

20° Campionato Fantacalcio “I MAGNIFICI 10”

REGOLAMENTO – ANNO 2014-2015

Articolo 1 – Inderogabilità del regolamento

Non è assolutamente possibile derogare alle norme previste dal presente regolamento che costruisce la “Costituzione” della Lega.

Eventuali modifiche delle norme in esso contenute possono essere disposte nel corso della stagione ma soltanto con il voto unanime dei fantallenatori in carica oppure a maggioranza qualificata di almeno 6 voti in occasione dell’assemblea appositamente convocata per le modifiche regolamentari (con possibilità di esprimere voto anche via internet per gli assenti) ovvero in occasione dell’asta iniziale. La deliberazione nell’assemblea appositamente convocata per le modifiche regolamentari non preclude la votazione, con le modalità precedentemente indicate, su proposte successive che abbiano un oggetto e/o un contenuto diverso da quelle ivi già approvate o bocciate.

Eventuali altri casi particolari che dovessero insorgere nel corso della stagione e per i quali non siano applicabili le presenti regole saranno decisi a maggioranza semplice dall’Assemblea nelle previste riunioni periodiche, se tempestive ai fini della decisione, altrimenti con votazione sul sito; in tal caso, il Presidente, sentiti i membri della Lega e comunque avvertendoli singolarmente tramite mail, inserirà le proposte da votare in apposito messaggio, indicando il termine ultimo per esprimere il voto; nel caso in cui le proposte da votare siano più di 2, verranno ammesse a ulteriore votazione finale quelle che abbiano ottenuto in prima battuta il maggior numero di voti; in caso di parità nel voto di ballottaggio deve considerarsi approvata la proposta che nella precedente votazione aveva ottenuto il maggior numero di voti, dovendosi procedere, a parità di voti, al sorteggio che verrà eseguito dal presidente in occasione della prima riunione successiva alla votazione o, comunque, alla presenza di almeno 2 fantallenatori.

Il voto nelle riunioni o sul sito potrà essere espresso anche per delega.

E’ altresì compito del Presidente, nell’esercizio delle sue funzioni, stabilire se un caso rientra o meno nelle previsioni regolamentari.

Articolo 2 - Assemblea di lega

L’assemblea è costituita da tutti i fantallenatori che prendono parte al torneo e che si riuniscono per l’asta iniziale e per le sessioni di mercato nel corso della stagione calcistica.

All’asta iniziale, convocata dal Presidente a seguito di consultazione di tutti i fantallenatori, si procede alla nomina o alla conferma del Presidente e alla nomina del Vicepresidente per la stagione appena iniziata.

Articolo 3 – Il presidente di lega

In seno ai suoi componenti l'assemblea sceglie il presidente di lega, che rimane in carica per una stagione e che può essere riconfermato senza limiti. Egli convoca e presiede anche la prima riunione della assemblea della stagione successiva, fino all'eventuale subentro di un nuovo Presidente.

Il presidente non può essere sostituito a stagione in corso, a meno che non sopravvengano fatti o circostanze che gli impediscano di fatto lo svolgimento delle sue mansioni.

Il presidente deve:

- Presiedere le assemblee
- Gestire le aste
- Gestire i mercati, semprechè non sia interessato anche egli alle chiamate, in quel caso la gestione momentanea passa al Vice Presidente o comunque ad un altro fantallenatore non interessato alla chiamata.
- Raccogliere le formazioni di chi è temporaneamente impossibilitato ad inserirle sul sito ufficiale.
- Effettuare il calcolo dei risultati di giornata e pubblicare le classifiche
- Proclamare i vincitori ed effettuare la consegna dei premi.
- Gestire il bilancio senza obbligo di rendiconto (salvo richiesta espressa)
- Organizzare l'asta iniziale e la cena sociale (da tenere ogni anno oppure ogni due anni, a seconda delle circostanze, delle disponibilità dei Presidenti e della situazione finanziaria).

Il Presidente inoltre si occupa di tutti gli altri aspetti attinenti alla gestione concreta e operativa del gioco, ivi compresi i rapporti con tutti i fantallenatori.

