

F.F.C. FANTARONCO 1996

Regolamento ufficiale di lega.

V. 13.1 - 2018-2019



By Paolo Bellini & Gianluca Archetti

Regola 1 - INTRODUZIONE:

Questo è il regolamento ufficiale della Federazione Fantacalcio, nominata F.F.C. FANTARONCO 1996.

- a) Questo documento è l'unico mezzo a cui attingere per qualsiasi diatriba durante l'arco della stagione ed ha valenza fino al rilascio della eventuale edizione aggiornata.
- b) Le modifiche, le aggiunte e le nuove regole sono sottolineate dal testo in **giallo**

La Federazione Fantacalcio FANTARONCO 1996 è composta da 8 tornei distinti:

- 1) Campionato di serie A (18 squadre)
- 2) Campionato di serie B (18 squadre)
- 3) Campionato di serie C (18 squadre)
- 4) Torneo GRAN PREMIO (54 squadre)
- 5) Coppa di Lega (54 squadre)
- 6) Supercoppa di Lega (tra la vincitrice della serie A e della Coppa di Lega)
- 7) FR League (16 squadre)
- 8) Champions FR League (16 squadre)

La federazione è legata alle decisioni prese dalla F.I.G.C. e Lega Calcio.

Regola 2 - REQUISITI:

Per poter partecipare correttamente ai tornei organizzati dalla lega è indispensabile;

- a) Leggere per intero il regolamento e chiedere delucidazioni a riguardo scrivendo ad info@fantaronco.com
- b) Avere un accesso internet per potersi collegare al sito ufficiale della lega www.fantaronco.com e alla pagina ufficiale FACEBOOK per potere utilizzare i moduli di invio formazioni – rose – mercato.
- c) Possedere una casella di posta "attiva" dove il partecipante riceverà sempre gli avvisi, le formazioni e qualsiasi altra comunicazione ufficiale della lega.

Regola 3 - QUOTA ASSOCIATIVA:

La nostra lega non ha scopo di lucro, non elargisce alcun premio in denaro ma durante l'anno affronta molte spese. E' per questo motivo che la partecipazione al nostro gioco comporta il pagamento di una quota associativa annuale fissata in € 5,00.

Tale quota, per chi non avesse la possibilità di effettuare il pagamento direttamente alla lega, può essere fatto tramite;

- a) Bonifico Bancario a: Paolo Bellini – Via Umberto I, 42 25030 Adro (BS) BANCA INTESA agenzia ADRO (BS)

IBAN: IT07 2030 6953 9900 0000 0315 199

indicando nella causale il nome della squadra relativa all'iscrizione.

- b) Ricarica Carta Postepay (da effettuarsi in posta) n° 4023 6009 0035 2040 intestata a Bellini Paolo. E' indispensabile per la ricarica postepay inviare a pagamento effettuato una mail a info@fantaronco.com indicando l'effettuato pagamento completo di nome della relativa squadra.
- c) La quota associativa dovrà essere versata entro la data comunicata dalla LEGA in sede di iscrizione. Se tale quota non fosse versata entro tale data scatterà automaticamente l'annullamento dell'iscrizione liberando il posto alla 1ª riserva in lista di attesa.

Regola 4 - ISCRIZIONE:

Per iscriversi alla lega è necessario compilare il modulo relativo che potete trovare sul sito www.fantaronco.com alla voce del menu "iscriviti".

Se avete partecipato alla stagione precedente dovrete riconfermare la vostra partecipazione compilando il modulo RICONFERMA ISCRIZIONE,

Se siete nuovi, in lista di attesa* dall'anno precedente o avete già giocato con noi ma non avete partecipato alla precedente stagione dovrete compilare il modulo NUOVA ISCRIZIONE.

I moduli devono essere compilati in tutte le loro parti, pena l'annullamento.

* per garantire la posizione in lista dovrà essere inviata la nuova iscrizione entro la data di scadenza.

Regola 5 - PRELAZIONE:

I presidenti che hanno partecipato alla passata stagione godono del diritto di prelazione. Questi, se iscritti entro il termine stabilito (nella sezione ISCRIZIONI del sito ufficiale sono elencate le date di svolgimento delle iscrizioni) andranno a completare la lista. Eventuali posti vacanti verranno coperti dai nuovi iscritti in ordine di iscrizione (fa fede la data di invio del modulo di iscrizione). Per controllare lo stato delle iscrizioni dovrete consultare la sezione LE SOCIETA' ISCRITTE del sito ufficiale.

Nel caso in cui un iscritto di serie A con diritto di prelazione non riconfermasse la partecipazione, oppure non consegnasse in tempo la rosa iniziale (pena l' esclusione dal gioco) al suo posto subentrerebbe in ordine:

- a) I neoretrocessi in serie B (dal quart'ultimo classificato all'ultimo)
- b) Il 5° classificato della serie B e così via.

Nel caso in cui un iscritto di serie B con diritto di prelazione non riconfermasse la partecipazione, oppure non consegnasse in tempo la rosa iniziale (pena l' esclusione dal gioco) al suo posto subentrerebbe in ordine:

- a) I neoretrocessi in serie C (dal quart'ultimo classificato all'ultimo)
- b) Il 5° classificato della serie C e così via.

Nel caso in cui un iscritto di serie C con diritto di prelazione non riconfermasse la partecipazione, oppure non consegnasse in tempo la rosa iniziale (pena l' esclusione dal gioco) al suo posto subentrerebbe un nuovo iscritto.

Ripescaggio:

- a) Il ripescaggio di una squadra non potrà avvenire per 2 anni consecutivi!
- b) Il ripescaggio di una società comporterà l'azzeramento del proprio budget residuo (sia di rosa che di mercato)

Regola 6 – REGOLAMENTAZIONI SOCIETARIE:

Ogni società iscritta avrà a disposizione sul sito ufficiale www.fantaronco.com un proprio spazio dove potrà trovare lo stemma, la fotografia del presidente, lo storico della società, i dati dello stadio, i crediti e naturalmente la rosa con tutti gli eventuali movimenti del mercato.

