



FANTA CERIMELE  
2015 - 2016



**NEW** = Regole inserite ex novo o modificate

= Regole meglio specificate, ma già esistenti, anche se solo secondo consuetudine.



**ART. 1**  
**Iscrizione e Premi**

**Iscrizione e Premi**   **Regole d'asta e contratti**   **Aste di riparazione**   **Formazione**   **Punteggi partita**   **Scambi e prestiti**   **Gironi e parimeriti**   **Scadenze e sanzioni**   **Pranzo di gala e torta**

**A)** La **quota d'iscrizione** è fissata in **€ 25,00** per un totale di € 300,00 da utilizzare per:

- L'acquisto del dominio internet (valido per un anno a partire dal 05.09.2015) e di 12 caselle di posta elettronica personalizzate.
- L'acquisto settimanale della "Gazzetta dello Sport", nostro giornale di riferimento.
- L'organizzazione del torneo e la gestione del sito [www.fantacerimele.net](http://www.fantacerimele.net), durante l'arco di tutto il campionato.
- Il restyling del sito web.

Per non incorrere nelle sanzioni previste dall'art. 8, ciascun partecipante dovrà corrispondere, contestualmente al pagamento della quota d'iscrizione, **ulteriori € 55,00** come anticipo dell'intera quota scommesse annuale **Fantamici** (cfr. lett. E). Ogni settimana verrà giocata al Fantamici la somma totale di € 20,00.

**B)** Ogni partecipante, 12 in totale, dovrà versare la cifra di € 7,5757575 a settimana per 33 giornate (la quota singola totale destinata ai premi è, quindi, di € 250,00).

*N.b. l'aumento avviene, discrezionalmente, ogni 2 anni ed è conforme ad un tasso stabile di inflazione di circa il 3,5% del "totale-quota-campionato" della stagione precedente (ultimo aumento = 2012-2013 = € 240,9 + € 8,4315 (3,5%) = € 249,3315 arrotondata ad € 250,00).*

**C)** Il **montepremi** sarà di **€ 3.000,00** ed i **premi** saranno suddivisi come segue:

**• 1° classificato:**

**€ 830,00 + 30% totale aste riparazione** (€ ???) + **30 fml** per la stagione successiva + un **premio fornito dalla "Ditta Mosca"** dei sigg.ri Fausto e Corrado Mosca + **qualificazione diretta alla FCL** (Fanta Champions League) 2016-17 + inserimento di una "stella" all'interno del proprio logo; *n.b. chi non ha mai vinto il torneo non ha quest'ultima possibilità.*

**• 2° classificato:**

**€ 630,00 + 20% totale aste riparazione** (€ ???) + **15 fml** per la stagione successiva + **qualificazione diretta alla FCL** 2016-17.

**• 3° classificato: € 455,00 + 10% totale aste riparazione** (€ ???) + **10 fml** per la stagione successiva + **qualificazione diretta alla FCL** 2016-17.

*N.b. In seguito ai due mercati di riparazione, quindi, i primi tre premi verranno incrementati nel modo seguente: il 30% della cifra totale accumulata in seguito alle suddette due aste andrà al 1° classificato, il 20% al 2° e il 10% al 3°, lasciando inalterati gli altri premi. La somma raccolta dopo la prima asta di riparazione è di € \_\_,\_\_; la somma raccolta dopo la seconda asta di riparazione è di € \_\_,\_\_ (€ \_\_,\_\_ totali); i Fantamilioni (fml) "vinti" si andranno ad aggiungere al budget previsto per la prima asta della stagione successiva.*

**• 4° classificato:**

**qualificazione diretta alla FCL** 2016-17, a meno che, per effetto dell'ingresso di un nuovo torneo nella competizione, non sia necessario svolgere i preliminari o rimodulare in altro senso il format del torneo.

**• 5° classificato:**

**qualificazione alla FEL** (Fanta Europa League) 2016-17.

**• 6° classificato:**

**qualificazione alla FEL** (Fanta Europa League) 2016-17.

**• 1° classificato nella Classifica a punti:**

**€ 270,00 + 30 fml** per la stagione successiva + **20% totale aste riparazione** (€ ???) + un **premio fornito dal "Podere De Santis"** del dott. Roberto De Santis.

*N.b. La classifica a punti è una graduatoria che tiene conto della somma aritmetica dei punteggi realizzati ogni giornata durante tutto l'arco del campionato.*

**• 1° classificato come Top Manager:**

**€ 250,00 + 20% totale aste riparazione** (€ ???) + il **diritto di stipulare "l'undicesimo" contratto** + un **premio fornito dalla "Ci.Pa."** della sig.ra Ciretta Palumbo. *N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questo premio, consulta la lettera N.*

**• Capocannoniere:**

**€ 200,00 + un premio fornito dalla "Corvino Traxx" di Marco Corvino.** *N.b. Si considererà tale quel giocatore che ha realizzato più gol partendo da titolare nella formazione consegnata o dalla panchina se subentra a qualcuno "s.v." -senza voto- o "n.g." -non ha giocato-; fa fede quanto riportato sulla Gazzetta dello Sport.*

**• 1° classificato nella Classifica Pronostici del Fantamici:**

**€ 150,00.** *N.b. La classifica pronostici del Fantamici è una graduatoria che tiene conto della somma aritmetica dei pronostici indovinati ogni giornata da ciascun partecipante. Ad ogni risultato "azzeccato", corrisponderà un diverso punteggio (cfr. lettera F ed F-bis).*

**• Uomo-Assist:**

**€ 150,00.** *N.b. Si considererà tale quel giocatore che ha realizzato più assist partendo da titolare nella formazione consegnata o dalla panchina se subentra a qualcuno "s.v." -senza voto- o "n.g." -non ha giocato-; fa fede quanto riportato sulla Gazzetta dello Sport.*

**• Vincitore della Coppa Cerimele:**

€ 100,00 + 5 fml per la stagione successiva + qualificazione alla FEL 2016-17.

