà il più stretto controllo per vigilare su eventuali slealtà atte ad avvantaggiare in modo antisportivo una certa società.
Più nello specifico, compravendite/cessioni temporanee etc. tra società che coinvolgano calciatori lungo-infortunati, già svincolati dalla serie A, fuori rosa, etc…,saranno messe sotto osservazione e considerate annullate se finalizzate al di là di ogni ragionevole dubbio a ottenere esclusivamente in modo delinquenziale e disonesto vantaggi finanziari per le 2 società interessate.
Qualora non potesse essere evitata, 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**); nei casi gravissimi vi sarà la possibile esclusione dell'Iscritto dalla successiva stagione fantacalcistica.

ALTRE NORME

- in occasione delle aste offline, se le stesse per problemi esclusivamente di natura "tecnico-logistica" o per impegni "gravissimi e improrogabili" da parte dei managers dovessero interrompersi, esse riprenderanno (se sarà possibile) in un successivo momento esattamente dal punto in cui si erano interrotte; non sarà effettuato quindi nessun reset.
Se invece per problemi (gravi e non) anche non giustificati uno o più iscritti non potessero essere mai presenti all'asta o non potessero esserci con scarso preavviso o dovessero magari interrompere la propria seduta d'asta (e in tutti i casi non si potesse spostare/continuare in altro orario/data) si effettuerà/continuerà con un tipo di asta deciso dall'Amministrazione in base alla tempistiche e logistiche possibili.
Se infine l'asta dovesse essere non presenziata/abbandonata per indiscutibile e dichiarata volontà (testimoniata dal moderatore) da uno o più managers, la stessa comincerà/proseguirà a tutti gli effetti coi managers restanti.

- i managers potranno sempre cambiare il nome/logo/casacche alle proprie società/squadre da una stagione alla seguente.

- in caso di mancata iscrizione di uno o più manager/s alla successiva stagione di Lega, la sua/loro società con rosa calciatori, patrimonio finanziario e tutte le skills annesse verranno interamente ereditati dal/dai manager/s nuovo/i iscritto/i di cui prenderà/ranno il posto (vedere anche paragrafo nei punti successivi **SKILLS SOCIETA'**). Qualora vi fosse l'ingresso di più di 1 nuovo iscritto, il primo di questi rileverà automaticamente e obbligatoriamente la prima società non più iscritta, e cosi via rispettando l'ordine con le successive.
Nel caso in cui non vi fosse definitivamente e ufficialmente nessun nuovo iscritto la Lega diventerebbe composta da 9 o meno società e, dopo eventuali operazioni finanziarie esercitate dall'Amministrazione a tutela di eventuali accordi/stipule oggettivi con le altre società, la/le società appartenente/i al/ai manager/s non più iscritto/i verrà/anno rimossa/e (con reset di tutte le skills associate) e i calciatori suoi/loro tesserati automaticamente svincolati (vedere anche **regola 8**).

- ancor di più con questa nuova modalità di fantacalcio manageriale e continuativo il Consiglio di Amministrazione terrà la massima allerta sulla corretta e chiara gestione delle rose squadre e di tutto il

calciomercato; brogli e/o situazioni di forte slealtà atte anche ad avvantaggiarsi, favorire o sfavorire qualsivoglia manager (ma che rispettino il presente regolamento), queste potranno essere punite con specifiche sanzioni (vedere **regola 17**), nei casi gravissimi con la possibile esclusione dell'Iscritto dalla successiva stagione fantacalcistica.

ASTA "FANTA ASTA LIVE STILE POKER" O ALTRE…

Sarà una variante possibile della normale Asta Live standard, sarà quindi scelta di comune accordo fra tutti gli Iscritti in base a possibilità e impegni: questa modalità permetterà di effettuare l'asta anche tra persone lontane, utilizzando esclusivamente (per ora) l'app tramite lo smartphone e non ci sarà bisogno di ulteriori collegamenti; funzionerà stile pokerata con tavolo verde e diventerà a pagamento (forse all'interno dell'app che già si può acquistare); le norme che la regoleranno ricalcheranno quelle già utilizzate nell'Asta Live "standard" (quella con tutti in presenza) pur adattandole necessariamente alle funzionalità dell'App.

N.b. se fattibile si potranno utilizzare anche altre applicazioni per l'Asta Live purchè siano adattabili nei fondamentali e il più possibile alle norme già previste per questo tipo di aste. In ogni caso in queste occasioni seduta stante si potranno anche decidere di utilizzare (a maggioranza) norme differenti, esempio tempistiche per la scelta del calciatore, per la puntata, etc.

ASTA CLASSIC (ex stile Ebay)

Avrà una durata spalmata su più ore possibili (dalla mattina alla sera) durante la giornata fissata per l'Asta, saranno sempre in ogni caso concordati per tempo data/orari di svolgimento fra tutti gli iscritti. Benchè la piattaforma web di Gioco ne offri la possibilità, per ragioni logistico-temporali per tutta la durata di quest'asta saranno vietate qualsiasi operazioni di mercato in entrata/uscita da/verso altre società e svincolo calciatori: insomma questa modalità di asta verrà considerata e trattata alla stregua di quella Live.

- I calciatori da poter chiamare in asta saranno esclusivamente quelli contenuti nella "Lista Calciatori Svincolati Leghe.Fantacalcio.it" corrente.
- Durata di ogni singola asta su un calciatore: 1 ora.
- Base d'asta su un calciatore: ovviamente 1 fM, la prima puntata sarà fissata sempre al valore di 1 fM e non potrà essere immessa una cifra in fM superiore.
- Rilancio nell'asta di un calciatore: libero.
- Possibilità di utilizzare l'autobid, ovvero si potrà impostare eventualmente una puntata automatica (che effettuerà il sistema) fino alla cifra in fM desiderata; ad asta assegnata e vincente saranno scalati solo i fM del prezzo effettivo, riavendo la disponibilità degli altri fM non spesi; durante l'asta si potrà annullare/modificare.
- Utilizzo Timeshift: se verrà fatto un rilancio negli ultimi 60 secondi prima del termine di una singola asta, si incrementerà la durata della stessa asta di 2 minuti; se si giungerà in prossimità della scadenza dell'intera sessione di mercato tuttavia il timeshift non andrà oltre la data/orario di fine mercato.
- Verrà sempre visualizzata la società miglior offerente per un calciatore in una singola asta.
- Annullamento/cancellazione di un asta: una volta che è stata avviata non è tassativamente e tecnicamente possibile annullarla.
- Annullamento/cancellazione di una puntata: una volta che è stata effettuata non è tassativamente e tecnicamente possibile annullarla.
- La singola asta può essere lanciata solo ed esclusivamente quando la sua durata le permette di concludersi prima della fine dell'intera sessione di mercato.
- Tutte le operazioni di mercato e gli aggiornamenti delle rose squadre e della lista svincolati Fantacalcio.it come al solito saranno visibili in maniera istantanea sulla piattaforma web di gioco e successivamente sul file Google condiviso "Società".

ASTA SMART (a round, ex stile Ebay rivisitato)

Avrà una durata spalmata su più ore possibili (dalla mattina alla sera) durante la giornata fissata per l'Asta, saranno sempre in ogni caso concordati per tempo data/orari di svolgimento fra tutti gli iscritti. Benchè la piattaforma web di Gioco ne offri la possibilità, per ragioni logistico-temporali per tutta la durata di quest'asta saranno vietatate qualsiasi operazione di mercato in entrata/uscita da/verso altre società e svincolo calciatori: insomma questa modalità di asta verrà considerata e trattata alla stregua di quella Live.

- I calciatori posti in asta finiscono in dei "round", cioè dei contenitori di singole aste che in comune hanno la data/orario di scadenza. L'asta verrà fatta su più round in quanto la capienza massima e fissata sarà di 50 calciatori per round.
- Il numero massimo di aste apribili dal singolo manager nel round sarà 50: questo vincolo vige solo per l'apertura delle aste, naturalmente la partecipazione è invece libera a qualsiasi asta.
- Timeout asta: il tempo limite precedente la scadenza per inserire una nuova asta in un round sarà di 20 minuti (il tempo minimo tra un round e l'altro sarà quindi di 15 + X minuti dove X è il numero di minuti impostati come timeout asta).
- Sarà possibile mettere in asta solo calciatori nel successivo round cronologicamente utile. Si potranno mettere in asta calciatori nel round successivo solo se si è oltre il timeout asta del round in corso oppure se si è raggiunta la capienza massima del medesimo.
- I calciatori da poter chiamare in asta saranno esclusivamente quelli contenuti nella "Lista Calciatori Svincolati Leghe.Fantacalcio.it" corrente.
- Durata di un round e sequenza temporale di questi: sarà decisa di volta in volta di comune accordo fra gli Iscritti.
- Base d'asta su un calciatore: ovviamente 1 fM, la prima puntata sarà fissata sempre al valore di 1 fM e non potrà essere immessa una cifra in fM superiore.
- Rilancio nell'asta di un calciatore: libero.
- Possibilità di utilizzare l'autobid, ovvero si potrà impostare eventualmente una puntata automatica (che effettuerà il sistema) fino alla cifra in fM desiderata; ad asta assegnata e vincente saranno scalati solo i fM del prezzo effettivo, riavendo la disponibilità degli altri fM non spesi; durante l'asta si potrà annullare/modificare.
- Utilizzo Timeshift: se verrà fatto un rilancio negli ultimi 60 secondi prima del termine di una singola asta, si incrementerà la durata della stessa asta di 2 minuti; se si giungerà in prossimità della scadenza dell'intera sessione di mercato tuttavia il timeshift non andrà oltre la data/orario di fine mercato.
- Verrà visualizzata la società miglior offerente per un calciatore in una singola asta.
- Annullamento/cancellazione di un asta: una volta che è stata avviata non è tassativamente e tecnicamente possibile annullarla.
- Annullamento/cancellazione di una puntata: una volta che è stata effettuata non è tassativamente e tecnicamente possibile annullarla.
- Tutte le operazioni di mercato e gli aggiornamenti delle rose squadre e della lista svincolati Fantacalcio.it come al solito saranno visibili in maniera istantanea sulla piattaforma web di gioco e successivamente sul file Google condiviso "Società".

ASTA BUSTA CHIUSE.

Sarà concordato un numero di sessioni d'asta congruo per questa fase di calciomercato.

In una sessione d'asta (con data/orario di apertura e chiusura concordati e stabiliti in precedenza per ognuna di queste) il manager comporrà e invierà al sistema un elenco di calciatori, scelti dalla lista Calciatori Svincolati di Fantacacio.it, con le relative cifre d'acquisto proposte per ogni singolo calciatore (cifra minima equivalente a 1 fM), 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 società (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 eventualmente 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 nuovamente in Lista svincolati, a disposizione

per nuove offerte riservate però solo ai managers coinvolti dalla proposta ex aequo (questa volta cifra minima da proporre dovrà essere quella della precedente proposta aequo); in caso di nuova proposta ex aequo si ripeterà la procedura, per finire in caso entrambi i managers coinvolti non dovessero più fare un offerta perderebbero il diritto sull'offerta esclusiva al calciatore, il quale tornerebbe a disposizione di offerte da parte di tutti i managers.
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 si potrà sapere se esiste una busta in corso (quindi almeno un'offerta in circolazione) su un certo calciatore.
- Qualora un manager acquistasse un calciatore che è nella Lista calciatori svincolati ufficiale e aggiornata Fantacalcio.it 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.fantacalcio.it), in quel caso il calciatore rimarrebbe di proprietà della relativa società fino alla data stabilita per un nuovo mercato calciatori: qualora invece un calciatore giocasse nel campionato di seria A italiano ma non comparisse nella lista ufficiale svincolati Fantacalcio.it (ritardo aggiornamento o errore di leghe.fantacalcio.it), esso non potrà essere acquistato da nessuna società, proprio perché non compare nella suddetta Lista.
- Non si potranno svincolare calciatori durante tutta la fase di questa Asta.
- 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 "STILE DRAFT".
La caratteristica del draft è "the pick", la pescata, perché il calciatore viene scelto quando è il proprio turno diventando di fatto e senza possibilità di rilanci altrui un acquisto definitivo.
Modalità: si svolgerà in una unica serata dove vi sarà la presenza contemporanea di tutti gli iscritti alla Lega (concordati per tempo data/orario fra tutti gli iscritti) ed eventualmente una persona esterna ai competitors, in qualità di moderatore che utilizzerà un apposito software (FantAsta Desktop, sia in versione locale che online web).
Il 1° giro di chiamate avrà un ordine stabilito che deriverà dalla classifica managers di *"Ranking Trofei & Piazzamenti",* partendo dal basso: pertanto il 1° manager con diritto di pesca (pick) sarà l'ultimo in classifica, poi il penultimo e così via fino al primo.
Ci sarà quindi una chiamata (pesca) alla volta di 1 qualsiasi calciatore (nessun limite di ruolo) da parte di ciascun manager secondo l'ordine prestabilito del 1° giro; ogni manager avrà massimo 60 secondi per pronunciare il nome del calciatore, dopodichè perderà il diritto di chiamata la quale passerà al manager successivo nell'ordine (tornerà a chiamare un calciatore al suo turno nel giro successivo); inoltre ogni manager al proprio turno potrà anche pronunciare eventualmente un "Passo!" per passare direttamente la chiamata al manager successivo nell'ordine.
I calciatori da poter chiamare saranno quelli contenuti in quel momento nella "Lista Svincolati Leghe.Fantacalcio.it" (eventualmente anche con asterisco affianco).
Dopo il 1° giro, ad ogni nuovo giro e fino al completamento delle rose (limite numero calciatori, limite cassa budget, ritiro, etc.) l'ordine di scelta dei calciatori da parte dei managers sarà sempre inverso all'ammontare della somma dei valori dei calciatori già acquistati da ognuno: non vi potrà essere quindi alcun rilancio altrui, ma si acquisterà direttamente alla cifra di FantaValore di Mercato (FVM) del calciatore, che sarà già opportunamente parametrizzata al budget medio delle società all'inizio dell'Asta (FVM è su base 1000 ma i valori saranno riproporzionati).
Durante l'Asta non potranno essere in alcun modo effettuati svincoli o compravendite fra società.
Vigerà un serratissimo controllo sulla composizione delle rose da parte del consiglio di amministrazione e del moderatore d'asta (quest'ultimo col software in dotazione avrà fra le sue funzioni principali quella di vigilare e bloccare eventuali azioni non possibili/vietate ai managers). In ogni caso, qualora non potesse essere evitata, per ogni eventuale singola infrazione grave commessa su ogni singola operazione di mercato (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole (vedere **regola 17**).
Il giorno seguente tutte le rose, aggiornate a seguito dell'asta, saranno (se necessario) pubblicate in un documento sulla piattaforma web di Gioco (sezione documenti) e successivamente tutte le relative modifiche a rose e budget caricate nella piattaforma di Gioco.
Se l'asta dovesse interrompersi per problemi esclusivamente di natura "tecnico-logistica" o per impegni

"gravissimi e improrogabili" da parte dei managers, essa riprenderà (se sarà possibile) in un successivo momento esattamente dal punto in cui si era interrotta; non sarà effettuato quindi nessun reset. Se invece non si potesse spostare/continuare in altro orario/data si effettuerà/continuerà con asta "ex stile ebay" (classic/smart su piattaforma di gioco). Se infine l'asta dovesse essere abbandonata per indiscutibile e dichiarata volontà (testimoniata dal moderatore) da uno o più managers, la stessa proseguirà a tutti gli effetti coi managers restanti.

CONTRATTI COI CALCIATORI: DURATA, INGAGGI, POLIZZE ASSICURATIVE, CLAUSOLE RESCISSORIE, RINNOVI, SVINCOLI, CHIUSURE, INADEMPIENZE.

La lista calciatori svincolati fantacalcio.it dovrà essere considerata proprio come un gruppo di calciatori senza squadra, senza quindi nessun costo per il loro acquisto (se non in asta) ma da ingaggiare con relativo stipendio per assumerne il cartellino e quindi tesserarli per la propria società. Pertanto, svincolare un calciatore non significherà (sempre) recuperare alcuna cifra in fM, in quanto lo si starà lasciando senza cartellino e non lo si starà cedendo a nessuna società, rimarrà dunque senza un contratto. La quotazione corrente di ogni calciatore equivarrà al costo base di un ingaggio (indicate più in avanti le varie specifiche).

Quando una società acquista il cartellino di un calciatore, questa dovrà stipulare un contratto con quel calciatore, caratterizzato da una durata, per poter usufruire delle sue prestazioni nelle competizioni. La durata minima del contratto è un semestre; la durata massima 3 anni (3 stagioni). Per i calciatori under 18 (non ancora compiuti i 18 anni di età) la durata massima sarà fissata a 1 anno (1 stagione). Un contratto non potrà mai essere modificato nei suoi parametri fino al suo rinnovo (tale azione costituirà di fatto l'inizio di uno nuovo) e dovrà essere notificato nell'intervallo di tempo che intercorre dall'acquisto del cartellino del calciatore fino massimo alle ore 20:00 del giorno successivo (o prima del termine previsto per l'invio della formazione se la prima scadenza non è tecnicamente rispettabile e se schierato fra i titolari/riserve).
Convenzioni:

- Contratto con durata semestrale: equivarrà sempre a una metà della stagione: un calciatore acquistato in qualsiasi data prima della 19esima giornata del campionato di serie A dovrà avere un ingaggio pagato obbligatorio almeno per mezza annualità, il contratto avrà termine alle ore 20:00 del giorno prima dell'inizio degli AGGIORNAMENTI SOCIETARI (quindi finanziari) DI META' STAGIONE (quella in corso); un calciatore acquistato in qualsiasi data dopo la 19esima giornata del campionato di serie A dovrà avere un ingaggio pagato obbligatorio almeno per mezza annualità, il contratto avrà termine alle ore 20:00 del giorno prima dell'inizio degli AGGIORNAMENTI Finanziari DI INIZIO STAGIONE (quella successiva).
- Contratto con durata annuale: equivarrà sempre ad una stagione intera, il contratto avrà termine alle ore 20:00 del giorno prima dell'inizio degli AGGIORNAMENTI Finanziari di INIZIO STAGIONE (quella successiva).
- Contratto stipulato dopo la 19esima giornata del campionato di serie A: non potrà mai essere annuale, ma semestrale o eventualmente annuale/pluriennale + la semestralità.
- In caso di calcoli aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).