Ogni società dovrà rispettare le seguenti regole:

- a) Avere un nome che non abbia riferimenti politici, terroristici o che in qualsiasi modo possa offendere l'altrui dignità.
- b) In caso di iscrizione di due squadre con medesimo nome, esso verrà mantenuto dalla squadra iscritta prima.
- c) Se una squadra riconfermata da un anno con l'altro, volesse sostituire il proprio nome, lo potrà fare ma tale operazione avrà un costo fissato ad 800.000 che verrà decurtato dal budget per creare la rosa iniziale.
- d) È obbligatorio che ogni società abbia un proprio stemma riconoscitivo. Se ne possedete uno, il relativo file dovrà essere inviato a info@fantaronco.com. Nel caso non lo aveste, la federazione è disponibile a realizzarlo per voi. Basta inviare una mail indicando come lo vorreste. In assenza di comunicazioni a riguardo, la federazione lo creerà basandosi sulla combinazione nome/colori sociali indicati nel modulo di iscrizione.

Regola 7 – I CREDITI:

I crediti sono suddivisi in:

- CREDITI UTILIZZABILI PER LA ROSA INIZIALE:

Si intendono per crediti utilizzabili per la rosa iniziale, il credito iniziale fornito dalla federazione, i crediti relativi alle varie vittorie (serie A – B – C – GP – coppe), i crediti aggiudicati per i passaggi dei turni di coppa

- CREDITI UTILIZZABILI PER LE SESSIONI DI MERCATO:

Si intendono per crediti utilizzabili per le sessioni di mercato i crediti derivanti dallo stadio, dalle compravendite dei giocatori, dai recuperi da giocatori svincolati, dalla classifica settimanale del GP.

I vari costi (rinnovo stadio - stipendi – sanzioni) decurteranno i crediti utilizzabili per il mercato.

I crediti avanzati dalla creazione della rosa resteranno nel portafoglio e saranno utilizzabili solo per la creazione della rosa della stagione successiva. Stesso discorso per i crediti mercato avanzati a fine stagione... saranno utilizzabili per il mercato della stagione successiva.

Regola 8 – CREARE LA ROSA INIZIALE:

Basandosi sul credito iniziale, ogni presidente dovrà creare entro le date comunicate tempestivamente dalla federazione, la propria rosa di giocatori.

La rosa iniziale verrà composta in due fasi distinte:

la prima ad asta (basata su budget "limitato") su una selezione di giocatori soprannominati "BIG" e la seconda (basata sull'eventuale credito residuo dell'asta + budget salvaguardato) al modo classico, attingendo dalla lista quotazioni , per completare la rosa.

8A) - LA PRIMA FASE AD ASTA:

Per questa fase ogni presidente potrà utilizzare solo una parte del credito. Una parte uguale per tutti, verrà "congelata" a salvaguardia e messa a disposizione per la fase successiva.

Verrà fornita una lista (tramite un file excel pubblicato sul sito e sulla pagina facebook) di una selezione di giocatori "BIG" selezionati tra tutti i ruoli.

I presidenti potranno effettuare una o più offerte per i giocatori presenti in lista tramite un apposito modulo che verificherà che non venga superato il budget disponibile.

La base d'asta dei giocatori è la loro quotazione, non si potrà offrire di meno.

Le offerte sono libere, da un minimo di una (1) ad un massimo di nove (9) con la limitazione di numero per ruolo: 1 portiere - 3 difensori - 3 centrocampisti - 2 attaccanti

Ogni giocatore potrà essere assegnato (per ogni serie) un numero di volte massimo:

5 - Portieri; 5 - Difensori; 4 - Centrocampisti; 4 - Attaccanti.

Questi giocatori saranno "esclusivi", non saranno presenti nelle liste per la seconda fase e non saranno più acquistabili durante la stagione ma solo "scambiati" nelle sessioni a trattativa di mercato.

Nel caso in cui un giocatore "BIG" non abbia ricevuto offerte verrà rimesso in lista ma solo per la successiva sessione ad asta.

Se in BIG aggiudicato all'asta viene ceduto prima del completamento della rosa, il budget verrà recuperato al 100% in modo da riutilizzarlo immediatamente.

NOTA: questa fase non è obbligatoria, chi non partecipasse potrà comunque creare la rosa nella seconda fase

8B) - LA SECONDA FASE:

Una volta assegnati i giocatori della prima fase, tutti i presidenti dovranno completare la rosa con il metodo tradizionale, ovvero attingendo dalla lista quotazioni che sarà messa a disposizione sia sul sito che sulla pagina facebook, utilizzando l'apposito modulo che troverete sul sito.

Per questa fase il budget da utilizzare sarà composto dell'eventuale credito avanzato dalla fase ad asta sommato al credito "congelato".

Il completamento/creazione della rosa è soggetta alle seguenti regole:

- a) E' assolutamente vietato utilizzare più del credito iniziale
- b) La rosa dovrà essere obbligatoriamente composta da un minimo di 21 elementi 2 portieri, 7 difensori, 7 centrocampisti e 5 attaccanti
- c) E' possibile acquistare più giocatori per qualsiasi ruolo
- d) I punti b) c) dovranno essere rispettati per tutto l'arco della stagione.
- e) Se alla chiusura di ogni sessione di mercato una qualsiasi società dovesse ritrovarsi con la rosa inferiore a 21 elementi, essa sarà sanzionata (vedi punto f))e sarà cura della federazione assegnare a tali società un giocatore di ultimo livello al costo della base d'asta del rispettivo ruolo. Naturalmente i giocatori assegnati si baseranno sui ruoli "mancanti" delle rispettive rose.
- f) La sanzione per il punto e) è stata fissata in 1 punto di penalizzazione immediato per le società che nonostante la partecipazione "attiva" al mercato si ritrovino con la rosa inferiore a 21 elementi, e 5 punti per le società che invece non avranno partecipato attivamente alle fasi di mercato.

Regola 9 – LE QUOTAZIONI INIZIALI:

La lista completa dei giocatori, giocatori "BIG", suddivisa per ruoli, completa delle quotazioni iniziali sarà disponibile sul sito www.fantaronco.com dove potrete scaricarla in formato excel.

Sarà compito della federazione avvisare tramite email/facebook tutti i partecipanti nel momento in cui le quotazioni saranno disponibili.

Tali quotazioni verranno aggiornate settimanalmente integrando eventuali nuovi giocatori o eliminando quelli ceduti all'estero o in altre serie fino alla chiusura del calcio-mercato di serie A.