Il Presidente è autorizzato a utilizzare discrezionalmente i fondi di bilancio per l'acquisto di cibo e bevande da consumare in occasione dell'asta, in misura sufficiente per il numero dei partecipanti.

Articolo 4 - Il vicepresidente di lega

In seno ai suoi componenti l'assemblea sceglie il vice presidente di lega, che rimane in carica per una stagione e può essere riconfermato senza limiti.

Valgono per il Vice-Presidente tutte le disposizioni relative al Presidente, in particolare egli affianca il presidente nelle sue mansioni e lo sostituisce **temporaneamente** nell'ipotesi di assenza o impedimento con tutti i poteri connessi fino alla nomina del nuovo Presidente nell'ipotesi di impedimento permanente di quello in carica.

Il Vice Presidente cura inoltre l'aggiornamento dei file (rose aggiornate con crediti, rose senza crediti, tagli, etc. ed eventuale gestione del sito) a seguito delle riunioni di mercato ed il loro inserimento sul sito, avvalendosi, ove occorra, della collaborazione di altri Fantallenatori disponibili.

Articolo 5 - Rose squadre

Fanno attualmente parte della Fantalega **10 squadre**, dirette da un Fantallenatore e composte da **25 giocatori**, così suddivisi:

- 3 portieri, 2 dei quali devono sempre appartenere alla stessa squadra anche nel corso della stagione.
- 8 difensori,
- 8 centrocampisti,
- 6 attaccanti.

I ruoli dei giocatori sono quelli ufficiali fissati dalla *Gazzetta dello Sport* ovvero dal sito *fantagazzetta.com* (che si rifà all'elenco della Gazzetta), e non è possibile modificarli durante il corso della stagione.

In caso di incongruenza prevale la prima indicazione in ordine cronologico, ossia quella di cui si venga a conoscenza per prima.

Articolo 6 – Tornei di Campionato e di Coppa

CAMPIONATO

Le formazioni della Fantalega partecipano a **2** distinti tornei di **Campionato** e di **Coppa**

a) In ogni giornata di Campionato, si assegnano, i seguenti punteggi in base alla classifica :

Posto in classifica di giornata	Punti attribuiti
1°	60
2°	47
3°	37
4°	28
5°	21
6°	15
7°	10
8°	6
9°	3
10°	1

NB. Se la differenza del punteggio di giornata tra il primo ed il secondo è maggiore a 12 punti (es. 1° totalizza 82 e il 2° totalizza 69.5) vengono assegnati 5 punti in più al vincitore della giornata, dunque 65 punti.

In caso di più di una squadra con lo stesso punteggio nella giornata, i punti assegnati a ciascuna saranno dati dalla somma dei punti per le posizioni occupate da esse diviso il numero di squadre con lo stesso punteggio arrotondato per difetto.

Vince il campionato la squadra che totalizza più punti (*sono previsti premi anche per il secondo e terzo classificato e penalità per gli ultimi due*). In caso di parità di punti prevarrà la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di vittorie di giornata, in caso di ulteriore parità quella che avrà totalizzato il maggior numero di secondi posti.

COPPA

La **COPPA** è divisa in due fasi:

1. **Prima fase:** due gironi all'italiana con partite di andata e ritorno con fattore campo per chi gioca in casa di **+2 (due)**; tale fase termina alla 19° giornata.

Al termine della prima fase avremo una classifica la quale determinerà la formazione dei due mini-gironi della *Seconda Fase*.

In caso di pari punti, le posizioni saranno determinate in base al numero di reti segnate ed in subordine alla posizione migliore in classifica campionato al momento della conclusione della *Prima Fase*. In caso di ulteriore parità, si giudicheranno i due scontri diretti secondo le modalità UEFA, ed infine in caso di ulteriore parità si andrà alla "monetina")

In questa fase vengono assegnati 3 punti alla squadra vincente, 0 punti alla squadra che perde od 1 punto in caso di parità. Non si disputano calci di rigore.