INGAGGI:

Dopo aver acquistato il calciatore (in asta, da altra società, dalla lista svincolati fantacalcio.it) la società avrà tempo fino massimo alle ore 20:00 del giorno successivo per formalizzarne ufficialmente il contratto (o prima del termine previsto per l'invio della formazione se la prima scadenza non è tecnicamente rispettabile e se schierato fra i titolari/riserve); per rendere realistica l'onerosità del contratto che lega un calciatore per più tempo ad una società, l'ingaggio del calciatore corrisponderà annualmente alla sua quotazione corrente all'acquisto moltiplicata per 1 per il 1° anno, per 2 per il 2° anno, per 3 per il 3° anno; il semestrale corrisponderà alla sua quotazione corrente all'acquisto diviso 2 (arrotondata sempre per eccesso alla cifra intera successiva). Il primo stipendio verrà pagato al calciatore

(e quindi prelevato dalle casse della società) non appena ufficializzato il contratto, i successivi sempre e solo nelle date previste per gli aggiornamenti finanziari successivi.
N.b1. Per un calciatore acquistato in asta/dalla lista svincolati fantacalcio.it che fosse ancora privo di contratto dopo le ore 20:00 del giorno successivo all'acquisto, la società interessata pagherà una sanzione pari al triplo dell'ingaggio che avrebbe per ogni 24 ore (entrate) di ritardo (dalla scadenza prevista) fino a regolarizzazione contratto; non sarà schierabile fra i 23 in caso di giornata competizioni, dopo un limite di 168 ore (7 giorni dalla scadenza prevista) verrà svincolato forzatamente dall'Amministrazione con rimborso totale del costo d'acquisto da parte della Lega.
Per un calciatore acquistato da altra società che fosse ancora privo di contratto dopo le ore 20:00 del giorno successivo all'acquisto, la società interessata pagherà una sanzione che corrisponderà in fM alla penale che avrebbe dovuto pagare in caso di svincolo (quello generale, senza eccezioni) l'ex società proprietaria del cartellino per ogni 24 ore (entrate) di ritardo (dalla scadenza prevista) fino a regolarizzazione contratto; non sarà schierabile fra i 23 in caso di giornata competizioni, dopo un limite di 168 ore (7 giorni dalla scadenza prevista) verrà svincolato forzatamente dall'Amministrazione con rimborso totale del costo d'acquisto da parte della Lega.
N.b2. in una stessa stagione e in contiguità tra una e la immediatamente successiva (2a parte 1a stagione e 1a parte stagione successiva) una società X non potrà reingaggiare (in nessuna forma) da una società Y un calciatore che era tesserato nella stessa stagione per la stessa società X: se da controlli si accerterà questo tipo di infrazione, vi sarà una pena severissima in fM pari al seguente calcolo: doppio dell'ingaggio corrente del calciatore interessato x 10. Tale valore sarà addebitato sulle casse della/delle società colpevole/i + ulteriori eventuali sanzioni decise dall'Amministrazione (vedere **regola 17**).

Procedura da seguire: ogni contratto stipulato con un calciatore regolarmente e ufficialmente acquistato dovrà essere sempre inviato via mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com in maniera precisa e comprensibile, che contenga almeno il dato relativo alla durata (polizze assicurative e clausola rescissoria ovviamente opzionali e descritte in seguito), entro le scadenze previste. N.b. se il manager avrà consegnato la formazione prima dello svincolo/acquisto dovrà poi ricordarsi di modificarla o verrà memorizzata e ritenuta sempre ufficiale dal sistema quella ultima inviata/schierata prima dell'inizio della successiva giornata delle competizioni (pena l'applicazione, in caso di inosservanza con o senza dolo, di una o più sanzioni, vedere **regola 17**). In presenza di mail contenente dati errati/parziali/poco chiari, oltre il termine temporale previsto, il contratto non sarà autorizzato e sarà considerato nullo (con riposta di ko alla mail).
In linea generale una volta inviata la comunicazione con mail questa non potrà essere più modificata o annullata, non si accetteranno più variazioni di alcun tipo anche se vigesse ancora la tempistica. Lo si potrà fare solo pagando una penale equivalente in fM all'ingaggio annuale corrente del calciatore (sempre ovviamente entro le scadenze previste). Resteranno fuori da questa norma (sempre ovviamente entro le scadenze previste) le comunicazioni non conformi o che riguardano calciatori che hanno subito un concreto cambio di "stato" , ex. usciti da Lista/diventati asteriscati, infortunati con decorso 10 giornate continuative etc.
Il Consiglio di Amministrazione in occasione delle stipule valide coi calciatori, ad autorizzazione avvenuta effettuerà il prelievo dell'ammontare del 1° stipendio dalle casse della società e ufficializzerà e registrerà il contratto coi relativi parametri su un file sempre aggiornato, condiviso (in lettura) e linkato sul portale web della Salento League (Home –> Menu –> Stagione –> Società); n.b. trattandosi di un file Google, sarà necessario possedere un account Gmail per la visualizzazione.

POLIZZE ASSICURATIVE:
All'acquisto del cartellino del calciatore (in Lista A e non asteriscato), e quindi nel suo contratto, potranno essere stipulate opzionalmente 2 polizze assicurative, che vigeranno sempre per tutta la durata del contratto e seguiranno le scadenze dei pagamenti già previste per gli ingaggi (si intende pagamento stagionale). Potranno essere eventualmente chiuse (con alcun rimborso dello già speso) ma non più riaperte con lo stesso contratto in vigore (eventualmente con un rinnovo di contratto); non potranno essere in ogni caso aperte durante il contratto in essere. Tali polizze se non espressamente richiesta la chiusura continueranno a essere attive sul calciatore finchè ne si possiederà il cartellino (anche quindi cogli eventuali futuri rinnovi di contratto).

- POLIZZA ASSICURATIVA “ABBANDONO SERIE A”: in qualsiasi momento della stagione, in caso un calciatore in forza alla propria società abbandoni la serie A quindi esca dalla Lista calciatori Fantacalcio.it/appaia asterisco affianco al nome (trasferimento all’estero/categoria minore, senza contratto, ritiro dal calcio giocato, arresto, morte, etc.), la società (solo in caso di svincolo) otterrebbe un indennizzo.
  La polizza avrà costo fisso (il premio assicurativo) annuale uguale all’ ingaggio del 1° anno del contratto in essere del calciatore (n.b. con rinnovo trattasi chiaramente di un nuovo contratto); nel caso di contratto di durata di un solo semestre o di polizza attivata a metà stagione (quindi per tutti i contratti di durata pari a tot anni e mezzo), per il primo semestre il costo della polizza sarà ovviamente ridotto della metà (con il solito sistema degli arrotondamenti).
  L’indennizzo in fM sarà pari al doppio dell’ultimo premio assicurativo pagato moltiplicato per le restanti annualità/semestralità di contratto compresa quella in corso (nel conteggio delle annualità/semestralità di contratto si terrà in considerazione solo il contratto in essere, non il rinnovo anche se già comunicato).
  L’indennizzo verrà accreditato con lo svincolo del calciatore.
- POLIZZA ASSICURATIVA “STOP”: avrà costo fisso (il premio assicurativo) annuale uguale all’ ingaggio del 1° anno del contratto in essere del calciatore (n.b. con rinnovo trattasi chiaramente di un nuovo contratto); nel caso di contratto di durata di un solo semestre o di polizza attivata a metà stagione (quindi per tutti i contratti di durata pari a tot anni e mezzo), per il primo semestre il costo della polizza sarà ovviamente ridotto della metà (con il solito sistema degli arrotondamenti). La copertura agirà esclusivamente dall’’inizio alla fine delle competizioni agonistiche (anche in più stagioni consecutive) e indennizzerà la società dello stop che dovrà essere avvenuto in maniera TANGIBILE/SCRITTA/PRECISA nelle competizioni per minimo 10 giornate di campionato di A continuative causa infortunio/squalifica/fuori rosa/sospensione/arresto/allontanamento; la società sarà quindi indennizzata di un totale di fM pari al valore di 1/3 del costo dell’ultimo premio assicurativo pagato per il numero di giornate totali di stop (anche di più stagioni consecutive); in caso di calcoli aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all’unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5). L’indennizzo verrà accreditato non appena segnalato dal manager suo proprietario (al rientro del calciatore) e “certificato” dai siti web di fantacalcio.it o leghe.fantacalcio.it.
  N.B. con polizza attiva per un calciatore, in caso di uscita dalla A/asterisco allo stesso/trasferimento definitivo, la medesima polizza sarà da considerarsi a tutti gli effetti valida con diritto all’indennizzo se sussisteranno ugualmente le condizioni sopra descritte.

NOTA BENE: in caso di acquisto/rinnovo di calciatori con polizza non già presente questi non si potranno assicurare per la relativa delle 2 polizze possibili se da comunicazione esclusivamente dei siti web di fantacalcio.it o leghe.fantacalcio.it vengano stimati in maniera TANGIBILE/SCRITTA/PRECISA per almeno 10 giornate continuative (o con campionato finito/stagione finita) con assenza per infortunio/squalifica/fuori rosa/sospensione/arresto/allontanamento, abbandono serie A quindi uscita da Lista calciatori Fantacalcio.it/asterisco affianco al nome (trasferimento all’estero/categoria minore, senza contratto, ritiro dal calcio giocato, arresto, morte, etc.); solo quando tornati fruibili in tutte le casistiche “standard” (in Lista A/convocati) tali calciatori potranno essere assicurati come da prassi con l’attivazione delle polizze al successivo rinnovo di contratto (se ancora fruibili).
In riferimento a quanto scritto sopra, in caso di acquisto/rinnovo di calciatori con polizza già presente si procederà come segue: per la polizza ABBANDONO SERIE A non si potrà effettuare la polizza assicurativa; per la polizza STOP sarà possibile confermare la polizza assicurativa.

<u>Modalità richiesta acquisto/chiusura polizze assicurative:</u>
Nel contratto (o rinnovo di contratto) del calciatore dovrà semplicemente essere scritta la volontà di acquistare la relativa polizza indicandone precisamente il nome, provvederà poi l’Amministrazione ad addebitare alle casse della società il costo in fM della stessa.
Altresì per ottenerne la chiusura occorrerà inviare specifica mail di richiesta in qualsiasi momento della stagione, l’assicurazione verrà subito rimossa dal calciatore senza alcun rimborso dello speso; per acquistarne nuovamente una bisognerà indicarlo nella mail di eventuale rinnovo di contratto del calciatore interessato.

Modalità richiesta erogazione indennizzo copertura assicurativa "Abbandono serie A":

- dopo aver svincolato il calciatore, si dovrà inviare una mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com richiedendo l'erogazione della copertura assicurativa prevista, indicando quindi obbligatoriamente la presenza dei requisiti. In assenza di un dato preciso sulla piattaforma web di gioco utilizzata (tempi e cause giornalistici) o di mail contenente dati parziali/poco chiari, la richiesta di erogazione non verrà accolta (con riposta di ko alla mail).
  Occorrerà eventualmente inviare una nuova richiesta via mail che sarà nuovamente vagliata in base ai requisiti necessari. Il Consiglio di Amministrazione in occasione di questi particolari svincoli, a email ricevuta ed autorizzazione concessa, opererà appena possibile manualmente l'accredito dell'indennizzo nelle casse della società.

Modalità richiesta erogazione indennizzo copertura assicurativa "Stop":
si dovrà inviare una mail segnalante all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com comunicando appunto (dopo il rientro del calciatore) l'ammontare e le date di inizio/fine delle giornate di stop del proprio calciatore (sempre tassativamente minimo 10 e continuative!), comprovate e pubblicate solo sui siti web su enunciati.
Dopo le opportune verifiche da parte dell'Amministrazione sull'effettiva durata dello stop, verrà accreditato l'indennizzo previsto.
In assenza di un dato preciso sui siti web su riportati (tempi e cause giornalistici) o di mail contenente dati parziali/poco chiari l'indennizzo non verrà autorizzato ed erogato (con riposta di ko alla mail).
Occorrerà eventualmente inviare una nuova segnalazione via mail nelle successive giornate, la quale sarà nuovamente vagliata in base ai requisiti necessari.

CLAUSOLE RESCISSORIE:
Nei contratti stipulati coi propri calciatori potranno essere inserite le clausole rescissorie: esse infatti permetteranno a questi di recedere istantaneamente e unilateralmente nelle sessioni previste per il calciomercato (anche se sotto contratto) con la società di appartenenza dietro il pagamento di una determinata cifra: tale cifra giuridicamente deve essere pagata dallo stesso calciatore per liberarsi del contratto, ma, come già succede nel calcio reale, sarà una certa società che vuole acquistarlo che pagherà in concreto la relativa clausola. Tali clausole potranno essere inserite in qualsiasi momento della stagione agonistica, potranno avere una durata stabilita non inferiore a una semestralità (vedere norma durata minima ingaggio) e avranno come unità di misura temporale i multipli delle semestralità (vedere norma durata minima ingaggio); potranno essere inserite anche successivamente alla stipula del contratto in essere, e una volta inserite non potranno essere più modificate o eliminate fino alla data stabilita di chiusura o all'eventuale rinnovo del contratto.
Per comunicare l'inserimento della clausola occorrerà che il manager invii una mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com. In caso di mail contenente dati non corretti, la comunicazione sarà considerata nulla (con riposta di ko alla mail); occorrerà eventualmente inviare una nuova comunicazione via mail che sarà nuovamente vagliata in base ai dati riportati.
In linea generale una volta inviata la comunicazione mezzo mail questa non potrà essere più modificata o annullata, non si accetteranno più variazioni di alcun tipo anche se vigesse ancora la tempistica. Lo si potrà fare solo pagando una penale equivalente in fM all'ingaggio annuale corrente del calciatore. Resteranno fuori da questa norma le comunicazioni non conformi o che riguardano calciatori che hanno subito un concreto cambio di "stato", ex. usciti da Lista/diventati asteriscati, infortunati con decorso 10 giornate continuative etc.
Il Consiglio di Amministrazione, ad autorizzazione avvenuta, ufficializzerà e registrerà la clausola su un file sempre aggiornato, condiviso e linkato sul portale web della Salento League (Home –> Menu –> Stagione –> Società).

RINNOVI:
In qualsiasi momento della durata contrattuale e della stagione, prima della scadenza del contratto, nello specifico entro le ore 20:00 del giorno prima in cui avverranno gli AGGIORNAMENTI SOCIETARI Finanziari e, in caso di calciomercato di serie A/di Lega già in corso, le ore 20:00 del giorno prima di inizio del primo di questi, si potrà stipulare un rinnovo col calciatore di cui si detiene il cartellino: il

rinnovo non sarà altro che un nuovo contratto stipulato (quindi con partenza ai primi "Aggiornamenti Societari finanziari" successivi e con anche eventuale nuova polizza assicurativa da legarsi), ma con alcune caratteristiche differenti:

- per rendere sempre realistica l'onerosità di un contratto rinnovato che lega un calciatore ancor più tempo ad una società, l'ingaggio del calciatore corrisponderà annualmente alla sua quotazione corrente (al momento della comunicazione del rinnovo) moltiplicata dapprima per 2 se 1° rinnovo (per 4 se 2° rinnovo, per 8 se 3° rinnovo e così via raddoppiando...) poi come sempre per 1 per il 1° anno, per 2 per il 2° anno, per 3 per il 3° anno; il semestrale corrisponderà sempre alla sua quotazione corrente al rinnovo diviso 2 (arrotondata per eccesso alla cifra intera successiva).
- il rinnovo di contratto con un calciatore non potrà mai equivalere a una richiesta di accorciamento del contratto ancora in essere (dalla stagione 2024/25 saranno straordinariamente accettati rinnovi con accorciamenti di contratto solo su contratti che prevedono più di 3 stagioni).
- il rinnovo di contratto con un calciatore potrà equivalere magari anche solo all'inserimento di una polizza assicurativa, confermando quindi gli anni di contratto già in essere: ovviamente l'ingaggio sarà ricalcolato secondo le norme standard già previste.
- col rinnovo di contratto di un calciatore a metà stagione il cui ingaggio è stato pagato per l'intera annualità, vi sarà il rimborso della semestralità già pagata relativa al contratto precedente (questa semestralità infatti sarà inclusa e pagata nel nuovo contratto rinnovato).
- in generale per un calciatore fuori Lista Fantacalcio.it o con asterisco affianco si potrà effettuare il rinnovo di contratto, con quotazione sempre congelata ovvero l'ultima del contratto in essere/conosciuta prima dell'uscita; in caso di un suo eventuale ritorno in Lista A/senza asterisco la stessa rimarrà congelata (come da prassi) fino ad un eventuale ulteriore rinnovo.
- in caso di comunicazione di rinnovo per un calciatore in Lista A/non asteriscato che dovesse diventare con gli Aggiornamenti Societari fuori Lista A/asteriscato esso avrà il contratto rinnovato automaticamente alla quotazione interessata che sarà congelata (l'eventuale inserimento di polizza assicurativa sarà in automatico annullato); solo al suo ritorno si potrà inserire la polizza, attiva con l'eventuale rinnovo di contratto (se ancora in Lista A/non asteriscato).
- in caso di comunicazione di rinnovo (inclusa polizza assicurativa Abbandono) per un calciatore in Lista A/non asteriscato che dovesse diventare con gli Aggiornamenti Societari fuori Lista A/asteriscato (o che già lo era) e per il quale già si possedeva una polizza assicurativa, col rinnovo costo e indennizzo polizza saranno "congelati" ad addebito e accredito relativi all'ultimo premio assicurativo pagato, quando il calciatore era ancora in Lista A/non asteriscato; solo al rientro del calciatore in Lista/privo di asterisco la polizza automaticamente sarà scongelata (in addebito e accredito) e aggiornata al contratto in essere.
- in caso di calciatore (con rinnovi di contratto di precedenti stagioni) in Lista A/non asteriscato che dovesse diventare con gli Aggiornamenti Societari fuori Lista A/asteriscato (o che già lo era) e per il quale già si possedeva una polizza assicurativa, costo e indennizzo polizza saranno "congelati" ad addebito e accredito correnti; solo al rientro del calciatore in Lista/privo di asterisco la polizza automaticamente sarà scongelata (in addebito e accredito) e aggiornata al contratto in essere.
- per finire, in caso di comunicazione di rinnovo per un calciatore privo di polizza Stop e che agli Aggiornamenti Societari risultasse stimato, da comunicazione esclusivamente dei siti web di fantacalcio.it o leghe.fantacalcio.it in maniera TANGIBILE/SCRITTA/PRECISA per almeno 10 giornate continuative (o con campionato finito/stagione finita) assente per infortunio/squalifica/fuori rosa/sospensione/arresto/allontanamento, l'eventuale inserimento di polizza assicurativa Stop sarà in automatico annullato; solo quando rientrerà normalmente nei convocati si potrà inserire la polizza, attiva con l'eventuale rinnovo di contratto (se ancora tra i convocati).
- NOTA IN CASO DI TRASFERIMENTO PROPRIETA' SOCIETARIA: in caso di mancata iscrizione di un manager alla successiva stagione di Lega, e qualora vi sia un nuovo manager che iscrivendosi alla Lega ne prenda il posto e ne rilevi quindi interamente la sua società, tutti i contratti in scadenza (agli aggiornamenti societari immediatamente successivi) dei calciatori posseduti verranno in maniera straordinaria "congelati" anche dopo la data entro la quale occorrerebbe esercitare gli eventuali rinnovi; solo in questa precisa situazione tale data sarà posticipata alle ore 20:00 del giorno prima in cui avverranno gli AGGIORNAMENTI SOCIETARI Finanziari.