Regola 10 – LA FORMAZIONE SETTIMANALE:

Ad ogni turno di campionato, tutte le società dovranno schierare la formazione da mandare in campo utilizzando l' apposito modulo INVIA FORMAZIONE SETTIMANALE disponibile sul sito e nella propria pagina personale.

A seguire la regolamentazione per l'invio della formazione settimanale:

- a) La formazione dovrà essere obbligatoriamente composta da 11 giocatori titolari (tra cui un portiere) e 7 riserve (tra cui almeno un portiere)
- b) I moduli ammessi sono: 433 – 532 – 631 – 442 – 541 – 451 – 352 - 343
- c) I giocatori in panchina dovranno essere inseriti in ordine di ruolo: prima il/i portieri, poi il/i difensori, successivamente il/i centrocampisti ed infine il/gli attaccanti. Come indicato nel punto a) è obbligatorio lo schieramento di 7 giocatori tra i quali almeno un portiere. Non è obbligo invece lo schieramento di altri ruoli.
- d) La formazione dovrà sempre essere inviata prima dell'inizio della prima partita della rispettiva giornata di serie A. Nel caso in cui giungesse in ritardo o non giungesse affatto verrà schierata di default quella della precedente giornata.

- e) Nel compilare il modulo formazione è obbligatorio inserire i giocatori indicando solo il COGNOME. Solo in caso di omonimia sarà necessario indicare anche l'iniziale (sempre dopo il cognome... es: CANNAVARO P.)
- f) E' obbligatorio inviare la formazione almeno una volta ogni 3 turni pena una sanzione di € 650.000. La stessa sanzione verrà applicata anche alla 4ª giornata consecutiva, mentre alla 5ª scatterà automaticamente la squalifica della società.
- g) Ogni formazione inviata alla Federazione, verrà poi inviata, alla scadenza, a tutti i partecipanti.
- h) E' possibile contestare il mancato ricevimento della formazione solo nel caso in cui questa sia stata pubblicata contemporaneamente ed entro il limite, nella pagina facebook dedicata.
- i) Nell'evenienza che venga sospeso/rinviato l'unico anticipo di giornata, la consegna delle formazioni slitterà alla successiva partita in calendario

ATTENZIONE:

Controllate bene la formazione che state inviando in quanto ogni errore di compilazione:

- schieramento giocatori che non avete in rosa,
- schieramenti di moduli inesistenti,
- stesso giocatore titolare anche in panchina,
- panchina formata da meno di 7 elementi,
- panchina senza portiere, ordine dei panchinari sparsa

comporterà un' ammenda di € 650.000 da decurtare al credito mercato della squadra.

Regola 11 – SOCIETA' SQUALIFICATE:

Le società squalificate verranno gestite dal computer fino all'assegnazione delle stesse alle riserve in lista.

- a) All'atto dell'assegnazione la società riceverà i punti dell'ultima posizionata nella rispettiva serie -1 punto.
- b) Tali società manterranno il nome fino al termine della stagione e i presidenti subentrati, se riconfermati per l'anno successivo, potranno sostituire il nome senza il costo di 800.000

Regola 12 – MODALITA' DI CALCOLO:

Ogni giocatore di ogni squadra schierata riceverà una valutazione (noi adottiamo i voti della gazzetta dello Sport) alla quale dovranno essere aggiunti/tolti i seguenti bonus/malus:

- +3 per ogni gol realizzato da un ATTACCANTE su azione o calcio piazzato che non sia il rigore.
- +4 per ogni gol realizzato da un CENTROCAMPISTA su azione o calcio piazzato che non sia il rigore.
- +4,5 per ogni gol realizzato da un DIFENSORE su azione o calcio piazzato che non sia il rigore.

- +5 per ogni gol realizzato da un PORTIERE su azione o calcio piazzato che non sia il rigore.
- +3 per ogni rigore parato dal portiere (o da un giocatore che ne prende il posto)
- +2 per ogni gol realizzato su rigore (valido per tutti i ruoli)
- -1 per ogni gol subito dal portiere (o da un giocatore che ne prende il posto)
- -2 per ogni autogol realizzato
- -3 per ogni rigore sbagliato
- -0,5 per ogni ammonizione
- -1 per ogni espulsione
- +2 per la squadra che gioca in casa (non valido per il gran premio)

NB: Le ammonizioni/espulsioni inflitte dopo il fischio finale non saranno considerate valide nel calcolo dei voti.

La somma delle valutazioni dei giocatori scesi in campo della formazione schierata darà il TOTALE SQUADRA che verrà trasformato in gol mediante la seguente tabella:

- meno di 66 punti 0 gol
- da 66 a 71,999 punti 1 gol
- da 72 a 76,999 punti 2 gol
- da 77 a 80,999 punti 3 gol
- da 81 a 84,999 punti 4 gol
- da 85 a 88,999 punti 5 gol
- da 89 a 92,999 punti 6 gol

e così via (ogni 4 punti un gol)

- MODIFICATORE DIFESA:

1) Il Modificatore Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto in pagella assegnato a ciascun difensore dal Quotidiano Ufficiale.

2) Non si prendono in considerazione Punti-Azione o Punti-Cartellino.

3) La tabella di conversione sottostante trasforma la media voto del reparto difensivo in punti positivi o negativi da applicare alla squadra avversaria:

- Media meno di 5 ==> +4
- Media 5,00 - 5,24 ==> +3
- Media 5,25 - 5,49 ==> +2
- Media 5,5 - 5,74 ==> +1
- Media 5,75 - 5,99 ==> 0
- Media 6,00 - 6,24 ==> -1

- Media 6,25 - 6,49 ==> -2
- Media 6,50 - 6,74 ==> -3
- Media 6,75 - 6,99 ==> -4
- Media 7 o più ==> -5

4) Nel calcolo della Media non si tiene conto di quei difensori che sono stati giudicati SV o NG. Anche per il calcolo del modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.

5) La tabella di conversione si applica per una difesa a 4 giocatori. Se si schiera una difesa a 3 il modificatore viene peggiorato di un punto, se invece è di 5 o più si migliora il modificatore di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto.

6) Nel caso in cui venisse conteggiata una riserva d'ufficio essa varrà come voto fissato dal regolamento.