Al termine della Prima fase si osserverà un turno di riposo.

2. **Seconda fase:**

Si disputeranno dalla 21^a alla 25^a giornata di campionato.

dalla *Prima Fase* si formano **2** gironi (A e B) di **5** squadre.

“Girone dispari (A)”: 1^a - 3^a - 5^a - 7^a - 9^a

“Girone pari (B)”: 2^a - 4^a - 6^a - 8^a - 10^a

Le squadre di ogni girone disputeranno una sola partita in campo neutro (dunque senza alcun fattore campo) per un totale di **4** partite per ciascuna squadra e una giornata di riposo a turno;

L'esito di queste 4 gare creeranno una nuova classifica (ognuna per girone).

In base al posto ottenuto nella *Prima Fase* verranno attribuiti dei punti (o sottratti) secondo le seguenti modalità:

Girone A - Girone dispari	Girone B - Girone pari
Alla 1 ^a classificata +2	Alla 2 ^a classificata +2
Alla 3 ^a classificata +1	Alla 4 ^a classificata +1
Alla 5 ^a classificata 0	Alla 6 ^a classificata 0
Alla 7 ^a classificata -1	Alla 8 ^a classificata -1
Alla 9 ^a classificata -2	Alla 10 ^a classificata -2

In questa fase vengono assegnati 3 punti alla squadra vincente, 0 punti alla squadra che perde od 1 punto in caso di parità. Non si disputano calci di rigore.

Al termine delle 4 gare della *Seconda Fase* le ultime di ogni girone disputeranno le **Semifinali play-out**, mentre le altre andranno a disputare i **Quarti di Finali dei Play-off** secondo le seguenti modalità:

Quarti di finale play-out

Si disputeranno dalla 27^a alla 29^a giornata di campionato.

1^a A – 4^a B

2^a B – 3^a A

2^a A – 3^a B

1^a B – 4^a A

Al meglio delle tre gare con fattore campo +2 per chi gioca in casa.; le due partite in casa le gioca la squadra che si è meglio classificata nei gironi A e B, ma a parità di punteggio nei gironi, le posizioni in classifica saranno determinate da chi ha fatto un numero maggiore di reti nel mini-girone, in subordine chi era meglio classificata nel girone della *Prima Fase*.

Se la gara dovesse finire in pareggio ci saranno i **calci di rigore** per assegnare il punto supplementare alla squadra vincitrice; dunque bisogna comunicare i rigoristi secondo come descritto successivamente in questo paragrafo. Le modalità di punteggio ai fini del calcolo per conoscere la squadra qualificata sono i seguenti: 3 punti per chi vince al 90°, 0 ovviamente per chi perde, 2 punti a chi vince ai rigori ed 1 punto per chi perde ai rigori.

Semifinali play-out

Per disputarle si attenderà la conclusione dei *Quarti di Finale Play-off* dai quali usciranno le due peggiori (nelle classifiche della *Seconda Fase* si intende) che disputeranno le *Semifinali play-out*

Tali semifinali si disputeranno dunque durante la 30^a e 31^a gara di campionato. Al meglio di due sole gare, con Andata e Ritorno con fattore campo +2 durante le quali non si disputeranno i calci di rigore. In caso di parità (pareggio sia all'andata che al ritorno o vittoria di una all'andata e vittoria dell'altra al ritorno, indipendentemente dal numero dei gol) la squadra proveniente dai *Quarti di Finale* sarà salva.

Le due perdenti andranno a disputare la ***Finale play-out***.

Semifinale Play-off

Al meglio delle tre gare con le stesse modalità di punteggio descritte nei *Quarti di finale*. Le 3 gare si disputeranno in concomitanza della 30^a,31^a e 32^a gara di campionato.

Finale play-out

Al meglio delle tre gare con le stesse modalità di punteggio descritte nei *Quarti di finale*. Le 3 gare si disputeranno in concomitanza della 33^a,34^a e 35^a gara di campionato.

Finale 3° posto

Al meglio delle tre gare con le stesse modalità di punteggio descritte nei *Quarti di finale*. Le 3 gare si disputeranno in concomitanza della 33^a,34^a e 35^a gara di campionato.