Procedura da seguire: dovrà essere sempre inviata una comunicazione via mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com in maniera precisa e comprensibile, che contenga almeno i dati

relativi alla durata e alla quotazione corrente (polizze assicurative e clausola rescissoria ovviamente opzionali ma se non riportate non saranno mai considerate incluse nel contratto rinnovato), entro le scadenze previste; n.b. se il manager avrà consegnato la formazione prima dello svincolo/acquisto dovrà poi ricordarsi di modificarla o verrà memorizzata e ritenuta sempre ufficiale dal sistema quella ultima inviata/schierata prima dell'inizio della successiva giornata delle competizioni (pena l'applicazione, in caso di inosservanza con o senza dolo, di una o più sanzioni, vedere **regola 17**). In presenza di mail contenente dati errati/parziali/poco chiari, oltre il termine temporale previsto, il contratto non sarà autorizzato e sarà considerato nullo (con riposta di ko alla mail); occorrerà eventualmente inviare nuova mail che sarà nuovamente vagliata in base ai dati riportati.
In linea generale una volta inviata la comunicazione mezzo mail questa non potrà essere più modificata o annullata, non si accetteranno più variazioni di alcun tipo anche se vigesse ancora la tempistica. Lo si potrà fare solo pagando una penale equivalente in fM all'ingaggio annuale corrente, prima del rinnovo, del calciatore (sempre ovviamente entro le scadenze previste). Resteranno fuori da questa norma (sempre ovviamente entro le scadenze previste) le comunicazioni non conformi o che riguardano calciatori che hanno subito un concreto cambio di "stato", ex. usciti da Lista/diventati asteriscati, infortunati con decorso 10 giornate continuative etc. Il Consiglio di Amministrazione in occasione delle stipule valide coi calciatori, ad autorizzazione avvenuta effettuerà il prelievo dell'ammontare del 1° stipendio dalle casse della società e ufficializzerà e registrerà il rinnovo di contratto coi relativi parametri su un file sempre aggiornato, condiviso e linkato sul portale web della Salento League (Home –> Menu –> Stagione –> Società).

SVINCOLI:
Un calciatore sotto contratto non potrà mai essere svincolato, con queste eccezioni:

- un calciatore, esclusivamente acquistato/rinnovato nella stagione corrente, che avrà disputato meno del 10% (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più, arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5) delle gare ufficiali nella serie A italiana (gara disputata => presenza in serie A riportata nelle statistiche della piattaforma web di Gioco), potrà essere svincolato: ovviamente si terrà conto del totale delle gare disputate da quando è stato ingaggiato/rinnovato nella propria società fino alla eventuale richiesta di svincolo; tale svincolo si potrà applicare solo dopo la disputa di almeno 1 giornata di una qualsiasi competizione agonistica.
  La società percepirà dallo svincolo 0 fM e non dovranno essere pagati gli stipendi previsti fino alla fine del contratto, nessun rimborso però su quello già pagato. Durante le sessioni di calciomercato tale operazione può avvenire in autonomia sulla piattaforma web di Gioco ma sarà necessario obbligatoriamente corredarla da una mail di comunicazione da parte del manager all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com, in modo che l'Amministrazione possa subito effettuare i dovuti accertamenti. In caso di requisiti non corretti, il calciatore verrà reintegrato manualmente dall'Amministrazione nella società interessata (con risposta di ko alla mail).
- un calciatore abbandona la serie A (fuori Lista calciatori Fantacalcio.it/appare asterisco affianco al nome per trasferimento all'estero/categoria minore, senza contratto, ritiro dal calcio giocato, morte, etc.) e quindi "simbolicamente" rompe il contratto: la società (anche dunque con calciatore sotto contratto) qualora decidesse di svincolarlo percepirà di base sempre l'ingaggio annuale o semestrale già pagato e anche una cifra in fM che scaturirà dal calcolo: quotazione di acquisto fissa all'acquisto/rinnovo x n° di anni di contratto rimasti oltre quello corrente (penale "simbolicamente" pagata dal calciatore); si sommerà a tutto questo anche l'eventuale indennizzo della polizza assicurativa ABBANDONO SERIE A (qualora preventivamente acquistata); vedere anche **regola 11** CALCIOMERCATO "JOLLY".
  ATTENZIONE: ciò non varrà per calciatori acquistati o con contratto rinnovato da già fuori Lista/asteriscati.
  Nel primo caso si potrà ottenere solo il rimborso dell'ingaggio già pagato (a prescindere dal n° di anni contrattualizzati).
  Nel secondo caso si potrà ottenere sempre il rimborso dell'ingaggio già pagato + l'eventuale indennizzo della polizza assicurativa ABBANDONO SERIE A già congelata (qualora preventivamente acquistata).
  Ovviamente non dovrà essere pagato nessuno degli stipendi previsti fino alla fine del contratto, durante le sessioni di calciomercato tale operazione può avvenire solo mediante invio mail

all'indirizzo di Lega (l'Amministrazione farà i dovuti accertamenti e provvederà allo svincolo sulla piattaforma di Gioco).

- si potrà svincolare ugualmente un qualsiasi calciatore (che non rientri nelle sopracitate eccezioni) pagando una penale ("simbolicamente" la buonuscita al calciatore) in un'unica soluzione che sarà data dal totale: la metà delle annualità/semestralità di ingaggio rimaste da pagare fino alla fine del contratto + la metà dell'annualità/semestralità di ingaggio pagato nella stagione corrente (utilizzando le solite impostazioni sull'arrotondamento già presenti e previste in altre norme); ovviamente la società non percepirà dallo svincolo alcun rimborso dell'ingaggio appunto già pagato; n.b. nel caso di calciatore acquistato da altra società e svincolato nella stessa stagione dell'acquisto, la penale da pagare non sarà calcolata sul contratto in essere, ma sulla base della durata dell'ex contratto con la società ex proprietaria del cartellino. Durante le sessioni di calciomercato tale operazione può avvenire in autonomia sulla piattaforma web di Gioco ma sarà necessario obbligatoriamente corredarla da una mail di comunicazione da parte del manager all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com, in modo che l'Amministrazione possa subito esercitare la penale sulle casse della società interessata; n.b. Lo svincolo ovviamente sarà possibile solo se la società interessata avrà in cassa fondi a sufficienza per il pagamento della penale.

  N.B1. Resta inteso che un calciatore potrà essere svincolato solo se ci si troverà in una finestra standard di calciomercato di Lega o con requisiti per calciomercato Jolly.

  N.B2. Nelle fasi di calciomercato di Lega che prevedono anche la disputa di giornate delle competizioni, tutte le operazioni di svincolo e cessione/acquisto vs. società non autonome con piattaforma di Gioco, che prevedono clausole e aggiornamenti di natura finanziaria particolari, potranno essere effettuate entro e non oltre le 24 ore antecedenti l'inizio del primo match di giornata; se l'operazione fosse comunque richiesta/effettuata dopo tale termine o durante il corso della giornata di serie A, gli effetti saranno considerati ufficiali dal giorno successivo alla conclusione della stessa.

  N.B3. In linea generale una volta inviata la comunicazione mezzo mail questa non potrà essere più modificata o annullata, non si accetteranno più variazioni di alcun tipo anche se vigesse ancora la tempistica. Lo si potrà fare solo pagando una penale equivalente in fM all'ingaggio annuale corrente (o alla somma se più), prima dello svincolo, del calciatore (sempre ovviamente entro le scadenze previste). Resteranno fuori da questa norma (sempre ovviamente entro le scadenze previste) le comunicazioni non conformi o che riguardano calciatori che hanno subito un concreto cambio di "stato", ex. usciti da Lista/diventati asteriscati, infortunati con decorso 10 giornate continuative etc.

CHIUSURE:

Se la società proprietaria del cartellino del calciatore non ne rinnoverà il contratto entro la scadenza prevista, agli AGGIORNAMENTI Finanziari il calciatore si svincolerà naturalmente e confluirà nella Lista Svincolati Fantacalcio.it. Ovviamente la società percepirà 0 fM.

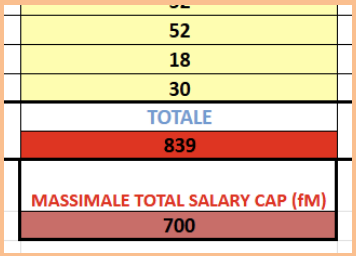
TOTAL SALARY CAP (TSC)

Il Total Salary Cap (TSC) stagionale sarà dato da un massimale unico imposto dalla Lega sul totale in fM derivante dalla somma degli ingaggi dei singoli calciatori che compongono la rosa della squadra, con le seguenti specifiche: saranno inclusi i calciatori ricevuti in prestito (con eventuale ingaggio a carico), saranno esclusi tutti i calciatori ceduti in prestito, con ingaggio a carico o meno: in pratica saranno considerati solo i calciatori fra i 50 in forza realmente alla squadra (tabella in alto del file Google "Società").

L'ammontare di questo massimale potrà variare (presumibilmente di poco) di stagione in stagione, sarà ottenuto infatti con le seguenti logiche/calcoli oggettivi: ad ogni inizio stagione dalla solita 1a Lista Calciatori Fantacalcio.it pubblicata (e scaricata) verranno presi i valori massimi della quotazione calciatore in ogni ruolo e moltiplicati per il numero proporzionale (modulo standard 3886) di calciatori per ruolo in una rosa con limite 50 calciatori come le nostra, ovvero:

Quot. Massima x 6 (portieri) = valore in fM di massimale per la stagione corrente da addizionare

Quot. Massima x 16 (difensori) = valore in fM di massimale per la stagione corrente da addizionare
Quot. Massima x 16 (centrocampisti) = valore in fM di massimale per la stagione corrente da addizionare
Quot. Massima x 12 (attaccanti) = valore in fM di massimale per la stagione corrente da addizionare
Tot. 50 calciatori
Massimale Port. + massimale Dif. + massimale Cen. + massimale Att. => Valore soglia massimale unico Total Salary Cap.
Con un esempio specifico, la soglia del massimale equivarrà quindi a:
Portieri (quot. 16 fM x6) avranno massimale ingaggio fM 96
Difensori (quot. 20 fM x16) avranno massimale ingaggio fM 320
Centrocampisti (quot. 30 fM x16) avranno massimale ingaggio fM 480
Attaccanti (quot. 34 fM x12) avranno massimale ingaggio fM 408
96 fM + 320 fM + 480 fM + 408 fm = 1304 fM => SOGLIA MASSIMALE UNICO TSC
Ogni società dunque dovrà obbligatoriamente rientrare nel parametro imposto, rappresentato da questo massimale: dovrà farlo obbligatoriamente entro la macro sessione di calciomercato corrente (estivo o di riparazione invernale), dopo gli aggiornamenti societari. In caso di persistenza del superamento della soglia di massimale, si incorrerà naturalmente in una o più sanzioni commisurate all'entità, anche temporale, dell'infrazione, come sempre decise dall'Amministrazione in base alla regola 17 (dopo l'estinzione della stessa); in caso di calciomercato jolly, verranno bloccati già dall'Amministrazione eventuali superamenti di soglia massimale, negando l'autorizzazione ad eventuale acquisto calciatore.
Specifichiamo in conclusione: agli Aggiornamenti societari di Inizio/Metà stagione (calcolati) sarà quindi permesso arrivare con superamento della soglia del massimale, anche dopo lo svolgimento delle Aste sarà permesso il superamento della soglia del massimale, l'importante sarà sempre chiudere la macro sessione di calciomercato corrente (estivo o di riparazione invernale) all'interno del parametro stabilito.
Tutto ciò permetterà quindi di avere sempre ampi margini di tempo e strategia per effettuare una molteplice varietà di operazioni sui calciatori o con altre società.
Il quadro completo in fM del valore di massimale unico stagionale e del totale degli ingaggi dei propri calciatori sarà sempre calcolato in tempo reale e comodamente visibile/consultabile sul file Google "Società" (nel foglio relativo alla propria Società); sarà anche visibile un praticissimo alert di celle evidenziate di rosso per l'eventuale extra soglia massimale.



Per questa stagione, come da prima Lista ufficiale emessa dalla piattaforma di Gioco, questo il calcolo per il TSC:
18 quotaz. massima POR X 6 = 108 fM
32 quotaz. massima DIF X 16 = 512 fM
30 quotaz. massima CEN X 16 = 480 fM
35 quotaz. massima ATT X 12 = 420 fM
108 fM + 512 fM + 480 fM + 420 fm = **1520 fM => SOGLIA MASSIMALE UNICO TSC**

INADEMPIENZE

Se agli Aggiornamenti Societari (o in altri momenti della stagione) si verificheranno impossibilità da parte dell'Amministrazione a effettuare prelievi sulle casse di una società (per pagamenti dovuti ad altre società o eventuali penali o qualsiasi altro tipo di addebito) causa fondi non o parzialmente disponibili,

se vi saranno in generale inosservanze (non rimediabili) verso altre società, si applicheranno delle penali: premettendo che le società vittime verranno (nei limite del possibile) saldate dal "fondo virtuale" rappresentato dall'Amministrazione e comunque in base al tipo di accordo violato, per ogni singola infrazione commessa (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevoli (vedere **regola 17**); se necessario inoltre verranno congelati momentaneamente i debiti della società insolvente e questa dovrà provvedere nella stessa/1a sessione di mercato disponibile a sanare la sua situazione economica, ad esempio svincolando o cedendo ad altre società alcuni calciatori di sua scelta; fino all'estinzione del debito (verso l'Amministrazione), la società non potrà fare alcuna operazione di mercato in entrata che comporti spese (acquisti in asta, acquisti da altre società, scambi con altre società che comportino un peggioramento della propria posizione debitoria). N.B. si rammenta che non verranno mai elargiti prestiti/finanziamenti concordati dal "fondo virtuale" rappresentato dall'Amministrazione né si avrà la possibilità di trasferire i fondi in maniera posticipata.

TRASFERIMENTI/COMPRAVENDITE CALCIATORI FRA SOCIETA'

Un calciatore sotto contratto (anche uscito da Lista A/con asterisco affianco), esclusivamente durante le sessioni di calciomercato di Lega previste, potrà essere trasferito ad un'altra società a cifre in fM liberamente pattuite fra le parti, ovvero: ceduto/venduto o acquistato a titolo definitivo, con diritto di recompra, con clausola rescissoria, ceduto a titolo temporaneo (prestato) in maniera gratuita, onerosa, con diritto/obbligo di riscatto, con contro-riscatto, con clausole sul rendimento/future rivendite, con modalità rateale, etc (si potrà avere la massima libertà).

Ogni tipo di trasferimento dovrà obbligatoriamente avere una durata minima di una semestralità ed essere regolato da accordi chiari, comprensibili e dettagliati fra le società interessate; una volta stipulati non potranno essere modificati o annullati da una delle parti in causa: lo si potrà fare solo col placet di tutte le parti col pagamento di una penale (vedere specifiche ed eccezioni descritte più avanti). Non sarà mai accettato alcun tipo di accordo verbale o che comunque non sia riportato per iscritto nella stipula e quindi nella relativa mail.
Tutti gli accordi e le stipule saranno sempre cadenzati e rispetteranno le scadenze degli Aggiornamenti Societari (sia di Inizio che di Metà stagione).

N.B1. In caso di trasferimento calciatore a titolo temporaneo di qualsiasi tipo, la società proprietaria del cartellino sarà sempre l'unica titolare del pagamento dell'eventuale polizza assicurativa a lui legata, e pertanto sarà sempre l'unica beneficiaria dell'eventuale copertura assicurativa, qualora e quando ce ne fossero i requisiti. Si conviene quindi in linea generale, in caso di discussione di accordo, che la società ricevente faccia le opportune valutazioni su cifre e parametri da includere.
N.B2. In una stessa stagione e in contiguità tra una e la immediatamente successiva (2a parte 1a stagione e 1a parte stagione successiva) una società X non potrà reingaggiare (in nessuna forma) da una società Y un calciatore che era tesserato nella stessa stagione per la stessa società X: se da controlli si accerterà questo tipo di infrazione, vi sarà una pena severissima in fM pari al seguente calcolo: doppio dell'ingaggio corrente del calciatore interessato x 10. Tale valore sarà addebitato sulle casse della/delle società colpevole/i + ulteriori eventuali sanzioni decise dall'Amministrazione (vedere **regola 17**).
N.B3. Saranno vietati e quindi non autorizzati gli accordi/trasferimenti/compravendite di calciatori fra società che prevedano un "pacchetto unico" di calciatori associati ad un'unica cifra di fM.

Procedura da seguire: gli accordi che prevedano cessioni temporanee o almeno un parametro da specificare (per intenderci extra piattaforma web di Gioco leghe.fantacalcio.it) e tutte le richieste che potrebbero scaturire da questi accordi dovranno essere inviati via mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com in maniera comprensibilmente identica dalle società interessate dagli stessi, entro le scadenze previste. N..b. se il manager avrà consegnato la formazione prima dello svincolo/acquisto dovrà poi ricordarsi di modificarla o verrà memorizzata e ritenuta sempre ufficiale dal sistema quella ultima inviata/schierata prima dell'inizio della successiva giornata delle

competizioni (pena l'applicazione, in caso di inosservanza con o senza dolo, di una o più sanzioni, vedere **regola 17**). In presenza di mail contenente dati parziali/poco chiari, non coincidenti fra le parti, oltre il termine temporale previsto, l'accordo e quindi l'operazione non saranno autorizzati ma saranno considerati nulli (con riposta di ko alla mail); occorrerà eventualmente inviare nuove mail che saranno nuovamente vagliate in base ai dati riportati.
In linea generale una volta inviata la comunicazione mezzo mail da tutte le società coinvolte non potrà essere più modificata o annullata anche se con reciproco accordo, non si accetteranno più variazioni di alcun tipo anche se vigesse ancora la tempistica. Lo si potrà fare solo pagando (per ogni società coinvolta) una penale pari alla somma degli ingaggi annuali dei calciatori interessati, per ciascuna stipula coinvolta (sempre ovviamente entro le scadenze previste). Resteranno fuori da questa norma (sempre ovviamente entro le scadenze previste) le comunicazioni non conformi o che riguardano (con reciproco accordo) calciatori che hanno subito un concreto cambio di "stato", ex. usciti da Lista/diventati asteriscati, infortunati con decorso 10 giornate continuative etc.
Il Consiglio di Amministrazione in occasione di questi accordi inviati via mail, ad autorizzazione avvenuta ufficializzerà e registrerà la stipula coi relativi parametri su un file sempre aggiornato, condiviso e linkato sul portale web della Salento League (Home –> Menu –> Stagione –> Società).

Titolo definitivo

Sarà una operazione di vendita classica: una volta effettuata l'operazione, occorrerà poi che la società nuova proprietaria del cartellino stipuli il nuovo contratto di ingaggio al calciatore (ed eventuale polizza assicurativa) entro i termini previsti e secondo le regole già previste (il precedente contratto con la precedente società sarà considerato ovviamente chiuso); la società ex proprietaria del cartellino chiaramente non dovrà più pagare alcun ingaggio/polizza al calciatore interessato e percepirà appena possibile dall'Amministrazione un rimborso sull'ingaggio già saldato del 100% (se operazione avvenuta nel calciomercato estivo) o del 50% (se operazione avvenuta nel calciomercato di riparazione invernale).
N.B. i calciatori durante una stagione possono essere tesserati per un massimo di 3 società: durante questo periodo il calciatore è abilitato a disputare partite solo per 2 delle 3 società.

Titolo definitivo con diritto di recompra

Sarà una operazione di vendita classica (uguale a quella "Titolo definitivo") ma col diritto a favore della società cedente di avere la facoltà di riacquistare a titolo definitivo il diritto alle prestazioni sportive del calciatore trasferito precedentemente a titolo definitivo: sarà obbligatorio specificare nell'atto di trasferimento la cifra in fM di riacquisto ed eventuali tempistiche (restando il divieto di riacquisto per la stagione in corso). Chiaramente il diritto da parte della società cedente dovrà essere esercitato anche entro la scadenza prevista del contratto del calciatore.
Un calciatore ceduto con diritto di recompra uscito da Lista A/asteriscato non potrà essere recomprato dalla società cedente se la società acquirente deciderà di svincolarlo prima della richiesta di recompra (sempre in ambito di tempistiche e accordi presi).