- ALTRE:

Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra di almeno 3 punti, la squadra in svantaggio ottiene 1 gol omaggio e pareggia l'incontro. Se succede nella fascia dei zero gol (es: squadra A 67 punti, squadra B 65 punti) l'incontro finisce 0-0 e non 1-1.

Se due squadre si ritrovano nello stesso intervallo di punteggio "meno di 66 punti" ma una stacca l'altra di almeno 10 punti, la squadra con maggior punteggio ottiene 1 gol omaggio e vince l'incontro.

Regola 13 – CASI SPECIALI DI CALCOLO:

Durante la stagione potrebbero verificarsi casi speciali, di seguito trovate come la federazione tratterà questi eventi:

- Portiere che **ha giocato** ma non ha ricevuto voto: riceverà un 6 d'ufficio (più i bonus/malus)
- Calciatore senza voto: dovrà essere sostituito
- Squadra senza voto: tutti 6 d'ufficio
- Espulso senza voto: 4
- Ammonito senza voto: verrà sostituito
- Marcatore senza voto: 6 d'ufficio + gol
- Autogol senza voto: 6 d'ufficio – autogol
- Riserva d'Ufficio: **3** (2 per il portiere)

- TEMPI SUPPLEMENTARI:

Nel caso in cui si applicassero i tempi supplementari ed eventualmente i calci di rigore, varranno le seguenti regole:

Calcolo dei Tempi Supplementari

- a) I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante, quindi, escluso il portiere) così da ottenere un Totale-Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari. Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 3 d'ufficio.
- b) Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore. **(Nota)** *Quando si dice 'se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità, s'intende nell'arco dei due incontri. Ovviamente, se i tempi supplementari si concludono con un risultato di 1-1 in una partita di ritorno, dopo che la partita d'andata è finita 0-0, passerà il turno la squadra 'ospitata', avendo realizzato un maggiore numero di gol in trasferta (cfr. Supplemento 1, Coppa e Supercoppa, paragrafo 7). Si dovrà dunque passare all'esecuzione dei calci di rigore solo nei seguenti casi: se i tempi supplementari si concludono con un punteggio di 0-0 (quindi non modificano il punteggio che ha portato alla disputa dei supplementari), oppure se si concludono con un punteggio di parità (1-1, 2-2, ecc.) in una gara ad eliminazione diretta disputata in un turno secco.*
- c) L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte: (I) Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina – esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra. (II) Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo; **(Nota)** *Anche se le riserve sono sette, ai fini del calcolo dei tempi supplementari si prendono in considerazione sempre e soltanto tre calciatori, ovvero i primi calciatori di movimento in panchina per ciascun ruolo, se essi hanno preso il voto.* (III) Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 3 d'ufficio. (IV) Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari; **(Nota)** *Nei supplementari il Fattore Campo è +0,5 per non agevolare troppo il compito alla squadra di casa. Il +2 previsto fino a due anni fa era davvero esagerato.* (V) Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

Tabella di Conversione Supplementari

- a) La Tabella di Conversione Supplementari trasforma ciascun Totale-Supplementari in un certo numero di gol, così da ottenere un 'reale' risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Supplementari ottenuto da ogni squadra, in base alla tabella sottostante.

Meno di 20 = 0 gol

Da 20 a 23,999 = 1 gol

Da 24 a 27,999 = 2 gol

Da 28 a 31,999 = 3 gol

Da 32 a 35,999 = 4 gol

e così via (ogni 4 punti un gol)

b) La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:

(I) Se una squadra totalizza meno di 20 punti (cioè fino a 19,999) non si assegna alcun gol;

(II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti;

(III) Da 20 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (es.: 20 = 1 gol, 24 = 2 gol, 28 = 3 gol).

- CALCI DI RIGORE

- a) In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.
- b) Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà inserire anche l'elenco dei rigoristi, tramite il modulo di invio formazione. L'elenco (di al massimo 18 giocatori) dovrà essere stilato solo basandosi sui giocatori schierati (titolari/riserve) e l'ordine di inserimento determinerà l'ordine di esecuzione dei rigori. I portieri dovranno obbligatoriamente essere schierati a partire dall'undicesimo giocatore... non prima
- c) Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso Voto sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori. **(Nota) Ricordiamo che per i calci di rigore si deve prendere in considerazione solo il Voto assegnato dal Quotidiano Ufficiale senza somma e/o sottrazione dei Punti-gol o dei Punti-cartellino.**
- d) I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli s.v., i n.g. e chi non ha proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.
- e) Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6 (confronta il punto 3, lettera a di questa stessa regola).
- f) In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 13 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.
- g) In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la

panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà quindi il diciottesimo rigorista).

- h) Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcolerà la media dei Totali-Squadra nelle due partite (andata e ritorno) di Coppa (o la FantaMedia totale della singola partita se si tratta di gara secca) disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo (o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale) la squadra con la media Totale-Squadra più alta. La FantaMedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari. **(Nota)** Questo è chiaramente un caso estremo, ma si è verificato in passato.
- i) In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina

Regola 14 – RISERVE E SOSTITUZIONI:

Le sostituzioni saranno così gestite:

- a) Qualsiasi giocatore di movimento titolare (quindi non il portiere – vedi REGOLA 13), avesse giocato ma non avesse ricevuto voto verrà sostituito con il 1° pari ruolo in panchina.
- b) Qualsiasi giocatore (stavolta anche il portiere), non avesse giocato nella realtà verrà sostituito con il 1° pari ruolo in panchina.
- c) Non potranno essere effettuate più di 3 sostituzioni
- d) Le riserve potranno sostituire solo giocatori di pari ruolo
- e) Le riserve non possono sostituire giocatori espulsi

Nel caso che anche il primo giocatore di riserva per un dato ruolo o reparto non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato giudicato s.v. o n.g. si prenderà in considerazione la seconda riserva di quel ruolo e così via. (Le sostituzioni seguono questo ordine: portieri – difensori – centrocampisti - attaccanti).

ESEMPIO di SOSTITUZIONE:

Mettiamo il caso che nella mia formazione non giochi o sia stato giudicato S.V. BARZAGLI (difensore). Al suo posto entrerebbe il 1° difensore in panchina DE SCIGLIO ma ahimè anche lui è S.V., quindi si passa al 2° difensore in panchina: RANOCCHIA che ha preso 5, conta solo la sostituzione effettiva, quindi conta 1. Nel caso ulteriore che anche RANOCCHIA fosse stato giudicato S.V., l'assente viene sostituito dalla riserva di ufficio dal valore di 3 (per il portiere 2).