Finale 1° posto

Al meglio delle tre gare con le stesse modalità di punteggio descritte nei *Quarti di finale*. Le 3 gare si disputeranno in concomitanza della 34^a,35^a e 36^a gara di campionato (inizierà un turno dopo la finale terzo posto e la finale play-out).

Nella fase degli scontri diretti, in caso di parità, sono previsti i calci di rigore; il vincitore ai rigori ottiene 2 punti, il perdente 1 punto; supera il turno chi totalizza nelle partite previste più punti. Le squadre impegnate negli scontri diretti dovranno comunicare i nomi dei primi 5 rigoristi, segnalando l'ordine, nel caso la parità sussista dopo i primi 5 rigori, in cui tireranno i rigori ad

oltranza gli altri 6 calciatori in campo; nel caso nella formazione titolare ci siano state sostituzioni, i calciatori subentrati tireranno i loro rigori *in coda* ai titolari (non al turno previsto per il calciatore che hanno sostituito), in caso di più sostituzioni le riserve tireranno nell'ordine con cui erano state inserite in panchina. Nel caso la parità sussista al termine degli 11 calci di rigore si assegnerà un punto a tutte e due le squadre, nel caso al termine delle partite previste abbiano gli stessi punti si considereranno i gol, se persiste parità supera il turno la squadra che era meglio classificata al termine della stagione regolare. Nell'ipotesi in cui un Presidente comunichi la formazione senza indicare i rigoristi, l'ordine degli stessi coinciderà con quello della formazione.

La squadra che gioca in casa ha diritto a **2** punti a titolo di fattore campo.

In coppa negli scontri diretti i gol realizzati da una squadra dipendono dal punteggio acquisito dalla stessa in base alla seguente tabella di conversione del punteggio:

Con meno di 67 punti si totalizzano	0 gol
tra 67 punti e 72 punti	1 gol
“ 72,5 “ 77 “	2 gol
“ 77,5 “ 82 “	3 gol
“ 82,5 “ 87 “	4 gol
“ 87,5 “ 92 “	5 gol
“ 92,5 “ 97 “	6 gol
“ 97,5 “ 102	7 gol

Se entrambe le squadre totalizzano un punteggio al di sotto di 67 la gara finisce in parità a meno che non vi sia una differenza di almeno 6 punti ed in tal caso la partita terminerà col punteggio di 1-0

Articolo 7 - Calcolo punteggi

Il voto di un calciatore è dato dal voto ufficiale che lo stesso ha ottenuto sulla *Gazzetta dello Sport*, che è l'**unico** quotidiano che fa fede per la Fantalega.

Si considerano tuttavia i bonus i malus approvati e/o rettificati dalla **Lega Calcio** entro la prima domenica successiva.

Il punteggio di una squadra è dato dalla somma dei voti degli undici calciatori scesi in campo più eventuali bonus e eventuali penalità.

BONUS:

+3 per ogni gol segnato

+3 per ogni rigore parato

+1 per ogni assist (come da rubrica del sito www.fantagazzetta.com - redazione Napoli)

PENALITA':

-3 rigore sbagliato

-1 ogni gol subito

-2 autogol

-1 espulsione

MODIFICATORE:

Viene applicato il Modificatore per i reparti di **difesa** e **centrocampo**.

Se si schiera invece una formazione con 3 difensori o 3 centrocampisti si scende automaticamente nello scaglione immediatamente inferiore rispetto a quello corrispondente dalla risultanza della media ottenuta.

Si passa nello scaglione immediatamente superiore se si schierano 5 difensori o 5 centrocampisti.

I bonus e le penalità riguardano esclusivamente la propria squadra.

I voti **5** assegnati al SV concorrono alla media del calcolo del modificatore.

Il voto **0** in caso di giocatore non sostituibile non viene calcolato ai fini del modificatore ed in quel caso si scala la fascia di modificatore considerando la media dei restanti voti del reparto.