Titolo definitivo con clausola rescissoria

Sarà una operazione di vendita classica (uguale a quella "Titolo definitivo") ma con la particolarità che dovrà essere effettuata obbligatoriamente dalla società proprietaria del cartellino in caso di volontà (da parte di altra società) di pagare la cifra richiesta nella clausola. Questa volontà dovrà eventualmente essere espressa dalla società acquirente entro la scadenza (ove ci fosse) della clausola.

Titolo temporaneo gratuito

Sarà una operazione in cui una società cederà in prestito un calciatore ad un'altra società per un certo quantitativo di tempo che non dovrà essere inferiore a una semestralità e superiore ad una annualità (nella stessa operazione), dopo il quale tornerà indietro (ai relativi Aggiornamenti Societari). La società che riceverà in prestito il calciatore si avvalerà delle sue prestazioni per il tempo pattuito, il quale potrà essere allungato con un rinnovo (comunicato da entrambe le parti) solo durante il periodo di calciomercato di Lega; l'ingaggio del calciatore continuerà a essere pagato per tutta la durata del prestito dalla società cedente; l'eventuale polizza legata al calciatore continuerà a essere pagata per tutta la durata

del prestito dalla società proprietaria del cartellino. N.B.1. questa operazione potrebbe anche comprendere il pagamento di una somma in fM da parte della società che riceve il prestito. N.B.2. la società in possesso di un calciatore in prestito potrà trasferire il medesimo anche ad una terza società (2° prestito) solo se vi sarà l'accordo scritto (anche successivo) con la società che glielo ha ceduto in prestito (1° prestito) e nei termini temporali sopra descritti. N.B.3. un calciatore durante una stagione può essere tesserato per un massimo di 3 società: durante questo periodo il calciatore è abilitato a disputare partite solo per 2 delle 3 società. N.B.4. non sarà consentito cedere più di 6 calciatori alla stessa società né riceverne più di 6 da una stessa società. N.B.5. ogni società potrà avere al massimo 12 calciatori totali di sua proprietà in prestito presso altre società e altrettanti totali in prestito da altre società. N.B.6. in caso di clausola rescissoria inserita per un calciatore ceduto a titolo temporaneo, questa sarà eliminata automaticamente e potrà essere reinserita solo quando il calciatore tornerà effettivamente in maniera definitiva nella società per la quale risulta tesserato. N.B.7. se un calciatore ceduto temporaneamente (prestito) dovesse diventare asteriscato/uscito da Lista A esso rimarrebbe obbligatoriamente in prestito per la durata contrattualizzata, senza possibilità di svincolo da parte della società proprietaria del cartellino (anche se presente polizza assicurativa "abbandono A"). N.B. 8. Solo e obbligatoriamente con accordo fra le 2 parti (comunicazione via email da entrambe le società) si potrà, sempre nella sessione di calciomercato successiva al trasferimento temporaneo, rinegoziare/modificare/ampliare eventualmente i termini dell'accordo, comprendendo anche un rientro anticipato del calciatore alla società proprietaria del cartellino.

Titolo temporaneo oneroso

Sarà una operazione uguale in tutto e per tutto a quella del "Titolo temporaneo gratuito" tranne per il fatto che l'ingaggio del calciatore dovrà essere pagato per tutta la durata del prestito dalla società che riceve in prestito il calciatore; la squadra cedente percepirà appena possibile dall'Amministrazione un rimborso sull'ingaggio già saldato del 100% (se operazione avvenuta nel calciomercato estivo) o del 50% (se operazione avvenuta nel calciomercato di riparazione invernale).

Titolo temporaneo con diritto di riscatto

Sarà una operazione uguale in tutto e per tutto a quelle del "Titolo temporaneo gratuito/oneroso" tranne per il fatto che la società che riceverà in prestito il calciatore, entro la fine del tempo pattuito (ore 20:00 di 2 giorni prima di quello in cui avverranno gli Aggiornamenti Societari), potrà decidere liberamente se riscattarlo o meno, ovvero se acquistarne il cartellino alla cifra pattuita nell'accordo stipulato.

Titolo temporaneo con obbligo di riscatto

Sarà una operazione uguale in tutto e per tutto a quelle del "Titolo temporaneo gratuito/oneroso" tranne per il fatto che la società che riceverà in prestito il calciatore, alla fine del tempo pattuito, dovrà riscattare obbligatoriamente il calciatore, ovvero acquistarne il cartellino alla cifra pattuita nell'accordo stipulato (azione che ovviamente avverrà nei relativi Aggiornamenti Societari).

Titolo temporaneo con diritto di riscatto e contro-riscatto

Sarà una operazione uguale in tutto e per tutto a quella del "Titolo temporaneo con diritto di riscatto" tranne per il fatto che: se la società che riceve in prestito il calciatore, entro la fine del tempo pattuito (ore 20:00 di 2 giorni prima di quello in cui avverranno gli Aggiornamenti Societari), decidesse di riscattarlo, ovvero di acquistarne il cartellino alla cifra pattuita nell'accordo stipulato, ma al contempo anche la società cedente volesse riprendere con sé il calciatore, questa si avvalerà del diritto di contro-riscatto e pagherà alla società ricevente la cifra pattuita nell'accordo stipulato (sempre entro le ore 20:00 di 2 giorni prima di quello in cui avverranno gli Aggiornamenti Societari).

Titolo definitivo/temporaneo con clausole rendimento, sulla futura rivendita, con modalità rateali, etc.

Saranno operazioni che si rifaranno principalmente a quelle sopra descritte ma con l'aggiunta di particolari clausole, come per esempio sul rendimento del calciatore (gol, bonus, presenze, etc.), su una futura rivendita dello stesso, con modalità rateali, etc.

Ovviamente si potranno effettuare operazioni di calciomercato anche per fM cash, scambi secchi a 0 fM, con conguaglio, che coinvolgono anche più calciatori.

In linea generale quelle su descritte sono linee guida, le principali da seguire: ma nulla vieta di modificarle (nell'atto della stipula) molto liberamente fra le parti, restando pur sempre all'interno di parametri oggettivamente e comodamente ricavabili dalla piattaforma web di Gioco leghe.fantacalcio.it.

N.b.1. si specifica che riguardo a formule rateali (o con clausole particolari) di pagamento fra società, queste potranno avere una cadenza esclusivamente scandita dagli Aggiornamenti Finanziari di ogni Aggiornamento Societario (sia di inizio stagione che di metà stagione): pertanto eventuali addebiti verranno effettuati dall'Amministrazione solo in tali periodi e mai in altri.

N.b.2. un calciatore che dovesse "atterrare" in un'altra società da asteriscato (a seguito trasferimento o per accordi contrattualizzati) con gli Aggiornamenti Societari, esso stesso diventerebbe a tutti gli effetti di proprietà della squadra ricevente da asteriscato o fuori Lista A (con tutti gli accordi giuridicamente validi).

N.b.3. Nelle fasi di calciomercato di Lega che prevedono anche la disputa di giornate delle competizioni, tutte le operazioni di svincolo e cessione/acquisto vs. società non autonome con piattaf, di Gioco, che prevedono clausole e aggiorn. di natura finanziaria particolari, potranno essere effettuate entro e non oltre le 24 ore antecedenti l'inizio del primo match di giornata; se l'operazione fosse comunque richiesta/effettuata dopo tale termine o durante il corso della giornata di serie A, gli effetti saranno considerati ufficiali dal giorno successivo alla conclusione della stessa.

INADEMPIENZE

Se agli Aggiornamenti Societari (o in altri momenti della stagione) si verificheranno impossibilità da parte dell'Amministrazione a effettuare prelievi sulle casse di una società (per pagamenti dovuti ad altre società o eventuali penali o qualsiasi altro tipo di addebito) causa fondi non o parzialmente disponibili, se vi saranno in generale inosservanze (non rimediabili) verso altre società, si applicheranno delle penali: premettendo che le società vittime verranno (nei limite del possibile) saldate dal "fondo virtuale" rappresentato dall'Amministrazione e comunque in base al tipo di accordo violato, per ogni singola infrazione commessa (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevoli (vedere **regola 17**); se necessario inoltre verranno congelati momentaneamente i debiti della società insolvente e questa dovrà provvedere nella stessa/1a sessione di mercato disponibile a sanare la sua situazione economica, ad esempio svincolando o cedendo ad altre società alcuni calciatori di sua scelta; fino all'estinzione del debito (verso l'Amministrazione), la società non potrà fare alcuna operazione di mercato in entrata che comporti spese (acquisti in asta, acquisti da altre società, scambi con altre società che comportino un peggioramento della propria posizione debitoria). N.B. si rammenta che non verranno mai elargiti prestiti/finanziamenti concordati dal "fondo virtuale" rappresentato dall'Amministrazione né si avrà la possibilità di trasferire i fondi in maniera posticipata.

SKILLS SOCIETA'

Tutte le società avranno anche delle caratteristiche "realistiche" (skills) e uniche che andranno a simulare ancor di più il calcio vero. Queste caratteristiche porteranno ad avere un bacino d'utenza che a sua volta

comprenderà i fan club e i tifosi; procureranno delle entrate aggiuntive con la costruzione e ampliamento di uno stadio di proprietà (anche delle spese) e quindi i relativi incassi dai biglietti, saranno importanti anche per gli incassi derivanti dallo sponsor e dalla suddivisione dei diritti tv; infine si potrà anche avviare e investire in un'attività commerciale (anche delle spese) per avere guadagni dalla vendita del merchandising.
Tutte i valori/parametri/spese/guadagni di ciascuna società relativi a queste nuove caratteristiche saranno sempre visualizzabili e consultabili sui file sempre aggiornati, condivisi e linkati sul portale web della Salento League (Home –> Menu –> Stagione –> Skills società/Società).
Andiamo ad analizzare ogni caratteristica nello specifico.

BACINO DI UTENZA

Ogni società avrà "realisticamente" un bacino di utenza, rappresentato dalla moltitudine di persone che per questa società sono semplicemente simpatizzanti, organizzati in fan club e tifosi da stadio.
Il 1° bacino di utenza della storia della/di una società verrà assegnato in base alla posizione nel Ranking manager Blasone di Lega (considerando una classifica ristretta agli iscritti attuali) calcolato dopo la conclusione della stagione 2020/21: una posizione più alta del blasone della società simulerà ovviamente il possesso di un maggior bacino d'utenza; all'inizio di ogni nuova stagione poi si otterrà l'eventuale guadagno/stallo/perdita di utenza in base allo stesso ranking della stagione precedente; una società potrà avere un bacino d'utenza anche inferiore a 990.000, con eventuali future ulteriori perdite, fino massimo a 0.
Gli aggiornamenti dei bacini di utenza delle società verranno effettuati ad ogni inizio stagione agli Aggiornamenti Societari. N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).
I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

RANKING BLASONE DOPO FINE STAGIONE 2020/21		OGNI STAGIONE SUCCESSIVA	
POSIZIONE	BACINO UTENZA (persone)	POSIZIONE	GUADAGNO/PERDITA BACINO UTENZA
1°	999.000	1°	+1%
2°	998.000	2°	+0.9%
3°	997.000	3°	+0.8%
4°	996.000	4°	+0.5%
5°	995.000	5°	+0.3%
6°	994.000	6°	+0.1%
7°	993.000	7°	0%
8°	992.000	8°	-0.1%
9°	991.000	9°	-0.5%
10°	990.000	10°	-1%

FAN CLUB

All'interno del bacino di utenza di una società, esisterà "realisticamente" una moltitudine di persone organizzate in fan club. Il numero di queste non potrà mai superare il numero del bacino d'utenza.
Il 1° fan club della storia della/di una società verrà assegnato in base a questa formula: si sommerà il numero di posizione nel Ranking manager Trofei & Piazzamenti di Lega (considerando una classifica ristretta agli iscritti attuali) calcolato dopo la conclusione della stagione 2020/21 con il numero scaturito dalla media matematica delle posizioni finali raggiunte in tutte le competizioni* agonistiche generaliste nella stagione 2020/21 (per intenderci esclusa la competizione Supercoppa di Lega riservata non a tutte le squadre): un valore più basso risultante da tale operazione determinerà quindi una posizione più bassa (in una classifica ad hoc) simulando una società con un mix di trend storico e performance recenti migliore e pertanto un fan club più numeroso (o meno numeroso con posizioni molto peggiori); all'inizio di ogni nuova stagione poi si otterrà l'eventuale guadagno/stallo/perdita di fan club in base alla formula su descritta sulla stagione

precedente; in caso di calcoli finali che portino a un valore ex-aequo per più società, per assegnare le posizioni migliori si terrà conto delle relative migliori nel Ranking manager Blasone di Lega (considerando una classifica ristretta agli iscritti attuali). Una società potrà avere un fan club anche inferiore a 90.000, con eventuali future ulteriori perdite, fino massimo a 0. Gli aggiornamenti dei fan club delle società verranno effettuati ad ogni inizio stagione agli Aggiornamenti Societari.
*Per le competizioni a scontro diretto si considererà una classifica che terrà conto dei migliori secondo questo criterio di confronto applicato ai doppi match di ogni fase a eliminazione: 1- più gol fatti, 2- più alta somma magicpunti totali, 3- miglior differenza reti, 4- meno gol subiti, 5- sorteggio.
N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).
I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

SOMMA N° POSIZIONE RANKING TROFEI/PIAZZAMENTI + MEDIA POSIZIONI TUTTE COMPETIZIONI AGONISTICHE GENERALISTE DOPO FINE STAGIONE 2020/21		OGNI STAGIONE SUCCESSIVA	
POSIZIONE	FAN CLUB (persone)	POSIZIONE	GUADAGNO/PERDITA FAN CLUB
1°	99.000	1°	+10%
2°	98.000	2°	+9%
3°	97.000	3°	+8%
4°	96.000	4°	+5%
5°	95.000	5°	+3%
6°	94.000	6°	+1%
7°	93.000	7°	0%
8°	92.000	8°	-1%
9°	91.000	9°	-5%
10°	90.000	10°	-10%

TIFOSI
All'interno del fan club di una società, esisterà "realisticamente" una moltitudine di tifosi veri e propri, di quelli insomma che seguono le partite della squadra del cuore allo stadio. Il numero di questi non potrà mai superare il numero del fan club.
Il primo numero di tifosi della storia della/di una società verrà assegnato in base al numero che scaturirà dalla media matematica delle posizioni finali raggiunte in tutte le competizioni* agonistiche generaliste nella stagione 2020/21 (esclusa la competizione Supercoppa di Lega riservata non a tutte le squadre): il valore più basso risultante determinerà quindi una posizione più bassa (in una classifica ad hoc) simulando una società con performance migliori nella stagione precedente che attirerà un maggior numero di tifosi (o minor numero con posizioni molto peggiori); all'inizio di ogni nuova stagione poi si otterrà l'eventuale guadagno/stallo/perdita di un certo numero di tifosi in base al calcolo su descritto sulla stagione precedente; in caso di calcoli finali che portino a un valore ex-aequo per più società, per assegnare le posizioni migliori si terrà conto delle relative migliori nel Ranking manager Blasone di Lega (considerando una classifica ristretta agli iscritti attuali). Una società potrà avere un numero di tifosi anche inferiore a 9.000, con eventuali future ulteriori perdite, fino massimo a 0. Gli aggiornamenti del numero di tifosi delle società verranno effettuati ad ogni inizio stagione agli Aggiornamenti Societari.
*Per le competizioni a scontro diretto si considererà una classifica che terrà conto dei migliori secondo questo criterio di confronto applicato ai doppi match di ogni fase a eliminazione: 1-più gol fatti, 2-più alta somma magicpunti totali, 3-miglior differenza reti, 4-meno gol subiti, 5-sorteggio.
N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).
I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

MEDIA POSIZIONI TUTTE COMPETIZIONI AGONISTICHE GENERALISTE DOPO FINE STAGIONE 2020/21		OGNI STAGIONE SUCCESSIVA	
POSIZIONE	TIFOSI (persone)	POSIZIONE	GUADAGNO/PERDITA TIFOSI
1°	9.900	1°	+25%
2°	9.800	2°	+20%
3°	9.700	3°	+15%
4°	9.600	4°	+5%
5°	9.500	5°	+3%
6°	9.400	6°	+1%
7°	9.300	7°	0%
8°	9.200	8°	-1%
9°	9.100	9°	-5%
10°	9.000	10°	-10%

STADIO

Ogni società potrà decidere opzionalmente di costruirsi e successivamente ampliarsi "realisticamente" uno stadio, dove accogliere i propri tifosi: questi, pagando il biglietto per vedere la partita della propria squadra del cuore porteranno introiti in fM nelle casse della relativa società.

Ogni stadio potrà essere ingrandito secondo degli step fissi di ampliamento della capienza (stabiliti per convenzione dall'Amministrazione) fino ad un suo massimo realistico (100.000): ci saranno dei costi una tantum fissi e proporzionali da sopportare per i lavori strutturali di ampliamento e dei costi fissi di manutenzione ordinaria da pagare stagionalmente, proporzionali allo step di capienza raggiunto; una volta raggiunto uno step di capienza, questo rimarrà fisso per la stagione corrente e quelle a venire, a meno di nuovo ampliamento. Si potrà fare anche un "salto" a più step successivi per volta pagando però il totale dei costi di ampliamento di tutti gli step di capienza presenti fino a quello richiesto (cosa che non varrà per le spese di manutenzione).

Saranno anche consentiti lavori di riduzione dello stadio tornando a uno (o più step) di capienza più basso (ovviamente con conseguenze sul numero dei tifosi accolti) e la società pagherà le nuove corrispettive spese di manutenzione più basse (con opportuno calcolo differenziale sul saldo corrente); il costo dei lavori di riduzione sarà pari alla metà della differenza fra gli step interessati (con opportuno calcolo differenziale sul saldo corrente).

Una società potrà comunicare la richiesta di costruzione/ampliamento/riduzione dello stadio via mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com esclusivamente nella finestra temporale prevista, che tendenzialmente andrà da dopo il termine degli Aggiornamenti societari di Inizio Stagione al 1° giorno (compreso) previsto di calciomercato estivo -Appendice 1a sessione- e sempre prima dell'inizio della 1a giornata delle competizioni di Lega.

L'Amministrazione preleverà/accrediterà quindi dalle/alle casse della società interessata il costo dello step di costruzione/ampliamento/riduzione desiderato (+ quello aggiornato della relativa manutenzione ordinaria) e i lavori verranno avviati e terminati all'istante, lo stadio avrà pertanto la nuova capienza definitiva e ufficiale per la tutta la stagione (e quelle a venire); da quel momento verranno prelevati dall'Amministrazione anche i costi di manutenzione ordinaria dello step di capienza raggiunto, prelievi che verranno ovviamente eseguiti stagionalmente negli Aggiornamenti Societari di Inizio Stagione.

N.b. a valle degli eventuali investimenti effettuati si aggiornerà il saldo delle casse societarie considerando anche gli investimenti (addebiti/accrediti) eventualmente ereditati dalla stagione precedente.