Questo solo per campionato e coppa, non per il gran premio.

Resta comunque il fatto che la riserva di ufficio conta come una sostituzione e quindi dopo la 3a sostituzione si giocherà con un giocatore in meno.

Regola 15 – PARTITE SOSPESE, RINVIATE:

In questo caso tutti i giocatori delle rose delle società riceveranno un 6 di ufficio (senza eventuali Bonus/Malus).

Questa regola verrà applicata solo per incontri posticipati alla successiva giornata di campionato.

Ogni incontro rinviato ma recuperato prima della successiva giornata verrà trattato come un normale posticipo.

In questo caso tutti i risultati verranno pubblicati a recupero giocato.

Regola 16 – LICENZIAMENTO:

Le società hanno la possibilità di "licenziare" un proprio giocatore (uno soltanto) e recuperare il 35% del valore di acquisto.

Sarà possibile effettuare questa operazione in un'unica sessione (la data sarà pubblicata nella sezione mercato del sito) e sarà possibile usufruirne solo nel mantenimento del limite minimo dei giocatori in rosa (vedi regola 8)

Regola 17 – IL MERCATO – L'ASTA:

Questa coinvolgerà tutti i giocatori invenduti nel mercato iniziale e successivamente quelli nuovi che arriveranno durante l'anno.

Ogni presidente potrà scaricare dal sito il file excel "SVINCOLATI" che riporterà tutti i giocatori liberi per l'asta. Sarà compito della Federazione avvisare tramite email/facebook tutti i partecipanti nel momento in cui il file sarà disponibile.

Nei giorni disponibili ad effettuare l'asta a buste chiuse, ogni presidente avrà la possibilità di inviare **1 e solo 1 busta** (tramite l'apposito modulo che trovate nel sito nella sezione "Il Mercato") contenente l'elenco delle offerte per i giocatori interessati.

- a) L'asta si svolgerà per serie, ossia, i giocatori svincolati saranno disponibili per ogni serie (A-B-C) e le offerte varranno solo per la serie di appartenenza.
- b) Verranno aggiudicate le due (2) migliori offerte per ogni giocatore.
- c) Le offerte totali della busta **non potranno in alcun modo superare i crediti disponibili** della squadra pena l'annullamento della busta stessa.
- d) Nel malaugurato caso che qualcuno invii più di una busta, verrà tenuta in considerazione solo la prima ricevuta, l'altra o le altre verranno annullate.
- e) Naturalmente non saranno accettate buste inviate prima dell'apertura dell'asta e dopo la chiusura.
- f) Non sono accettate offerte recanti cifre con la virgola, es: € 3.520.200 (OK) € 3.520.200,05 (NO).
- g) Le buste verranno inviate ad una casella email gestita dalla Federazione Fantacalcio ufficiale che alla scadenza le renderà pubbliche sia alla nostra Lega che a tutti i presidenti.
- h) Naturalmente chi offrirà di più si aggiudicherà il/i giocatore/i.
- i) In caso di pari offerta chi ha inviato prima la medesima si aggiudicherà il/i giocatore/i.

Ricordo che per le offerte esistono le seguenti basi d'asta:

- Portieri: € 1.500.000
- Difensori: € 1.500.000
- Centrocampisti: € 2.000.000
- Attaccanti: € 2.500.000

Regola 18 – IL MERCATO – LE TRATTATIVE:

Durante questa fase i presidenti di tutte le squadre iscritte potranno contrattare tra loro scambi di giocatori con giocatori e/o denaro (da attingere dal credito residuo) utilizzando solo ed esclusivamente la pagina FACEBOOK (F.F.C. FANTARONCO 1996) della nostra federazione a cui tutti dovranno iscriversi.

Una volta che due presidenti raggiungeranno un' accordo, dovranno entrambi compilare il modulo per il deposito del contratto (nella sezione "MERCATO") affinché il movimento venga depositato.

- a) Ogni presidente potrà effettuare un massimo di 2 scambi (2 giocatori) con uno stesso presidente per ogni sessione (quindi un massimo di 4 giocatori durante l' anno).
- b) E' assolutamente vietato iniziare le contrattazioni prima dell' inizio ufficiale
- c) Il contratto depositato è vincolante e non può essere rescisso, se non nel caso in cui solo una parte lo depositi.
- d) Le assegnazioni ed i relativi saldi verranno aggiornati alla fine di ogni giornata.
- e) Non è possibile fare offerte superiori al proprio budget.
- f) La federazione ha la facoltà di intervenire nell'eventualità che si presentassero movimenti "non cogruì" al normale svolgimento del mercato.

Regola 19 – IL MERCATO – DATE E NOTE:

Le date di svolgimento delle sessioni del mercato le trovate sul sito ufficiale alla sezione MERCATO.

- a) I giocatori vinti all' asta avranno come valore l' effettivo valore di acquisto alle buste
- b) I giocatori vinti all' asta percepiranno uno stipendio in percentuale al valore di acquisto.
- c) I giocatori aggiudicati con una trattativa percepiranno lo stesso stipendio percepito dalla precedente società (Totti, che ha stipendio € 17.400, percepirà sempre il medesimo stipendio anche se fosse venduto/acquistato per € 1.000!!!!)
- d) I giocatori aggiudicati con una trattativa riceveranno come valore, il valore della base d' asta: Portieri: € 1.500.000 - Difensori: € 1.500.000 - Centrocampisti: € 2.000.000 - Attaccanti: € 2.500.000
- e) I crediti utilizzabili per il mercato sono sempre quelli relativi alla giornata antecedente a quella della domenica antecedente al lunedì di mercato (asta o scambi che sia). Esempio: Domenica 8 febbraio viene giocata la 23a giornata e lunedì 9 inizia l'asta o gli scambi...i crediti validi sono quelli relativi alla giornata 22 di domenica 1 febbraio

Regola 20 – GLI STIPENDI:

Ogni società dovrà corrispondere ad ogni giornata di Fantacampionato il pagamento degli stipendi dei propri giocatori. L'ammontare di tale spesa corrisponde al valore del giocatore diviso 1000, a rosa completata, nella pagina personale di ogni squadra verranno visualizzati in dettaglio tutti gli stipendi.

