



SUPER FANTA LEAGUE
2013-2014

REGOLAMENTO UFFICIALE



1. Partecipanti:

Rocco Fumiano (""")
Michele Grande (""")
Giuseppe Macellaro (""")
Luciano Passannante (""")
Emidio Pitta (""")

2. Composizione squadra:

Ogni squadra sarà composta da **25** giocatori con la seguente suddivisione per ruolo:

- Portieri = **3**
- Difensori = **8**
- Centrocampisti = **8**
- Attaccanti = **6**

3. Asta:

Ogni presidente avrà a disposizione massimo **1000 fantamilioni** per la composizione della propria squadra.

L'asta si articolerà su 4 fasi, una per ogni ruolo a partire dal portiere.

Il riferimento **unico** sarà la lista del MAGIC CAMPIONATO pubblicata dalla "Gazzetta dello Sport" nell'ultima data utile precedente la sessione di mercato: a turno, ogni presidente chiamerà un giocatore e farà la sua offerta che darà inizio all'asta per quel giocatore. L'asta viene considerata chiusa quando nessuno rilancia l'ultima offerta formulata e il giocatore in questione sarà aggiudicato dal presidente che ha pronunciato l'offerta più alta. Lo stesso procedimento avverrà per tutti gli altri giocatori fin quando tutte le squadre saranno composte da 25 giocatori.

Al termine dell'asta per ogni ruolo si verificherà e sarà comunicato a tutti il capitale residuo di ogni giocatore.

4. Reintegro di capitale:

Nel caso di calciatori trasferiti all'estero o in campionati italiani di serie inferiore, la squadra che lo aveva acquisito, in fase di asta pre-campionato o di asta di riparazione, riceverà un reintegro di capitale pari al totale della quotazione presente sulla lista del MAGIC CAMPIONATO, pubblicata nel giorno in cui avviene il taglio del/dei giocatore/i trasferiti all'estero o in campionati italiani di serie inferiore.

Nessun reintegro sarà previsto per calciatori squalificati, infortunati, ritirati o qualsiasi altra condizione diversa da quanto appena previsto.

Prima della sessione di mercato invernale ogni giocatore riceverà un "simbolico" reintegro di capitale che è funzione della posizione in Classifica Generale al momento della sessione stessa; in particolare il reintegro sarà assegnato come segue:

- 1° = 11 fml**
- 2° = 12 fml**
- 3° = 13 fml**
- 4° = 14 fml**
- 5° = 15 fml**
- 6° = 16 fml**
- 7° = 17 fml**
- 8° = 18 fml**
- 9° = 19 fml**
- 10° = 20 fml**



5. Mercato:

La sessione estiva del mercato, denominata **Mercato Pre-Campionato**, si terrà in una data successiva alla chiusura della sessione Calciomercato estiva reale e prima della giornata di campionato immediatamente successiva.

Una sessione “autunnale” potrà essere aperta di comune accordo con tutti i partecipanti alla Lega per poter porre rimedio ad eventuali infortuni gravi dei giocatori reali della Serie A TIM.

La sessione di mercato invernale si terrà dopo la chiusura del Calciomercato invernale reale e prima della giornata di campionato immediatamente successiva.

Una sessione “autunnale” potrà essere aperta di comune accordo con tutti i partecipanti alla Lega per poter porre rimedio ad eventuali infortuni gravi dei giocatori reali della Serie A TIM.

In ogni sessione è possibile procedere sia ad acquisti dalla lista svincolati sia a tagli di giocatori “indesiderati” mentre gli scambi tra le varie squadre sono ammessi SOLO fino alla sessione invernale. In caso di operazioni tra squadre, ogni squadra può acquisire un giocatore di un'altra squadra della Lega dando in cambio:

- Crediti;
- Uno o più giocatori;
- Crediti + uno o più giocatori.

Mese/periodo, sede e ora di ogni sessione, comprese le eventuali “autunnale” e “primaverile”, saranno stabilite previo accordo tra i giocatori. In ogni caso, l'eventuale sessione “autunnale” dovrà essere effettuata **non oltre il 30 novembre** mentre quella “primaverile” **non oltre il 30 aprile**.

Alla fine di ogni sessione di mercato, ogni squadra non potrà avere più giocatori per ruolo dei limiti fissati nel paragrafo **2. Composizione Squadra**. È possibile invece averne di meno.