Qui di seguito gli schemi dei casi suddetti:

esempio di schema con **difesa** o **centrocampo** a **4**

mv < 5.0	-3
5.0 < mv < 5.49	-2
5.5 < mv < 5.74	-1
5.75 < mv < 6.24	0
6.25 < mv < 6.49	+1
6.5 < mv < 6.99	+2
mv > 7	+3

esempio di schema con **difesa** o **centrocampo** a **3**

mv < 5.49	-3
5.5 < mv < 5.74	-2
5.75 < mv < 6.24	-1
6.25 < mv < 6.49	0
6.5 < mv < 6.99	+1
7 < mv < 7.49	+2
mv > 7.5	+3

esempio di schema con **difesa** o **centrocampo** a **5**

mv < 4.5	-3
4.5 < mv < 4.99	-2
5.0 < mv < 5.49	-1
5.5 < mv < 5.74	0
5.75 < mv < 6.24	+1
6.25 < mv < 6.49	+2
mv > 6.5	+3

Articolo 8 - Moduli Tattici e panchina

Le formazioni possono essere schierate unicamente in base ai seguenti moduli:

5-4-1;
5-3-2;
4-5-1;
4-4-2;
4-3-3;
3-4-3;
3-5-2.

In caso di formazione comunicata con un modulo differente o errato, si concorre con la formazione quale risultante dall'ingresso del primo panchinaro che consenta l'adozione di uno schema valido fra quelli su riportati.

La panchina è composta da **10** calciatori, di cui obbligatoriamente almeno un portiere e 9 giocatori da collocare nell'ordine voluto, ai fini dell'ordine di sostituzione.

E' consentito un massimo di tre sostituzioni, fermo restando che il portiere è sempre il primo ad essere sostituito mentre le altre sostituzioni avvengono secondo l'ordine dei panchinari.

Un giocatore non può essere sostituito se non con un giocatore che ricopre il suo stesso ruolo.

Casi di giocatori SV. non sostituibili:

- Il calciatore espulso che non abbia preso il voto non è sostituito ed il suo voto è **3**;
- al calciatore che ha segnato un gol ma non è stato giudicato si assegna un voto di **9**;
- al calciatore responsabile di una autorete non giudicato si assegna il voto di **4**;
- al portiere non giudicato si assegna il voto di **6** più bonus o penalità;
- Fermo restando che le sostituzioni possibili sono sempre e comunque tre ed eccettuati i casi suddetti, il giocatore titolare che prende SV. viene sostituito ove possibile dal panchinaro che abbia preso voto; ove ciò non sia possibile prende voto **5** di ufficio; tale attribuzione di voto non vale come sostituzione, sino ad un numero massimo di tre SV. Se un titolare può essere sostituito esclusivamente da un panchinaro che prende SV., a quest'ultimo viene attribuito il voto **5** d'ufficio e ciò vale come sostituzione. Oltre le tre attribuzioni del 5 d'ufficio, tutti gli altri SV. non sostituibili ovvero tutti i giocatori non entrati e non sostituibili prendono voto **0**.

Per quanto riguarda anche per la coppa, il voto d'ufficio al SV viene computato alla stessa stregua degli altri voti (per cui ad es. il 5 vale come rigore sbagliato).

Cambiamenti nei giudizi di giocatori, saranno considerate solo se si avrà prova certa entro la domenica successiva alla partita in discussione e a seguito di reclamo tempestivamente inoltrato a mezzo del sito. Eventuali errori di mero calcolo nella stesura delle classifiche di giornata o generali sono sempre soggetti a correzione.

In caso di rinvio a data da destinarsi di un numero di partite di giornata pari a quattro su dieci la giornata è valida e ai giocatori delle altre squadre viene assegnato un 6 d'ufficio senza bonus e malus. In caso di rinvio di un numero di partite superiore la giornata è annullata in toto. In presenza di casi particolari, dovuti magari alla coincidenza con una giornata di Coppa, si applica la norma di cui *all'art. 1*.