E' importante sapere che lo stipendio di ogni giocatore non muterà nel corso della stagione anche nel caso in cui il giocatore stesso venga trattato nelle fasi di mercato.

L'ammontare degli stipendi verrà decurtato dai crediti mercato.

Regola 21 – LA SERIE A:

Il campionato di serie A si svolge in un girone unico a **18** squadre andata e ritorno. In base alla tabella di conversione ad ogni squadra verrà assegnato un determinato numero di gol.

- In caso di vittoria la squadra riceverà 3 punti
- In caso di parità le squadre riceveranno 1 punto a testa.
- In caso di sconfitta la squadra non percepirà nessun punto.

Ad ogni partita, la squadra che giocherà in casa percepirà l' 80% dell' incasso, mentre la squadra ospitata riceverà il restante 20%. Tale introito sarà aggiunto al credito mercato. La capienza dello Stadio ed il relativo incasso lo trovate nella pagina personale di ogni squadra.

In base alla classifica finale, ciascun allenatore riceverà un premio che sommerà dal credito iniziale dell' anno successivo per la creazione della rosa. (Gli ultimi 4 retrocederanno in serie B)

1) € 14.950.000	2) € 13.650.000	3) € 12.350.000
4) € 11.050.000	5) € 9.750.000	6) € 8.450.000
7) € 7.150.000	8) € 5.850.000	9) € 4.550.000
10) € 3.250.000	11) € 2.600.000	12) € 1.950.000
13) € 1.300.000	14) € 650.000	15) € 0 e retrocessione in serie B
16) € 0 e retrocessione in serie B	17) € 0 e retrocessione in serie B	18) € 0 e retrocessione in serie B

In caso di parità punti a fine torneo si applicheranno le seguenti norme:

- scontri diretti (non vale la regola del "gol doppio" fuori casa)
- somma totali squadra
- differenza reti
- reti segnate
- sorteggio

Regola 22 – LA SERIE B:

Il campionato di serie B si svolge in un girone unico a **18** squadre andata e ritorno. In base alla tabella di conversione ad ogni squadra verrà assegnato un determinato numero di gol.

- In caso di vittoria la squadra riceverà 3 punti
- In caso di parità le squadre riceveranno 1 punto a testa.
- In caso di sconfitta la squadra non percepirà nessun punto.

Ad ogni partita, la squadra che giocherà in casa percepirà l' 80% dell' incasso, mentre la squadra ospitata riceverà il restante 20%. Tale introito sarà aggiunto al credito mercato. La capienza dello Stadio ed il relativo incasso lo trovate nella pagina personale di ogni squadra.

In base alla classifica finale, ciascun allenatore riceverà un premio che sommerà dal credito iniziale dell' anno successivo per la creazione della rosa. I primi 4 saranno promossi in serie A (gli ultimi 4 saranno retrocessi in serie C)

1) € 7.800.000 e promozione in serie A	2) € 7.150.000 e promozione in serie A	3) € 6.500.000 e promozione in serie A
4) € 5.850.000 e promozione in serie A	5) € 5.200.000	6) € 5.200.000
7) € 4.550.000	8) € 4.550.000	9) € 3.900.000
10) € 3.250.000	11) € 2.600.000	12) € 1.950.000
13) € 1.300.000	14) € 650.000	15) € 0 e retrocessione in serie C
16) € 0 e retrocessione in serie C	17) € 0 e retrocessione in serie C	18) € 0 e retrocessione in serie C

In caso di parità punti a fine torneo si applicheranno le seguenti norme:

- scontri diretti (non vale la regola del "gol doppio" fuori casa)
- somma totali squadra
- differenza reti
- reti segnate
- sorteggio

Regola 23 – LA SERIE C:

Il campionato di serie C si svolge in un girone unico a 18 squadre con andata e ritorno. In base alla tabella di conversione ad ogni squadra verrà assegnato un determinato numero di gol.

- In caso di vittoria la squadra riceverà 3 punti
- In caso di parità le squadre riceveranno 1 punto a testa.
- In caso di sconfitta la squadra non percepirà nessun punto.

Ad ogni partita, la squadra che giocherà in casa percepirà l' 80% dell' incasso, mentre la squadra ospitata riceverà il restante 20%. Tale introito sarà aggiunto al credito mercato. La capienza dello Stadio ed il relativo incasso lo trovate nella pagina personale di ogni squadra.

In base alla classifica finale, ciascun allenatore riceverà un premio che sommerà dal credito iniziale dell' anno successivo per la creazione della rosa. (I primi 4 saranno promossi in serie B.)

1) € 5.200.000 e promozione in serie B	2) € 4.550.000 e promozione in serie B	3) € 4.550.000 e promozione in serie B
4) € 4.550.000 e promozione in serie B	5) € 3.900.000	6) € 3.900.000
7) € 3.250.000	8) € 3.250.000	9) € 2.600.000
10) € 2.600.000	11) € 1.950.000	12) € 1.950.000
13) € 1.300.000	14) € 650.000	15) € 0
16) € 0	17) € 0	18)

In caso di parità punti a fine torneo si applicheranno le seguenti norme:

- scontri diretti (non vale la regola del "gol doppio" fuori casa)
- somma totali squadra
- differenza reti
- reti segnate
- sorteggio

Regola 24 – LA COPPA DI LEGA:

A questa competizione parteciperanno tutte le 54 squadre iscritte.

Il torneo si svolgerà in due fasi:

Prima Fase: la prima fase sarà costituita da 9 gironi all' italiana andata/ritorno. La suddivisione iniziale delle squadre nei gironi sarà effettuata tramite sorteggio. Dalla prima fase si qualificheranno un totale di 16 squadre per gli ottavi di finale (le prime classificate di ogni girone e le migliori 7 seconde)

- In caso di vittoria la squadra riceverà 3 punti.
- In caso di parità le squadre riceveranno 1 punto a testa.
- In caso di sconfitta la squadra non percepirà nessun punto.

In caso di parità punti alla fine della prima fase applicheranno le seguenti norme:

- scontri diretti (non vale la regola del "gol doppio" fuori casa)
- somma totali squadra
- differenza reti
- reti segnate
- sorteggio

Seconda Fase: la seconda fase sarà costituita da turni ad eliminazione diretta andata e ritorno.