In linea generale una volta inviata la richiesta mezzo mail questa non potrà essere più modificata o annullata, non si accetteranno più variazioni di alcun tipo anche se vigesse ancora la tempistica; lo si potrà fare solo pagando una penale equivalente a 1/4 dei fM coinvolti nella stessa operazione richiesta (sempre ovviamente entro le scadenze previste). Resteranno fuori da questa norma le comunicazioni non conformi (sempre ovviamente entro le scadenze previste).

In caso di mancanza di fondi nelle casse della società per il pagamento dei costi di manutenzione, lo stadio sarà chiuso e quindi reso inutilizzabile dai tifosi fino a quando non avverrà il pagamento dovuto (la stessa società subirà anche una perdita definitiva di tifosi dell'1% per ogni chiusura): da quel momento lo stadio sarà riaperto e potranno tornare i tifosi e con essi i guadagni dei biglietti per le partite. Stessa cosa varrà se

la società deciderà intenzionalmente di chiudere lo stadio all'accesso ai tifosi (inviandone comunicazione nelle solite tempistiche e non pagando la manutenzione stagionale), anche in questo caso la stessa società subirà una perdita definitiva di tifosi dell'1% per ogni chiusura.
In 1 stagione sarà consentito di effettuare solo un ampliamento (1 o più step) o una riduzione (1 o più step).
I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

CAPIENZA (posti)	COSTO AMPLIAMENTO (fM) una tantum	COSTO MANUTENZIONE (fM) stagionale
0	0	0
5.000	200	100
10.000	400	200
15.000	600	300
20.000	800	400
25.000	1.000	500
30.000	1.200	600
35.000	1.400	700
40.000	1.600	800
45.000	1.800	900
50.000	2.000	1.000
55.000	2.200	1.100
60.000	2.400	1.200
65.000	2.600	1.300
70.000	2.800	1.400
75.000	3.000	1.500
80.000	3.200	1.600
85.000	3.400	1.700
90.000	3.600	1.800
95.000	3.800	1.900
100.000	4.000	2.000

Tifosi & Stadio
Il 100% dei tifosi di una squadra andrà a vedere sempre e indistintamente, pagando un biglietto, tutte le partite in cui questa giocherà (in caso di squadra non scesa in campo per formazione non schierata il costo del biglietto ovviamente verrà rimborsato), di qualsiasi competizione agonistica della Lega. Se il numero dei tifosi di una squadra dovesse essere maggiore della capienza del suo stadio, ovviamente potrà entrarci solo il numero di tifosi corrispondente a tale capienza.
Per convenzione l'Amministrazione ha fissato il prezzo del biglietto per tutte le competizioni e per ogni tifoso di ogni società a 0,001 fM: ne conseguirà che ogni società per ogni giornata giocata di ciascuna competizione agonistica otterrà un introito pari a: 0,001 fM x il suo numero di tifosi. N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).
Dopo ogni giornata delle competizioni di Lega l'Amministrazione farà confluire gli introiti guadagnati dalla vendita dei biglietti nelle casse delle società interessate (aggiornando anche i file condivisi Google "Società" e "Skills Società".

SPONSOR
Ogni società ogni stagione avrà "realisticamente" d'ufficio uno sponsor, il quale donerà alla stessa una certa somma di fM in un'unica soluzione agli Aggiornamenti Societari di inizio stagione e più precisamente nella data prevista per gli "Aggiornamenti skills società con accreditamento/addebitamento relative entrate/uscite".
Il totale della cifra che ciascuna società percepirà sarà dato dalla somma totale di un certo quantitativo fisso di fM in base a: posizione Ranking manager Trofei & Piazzamenti di Lega (considerando una classifica ristretta agli iscritti attuali) alla conclusione dell'ultima stagione giocata, posizione finale raggiunta in tutte le competizioni* agonistiche nella stagione precedente, posizione in una classifica ad hoc basata sul

quantitativo di bacino d'utenza (in caso di numero ex aequo si considererà come più alto in classifica il miglior piazzamento nel Ranking manager Blasone di Lega).
*Per le competizioni a scontro diretto si considererà una classifica che terrà conto dei migliori secondo questo criterio di confronto applicato ai doppi match di ogni fase a eliminazione: 1-più gol fatti, 2-più alta somma magicpunti totali, 3-miglior differenza reti, 4-meno gol subiti, 5-sorteggio.
N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).
I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

	POSIZIONI FINALI TUTTE COMPETIZIONI AGONISTICHE STAGIONE PRECEDENTE																	
RANKING TROFEI/PIAZZAMENTI		CAMPIONATO		COPPA GRAN PREMIO		PRIMA LIGA BARONALE		COPPA SALENTO		TORNEO CHEVANTON		SPUMONE CHALLENGE		SUPERCOPPA DI LEGA		BACINO UTENZA	
POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	BACINO (persone): posizione	ACCREDITO (fM)
1°	100	1°	50	1°	40	1°	35	1°	30	1°	25	1°	20	1° (V)	10	X: 1°	75
2°	90	2°	45	2°	36	2°	33	2°	27	2°	23	2°	18	2° (F)	8	X: 2°	65
3°	80	3°	40	3°	32	3°	30	3° (1° SF)	24	3°	20	3°	16	3° (1° SF)	6	X: 3°	55
4°	70	4°	35	4°	28	4°	26	4° (2° SF)	21	4°	17	4°	14	4° (2° SF)	4	X: 4°	35
5°	60	5°	30	5°	24	5°	23	5° (1° QF)	18	5°	15	5°	12	5° (1° 1°T)	2	X: 5°	30
6°	50	6°	25	6°	20	6°	19	6° (2° QF)	15	6°	12	6°	10	6° (2° 1°T)	1	X: 6°	25
7°	40	7°	20	7°	16	7°	15	7° (3° QF)	12	7°	10	7°	8	-	0	X: 7°	20
8°	30	8°	15	8°	12	8°	11	8° (4° QF)	9	8°	8	8°	6	-	0	X: 8°	15
9°	20	9°	10	9°	9	9°	8	9° (1° 1°T)	7	9°	6	9°	4	-	0	X: 9°	10
10°	10	10°	7	10°	6	10°	5	10° (2° 1°T)	4	10°	3	10°	2	-	0	X: 10°	5

MERCHANDISING
Ogni società potrà liberamente e opzionalmente investire un certo quantitativo del suo budget nel merchandising, ovvero "realisticamente" potrà fare degli investimenti in commercio di divise, gadget, accessori etc, in modo da avere dei profitti: questi deriveranno sempre dalla vendita di tale merchandising al numero di persone che comporranno il proprio fan club.
Ogni investimento sull'attività commerciale porterà proporzionalmente più guadagni (magari anche solo nel tempo) e potrà essere effettuato/aumentato secondo degli step fissi di aumento dello stesso senza un limite finale, stabiliti per convenzione dall'Amministrazione: ci saranno dei costi una tantum fissi e proporzionali da sopportare per l'ampliamento dell'attività commerciale e dei costi fissi di produzione da sottrarre stagionalmente ai relativi guadagni proporzionali effettuati; una volta raggiunto uno step di investimento, i guadagni derivanti rimarranno fissi per la stagione corrente e quelle a venire (a meno di nuovo investimento in rialzo); si potrà anche fare un "salto" a più step di investimento successivi per volta pagando però il totale dei costi di investimento di tutti gli step presenti fino a quello richiesto.
I guadagni saranno calcolati secondo questa formula: prezzo fM (relativo all'investimento fatto) x numero del fan club – 20% (costi di produzione). N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).
Una società potrà comunicare la richiesta di investimento via mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com esclusivamente nella finestra temporale prevista, che tendenzialmente andrà da dopo il termine degli Aggiornamenti societari di Inizio Stagione al 1° giorno (compreso) previsto di calciomercato estivo -Appendice 1a sessione- e sempre prima dell'inizio della 1a giornata delle competizioni di Lega: l'Amministrazione preleverà quindi dalle casse della società interessata il costo dello step di investimento desiderato e i lavori sull'attività commerciale verranno avviati e terminati all'istante, l'attività commerciale sarà aperta/ampliata in maniera definitiva e ufficiale per la tutta la stagione (e quelle a venire); da quel momento verranno elargiti dall'Amministrazione anche i guadagni relativi allo step di investimento raggiunto, guadagni che verranno ovviamente accreditati stagionalmente negli Aggiornamenti Societari.
N.b. a valle degli eventuali investimenti effettuati si aggiornerà il saldo delle casse societarie considerando anche gli investimenti (addebiti/accrediti) eventualmente ereditati dalla stagione precedente.
In linea generale una volta inviata la richiesta mezzo mail questa non potrà essere più modificata o annullata, non si accetteranno più variazioni di alcun tipo anche se vigesse ancora la tempistica; lo si potrà fare solo pagando una penale equivalente a 1/4 dei fM coinvolti nella stessa operazione richiesta (sempre ovviamente entro le scadenze previste). Resteranno fuori da questa norma le comunicazioni non conformi (sempre ovviamente entro le scadenze previste).

Si potrà fare massimo un investimento (1 o più step) per stagione.
I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

INVESTIMENTO (Fm) una tantum	FAN CLUB (persone)	GUADAGNO STAGIONALE SULL'INVESTIMENTO (fM)
0	X	0
100	X	0,001 fM * X = Y -20%
300	X	0,002 fM * X = Y -20%
500	X	0,003 fM * X = Y -20%
700	X	0,004 fM * X = Y -20%
900	X	0,005 fM * X = Y -20%
1100	X	0,006 fM * X = Y -20%
1300	X	0,007 fM * X = Y -20%
1500	X	0,008 fM * X = Y -20%
1700	X	0,009 fM * X = Y -20%
1900	X	0,01 fM * X = Y -20%
e così via...	X	e così via...

DIRITTI TV

Ogni società ogni stagione percepirà "realisticamente" d'ufficio una somma derivante dalla vendita dei diritti tv, che entrerà nelle casse della società in un'unica soluzione agli Aggiornamenti Societari di inizio stagione e più precisamente nella data prevista per gli "Aggiornamenti skills società con accreditamento/addebitamento relative entrate/uscite".

La prima somma totale della storia riservata alla Lega sarà di 2000 fM e crescerà sempre in maniera fissa di 200 fM ogni stagione successiva.

Questa somma sarà poi sarà ripartita nelle casse di tutte le società con questa modalità: il 50% di questa in parti uguali, il 20% di questa in base alla percentuale relativa al bacino d'utenza aggiornato alla stagione corrente, il 15% di questa in base alla percentuale relativa al fan club aggiornato alla stagione corrente, il 10% di questa in base alla posizione nel Ranking manager Trofei & Piazzamenti di Lega (considerando una classifica ristretta agli iscritti attuali) alla conclusione dell'ultima stagione giocata, il 5% di questa in base al numero che scaturirà dalla media matematica delle posizioni finali raggiunte in tutte le competizioni* agonistiche generaliste nella stagione precedente (numero più basso => posizione migliore in classifica ad hoc).

Per il calcolo della cifra in fM da accreditare in base alla percentuale relativa di bacini d'utenza/fan club verrà utilizzata questa formula matematica: numero bacino d'utenza/fan club diviso somma bacini d'utenza totali/fan club totali x 100 = percentuale proporzionale relativa alla singola società; fM spettanti totali x percentuale risultata in precedenza diviso 100 = fM spettanti alla relativa società.

Per il calcolo invece della cifra in fM da accreditare in base a posizione nel Ranking manager Trofei & Piazzamenti di Lega e numero derivante media matematica posizioni tutte competizioni stagione precedente, sono state stabilite algebricamente dall'Amministrazione delle percentuali fisse.

*Per le competizioni a scontro diretto si considererà una classifica che terrà conto dei migliori secondo questo criterio di confronto applicato ai doppi match di ogni fase a eliminazione: 1- più gol fatti, 2- più alta somma magicpunti totali, 3- miglior differenza reti, 4- meno gol subiti, 5- sorteggio.

N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).

I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

PARTI UGUALI: 50% fM di X DIRITTI TV	BACINO UTENZA: 20% fM di X DIRITTI TV	FAN CLUB: 15% fM di X DIRITTI TV	RANKING TROFEI/PIAZZAMENTI: 10% fM di X DIRITTI TV	MEDIA POSIZIONI TUTTE COMPETIZIONI AGONISTICHE GENERALISTE STAGIONE PRECEDENTE: 5% fM di X DIRITTI TV
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	1a posizione: 22% fM	1a posizione: 22% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	2a posizione: 18% fM	2a posizione: 18% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	3a posizione: 15% fM	3a posizione: 15% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	4a posizione: 12% fM	4a posizione: 12% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	5a posizione: 10% fM	5a posizione: 10% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	6a posizione: 8% fM	6a posizione: 8% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	7a posizione: 6% fM	7a posizione: 6% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	8a posizione: 4% fM	8a posizione: 4% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	9a posizione: 3% fM	9a posizione: 3% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	10a posizione: 2% fM	10a posizione: 2% fM

N.B. ad un nuovo manager iscritto (che non ha uno storico dati e classifiche non avendo mai partecipato alla Lega) verrà sempre attribuita in maniera fissa l'ultima posizione nelle classifiche "Ranking manager Trofei & Piazzamenti" e "Ranking manager Blasone"; per un manager invece con passata partecipazione alla Lega (non nell'ultima stagione) si considererà normalmente la sua posizione presente e aggiornata nelle classifiche. Qualora vi fosse l'ingresso di più di 1 nuovo iscritto, il primo di questi in termini temporali occuperà una posizione immediatamente più alta nelle classifiche di cui sopra, e cosi via rispettando l'ordine con i successivi.
In caso di mancata iscrizione di uno o più manager/s alla successiva stagione di Lega, la sua/loro società con rosa calciatori, patrimonio finanziario e tutte le skills* annesse verranno interamente ereditati dal/dai manager/s nuovo/i iscritto/i di cui prenderà/ranno il posto.
*tranne le skills che prevedono i fattori "Ranking manager Trofei & Piazzamenti" e "Ranking manager Blasone" le quali quindi verranno calcolate e aggiornate considerando l'ultima posizione fissa attribuita al manager nuovo iscritto; qualora invece si trattasse di un manager con passata partecipazione alla Lega, le skills interessate si calcolerebbero "normalmente" considerando la sua posizione presente e aggiornata nelle classifiche; si specifica e si ribadisce ancor meglio che tutte le skills che prevedono come fattore i risultati agonistici della società che passa di proprietà (dal manager non più iscritto al manager nuovo iscritto) saranno calcolate in maniera assolutamente standard; le skills di tipo investimento (stadio, merchandising, etc.) saranno interamente ereditate.
Vedere anche paragrafo nei punti precedenti **ALTRE NORME**.

11) CALCIOMERCATO "JOLLY".

In questa particolare modalità/sessione che sarà attiva per tutta la stagione agonistica (solo durante le competizioni e tranne nei periodi in cui vige il calciomercato di serie A italiano e/o di Lega) si avrà la possibilità di:

- svincolare (norme specifiche descritte nel paragrafo SVINCOLI) calciatori della rosa che soddisfino un preciso requisito: da comunicazione esclusivamente dei siti web di fantacalcio.it o leghe.fantacalcio.it abbiano abbandonato in maniera TANGIBILE/SCRITTA/PRECISA la serie A quindi usciti da Lista calciatori Fantacalcio.it/asterisco affianco al nome (trasferimento all'estero/categoria minore, senza contratto, ritiro dal calcio giocato, arresto, morte, etc.) solo nella stagione corrente, e non durante le fasi di calciomercato estivo e invernale di serie A e di Lega (tranne che non vi siano più aste programmate nella relativa macro sessione di calciomercato standard); saranno quindi esclusi dal requisito tutti gli abbandoni Lista/asteriscati delle stagioni precedenti o avvenuti durante le fasi di calciomercato (ma con almeno un asta ancora programmata nella relativa macro sessione di calciomercato).
- solo se si possiede in rosa un calciatore che soddisfi il punto precedente, oltre che svincolare il calciatore interessato si potrà (obbligatoriamente) nella stessa operazione (quindi comunicazione) anche acquistare direttamente un solo (e per solo una volta*) calciatore dello stesso ruolo dalla Lista calciatori svincolati Fantacalcio.it senza concorrere ad alcuna asta, spendendo quindi 0 fM (cosiddetto parametro 0); l'acquisto potrà essere effettuato anche se il calciatore interessato, da comunicazione dei siti web di fantacalcio.it o leghe.fantacalcio.it, verrà stimato in maniera TANGIBILE/SCRITTA/PRECISA per almeno 10 giornate continuative (o con campionato finito/stagione finita) con assenza per infortunio/squalifica/fuori rosa/sospensione/arresto/allontanamento: in questo preciso caso per il relativo ed eventuale svincolo del calciatore interessato potrà essere presente la penale da pagare (norme specifiche descritte nel paragrafo SVINCOLI); n.b.: equivalenza possibili comunicazioni indicate dai siti web su citati: inizio mese = 7 del mese, metà mese = 15 del mese, fine mese = 23 del mese, mese = 15 del mese, campionato finito/stagione finita = sicuramente fino a fine campionato serie A.
Tali acquisti si potranno effettuare anche senza svincolare i calciatori oggetto di questa regola, che si potranno decidere di mantenere comunque in rosa.
* finchè eventualmente il calciatore non abbia lasciato definitivamente la società e sia poi rientrato, o abbia perso e ripreso il requisito.

N.B. In caso di acquisto di calciatori questi non si potranno assicurare per la relativa delle 2 polizze possibili se da comunicazione esclusivamente dei siti web di fantacalcio.it o leghe.fantacalcio.it vengano stimati in maniera TANGIBILE/SCRITTA/PRECISA per almeno 10 giornate continuative (o con campionato finito/stagione finita) con assenza per infortunio/squalifica/fuori rosa/sospensione/arresto/allontanamento, abbandono serie A quindi uscita da Lista calciatori Fantacalcio.it/asterisco affianco al nome (trasferimento all'estero/categoria minore, senza contratto, ritiro

dal calcio giocato, arresto, morte, etc.); solo quando tornati fruibili in tutte le casistiche "standard" tali calciatori potranno essere assicurati come da prassi con l'attivazione delle polizze al successivo rinnovo di contratto.