In caso di anticipi al *venerdì* precedente (o almeno **2** giorni prima dello svolgimento della regolare giornata, come ad esempio le partite che si svolgono il lunedì nel caso vi sia il turno infrasettimanale di mercoledì) vi è la possibilità di comunicare solo i calciatori coinvolti negli anticipi come titolari, riservandosi di completare la formazione successivamente, sempre e comunque **15** minuti prima della prima partita.

Se però si ha intenzione di schierare i giocatori coinvolti nell'anticipo o anticipi dei due giorni prima, in panchina, allora bisognerà comunicare la formazione interamente.

Nel caso si comunichino i giocatori degli anticipi e non si completi la formazione si concorrerà con la formazione della settimana precedente ed i giocatori indicati, se non inseriti nella formazione della settimana precedente, entreranno al posto del primo giocatore dello stesso ruolo che diventerà primo panchinaro e il 10° panchinaro sarà cancellato.

Nel caso di impossibilità a far rientrare i giocatori indicati per gli anticipi nella squadra per il modulo (ad esempio indicati 3 attaccanti ma nella formazione della settimana precedente si giocava con il 5-4-1) il modulo sarà cambiato per consentire che tutti i giocatori schierati per gli anticipi trovino posto seguendo questo ordine:

attaccante x attaccante, fin quando possibile
centrocampista x centrocampista, fin quando possibile
difensore x difensore, fin quando possibile
attaccante x centrocampista, fin quando possibile
attaccante x difensore
centrocampista x attaccante, fin quando possibile
centrocampista x difensore
difensore x attaccante, fin quando possibile
difensore x centrocampista

esempi:

Per gli anticipi indicati 3 attaccanti 2 centrocampisti

Modulo settimana precedente 5-4-1

1° attaccante indicato x attaccante inserito in formazione

I due centrocampisti x i primi due centrocampisti inseriti in formazione (se diversi)

2° attaccante x 3° centrocampista

3° attaccante x 1° difensore

Modulo risultante: 433

Per gli anticipi indicati 3 attaccanti 2 centrocampisti

Modulo settimana precedente 4-4-2

1° e 2° attaccante indicato x i due attaccanti

I due centrocampisti x i primi due centrocampisti inseriti in formazione (se diversi da quelli presenti)

3° attaccante x 3° centrocampista

Modulo risultante: 433

Per gli anticipi indicati 2 attaccanti 2 centrocampisti 2 difensori

Modulo settimana precedente 4-4-2

I due attaccanti indicati x i due attaccanti

I due centrocampisti x i primi due centrocampisti inseriti in formazione (se diversi)

I due difensori x i primi due difensori inseriti in formazione (se diversi)

Modulo risultante: 442

Per gli anticipi indicati 1 attaccante 4 centrocampisti 2 difensori

Modulo settimana precedente 5-3-2

attaccante indicato x 1° attaccante inserito in formazione (se non già presente)

I primi tre centrocampisti x i tre centrocampisti inseriti in formazione (se

diversi)

I due difensori x i primi due difensori inseriti in formazione (se diversi)

4° centrocampista indicato x 2° attaccante inserito in formazione

Modulo risultante: 541

In caso di partite rinviate fino al Giovedì successivo (per sospensione o altri motivi) i voti espressi dalla Gazzetta saranno ritenuti validi a tutti gli effetti di codesto Regolamento. In tutti gli altri casi, invece, verrà assegnato un **6 d'ufficio a tutti i componenti della rosa**, indipendentemente dal loro utilizzo in campo. Lo stesso nel caso di voti non assegnati per qualsiasi motivo (nebbia etc.) dai giornalisti della Gazzetta dello Sport.

Articolo 9 – Formazioni e Sito

Le formazioni vanno inserite o nella bacheca del gruppo Yahoo, o inserite nell'apposito gruppo "Formazioni" di Whatsapp (o in subordine comunicate via SMS al Presidente in carica Luca ovvero al Presidente onorario Filippo, o a terzi che entro i tempi indicati dovranno comunicarla ai due precedentemente menzionati), sempre almeno **15 minuti** prima l'inizio della prima partita della giornata, senza eccezione o deroga alcuna. Fa fede l'orario ufficiale indicato affianco al messaggio, SMS o mail.