In caso di parità assoluta al termine delle 2 gare (ricordo che vale la regola internazionale del gol in trasferta che vale doppio in caso di parità di risultato), si disputeranno i tempi supplementare ed eventualmente i calci di rigore (vedi regola 13)

Nota: le 9 migliori prime classificate disputeranno gli ottavi contro le 7 seconde qualificate e la peggiore prima. Le prime classificate giocheranno l'andata degli ottavi in trasferta. Non si potranno incontrare negli ottavi di finale squadre provenienti dallo stesso girone di qualificazione.

Per ogni passaggio di turno, sono previsti i seguenti bonus:

- € 2.600.000 per la qualificazione agli ottavi di finale
- € 2.600.000 per la qualificazione ai quarti di finale
- € 2.600.000 per la qualificazione alle semifinali
- € 2.600.000 per la qualificazione alla finale
- € 5.200.000 per la vittoria della coppa di lega

Premi che saranno aggiunti al credito iniziale dell' anno successivo per la creazione della rosa.

Lo schema della fase finale con gli abbinamenti casa/trasferta è:

OTTAVI 1 – OTTAVI 2 – OTTAVI 3 – OTTAVI 4 – OTTAVI 5 – OTTAVI 6 – OTTAVI 7 – OTTAVI 8

(le prime classificate giocheranno l'andata in trasferta)

Quarti di finale:

QUARTI 1: V. OTTAVI 1 – V. OTTAVI 2

QUARTI 2: V. OTTAVI 4 – V. OTTAVI 3

QUARTI 3: V. OTTAVI 5 – V. OTTAVI 6

QUARTI 4: V. OTTAVI 8 – V. OTTAVI 7

Semifinali:

SEMIFINALE 1: V. QUARTI 1 – V. QUARTI 2

SEMIFINALE 2: V. QUARTI 4 – V. QUARTI 3

Finale secca in campo neutro:

V. SEMIFINALE 1 – V. SEMIFINALE 2

Come per il campionato, la squadra di casa percepirà l' 80% dell' incasso, mentre la squadra ospitata riceverà il restante 20%. Tale introito sarà aggiunto al credito mercato. La capienza dello Stadio ed il relativo incasso lo trovate nella pagina personale di ogni squadra.

Tale regola non varrà per la finale secca in campo neutro.

Regola 25 – IL GRAN PREMIO:

Il fantacalcio come lo si conosce, ognuno gioca da solo e mediante la somma dei totali squadra giornata dopo giornata si avanza o si scende in classifica.

Per questo torneo è prevista una classifica giornaliera con assegnazione di bonus. Questi bonus verranno aggiunti ai crediti mercato:

1) € 300.000 2) € 200.000 3) € 150.000 4) € 140.000 5) € 130.000 6) € 120.000 7) € 110.000
8) € 100.000 9) € 90.000 10) € 80.000 11) € 70.000 12) € 60.000 13) € 50.000 14) € 40.000
15) € 30.000 16) € 20.000 17) € 10.000

ESEMPIO:

Se due o più squadre si classificassero a pari merito, i premi settimanali verranno distribuiti saranno sempre

e solo 17 e verranno distribuiti in questo modo:

- Squadra A e Squadra B primi : € 300.000 a testa
- Squadra C terza; € 150.000
- Squadra D – E ed F quarti: € 140.000 a testa
- Squadra G settima: € 110.000

In base alla classifica finale, ciascun allenatore riceverà un premio che verrà aggiunto dal credito iniziale dell'anno successivo per la creazione della rosa.

1) Vincitore Gran Premio € 19.500.0000 2) € 16.900.0000 3) € 15.600.000 4) € 14.300.000
5) € 13.650.000 6) € 13.000.000 7) € 12.350.000 8) € 11.700.000 9) € 11.050.000 10) € 10.400.000
11) € 9.750.000 12) € 9.100.000 13) € 8.450.000 14) € 7.800.000 15) € 7.150.000 16) € 6.500.000
17) € 5.850.000 18) € 5.200.000 19) € 4.550.000 20) € 3.900.000 21) € 3.250.000 22) € 2.600.000
23) € 1.950.000 24) € 1.300.000 25) € 650.000 tutti gli altri € 0

un ulteriore 1.300.000 di premio verrà aggiudicato alla squadra meglio classificata per ogni serie di appartenenza (1.300.000 per la migliore piazzata di serie A, 1.300.000 per la migliore di serie B, 1.300.000 per la migliore di serie C)

Regola 26 – LA SUPERCOPPA:

Come da tradizione, questo trofeo sarà conteso dalla vincitrice del campionato di serie A e dalla vincitrice della Coppa di Lega. La gara si svolgerà alla 1° giornata di campionato, in campo neutro e partita secca. Nel caso sia la stessa società ad essersi aggiudicato Campionato e Coppa, la supercoppa verrà disputata dalla finalista di coppa.

In caso di parità a fine gara verranno disputati i tempi supplementari ed eventualmente i rigori.

Per il vincitore ci sarà un premio di € 1.300.000 che verrà aggiunto dal credito iniziale dell'anno successivo per la creazione della rosa.

Regola 27 – LA CHAMPIONS FR LEAGUE:

Il torneo riservato ai migliori. Vi partecipano le prime 3 della serie A - B - C, le prime 5 del Gran Premio e le finaliste di Coppa*.

Il torneo si svolge in una prima fase a 4 gironi da 4 squadre con incontri in campo neutro solo andata. Le prime di ogni girone si affronteranno poi in semifinali andata e ritorno e finale unica in campo neutro.

In caso di parità punti tra due o più squadre al termine della fase a gironi si adotterà il seguente criterio:

- scontri diretti
- somma totali squadra
- differenza reti
- reti segnate
- sorteggio

In caso di parità al termine della doppia gara ad eliminazione diretta (ricordo che vale la regola internazionale del gol in trasferta che vale doppio in caso di parità di risultato), e della finale, si disputeranno i tempi supplementare ed eventualmente i calci di rigore.

Il vincitore della competizione vincerà € 5.200.000 che verrà aggiunto dal credito iniziale dell'anno successivo per la creazione della rosa.