6. Registrazione Rose e Formazioni:

Al termine di ogni sessione di mercato le rose saranno registrate e pubblicate, sul sito di gestione scelto, da parte del Responsabile della gestione informatica o ogni presidente registrerà la propria, in base a quale sito di gestione verrà scelto.

Ogni giocatore dovrà accedere alla propria area personale sul sito di gestione scelto inserendo le proprie credenziali di accesso, scelte da ognuno in fase di creazione dell'account sul sito di gestione scelto, ed inserire le formazioni giornata per giornata entro i limiti temporali imposti dal regolamento e che saranno trattati in seguito. Superato tale limite, il sito non permetterà più di poter inserire la propria formazione quindi il/i giocatore/i in questione affronterà/affronteranno la giornata con la formazione della precedente settimana o, se non disponibile, riceverà un punteggio complessivo d'ufficio (che sarà trattato in seguito).

7. Formula della stagione:

La stagione sarà articolata su un totale di n° 36 partite, partendo dalla 3° giornata della Serie A TIM.

Il giocatore che raggiungerà il punteggio di squadra più alto in ogni giornata verrà designato **Campione di Giornata**.

Alla fine della 36° giornata di Fantacampionato, corrispondente alla 38° giornata della Serie A TIM, si sommeranno i vari punteggi di giornata ed il giocatore che avrà la somma di punteggi di giornata più alta sarà designato **Campione di Lega**.

8. Quota per giornata:

Ogni giocatore verserà la **quota complessiva di € 72,00** a saldo dell'intero campionato.



La quota dovrà essere versata al Tesoriere designato in **36 rate settimanali** di € **2,00** ciascuna. Nel caso di giocatori impossibilitati al versamento settimanale, ci si accorderà sulle modalità di versamento che dovrà avvenire non oltre il termine della Serie A TIM. Il tesoriere dovrà essere selezionato tra i giocatori e la sua nomina avverrà previo accordo tra i giocatori stessi.

9. Montepremi

Il **montepremi complessivo sarà pari a € 360,00** che sarà diviso secondo la seguente modalità:

- **1° classificato** = premio pari a € **224,00/200,00/210,00**
- **2° classificato** = premio pari a € **100,00/100,00/100,00**
- **3° classificato** = premio pari a € **36,00/60,00/50,00**

10. Formazioni

Le formazioni dovranno essere pubblicate entro **30/15 minuti precedenti l'inizio della prima partita della giornata**.

La pubblicazione, effettuata dallo stesso giocatore o da persona da egli delegata, potrà avvenire tramite accesso al sito ovvero, se impossibilitato, tramite invio di un messaggio di posta elettronica ovvero invio di sms ovvero invio messaggio su WhatsApp o **tramite qualsiasi altro mezzo da cui è possibile ricavare l'ora di invio**.

Per ognuna delle modalità indicate si terrà conto, **inderogabilmente**, dell'ora in cui la formazione risulta essere stata pubblicata/inviata.

Le formazioni dovranno essere redatte nel rispetto degli schemi di gioco previsti dal quotidiano "La Gazzetta dello Sport", e cioè:

- **3-4-3**
- **3-5-2**
- **4-5-1**
- **4-4-2**
- **4-3-3**
- **5-4-1**
- **5-3-2**
- **3-6-1**

In caso di errore nello schema, mancato o ritardato invio, errori nella compilazione della formazione (es: giocatori non previsti in rosa, giocatore presente sia in campo che in panchina etc.) si riterrà valida la formazione della settimana precedente.

In caso di recidività, ci si riunirà per decidere eventuali provvedimenti avverso il/i presidente/i "colpevoli", provvedimenti che dovranno avere la maggioranza assoluta per essere operativi.

11. Punteggi:

Il punteggio sarà calcolato dal sito di gestione scelto che utilizzerà come fonte la Gazzetta dello Sport, aggiungendo e/o sottraendo i vari bonus/malus.

12. Partite rinviate/sospese:

Nel caso in cui una o più partite di una data giornata vengano rinviate a data da destinarsi, si applicherà la regola del **"6 d'ufficio"** secondo la quale ad ogni calciatore, la cui partita è stata rinviata, sarà assegnato il **voto 6** se e solo se egli è stato inserito nella formazione della giornata di campionato da parte del giocatore che lo ha in rosa.