Da quest'anno si può comunicare la formazione sul nuovo sito <http://fantacalcisti.it/imagnifici10/> accessibile da PC, Tablet o Cell. Il gestore del suddetto sito è Nico il quale si prenderà onere di inserire tutti i giocatori delle varie rose ed apportarvi eventuali correzioni.

Nel caso un presidente dimentichi di comunicare la formazione entro le scadenze previste concorrerà per la giornata di Campionato e Coppa con la formazione schierata nella precedente giornata, incorrendo nella **multa pecuniaria di € 2,00** per ogni infrazione e nella **decurtazione di 20 punti** dalla classifica generale per le dimenticanze successiva alla prima (dalla seconda in poi).

Nel caso in cui un Presidente non inserisca alcun elemento dei titolari (indicando i soli panchinari) ovvero alcun elemento della panchina (indicando i soli titolari) concorrerà, rispettivamente, con i titolari ovvero con i panchinari schierati nella precedente giornata; se uno dei giocatori risulti contemporaneamente schierato tra i titolari ed i panchinari, verrà considerato come titolare, senza procedersi ad ulteriori sostituzioni. L'inserimento in formazione anche di un solo panchinaro ovvero di un solo titolare non determina l'applicazione delle regole suppletive di cui ai precedenti capoversi.

Articolo 10 – Riunioni mensili

L'asta iniziale si svolge durante la prima Assemblea dei fantallenatori.

Al mercato iniziale tutti dispongono di **600 fantacrediti** che possono essere spesi senza vincoli salvo quello di mantenere una rosa con numero di portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti, pari a quello stabilito dall'Articolo 5 del presente regolamento.

I fantacrediti non spesi nell'asta iniziale possono essere spesi successivamente nei mercati di riparazione, ma si azzerano con la conclusione della stagione.

Nella riunione di gennaio e previo avviso da comunicarsi sul sito è possibile acquistare una tantum da parte di ciascuna squadra **75 fantacrediti** supplementari al prezzo di **10 €**

Le riunioni di riparazione si tengono nelle seguenti date: **22 settembre – 30 ottobre - 15 dicembre - 2 febbraio - 16 marzo - 27 aprile** per un totale di **6 riunioni** alle ore **21.15** della giornata di **Lunedì** presso sede da stabilire; eventuali ritardatari potranno partecipare al mercato ma senza poter pretendere

nulla sui giocatori eventualmente acquistati prima del loro arrivo, ferme restando le doverose regole di fair-play rimesse all'apprezzamento di ognuno nell'ipotesi di ritardo di cui sia stato dato preavviso.

In particolare è tollerato un ritardo di **15 minuti**, salvo preavviso telefonico; in ogni caso la chiamata dei giocatori avverrà non più tardi delle ore **22:00**.

I Fantallenatori assenti hanno tuttavia facoltà telefonicamente o per delega di chiamare esclusivamente al prezzo di **1 fantamiliardo** i giocatori liberi che nessun'altro dei presenti sia intenzionato a chiamare fino al termine della riunione.

Eccezionalmente è inoltre consentita la partecipazione telefonica all'asta a tutti gli effetti e senza limitazioni a tutti coloro che lavorano o soggiornano fuori città per periodi di due mesi o più; è inoltre attribuito un bonus ad ogni fantallenatore che consente la partecipazione telefonica senza dover giustificare i motivi dell'assenza durante una riunione che si svolga nel corso dell'anno da sfruttare a scelta del Fantallenatore; una volta consumato il bonus, valgono le regole di cui sopra e non sono ammesse eccezioni di alcun tipo.

Sono consentite un massimo di **3 assenze** alle riunioni, fatte eccezioni le esenzioni stabilite per coloro che dovessero trovarsi fuori città per motivi di lavoro o comunque per periodi superiori o uguali a **2 mesi**.

Alla **4° assenza** complessiva si incorre in una **multa di € 10,00** salve sempre le eccezioni di cui sopra.