Procedura che dovrà seguire il manager: si dovrà inviare una mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com nel preciso momento in cui vige la stima di giorni/giornate di assenza comprovata e pubblicata sui siti web su enunciati (o quando sarà già ufficiale sugli stessi l'abbandono del calciatore della serie A) entro e non oltre le 24 ore antecedenti l'inizio del primo match di serie A della giornata successiva (per poter essere schierato fra i 23 in formazione), richiedendo lo svincolo/acquisto del calciatore; n.b.1. se il manager avrà consegnato la formazione prima dello svincolo/acquisto dovrà poi ricordarsi di modificarla o verrà memorizzata e ritenuta sempre ufficiale dal sistema quella ultima inviata/schierata prima dell'inizio della successiva giornata delle competizioni (in caso di inosservanza, con o senza dolo, si applicheranno come sempre una o più sanzioni, vedere **regola 17**); n.b.2. se la mail fosse inviata durante il corso della giornata di serie A o comunque dopo le 24 ore antecedenti il primo turno, gli effetti saranno considerati e ritenuti ufficiali dal giorno successivo alla conclusione della stessa.
La mail di richiesta dovrà essere corredata da tutti i dati necessari, compresi anche, in questa specifica occasione, gli screenshot di calciatore presente/asteriscato/assente in Lista Fantacalcio.it, in assenza di questi non sarà autorizzata e sarà considerata nulla (con riposta di ko alla mail). Occorrerà eventualmente inviare una nuova richiesta via mail che sarà nuovamente vagliata in base ai dati e requisiti necessari. Il Consiglio di Amministrazione in occasione di questi particolari svincoli, ad autorizzazione concessa, opererà appena possibile manualmente lo svincolo/acquisto del calciatore interessato; inoltre darà comunicazione ufficiale a tutti i managers sulla piattaforma di Gioco (sezione "COMUNICAZIONI") e/o sul gruppo wattsapp "News LFC Salento League", comunicazione che sancirà in maniera ufficiale la compravendita la quale quindi non potrà più essere modificata/annullata.
N.B1. In linea generale una volta inviata la comunicazione mezzo mail questa non potrà essere più modificata o annullata, non si accetteranno più variazioni di alcun tipo anche se vigesse ancora la tempistica. Lo si potrà fare solo pagando una penale equivalente in fM alla somma degli ingaggi annuali correnti dei calciatori interessati (sempre ovviamente entro le scadenze previste). Resteranno fuori da questa norma (sempre ovviamente entro le scadenze previste) le comunicazioni non conformi o che riguardano calciatori che hanno subito un concreto cambio di "stato", ex. usciti da Lista/diventati asteriscati, infortunati con decorso 10 giornate continuative etc.
N.B2. Si precisa che in caso di orario ricezione comunicazioni di acquisto calciatori identico allo stesso secondo, farà sempre fede insindacabilmente l'ordine di arrivo sulla casella email ufficiale di Lega.
N.B3. Sul file Google "SOCIETA'":
- i calciatori fuori lista serie A (o asteriscati) di stagioni precedenti / in fase calciomercato (ma con almeno una asta ancora programmata nella relativa macro sessione di calciomercato) saranno indicati con un asterisco di colore nero.
- i calciatori fuori lista serie A (o asteriscati) utilizzabili per calciomercato jolly ovvero di stagione corrente con no fase calciomercato o in fase calciomercato (ma non vi siano più aste programmate nella relativa macro sessione di calciomercato standard) saranno indicati con un asterisco di colore rosso.

12) Formazione, panchina, sostituzioni, riserva d'ufficio, sconfitta a tavolino: modalità.

L'invio della formazione della propria squadra, per le varie competizioni, si potrà effettuare in modo contemporaneo e 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: 3-5-2, 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 Fantacalcio.it 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 sostituzioni possibili.

Le sostituzioni ammesse sono massimo 5: se per un titolare che non ha giocato non riesce a entrare nessuna riserva con voto, o le sostituzioni risultano tutte e 5 effettuate, il calciatore avrà punteggio riserva d'ufficio per portiere fissato a 2 (maggiormente soggetto a malus per il suo particolare ruolo) e per calciatore di movimento fissato a 3. Insomma voti molto molto bassi che simulano un ipotetico calciatore "inesperto primavera" in campo, in modo da non partire con una "irrealistica" formazione in inferiorità numerica. Questi inserimenti avverranno fino a coprire gli 11 calciatori totali. N.B.1. tale norma non sostituisce i cambi con la panchina, ma interviene solo in caso di mancanza di calciatori con voto utile per la sostituzione. N.B.2. i modificatori si attivano solo con voti validi, pertanto questi voti d'ufficio non concorreranno all'attivazione dei modificatori (vedere anche **regola 13**).

Si precisa che a fronte di più di 5 calciatori titolari s.v le sostituzioni avverranno sempre rispettando l'ordine di schieramento delle riserve.

Opzione facoltativa **"Switch"** in schieramento formazione: tutti i managers potranno operare uno scambio calciatore tra uno in campo e uno in panchina soltanto se quello schierato in campo non gioca dall'inizio; è una funzione da attivare opzionalmente solo in fase di schieramento formazione e quindi ovviamente prima dell'inizio del 1° match di giornata.
Qualora calciatore X nella sua partita reale non inizi dal 1° minuto, la formazione schierata su Leghe Fantacalcio si modifica, spostando il calciatore X in panchina e promuovendo titolare al suo posto un panchinaro preselezionato, il calciatore Y: si tratta quindi di una inversione di due calciatori tra campo e panchina condizionata ad un evento certo, la non titolarità reale del calciatore X.
Una volta avvenuto lo Switch, il calciatore X andrà ad occupare esattamente la posizione che aveva il calciatore Y in panchina.
Il manager avrà a margine di campo e panchina due box: dal primo andrà selezionato un calciatore già schierato (calciatore X), dal secondo un calciatore inserito in panchina (calciatore Y).
– Il sostituto, il calciatore Y, potrà anche essere di un ruolo diverso dal titolare selezionato, permettendo un eventuale cambio di modulo (tra quelli consentiti).
– Non sarà una funzione obbligatoria per il manager: si potrà tranquillamente scegliere di non avvalersi dell'opzione nelle singole giornate.
– Sarà possibile impostare 1 solo potenziale Switch per ogni partita.
– Nel caso lo Switch si attivi non contribuirà al calcolo del numero sostituzioni (è un cambio formazione, non una sostituzione).
– Ogni qualvolta uno dei due selezionati viene tolto da campo/panchina o spostato di posizione, i box dello switch si azzerano e andranno reimpostati.
– Qualora la condizione per attivare lo switch si avveri (calciatore X non gioca titolare), in formazione ci va calciatore Y, e questo a prescindere dallo status che avrà (titolare, subentrato con voto, senza voto, inutilizzato).

MANCATO SCHIERAMENTO FORMAZIONE
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 per quella giornata una multa di 5euro e la sua squadra automaticamente avrà:
- la sconfitta "a tavolino" per 3-0 (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 3° 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 33 per la relativa giornata in caso di competizioni che non prevedono una squadra avversaria in scontro diretto;
- decurtazione di una somma in fM pari all' 1% del budget corrente della società.
Il totale che si ricaverà a fine stagione dalle eventuali multe "reali" 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 Fantacalcio.it 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 dall'Algoritmo statistico Alvin482 di Fantacalcio.it: voto calcolato oggettivamente e scientificamente su migliaia di statistiche e dati forniti sulla prestazione del calciatore da una società terza leader nel mondo per questo tipo di parametri, la OPTA; non ci sarà nessun giudizio umano ma solo un voto derivato da ciò che fa realmente un calciatore in campo. Per gol, autogol, assist, rigori sbagliati e rigori parati (e tutti i bonus/malus insomma) varranno i punteggi della Redazione di Fantacalcio.it; per ammonizioni ed espulsioni varrà sempre la fonte della Redazione Fantacalcio.it.
Ossia, vale esclusivamente quanto visto e poi trascritto dai giornalisti della redazione di Fantacalcio.it.
Nel caso di errori nei dati pubblicati dalla Redazione Fantacalcio.it (più o meno accertati) valgono come ufficiali per la Lega sempre ed esclusivamente gli stessi dati pubblicati nelle pagine dedicate su Fantacalcio.it. Eventuali errata corrige verranno pubblicati sulla Redazione Fantacalcio.it.

Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che viene assegnato da Fantacalcio.it (Algoritmo Alvin482), 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 standard * (intenzione di servire un compagno e contributo alla realizzazione di un gol, intensità del procurato vantaggio media)
+ 1,5 punti per ogni Assist gold * (intenzione di servire un compagno e contributo alla realizzazione di un gol, intensità del procurato vantaggio massima)
+ 0,5 punto per ogni Assist soft * (intenzione di servire un compagno e contributo alla realizzazione di un gol, intensità del procurato vantaggio minima)
+ 0,5 punti a calciatore premiato dalla Lega di serie A come "Panini Player of the Match"

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 maggiori dettagli su casistiche e modalità di assegnazione/non assegnazione degli assist, consultare la pagina al seguente indirizzo web:* https://www.fantacalcio.it/regolamenti/assist
*** Per maggiori dettagli su casistiche e modalità di assegnazione/non assegnazione dei cartellini, consultare la pagina al seguente indirizzo web: https://www.fantacalcio.it/regolamenti/fantacalcio.*
**** Per maggiori dettagli su casistiche e modalità di assegnazione/non assegnazione dell'autogol, consultare la pagina al seguente indirizzo web:* https://www.fantacalcio.it/regolamenti/gol-autogol.

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. Non sarà applicabile se il portiere ha parato rigori. 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. I 6 d'ufficio/politici saranno considerati come voti validi. Non saranno invece validi eventuali riserve d'ufficio subentrate in difesa.
Si calcola la media aritmetica di questi 3 valori:
- media < 5 => + 3 punti alla squadra avversaria;
- media >= 5 e < 5,5 => +2 punti alla squadra avversaria;
- media >= 5,5 e < 6 => +1 punto alla squadra avversaria;
- media >= 6 e < 6,25 => -1 punto alla squadra avversaria;
- media >= 6,25 e < 6,5 => -2 punti alla squadra avversaria;
- media >= 6,5 e < 6,75 => -3 punti alla squadra avversaria;
- media >= 6,75 e < 7 => -4 punti alla squadra avversaria;
- media >= 7 => -5 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. I 6 d'ufficio/politici e calciatori 'SV ammoniti' saranno considerati come voti validi. Eventuali riserve d'ufficio subentrate a centrocampo saranno valutate con il 5 di default.
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 +2 alla squadra col totale centrocampo migliore e -1 all`altra;
se la differenza tra i centrocampi è tra 4 e 5,5 si assegna +3 alla squadra col totale centrocampo migliore e -2 all`altra;
se la differenza tra i centrocampi è tra 6 e 7,5 si assegna +4 alla squadra col totale centrocampo migliore e -3 all`altra;
se la differenza tra i centrocampi è >= 8 si assegna +5 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, non producono assist utili e non sbagliano rigori. I 6 d'ufficio/politici e calciatori 'SV ammoniti' saranno considerati come voti validi. Il modificatore non si applica ad eventuali riserve d'ufficio subentrate in attacco.
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 il modificatore dell`attacco è pari a +2 punti.
Se prende voto in pagella 8,5 il modificatore dell`attacco è pari a +2,5 punti.
Se prende voto in pagella 9 o più il modificatore dell`attacco è pari a +3 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.
N.B. non verranno assegnati punti bonus alla squadra che giocherà in inferiorità numerica (servono 11 calciatori con voto come prerequisito).
N.B.2. I 6 d'ufficio/politici e 'SV ammoniti' vengono considerati come voti validi. Non vengono conteggiati invece le riserve d'ufficio.
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 punti 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 punti 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 (politico), 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:

- il calciatore S.V. (senza voto) che ottiene un bonus/malus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus/malus) 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 (comprensivi del malus per l'ammonizione).

Il calciatore s.v. senza bonus o malus non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.
Per maggiori dettagli su casistiche e modalità di assegnazione/non assegnazione del voto, consultare la pagina al seguente indirizzo web: https://www.fantacalcio.it/regolamenti/fantacalcio.

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*, 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 nell'intero lasso di tempo intercorrente tra la fine del turno precedente e l'inizio del successivo rispetto a quello in corso di svolgimento. In tutti questi casi infatti si utilizzeranno per il calcolo sempre i normali voti di Fantacalcio.it (Alvin482).
  Nel caso invece di partite che si disputano al di fuori del range sopra descritto, si attenderà la disponibilità dei voti reali.
  Uniche eccezioni per i match disputati nella fase a gironi della competizione Coppa Salento o quando il recupero della partita interessata dal rinvio sarà previsto dopo il passaggio di turno (prefissato) di una competizione della Lega (esempio Coppa Salento, SuperCoppa di Lega e Spumone Challenge), dove quindi il calcolo della giornata sarà immediatamente 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/politico (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 Fantacalcio.it, come previsto da "dati validi per il calcolo dei punteggi"; qualora non venissero pubblicati dei dati su Fantacalcio.it, 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, SuperCoppa di Lega e Spumone Challenge), dove quindi il calcolo della giornata sospesa sarà immediatamente 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 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. In caso invece di *sconfitta a tavolino decisa dal Giudice Sportivo con match di serie A non disputato*, si assegnerà 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.
- Infine in caso di *rinvio di tutta una giornata* di campionato sarà comunicato prima o dopo tale evento sul sito di Fantacalcio.it come procedere al recupero della giornata (varranno comunque tutte le norme sopra già descritte).

Sempre farà fede ufficiale sempre ciò che deciderà di validare Fantacalcio.it.

15) Competizioni.

Le competizioni agonistiche in cui sono impegnate le 10 società/squadre della Salento League sono 7: CAMPIONATO, COPPA GRAN PREMIO, PRIMA LIGA BARONALE, COPPA SALENTO, TORNEO CHEVANTON, SPUMONE CHALLENGE, SUPERCOPPA DI LEGA. Per ognuna delle 7 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 di scontri diretti fra tutte le squadre, con girone all'italiana (dalla 2a giornata di campionato della serie A italiana alla 37a giornata comprese); in totale 36 giornate di cui in alternanza 1 girone di andata e 1 di ritorno, ripetuti 2 volte; il calendario sarà di tipo asimmetrico (i ritorni saranno completamente diversi randomicamente e destrutturati rispetto alle andate).
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 fasce punteggio uguali di cui ognuna è incrementata della precedente sempre di 6 punti.:
fino a 65,9 punti = 0 gol
da 66 a 71,9 punti = 1 gol
da 72 a 77,9 punti = 2 gol
da 78 a 83,9 punti = 3 gol
da 84 a 89,9 punti = 4 gol
da 90 a 95,9 punti = 5 gol
e così via…
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) Somma magicpunti totali;
5) Differenza reti;
6) Gol subiti;
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 38 giornate (dalla 1° giornata di campionato della serie A italiana alla 38° giornata comprese) e determinerà un punteggio che sarà il risultato della partita: la somma dei punteggi ottenuti da ciascuna squadra ogni singola giornata determinerà la classifica della squadra stessa.
Punteggi dei calciatori, tabellini, bonus/malus, modificatori dove possibile (che non prevedono solo la modalità scontro diretto), etc ovviamente saranno gli stessi utilizzati anche per il campionato nella giornata di campionato di serie A italiana corrispondente.

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.

PRIMA LIGA BARONALE.
Tutte le squadre disputeranno una competizione "Battle Royale" (termine Fantacalcio.it) dalla 1a alla 38a giornata di serie A e prevederà che ciascuna sfiderà contemporaneamente tutte le altre 9 in ogni singola giornata di A; alla fine si comporrà la classifica con la somma dei punti conquistati su ognuno dei 9 match per tutte le 38 giornate giocate: 3 punti ogni vittoria, 1 punto ogni pareggio, 0 punti ogni sconfitta.
Punteggi dei calciatori, tabellini, bonus/malus, modificatori dove possibile, etc ovviamente saranno gli stessi utilizzati anche per il campionato nella giornata di campionato di serie A italiana corrispondente.
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) Somma magicpunti totale.

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 e i risultati delle partite verranno calcolati secondo la stessa formula descritta nella competizione Campionato: saranno quindi in totale 10 giornate con una squadra che a turno riposerà; il calendario sarà di tipo a specchio (i ritorni saranno invertiti appunto a specchio rispetto alle andate). Si creerà cosi 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. Somma magicpunti totali 5. Differenza reti 6. Gol subiti 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- più gol fatti, 3- più alta somma magicpunti totali, 4- miglior differenza reti, 5- meno gol subiti, 6- sorteggio); solo la finale sarà un match secco in campo neutrale e quindi privo di bonus partita in casa.
*se possibile con la piattaforma di Gioco utilizzata.

QF SF F

4° B
vs => vinc. (pegg.piazz.)
1° A

vs => vinc. (pegg.piazz.)

3° A
vs => vinc. (migl.piazz.)
2° B

VINCITRICE TROFEO

vs =>

3° B Finalista
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. Gol totali nei 2 match andata/ritorno 2. Supplementari e rigori 3. Somma magicpunti totali 4. Ex criterio Uefa gol trasferta 5. Ordinamento classifica gironi (criterio possibile al confronto) 6. Sorteggio; in caso di pareggio al termine dei 90' nella finale sarà utilizzato lo stesso criterio.
Punteggi dei calciatori, modalità di punteggio del match, tabellini, bonus/malus, modificatori etc ovviamente saranno gli stessi utilizzati anche in altre eventuali competizioni di Lega 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 (media aritmetica dei voti, comprensivi di bonus e malus) sui migliori 4 panchinari non subentrati in campo; qualora dovessero mancare 4 panchinari a voto si aggiungeranno tanti 5,5 d'ufficio quanti sono i calciatori mancanti a raggiungere le 4 unità previste.
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

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: 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 sono stati schierati);
-centrocampisti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come sono stati schierati);
-difensori schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come sono stati 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.
N.B.2.: L'ordine dei tiratori all'interno di una linea di gioco va da destra a sinistra dello schieramento o, in altra prospettiva, da sinistra a destra dello schermo. Sull' App della piattaforma di Gioco di conseguenza va dal basso del display verso l'alto.

Di seguito le giornate di campionato della serie A italiana nelle quali verranno disputate ufficialmente le giornate di Coppa Salento, in successione temporale: *6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-25-27-30-32-35*.
.
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 si farà in modo che la 2a fase della competizione (quella a partire dagli scontri diretti) coincida sempre almeno con la giornata seguente alla conclusione del calciomercato di riparazione invernale di Lega.

** Procedura del sorteggio esterno alla piattaforma di Gioco: 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. Procedura del sorteggio con la piattaforma di Gioco: un clic nell'impostazione durante la fase di creazione della competizione.

TORNEO CHEVANTON.
Si gioca in base al numero delle giornate della serie A italiana: ognuna delle 10 squadre scenderà in campo per 38 giornate (dalla 1° giornata di campionato della serie A italiana alla 38° giornata comprese). Tutte le squadre disputeranno una "competizione formula 1" (termine Fantacalcio.it) su 38 giornate del calendario del campionato di serie A italiano.
In ogni singola giornata la squadra che totalizzerà singolarmente più punti conseguirà nella speciale classifica 25 punti, la 2a 20 punti, la 3a 15 punti, la 4a 12 punti, la 5a 10 punti, la 6a 8 punti, la 7a 6 punti, la 8° 4 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).
Punteggi dei calciatori, tabellini, bonus/malus, modificatori dove possibile (che non prevedono solo la modalità scontro diretto), etc ovviamente saranno gli stessi utilizzati anche le altre competizioni nella giornata di campionato di serie A italiana corrispondente.

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.

SPUMONE CHALLENGE.
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 razionalmente distribuite sull'intero calendario del campionato di serie A italiano): saranno 9 giornate totali e sarà giocata da tutte e 10 le squadre.
E' una competizione "Highlander" (termine Fantacalcio.it) nella quale ad ogni suo turno non sarà necessario vincere, ma "sopravvivere" evitando l'eliminazione. L'eliminazione sarà infatti sancita dal punteggio più basso totalizzato da una squadra nella relativa giornata in cui si scenderà in campo (non esisterà una classifica generale, ma solo quella di giornata): verrà quindi eliminata 1 squadra in ogni giornata e si arriverà all'ultima che decreterà la squadra vincitrice fra le ultime 2 rimaste.
In caso di punteggi totali pari merito a ridosso della soglia di eliminazione questi saranno i criteri:
1) Fantavoto più alto tra i calciatori che hanno preso parte al calcolo;
2) Fantavoto più alto tra i calciatori in panchina non subentrati;
3) Sorteggio del sistema.
N.B. In caso di miglior fantavoto pari, si passa al secondo. Solo a fine lista si passa eventualmente al criterio alternativo.