* Nel caso in cui le finaliste di coppa facessero parte delle 3 di serie A/B/C queste libererebbero il posto nel rispettivo campionato, nel caso in cui questo si verificasse nel gran premio si pescherebbe dalle successive del gran premio stesso

Regola 28 – LA FR LEAGUE:

A questo torneo vi partecipano le quarte/quinte/seste/settime della serie A - B - C, e la sesta/settima/ottava/nona del Gran Premio.

Il torneo si svolge in una prima fase a 4 gironi da 4 squadre con incontri in campo neutro solo andata. Le prime di ogni girone si affronteranno poi in semifinali andata e ritorno e finale unica in campo neutro.

In caso di parità punti tra due o più squadre al termine della fase a gironi si adotterà il seguente criterio:

- scontri diretti
- somma totali squadra
- differenza reti
- reti segnate
- sorteggio

In caso di parità al termine della doppia gara ad eliminazione diretta (ricordo che vale la regola internazionale del gol in trasferta che vale doppio in caso di parità di risultato), e della finale, si disputeranno i tempi supplementare ed eventualmente i calci di rigore.

Il vincitore della competizione vincerà € 3.250.000 che verrà aggiunto dal credito iniziale dell'anno successivo per la creazione della rosa.

* Nel caso in cui le qualificate nel gran premio facessero parte delle qualificate di serie A/B/C si pescherebbe dalle successive del gran premio stesso

Regola 29 – LO STADIO:

Come potrete notare, nella pagina personale di ogni società, comparirà il nome (deciso al momento dell' iscrizione), la fotografia e la capienza dello stadio. La capienza di partenza (e anche la minima) è fissata in 10.000 posti.

L'incasso per ogni posto è fissato in € 50,00 ed il totale sarà così suddiviso: 80% alla squadra di casa ed il restante 20% alla squadra ospitata. Tale introito sarà aggiunto ai crediti mercato.

Durante la stagione sono previsti più bonus posti. I bonus posti verranno assegnati in base alle classifiche che troverete a seguire. Il nostro scopo è di variare le capienze degli stadi in base alle vittorie ottenute.

I bonus posti verranno così assegnati:

CAMPIONATO di SERIE A:

Classifica a metà campionato:

1) 1.100 2) 900 3) 700 4) 600 5) 500 6) 400 7) 300 8) 200 9) 100

Classifica finale:

1) 1.500 2) 1.400 3) 1.300 4) 1.200 5) 1.100 6) 1.000 7) 900 8) 800 9) 700 10) 600 11) 500
12) 400 13) 300 14) 200

CAMPIONATO di SERIE B:

Classifica a metà campionato:

1) 900 2) 800 3) 700 4) 600 5) 500 6) 400 7) 300 8) 200 9) 100

Classifica finale:

1) 1.100 2) 1.000 3) 900 4) 800 5) 700 6) 600 7) 500 8) 400 9) 300 10) 200 11) 100

CAMPIONATO di SERIE C:

Classifica a metà campionato:

1) 900 2) 800 3) 700 4) 600 5) 500 6) 400 7) 300 8) 200 9) 100

Classifica finale:

1) 1.100 2) 1.000 3) 900 4) 800 5) 700 6) 600 7) 500 8) 400 9) 300 10) 200 11) 100

COPPA di LEGA:

- 300 posti per la qualificazione agli ottavi di finale
- 300 posti per la qualificazione ai quarti di finale
- 300 posti per la qualificazione alla semifinale
- 300 posti per la qualificazione alla finale
- 300 posti per la vittoria finale

Il tetto massimo di posti per uno stadio è fissato a 30.000

Regola 30 – RISCATTO POSTI STADIO:

Una volta aggiudicati i posti stadio, questi non sono per sempre, per mantenerli dovranno essere confermati.

Nella pratica, tutti i posti maturati in stagione resteranno validi fino alla fine della stagione successiva, al termine della quale sarà possibile confermare il possesso degli stessi versando un contributo alla federazione di € 700,00 per singolo posto.

- Chiunque debba riconfermare i posti stadio, può sia confermarli tutti, sia confermarne una parte e non confermarli affatto.
- In ogni caso la base di 10.000 posti sarà sempre garantita.

Regola 31 – VARIO:

- a) **Giocatori squalificati:** Doping e illecito: Un calciatore squalificato per doping o per illecito equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco.
- b) **Giocatore ceduto all'estero o serie minore – giocatore deceduto:** il giocatore può essere sostituito (vale la regola del mercato e quindi è sostituibile soltanto durante la fase di mercato stessa e sarà obbligatorio sostituirlo se la mancanza portasse la rosa al di sotto del numero minimo consentito).

Verrà recuperata una percentuale del prezzo di acquisto basata sulle giornate di campionato. Praticamente verrà recuperato 1/34 del costo, a partire dall'ufficializzazione della cessione, per il totale di giornate mancanti alla fine della stagione.

Esempio: un giocatore di valore 12.000.000 ceduto alla nostra giornata 20 recupererà un credito per le restanti 14 giornate pari a 4.941.176.

(L'algoritmo: VALORE/34 x restanti giornate alla fine campionato)

Nel caso in cui il giocatore ceduto sia stato acquistato nelle fasi di mercato l'algoritmo sarà: VALORE/(34-giornata di acquisto)x restanti giornate di campionato

Il totale recuperato verrà immediatamente sommato al credito mercato. Attenzione, verranno solo ufficializzate cessioni o rescissioni di contratto basandosi sulla sola ed unica fonte ufficiale permessa dal nostro gioco: la Federazione Fantacalcio Ufficiale. Qualsiasi altra notizia di fonte diversa non verrà presa in considerazione.

- c) **Divisione Sanzioni:** Le sanzioni raccolte durante l' anno formeranno un piccolo capitale che verrà poi suddiviso tra tutti coloro che a fine stagione non avranno commesso infrazioni.
- d) **Premiazioni:** Sul sito www.fantaronco.com trovate i premi per i vincitori di tutte le nostre competizioni, sono premi perpetui e di prestigio.
- e) **Cena Sociale:** Un paio di volte all' anno la nostra lega si riunisce per una cena. Tenete d' occhio il sito che riporterà quando e dove si svolgeranno questi incontri.
- f) La federazione si riserva la facoltà di modificare il presente regolamento ,anche durante la stagione, per correggere/migliorare le funzionalità del gioco.