Le assenze sono prese al termine della riunione.

L'eventuale partecipazione telefonica, rappresentando un'eccezione, vale comunque come assenza.

Art. 11 - Mercato

Gli scambi di calciatori fra squadre sono consentite unicamente nelle **3 riunioni** del **30 Ottobre, 15 Dicembre e 2 Febbraio**.

Un calciatore può essere acquistato solo se risulta far parte della lista della *Gazzetta dello Sport* o del sito fantagazzetta.com o quando è stato schierato almeno in panchina in campionato o in una partita ufficiale (es. Coppa Italia o Coppe Europee).

L'indennizzo per un calciatore tagliato è pari alla metà del suo costo originario arrotondato per eccesso; fanno eccezione il giocatore trasferito all'estero o a squadra di altra serie e i giocatori pagati 1 fantamiliardo per i quali l'indennizzo è pari al loro costo originario.

Per tagliare un nuovo acquisto è necessario attendere la riunione successiva a quella nella quale lo stesso calciatore è stato acquistato.

Un giocatore tagliato può essere riacquistato dalla stessa squadra alla riunione successiva al taglio (quindi non nella stessa riunione in cui è stato tagliato).

Nella riunione in cui il giocatore è stato tagliato la squadra che possedeva il calciatore tagliato ha diritto ad un indennizzo supplementare nel caso il giocatore venga acquistato da altra società, tale indennizzo si calcola secondo la formula: costo al quale il calciatore è stato rivenduto meno indennizzo precedentemente ottenuto; i crediti acquisiti potranno tuttavia essere utilizzati solo dalla riunione successiva al taglio.

Successivamente il costo del giocatore per gli altri fantallenatori si azzera mentre per chi lo ha tagliato la base di asta parte dal prezzo di taglio.

Prima del termine della riunione, la squadra che per qualsiasi motivo si sia venuta a trovare con un numero di giocatori inferiore alla rosa di 25 elementi deve provvedere alle necessarie integrazioni, procedendo eventualmente al taglio di calciatori più costosi in caso di insufficienza di crediti al fine di reperire liquidità per l'acquisto dei giocatori mancanti.

Articolo 12 – Iscrizioni – Quote sociali - Premi

La tassa di iscrizione al fantacalcio “I Magnifici 10” è di **40,00 €** Tale tassa di iscrizione andrà versata per intero e senza deroga alcuna il giorno stabilito per l’esecuzione dell’asta.

In ogni giornata di campionato si paga **1 €** il vincitore della giornata non paga la quota di giornata, l’ultimo paga **2 €**.

Le quote servono per i premi e per la cena sociale di termine campionato.

Campionato:

1° classificato	€250,00
2° classificato	€170,00
3° classificato	€100,00
9° classificato	€5,00 di penalità
10° classificato	€10,00 di penalità

Coppa:

1° classificato	€120,00
2° classificato	€ 70,00
3° classificato	€ 30,00
10° classificato	€5,00 di penalità

Articolo 13 – Supercoppa

All’inizio della stagione si disputerà su gara unica la finale di **Supercoppa di lega** introdotta da quest’anno, gara che vedrà il vincitore del Campionato contro il vincitore della Coppa dello scorso anno (o se trattasi della stessa squadra contro la seconda in coppa). La modalità è gara disputata in capo neutro, quindi senza alcun fattore campo e in caso di parità al termine dei 90 minuti si passerà direttamente ai calci di rigore (stessa modalità della coppa di lega per i rigoristi).

Al vincitore andrà il trofeo di Supercoppa che manterrà fino al prossimo anno.

Articolo 14 - Doveri morali dei partecipanti

Sportività, passione per il calcio, passione per il fantacalcio, evitare consigli non richiesti durante le operazioni di mercato, partecipare assiduamente alle riunioni, continuare a seguire le vicende del fantacampionato anche se la propria formazione non dovesse andare particolarmente bene, evitare polemiche sciocche, dare il proprio contributo nello studiare modi per rendere sempre più avvincente il NOSTRO FANTACALCIO!.