Punteggi dei calciatori, tabellini, bonus/malus, modificatori dove possibile (che non prevedono solo la modalità scontro diretto), etc ovviamente saranno gli stessi utilizzati anche le altre competizioni nella giornata di campionato di serie A italiana corrispondente.

Di seguito le giornate di campionato della serie A italiana nelle quali verranno disputate ufficialmente le giornate della Spumone Challenge, in successione temporale: *3-8-13-18-22-26-30-33-36*.

SUPERCOPPA DI LEGA.
Alla competizione avranno diritto di partecipare solo le società vincitrici (impersonate dai relativi managers) nella precedente stagione delle competizioni agonistiche e a premio "Campionato", "Coppa gran Premio", "Prima Liga Baronale", "Coppa Salento", "Torneo Chevanton" e "Spumone Challenge".
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, con la fase finale post calciomercato di riparazione di Lega, e distribuite centralmente sull'intero calendario del campionato di serie A italiano).
I risultati delle partite verranno calcolati secondo la stessa formula descritta nella competizione Campionato.
<u>Formula:</u> le squadre vincitrici (o aventi diritto) delle competizioni "Spumone Challenge" e "Torneo Chevanton" (teste di serie rispettivamente n° 6 e n°5), ovvero le competizioni inferiori fra tutte per prestigio e premi finali, disputeranno sempre e in maniera fissa un turno preliminare rispettivamente contro le squadre vincitrici (o aventi diritto) delle competizioni "Prima Liga Baronale" e "Coppa Salento" (teste di serie rispettivamente n° 3 e n°4): saranno match andata/ritorno col ritorno giocato in casa per le squadre teste di serie n°3 e n°4.
Le 2 squadre che passeranno tale turno affronteranno rispettivamente sempre e in maniera fissa le squadre vincitrici (o aventi diritto) della "Coppa Gran Premio" (testa di serie n°2 e seconda competizione per importanza) e del "Campionato" (testa di serie n°1 e prima competizione per importanza), in un doppio confronto di semifinale andata/ritorno (ritorno giocato in casa per le squadre teste di serie migliori).
Le squadre che passeranno il turno si sfideranno in una finale andata/ritorno (con la partita di ritorno giocata in casa dalla squadra miglior testa di serie).

In sintesi lo schema predefinito e fisso:

1° T		SF		F
Qualificata SPUMONE CHALLENGE Vs Qualificata PRIMA LIGA BARONALE	=>	Qualificata Vs		=> Qualificata (peggior testa di serie)

Qualificata COPPA GRAN PREMIO

Vs => VINCITRICE TROFEO

Qualificata TORNEO CHEVANTON Finalista

Vs => Qualificata

Qualificata COPPA SALENTO Vs => Qualificata (miglior testa di serie)

Qualificata CAMPIONATO

Questo ora il criterio del passaggio del turno: 1. Gol totali nei 2 match andata/ritorno 2. Supplementari e rigori 4. Somma magicpunti totali 5. Ex criterio Uefa gol trasferta 6. Sorteggio; lo stesso criterio sarà utilizzato per la finale (per formula supplementari/rigori => vedere relativa sezione in **regola 15** ***pag.48***). Punteggi dei calciatori, tabellini, bonus/malus, modificatori etc ovviamente saranno gli stessi utilizzati per tutte le altre competizioni di Lega nella giornata di campionato di serie A italiana corrispondente. Giornate della serie A in cui si disputerà: *5-10-16-24-31-34.*

Dettaglio: 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 (almeno 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 6 competizioni agonistiche stagionali e a premio hanno di base questa importanza (espressa come si sa oltre al prestigio anche dai premi in denaro): 1° campionato, 2° coppa gran premio, 3° prima liga baronale, 4° coppa salento, 5° torneo chevanton, 6° spumone challenge. 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 cosi via con altre eventuali situazioni di questo tipo; da specificare che per la competizione “coppa salento” i diritti passeranno poi a ritroso alla miglior semifinalista e quartofinalista (nei relativi doppi match, in base a questo criterio di confronto: 1- più gol fatti, 2- più alta somma magicpunti totali, 3- miglior differenza reti, 4- meno gol subiti), ed eventualmente alla miglior classificata comparata nei gironi eliminatori (secondo norme che regolano classifica gironi in competizione).
Se il manager vincitore di una competizione (o avente diritto alla partecipazione) non dovesse iscriversi alla Lega la stagione successiva, il suo posto verrebbe preso sempre dal 2° classificato o comunque nella posizione immediatamente successiva nella stessa competizione…e cosi via a scalare; da specificare che per la competizione “coppa salento” i diritti passeranno poi a ritroso al miglior semifinalista e quartofinalista (nei relativi doppi match, in base a questo criterio di confronto: 1- più gol fatti, 2- più alta somma magicpunti totali, 3- miglior differenza reti, 4- meno gol subiti), ed eventualmente al miglior classificato comparato nei gironi eliminatori (secondo norme che regolano classifica gironi in competizione). n.b. si ribadisce che questo avverrà anche se la società che ha rilevato il nuovo manager si fosse qualificata con merito sportivo alla competizione.

PREMI PER MERITO SPORTIVO E BONUS PARACADUTE FINANZIARIO

Nella 2a settimana successiva al termine di tutte le competizioni agonistiche, verranno elargiti alle varie società i premi in fM guadagnati per merito sportivo (in base alle posizioni raggiunte in classifica e ai piazzamenti a premio) + l’accredito in fM del “*paracadute finanziario*”, un bonus destinato a quelle società che saranno finite nelle ultime posizioni.
Saranno calcolati secondo una percentuale fissa già stabilita, rispetto al valore del budget/giacenza medi di tutte le società fotografati a inizio stagione, dopo gli aggiornamenti finanziari di inizio stagione e prima della 1a sessione di calciomercato estivo.
Il valore dei premi calcolati sarà arrotondato all’unità in eccesso se risultano 5 decimi o più, per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5.

Tabella fM "*premio"* e fM "bonus *paracadute finanziario*" da assegnare, criterio stabilito *:

BUDGET/GIACENZA INIZIALI MEDI = X fM														
POSIZIONE NELLA COMPETIZIONE	CAMPIONATO		COPPA GRAN PREMIO		PRIMA LIGA BARONALE		COPPA SALENTO		TORNEO CHEVANTON		SPUMONE CHALLENGE		SUPERCOPPA DI LEGA	
	PERCENTUALE (%)	ACCREDITO (fM)	PERCENTUALE (%)	ACCREDITO (fM)	PERCENTUALE (%)	ACCREDITO (fM)	PERCENTUALE (%)	ACCREDITO (fM)	PERCENTUALE (%)	ACCREDITO (fM)	PERCENTUALE (%)	ACCREDITO (fM)	PERCENTUALE (%)	ACCREDITO (fM)
1°/MEDAGLIA D'ORO/TROFEO	9,0	X	6,0	X	5,0	X	4,0	X	3,0	X	2,0	X	1,0	X
2°/MEDAGLIA ARGENTO / F	8,0	X	5,5	X	4,5	X	3,5	X	2,5	X	1,7	X	0,9	X
3°/MEDAGLIA BRONZO / 1°SF	7,0	X	5,0	X	4,0	X	3,0	X	2,0	X	1,5	X	0,7	X
4° / 4° / 2°SF	5,0	X	4,5	X	3,5	X	2,5	X	1,7	X	1,3	X	0,5	X
5° / 5° / 1°QF / 1° 1°T	4,0	X	4,0	X	3,0	X	2,0	X	1,5	X	1,1	X	0,3	X
6° / 6° / 2°QF / 2° 1°T /TROFEO "VERGOGNA"	3,0	X	3,5	X	2,5	X	1,5	X	1,3	X	0,9	X	0,1	X
7° / 3°QF	1,0	X	3,0	X	2,0	X	1,0	X	0,8	X	0,7	X	0,0	0
8° / 8° / 4°QF	12,0	X	2,5	X	1,5	X	0,7	X	0,6	X	0,5	X	0,0	0
9° / 9° / 1° 1°T	16,0	X	2,0	X	1,0	X	0,5	X	0,4	X	0,3	X	0,0	0
10° / 2° 1°T /TROFEI "VERGOGNA"	20,0	X	1,5	X	0,5	X	0,3	X	0,2	X	0,1	X	0,0	0

* Per le competizioni con eliminazione a scontro diretto in base a questo criterio di confronto tra le squadre eliminate nel medesimo turno: 1- gol fatti, 2- somma magicpunti totali, 3- differenza reti, 4- gol subiti, 5- sorteggio.
Per la fase a gironi in base a questo criterio di confronto tra i gironi: 1- punti conseguiti in classifica, 2- gol fatti, 3- somma magicpunti totali, 4- differenza reti, 5- gol subiti, 6- sorteggio.

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 abbiano partecipato nella precedente stagione ma che non confermano l'iscrizione a quella successiva. In tal caso verranno privilegiate di diritto sempre le società iscritte nella stagione precedente sulle nuove iscritte.

16) TROFEO PANCHINA.

Una sarà invece la competizione non agonistica: il TROFEO PANCHINA. Verrà "disputato" dopo la definitiva e ufficiale chiusura delle 7 competizioni agonistiche: ogni manager in automatico concorrerà alla designazione del relativo premio attraverso una votazione che vedrà protagonisti tutti gli stessi managers iscritti alla Lega: il manager che risulterà più votato conquisterà il relativo premio; in caso di risultato ex aequo si procederà direttamente a una nuova tornata di votazioni da parte di tutti gli iscritti, che avrà come opzioni di voto questa volta solo quelle risultate precedentemente ex aequo. Si procederà con eventuali ulteriori tornate fino a quando vi sarà un risultato finale obbligatoriamente maggioritario. N.B. se invece si giungerà a un "risultato bloccato" (che comporterebbe una ri-votazione identica per tutti i managers) la successiva votazione dovrà essere eseguita dal Consiglio di Amministrazione di Lega, sempre compatibilmente ad un eventuale esito finale maggioritario. Tutte le votazioni 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.
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, considerando fattori esterni/casuali e fortune/sfortune varie, al netto dei risultati conseguiti dalla sua squadra durante la stagione agonistica, si sia distinto per i propri MERITI o DEMERITI fantacalcistici.

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 disguidi, 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, che saranno quelle basiche per convenzione:
(-1 punto in campionato) + (-22 punti in coppa gran premio) + (-9 punti in prima liga baronale) + (-1 punto girone coppa salento) + (-8 punti 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 gran premio, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (-3 punti su risultato finale tutte partite su n°X giornata prima liga baronale, 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) + (-3 punti su risultato finale partita su n°X giornata spumone challenge, dove X è il numero di infrazioni commesse)+ (-6 punti su risultato finale partita su n°X giornata supercoppa, 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 prima liga baronale, 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) + (divieto modifica formazione per n°X giornata su competizione spumone challenge, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (divieto modifica formazione per n°X giornata su competizione supercoppa, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (decurtazione 10% fM arrotondato all'unità per difetto o per eccesso se con 5 decimi in meno o uguali/più da budget società per numero X infrazioni commesse) + (divieto di effettuare operazioni di calciomercato in entrata e/o uscita su n°X sessione di mercato dove X è il numero di infrazioni commesse) + (chiusura stadio ai tifosi, con relativa assenza di guadagno da vendita biglietti, per n°X giornata e n°X competizione) + (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.fantacalcio.it", al gruppo wattsapp "News LFC Salento League" e allo stesso modo al/dal portale web di riferimento "fantamagicmania.com/salentoleague": per questi ultimi 3 però saranno valutati caso per caso quegli strumenti il cui funzionamento non può essere esattamente verificabile (notifiche mail etc.); nessun altro

strumento (wattsapp, sms, vocale, etc) potrà essere essere mai considerato ufficiale, ma eventualmente solo informativo.

21) Chiusura anticipata/annullamento campionato serie A italiano.

In caso di annullamento/chiusura anticipata definitiva del campionato di serie A italiano (quindi prima del completamento di tutte le giornate previste), si procederà in questo modo:
- numero giornate giocate inferiori al 50% delle totali previste in una data competizione a classifica e assenza di verdetto finale in una data competizione che prevede passaggio del turno => la competizione verrà annullata in toto con restituzione in percentuale al numero intero delle quote in denaro di iscrizione e nessun premio in denaro / targa assegnato; nessun premio in fM guadagnato per merito sportivo o per "bonus paracadute finanziario"; non valida nessuna qualificazione alla competizione Supercoppa di Lega della stagione successiva; nessun premio/piazzamento a premio/castigo/virtuale assegnato e conseguente nessun dato che contribuirà a fare statistica nello storico stagioni del portale Fantamagicmania – SalentoLeague. Insomma competizione come se non fosse stata mai disputata. Ovviamente se questa situazione caratterizzasse la totalità delle competizioni di Lega, la stagione sarebbe dichiarata nulla in toto.
- numero giornate giocate uguale o superiore al 50% delle totali previste in una data competizione a classifica e presenza di verdetto finale in una data competizione che prevede passaggio del turno => la competizione non sarà annullata e verranno calcolati in percentuale al numero intero la quota in denaro d'iscrizione, il relativo premio in denaro, il premio in fM guadagnato per merito sportivo o per "bonus paracadute finanziario"; considerata valida la qualificazione alla competizione Supercoppa di Lega della stagione successiva; targa premio assegnata, premio/piazzamento a premio/castigo/virtuale assegnato e dato contribuirà a fare statistica nello storico stagioni del portale Fantamagicmania – SalentoLeague. Insomma solo per la data competizione la stagione sarà come interamente e correttamente giocata.
- competizione "Panchina d'Oro" e "panchina rotta" - Salento League. Referendum per proclamazione vincitori dei trofei: verrà effettuato solo in caso di disputa (come su enunciato) di almeno una competizione di Lega.
- nel caso straordinario di stravolgimento totale del calendario di serie A italiano (deciso nella stagione corrente) che prevedesse la disputa di match playoff/playout, questi non saranno mai compresi nelle giornate da disputare nelle competizioni di Lega: ciò perché questa particolare situazione comporterebbe il "fermo" di molti calciatori in forza alle società di Lega (quelli che non giocherebbero i playoff/playout di A), con conseguenti risultati irrealistici e ingiusti.
- modalità qualificazione alla competizione Supercoppa di Lega in una stagione successiva ad una con chiusura anticipata del campionato di serie A italiano: in caso di una data competizione annullata nella stagione precedente, in qualità di vincitrice di questa competizione alla Supercoppa di Lega della stagione successiva parteciperà la squadra detentrice del titolo nell'ultima stagione in cui la competizione sarà stata svolta.

22) Finanziamenti da fondo Banca "Arditi Galati" SalentoLeague o da altra società.

Ogni società potrà richiedere un finanziamento di fM di entità massima pari a 10 volte il valore del proprio patrimonio corrente in cassa alla Banca "Arditi Galati" SalentoLeague o ad altra società.
Il tasso di interesse della Banca sarà fisso e bloccato al 10% (sulla rata) per la 1a rata di rimborso, il 10% in più per ogni successiva rata richiesta fino ad un massimo di 10 rate quindi del 100% totale di tasso (totale quote capitale + quote interesse); il tasso delle altre società sarà, come valore, ad assoluta discrezione della stessa ma obbligatoriamente fissato (con la stessa logica su descritta) sulle rate nell'accordo.
Il finanziamento potrà essere richiesto in qualsiasi momento della stagione ma fino alle ore 20:00 del giorno prima di quello fissato per un Asta (orario dopo il quale le richieste saranno bloccate fino a tutto il giorno in cui vi sarà l'Asta).
La 1a rata del rimborso dovrà essere sempre pagata al 1° aggiornamento societario successivo e poi continuamente al successivo.
Modalità specifiche di rimborso del finanziamento:
- con Banca "Arditi Galati" SalentoLeague: il totale di credito richiesto/ricevuto + interessi dovrà essere sempre suddiviso in rate di egual importo a multipli di semestralità (separate dagli Aggiornamenti societari) fino ad un massimo di 10 rate (10 semestralità ovvero 5 stagioni).
- con altre società: ad assoluta discrezione delle società ma il totale di credito pattuito/ricevuto + interessi dovrà essere sempre suddiviso in rate di egual importo a multipli di semestralità (separate dagli

Aggiornamenti societari).
Modalità di richiesta e accordo:
- con Banca "Arditi Galati" SalentoLeague: invio email con semplice richiesta del finanziamento alla Banca, con tutti i dettagli e che rispetti le norme della regola, la Banca risponderà (dopo attenta valutazione) con eventuale accettazione e avverrà l'accredito.
- con altre società: invio email da ambedue le parti contenente l'accordo (con tutti i dettagli) del finanziamento come già succede per esempio con il calciomercato, e se tutto ok avverrà l'accredito.
Sarà cura dell'Amministrazione effettuare automaticamente gli accrediti e i rimborsi (gli addebiti): se non si potesse addebitare la rata di rimborso del finanziamento agli Aggiornamenti societari per fondo scoperto, si attueranno le norme già previste (blocco calciomercato per la società interessata, penali etc. **regola 17**) e copertura rata ad eventuale società creditrice da parte dell'Amministrazione; ovviamente le sanzioni saranno applicate fino alla normalizzazione del debito.
Non si potranno richiedere finanziamenti con cassa budget già in negativo o con rimborso/finanziamento già in corso (n.b. ovviamente una società erogante, proprio come la Banca, potrà avere eventualmente più finanziamenti erogati in corso); non si potranno mai effettuare "salti" di rate nei pagamenti.
Si potrà avere facoltà di estinguere (sempre con comunicazione via mail) i rimborsi anche anticipatamente in una unica soluzione o in maniera parziale; per finanziamento con Banca sarà tacitamente autorizzato, con altro società sarà necessario invece l'accordo scritto (comunicazione via email da entrambe le società); l' estinzione parziale dovrà avvenire per totale rate di egual importo (importo già fissato ed esistente): ovviamente verranno ricalcolati i successivi importi da pagare per le rate ancora mancanti.
L'estinzione totale la si potrà fare anche contestualmente (ma obbligatoriamente e temporalmente prima) all'attivazione di altro finanziamento: ovviamente con l'estinzione anticipata non verranno calcolati e pagati gli interessi delle rate mancanti, incluse nella estinzione finale.
In definitiva un finanziamento registrato non potrà più essere modificato in nessuna forma, ma solo eventualmente estinto anticipatamente in una unica soluzione o più volte in maniera parziale.
Come già succede per tutte le skills finanziare di una società, anche eventuali finanziamenti in corso saranno ereditati da eventuale nuovo Manager subentrante della stessa società; in quest'ultimo caso specifico, il manager ritirato e uscente che quindi lascerà la società con un finanziamento in corso, sarà anche gravato da sanzione pecuniaria con denaro reale (da sottrarsi al suo saldo totale di fine stagione), con una cifra calcolata con questa conversione: 1 fM di lascito in debito = 0,01 euro.
Le aperture di Finanziamento ad una società verranno sempre comunicate (con le caratteristiche principali) nel gruppo wattsapp di Lega "News LFC Salento League".
Il quadro completo di eventuale finanziamento in corso di una società (rate totali, rate da pagare, rate pagate, cifre, etc.) sarà sempre calcolato in tempo reale e comodamente visibile/consultabile sul file Google "Società" (nel foglio relativo alla propria Società), e, compreso di storico, anche sul file Google "SKILLS Società".

SEZIONE GIOCO INTER-LEGA (capisaldi)

23) 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 leage 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 https://salentocup.jimdofree.com/ , utilizza come piattaforma web di Gioco "leghe.fantacalcio.it" a questo indirizzo: " https://leghe.fantacalcio.it/salentocup/ ". Per accedervi occorrerà essere ovviamente invitati come già succede per la nostra Lega secondo le norme descritte nelle **regole 24-25**.
L'iscrizione e partecipazione avrà un costo fisso stagionale di 5€ per Iscritto/Qualificato, tale quota sarà da versare in un'unica soluzione con una delle seguenti modalità: contanti a mano al Presidente, oppure su

conto corrente poste italiane del Presidente IT51U0760116000000041512765, oppure ancora tramite Paypal del Presidente all'indirizzo antonirizzo@libero.it.
N.B. è fatto improrogabilmente obbligo a tutti gli iscritti di provvedere al saldo della propria quota di iscrizione nei confronti del Presidente entro i 45 giorni successivi alla conclusione dell'ultimo Evento Ufficiale della Stagione inter-lega: pena la possibile esclusione dell'Iscritto alla successiva stagione fantacalcistica.
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.

24) Competizioni e modalità di accesso/qualifica.

Competizioni organizzate: Salento Champions Cup (come la uefa champions league, 1a competizione per importanza), Salento Leagues Cup (come la uefa europa league, 2a competizione per importanza), Salento Conference Cup (come la uefa conference league, 3a competizione per importanza), Salento Super Cup (come la uefa supercoppa europea, sarà la 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 3 competizioni (n° posti relativi per ciascuna competizione calcolati dalla Federazione inter-lega secondo il ranking Leghe affiliate corrente):
– 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, Prima Liga Baronale, Coppa Salento, Torneo Chevanton, Spumone Challenge; dopodichè, esclusivamente per la competizione "Campionato": medaglia d'argento (2°), medaglia di bronzo (3°) e così via a scendere fino all'ultima posizione necessaria per la qualificazione. In caso di stesso manager vincitore/piazzato in più competizioni, verranno sempre prima i managers detentori dei trofei delle competizioni dopodiché per le posizioni mancanti successive si considererà la classifica del "Campionato" a cominciare dalla prima posizione utile più alta e cosi via..
– Qualificati Leagues Cup (si intende sui risultati dell'ultima stagione agonistica in Salento league).
In questo preciso ordine: tutti i restanti managers che per trofei vinti (a scalare dalla competizione Salento League più importante alla meno importante) e in classifica "Campionato" sono arrivati nelle posizioni successive a quelle già occupate dai managers qualificati alla Champions Cup (secondo ovviamente l'esatto ordine di classifica finale).
– Qualificati Conference Cup (si intende sui risultati dell'ultima stagione agonistica in Salento league).
In questo preciso ordine: tutti i restanti managers che per trofei vinti (a scalare dalla competizione Salento League più importante alla meno importante) e in classifica "Campionato" sono arrivati nelle posizioni successive a quelle già occupate dai managers qualificati alla Leagues 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 in basso in classifica nella stessa competizione…e cosi via a scalare; da specificare che per la competizione "Coppa Salento" i diritti passeranno poi a ritroso al miglior semifinalista e quartofinalista (nei relativi doppi match, in base a questo criterio di confronto: 1- più gol fatti, 2- più alta somma magicpunti totali, 3- miglior differenza reti, 4- meno gol subiti), ed eventualmente al miglior classificato comparato nei gironi eliminatori (secondo norme che regolano classifica gironi in competizione).
Il nuovo manager iscritto verrà quindi sempre messo in coda nel particolare ranking di qualificazione, ovvero nell'ultima posizione in classifica "Campionato" (in caso di più nuovi iscritti, scalerà la posizione colui che si sarà iscritto per primo); n.b. questo anche se la società che ha rilevato si fosse qualificata in una certa competizione.
Si ribadisce ancora una volta che se in una eventuale successiva stagione della Salento Cup dovesse essere necessario qualificare un numero diverso di squadre per competizione, si seguirebbe sempre il metodo

sopra enunciato, escludendo 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.
N.B. in caso di assenza di disputa di una o più delle su citate competizioni (verosimilmente a cominciare dalla meno importante) tutte le norme già descritte si applicheranno alla/e competizioni che si disputeranno regolarmente.

Accrediti/bonus/stadio & tifosi/addebiti società.
- Accredito proporzionato in casse società di inizio stagione inter-lega (simulazione immissione liquidità del manager) 1 settimana circa prima dell'inizio delle competizioni (precisamente il lunedì ore 20:00 della settimana in cui si disputa la 1a giornata di una qualsiasi delle competizioni *): 50 fM;
- Costo Iscrizione proporzionato 1 settimana circa prima dell'inizio delle competizioni (*): 5 fM;
- Guadagno vendita biglietti in stadio su singola giornata: 0,0015 fM (parte fissa) X n° tifosi contenuti in stadio;
- Liquidità accreditata (premi/bonus) nelle casse delle sole società qualificate alle competizioni inter-lega: ad eccezione dell'unica parte legata alle prestazioni a stagione in corso, sarà elargita 1 settimana circa prima dell'inizio previsto delle competizioni (*). Tutti i parametri utilizzati (risultati, ranking etc.) saranno sempre quelli relativi alla sezione "Federazione multi-lega" sul portale Fantamagicmania/Salentoleague.
n.b. per le posizioni relative alla colonna "migliori qualificati" si considererà la classifica di importanza delle competizioni inter-lega; in caso il numero di società/managers qualificati dovesse essere minore rispetto al numero totale in Lega, le percentuali di accredito non subiranno variazioni. Di seguito la tabella esemplificativa:

LIQUIDITA' INIZIO STAGIONE: 25% fM di 4000 = 1000	BONUS: 30% fM di 4000 = 1200			PREMI: 30% fM di 4000 = 1200		BONUS MARKET POOL: 15% DI 4000 = 600					
PARTI UGUALI	IN BASE A PERCENTUALE SU RANKING BLASONE			IN BASE A RISULTATI OTTENUTI IN STAGIONE IN CORSO		IN BASE A PERCENTUALE SU RANKING TROFEI/PIAZZAMENTI: 10% fM di 4000 = 400			IN BASE A PERCENTUALE SU POSIZIONI DI QUALIFICA ALLE COMPETIZIONI: 5% fM di 4000 = 200		
ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	% SPETTANTE	ACCREDITO (fM)	PIAZZAMENTO FINALE	ACCREDITO FINALE (fM)	POSIZIONE	% SPETTANTE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE - MIGLIOR QUALIFICATO	% SPETTANTE	ACCREDITO (fM)
100	1°	22	264	?	?	1°	22	88	1°	22	44
100	2°	18	216	?	?	2°	18	72	2°	18	36
100	3°	15	180	?	?	3°	15	60	3°	15	30
100	4°	12	144	?	?	4°	12	48	4°	12	24
100	5°	10	120	?	?	5°	10	40	5°	10	20
100	6°	8	96	?	?	6°	8	32	6°	8	16
100	7°	6	72	?	?	7°	6	24	7°	6	12
100	8°	4	48	?	?	8°	4	16	8°	4	8
100	9°	3	36	?	?	9°	3	12	9°	3	6
100	10°	2	24	?	?	10°	2	8	10°	2	4

- Premi/bonus per le competizioni a seguito vittoria/pareggio in tutti i match giocati e premi per accesso alle successive fasi sempre più importanti: gli accrediti verranno elargiti dopo ogni giornata (col calcolo della stessa) e dopo ogni nuova fase della competizione (col calcolo finale della stessa), con società qualificata (ad eccezione dell'accredito per l'accesso ai gironi che verrà effettuato il giorno del calcolo post 1a giornata della competizione).
In caso di eliminazione/aggiunta di fasi a eliminazione diretta/competizioni, verrà modificato e aggiornato il seguente prospetto, di cui la tabella esemplificativa qui sotto riportata:

SALENTO CUP				
	CHAMPIONS CUP	LEAGUES CUP	CONFERENCE CUP	SUPERCUP
Tipo Premio	Premio (fM)	Premio (fM)	Premio (fM)	Premio (fM)
Vittoria ogni match	6	4	2	
Pareggio ogni match	3	2	1	
Accesso gironi	20	15	10	
Accesso PL O	40	30	20	
Accesso OF	55	40	25	
Accesso QF	70	50	30	
Accesso SF	85	60	35	
Accesso F	105	75	45	
Vittoria F	150	110	70	60

25) Rose e mercato calciatori.
Logo e nome società con cui si giocheranno le competizioni dovranno essere identici a quelli utilizzati nella propria Lega e dovranno essere aggiornati dai managers entro data/orario specifici prima della stagione agonistica.

Le rose squadre 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 appartenenza, dopo ovviamente aver effettuato il mercato calciatori estivo nella propria Lega.
Sarà quindi fondamentale effettuare il mercato estivo-pre stagione ragionevolmente prima che abbiano inizio le competizioni inter-lega (sempre se logisticamente possibile).
Modalità Salento League: ogni manager dovrà consegnare al Consiglio di Amministrazione, entro una data/orario specifici prima dell'inizio della stagione agonistica "internazionale", la lista dei calciatori della propria rosa selezionati per disputare le varie competizioni (ciò dovrà essere effettuato via mail all'indirizzo ufficiale di Lega entro un termine temporale che sarà poi stabilito e opportunamente comunicato di stagione in stagione, l'ultima lista inviata prima di tale termine sarà quella considerata definitiva); la Federazione Salento Cup infatti può avere limiti e regole diverse sulla composizione delle rose. Tali selezioni saranno come sempre definitive fino alla successiva finestra di calciomercato "internazionale".
N.B. ovviamente se la nostra rosa squadra rispetterà già regole e limiti imposti dalla Salento Cup, non sarà necessario consegnare alcuna lista.
N.B.2. in caso di mancata/errata consegna della Lista entro data/orario stabiliti si attueranno come sempre una o più delle sanzioni riportate nella **regola 17**, oltre al rischio concreto di non poter partecipare alla relativa competizione.
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, nelle stesse modalità estive occorrerà la consegna della lista dei calciatori selezionati da parte di ogni manager dopodichè il Presidente consegnerà le rose modificate al presidente della Federazione.
Per concludere, nelle competizioni vi saranno calciatori uguali nelle varie squadre e i calciomercati saranno quelli già fatti nelle proprie leghe di origine.
Si specifica 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….!!!

26) 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 https://leghe.fantacalcio.it/salentocup/ e sul sito web ufficiale di federazione https://salentocup.jimdofree.com/.

27) Organizzazione Fantacalcio Mondiale (OFM).

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 anche **regole 23-24**).
I vincitori della Salento Leagues Cup (seconda competizione della federazione Salento Cup) e Salento Conference Cup (terza competizione della federazione Salento Cup) avranno invece diritto di partecipare la stagione successiva alla "Confederations Cup per Club", competizione riservata a tutte le squadre vincitrici della seconda e terza competizione inter-lega.
Le squadre vincitrici di queste 2 massime competizioni fantacalcistiche si contenderanno, la stagione successiva, la "Supercoppa Intercontinentale".
L'iscrizione e partecipazione (in caso di qualifica) avrà un costo fisso stagionale di 0€ per Iscritto/Qualificato.

Per le norme che regolano le **rose e mercato calciatori** si rimanda come modello alla **regola 25** con l'importante eccezione che la manifestazione avverrà sempre dopo il calciomercato di riparazione invernale di serie A.

Accrediti/bonus/stadio & tifosi/addebiti società.
- Accredito proporzionato in casse società di inizio stagione inter-lega (simulazione immissione liquidità del manager) 1 settimana circa prima dell'inizio della competizione a cui si partecipa (precisamente il lunedì ore 20:00 della settimana in cui si disputa la 1a giornata di una qualsiasi delle competizioni *): 0 fM;
- Costo Iscrizione proporzionato 1 settimana circa prima dell'inizio delle competizioni (*): 0 fM;
- Guadagno vendita biglietti in stadio su singola giornata: 0,002 fM (parte fissa) X n° tifosi contenuti in stadio;
- Liquidità accreditata (premi/bonus) nelle casse delle sole società qualificate alle competizioni inter-lega OFM: ad eccezione dell'unica parte legata alle prestazioni a stagione in corso, sarà elargita 1 settimana circa prima dell'inizio previsto delle competizioni (*). Tutti i parametri utilizzati (risultati, ranking etc.) sono sempre quelli relativi alla sezione "Federazione multi-lega" sul portale Fantamagicmania/Salentoleague e agiranno sulla singola società interessata. Di seguito la tabella esemplificativa:

IN BASE A PERCENTUALE RELATIVA A BACINO UTENZA: 20% fM di 5000– 1000				IN BASE A PERCENTUALE RELATIVA A FAN CLUB: 10% fM di 5000 – 500				IN BASE A PERCENTUALE SU RANKING BLASONE: 20% fM di 5000 – 1000			IN BASE A PERCENTUALE SU RANKING TROFEI/PIAZZAMENTI: 10% fM di 5000 – 500			IN BASE A RISULTATI OTTENUTI IN STAGIONE IN CORSO: 40% fM DI 5000 – 2000	
BACINO D'UTENZA / TOTALE BACINI UTENZA * 100	%	fM TOTALI * PERCENTUALE / 100	ACCREDITO (fM)	FAN CLUB / TOTALE FAN CLUB * 100	%	fM TOTALI * PERCENTUALE / 100	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	% SPETTANTE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	% SPETTANTE	ACCREDITO (fM)	PIAZZAMENTO FINALE	ACCREDITO FINALE (fM)
?	?	?	?	?	?	?	?	1°	22	220	1°	22	110	?	?
?	?	?	?	?	?	?	?	2°	18	180	2°	18	90	?	?
?	?	?	?	?	?	?	?	3°	15	150	3°	15	75	?	?
?	?	?	?	?	?	?	?	4°	12	120	4°	12	60	?	?
?	?	?	?	?	?	?	?	5°	10	100	5°	10	50	?	?
?	?	?	?	?	?	?	?	6°	8	80	6°	8	40	?	?
?	?	?	?	?	?	?	?	7°	6	60	7°	6	30	?	?
?	?	?	?	?	?	?	?	8°	4	40	8°	4	20	?	?
?	?	?	?	?	?	?	?	9°	3	30	9°	3	15	?	?
?	?	?	?	?	?	?	?	10°	2	20	10°	2	10	?	?

- Premi/bonus per le competizioni a seguito vittoria/pareggio in tutti i match giocati e premi per accesso alle successive fasi sempre più importanti: gli accrediti verranno elargiti dopo ogni giornata (col calcolo della stessa) e dopo ogni nuova fase della competizione (col calcolo finale della stessa), con società qualificata (ad eccezione dell'accredito per l'accesso ai gironi che verrà effettuato il giorno del calcolo post 1a giornata della competizione).
In caso di eliminazione/aggiunta di fasi a eliminazione diretta/competizioni, verrà modificato e aggiornato il seguente prospetto, di cui la tabella esemplificativa qui sotto riportata:

ORGANIZZAZIONE FANTACALCIO MONDIALE			
	MONDIALE PER CLUB	CONFEDERATION CUP PER CLUB	SUPERCOPPA INTERCONTINENTALE
Tipo Premio	Premio (fm)	Premio (fm)	Premio (fm)
Vittoria ogni match	20	14	
Pareggio ogni match	10	7	
Accesso gironi	90	75	
Accesso OF	115	100	
Accesso QF	140	125	
Accesso SF	165	150	
Accesso F	190	175	
Vittoria F	250	235	190

Tutte le caratteristiche e norme che regolano le competizioni inter-lega OFM 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/.

INADEMPIENZE

Se agli Aggiornamenti Societari (o in altri momenti della stagione) si verificheranno impossibilità da parte dell'Amministrazione a effettuare prelievi sulle casse di una società (per pagamenti dovuti ad altre società o eventuali penali o qualsiasi altro tipo di addebito) causa fondi non o parzialmente disponibili, se vi saranno in generale inosservanze (non rimediabili) verso altre società, si applicheranno delle penali: premettendo che

le società vittime verranno (nei limite del possibile) saldate dal "fondo virtuale" rappresentato dall'Amministrazione e comunque in base al tipo di accordo violato, per ogni singola infrazione commessa (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevoli (vedere **regola 17**); se necessario inoltre verranno congelati momentaneamente i debiti della società insolvente e questa dovrà provvedere nella stessa/1a sessione di mercato disponibile a sanare la sua situazione economica, ad esempio svincolando o cedendo ad altre società alcuni calciatori di sua scelta; fino all'estinzione del debito (verso l'Amministrazione), la società non potrà fare alcuna operazione di mercato in entrata che comporti spese (acquisti in asta, acquisti da altre società, scambi con altre società che comportino un peggioramento della propria posizione debitoria). N.B. si rammenta che non verranno mai elargiti prestiti/finanziamenti concordati dal "fondo virtuale" rappresentato dall'Amministrazione né si avrà la possibilità di trasferire i fondi in maniera posticipata.

Riferimenti Piattaforma di gioco:
Web: www.fantacalcio.it
Web: www.leghe.fantacalcio.it/salentoleague
Pagina pubblica facebook: "Supporto Leghe.Fantacalcio.it" https://www.facebook.com/supportoleghe
(contatto: @supportoleghe)
Gruppo pubblico facebook: "Fantacalcio Gang" https://www.facebook.com/groups/fantacalciogang

Riferimenti Lega:
Web: www.fantamagicmania.com/salentoleague
E-mail: salentoleague@fantamagicmania.com
Wattsapp gruppo "News LFC Salento League": https://chat.whatsapp.com/KPSdsbZWzZt2U8b7aU4s8A
Wattsapp Gruppo "Fantacalcio": https://chat.whatsapp.com/9L4mMiZhPXCI05mSrYaL0F
Gruppo chiuso facebook: "Salento League" (web: https://www.facebook.com/groups/salentoleague/?ref=group_cover ,
e-mail: salentoleague@groups.facebook.com)

Riferimenti Portale leghe:
Web: www.fantamagicmania.com
E-mail: info@fantamagicmania.com
Pagina facebook: "Federazione Fantacalcio Fantamagicmania" (contatto: @fantamagicmania)

Riferimenti Federazione competizioni multi-leghe Salento Cup:
Gioco: https://leghe.fantacalcio.it/salentocup/
Web: https://salentocup.jimdofree.com/
Pagina facebook: https://www.facebook.com/salentocoppa/
Wattsapp: https://chat.whatsapp.com/14H6iWPpvRj35EjPR3sadE
E-mail: salentocup2016@gmail.com

Riferimenti Federazione competizioni ORGANIZZAZIONE FANTACALCIO MONDIALE:
Gioco: https://leghe.fantacalcio.it/organizzazione-fantacalcio-mondiale/
Web: https://fantamondialeperclub.blogspot.com
Pagina facebook: https://www.facebook.com/Fanta-Mondiale-per-Club-1019148951510492/
E-mail: orfanmon@gmail.com

Il Presidente
Antonio Rizzo

Il Vice Presidente
Daniele Mengoli

Il Rappresentante dei Managers
Federico Lamparelli