N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la [lettera D](#).

● **Vincitore Supercoppa Cerimele 2015-2016:**

25 punti nella classifica a punti. N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la [lettera E](#).

● **Vincitore Fantabingo:**

€ 25,00. N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la [lettera M](#).

● **Campione d'inverno:**

25 punti nella classifica a punti. N.b. Diventa "Campione d'Inverno" la squadra che, al termine della 17esima giornata del campionato in corso (recuperi compresi, nel caso di partite rinviate), occupa la 1<sup>a</sup> posizione nella classifica generale.

● **Scarpa d'oro e scarpa di piombo:**

20 fml a ciascuna "scarpa d'oro" e -20 fml per ciascuna "scarpa di piombo". N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la [lettera I](#).

● **Miglior portiere:**

20 fml. N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la [lettera L](#).

● **Vincitore Premio Fair-Play:**

20 fml + 10 punti nella classifica finale del Top Manager. N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la [lettera O](#).

● **Vincitore FCL (se facente parte del FantaCerimele):**

30,00 fml per la stagione successiva.

● **Vincitore FEL (se facente parte del FantaCerimele):**

15,00 fml per la stagione successiva.

#### D) La COPPA CERIMELE.

● La Coppa verrà disputata a fine campionato e vi parteciperanno **le prime 8 squadre** della classifica generale. Le ultime 4, pertanto, non si qualificheranno.

● Avrà una **durata di 3 turni** (gli ultimi 3, appunto, della serie A) ad eliminazione diretta secondo i seguenti accoppiamenti: 1a contro 8a e 3a contro 6a; 2a contro 7a e 4a contro 5a).

● Le sfide di Coppa saranno disputate senza punti di casa, ma considerando tutto il resto dei punteggi previsti dall'art. 5 lett. G.

● La consegna delle formazioni avverrà secondo le normali regole previste dall'art. 4. In caso di mancato invio, verrà messa "in campo" la stessa formazione della settimana precedente (per "settimana precedente" si intende l'ultima formazione materialmente consegnata in ordine di tempo rispetto alla giornata o al turno in questione, quindi anche quella consegnata in campionato).

● Passerà il turno la squadra che avrà totalizzato più gol rispetto al proprio avversario secondo le classiche regole sulla trasformazione punteggio-gol (cfr. art. 5).

● In caso di parità di risultato al termine delle partite ad eliminazione diretta, per decidere quale squadra si classificherà al turno successivo, si farà ricorso ai c.d. "Tempi Supplementari" ed ai "Calci di Rigore".

**Calcolo dei "Tempi Supplementari"** (anche se le riserve sono 8, ai fini del calcolo, si prendono in considerazione sempre e soltanto 3 calciatori, ovvero i primi calciatori di movimento in panchina per ciascun ruolo, se essi hanno preso voto):

**a)** i tempi supplementari vengono considerati come una partita a sè 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 (1 difensore, 1 centrocampista e 1 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;

**b)** nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo non sia disponibile [per assenza (n.g.) o perchè senza voto (s.v.) o perchè già utilizzata nei tempi regolamentari (entrata in campo, quindi, dalla panchina)], 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 (n.g.) o senza voto (s.v.) della formazione titolare;

**c)** 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;

**d)** esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio;

**e)** si assegna un certo numero di gol (da aggiungere a quello dei 90 minuti) a ciascuna squadra e, per determinare il risultato finale dei tempi supplementari, vengono confrontati i totali-supplementari delle due squadre in base alla tabella di conversione di seguito riportata: · meno di 20 = 0 gol; · da 20 a 23,5 = 1 gol; · da 24 a 27,5 = 2 gol; · da 28 a 31,5 = 3 gol; · da 32 a 35,5 = 4 gol; · e così via (ogni 4 punti un gol).

In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.

**Calcolo dei "Calci di Rigore"** (per i calci di rigore si deve prendere in considerazione solo il voto assegnato dal Quotidiano Ufficiale (Gazzetta dello Sport), senza bonus e/o malus):

**a)** 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 comunicare anche l'elenco dei rigoristi (ovviamente solo nelle partite di ritorno in caso di scontri a/r) ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 19 giocatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 19 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri, però, dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11;

**b)** 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 "puro" (senza bonus e malus) 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;

**c)** i rigori verranno tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla partita (ovvero i s.v. e i n.g.) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista rigoristi;

**d)** nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v., se avrà giocato almeno 25 minuti di partita, si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio pari a 6;

**e)** in caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore a oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 14 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco 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; la battitura dei rigori ad oltranza potrà essere effettuata fino a quando sarà possibile "accoppiare" il rigorista di una squadra ed il rispettivo della squadra avversaria, semprechè siano stati battuti almeno 11 calci di rigore (viceversa, la squadra che non sarà riuscita a battere 11 rigori verrà eliminata; es. se io ho 18 giocatori che prendono voto e che, quindi, possono battere il rigore, mentre il mio avversario ne ha solo 15, saranno calciato al massimo 15 rigori!);

**f)** in caso di mancata comunicazione della lista 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, dai portieri (che saranno, quindi, rispettivamente il tredicesimo ed il quattordicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà, quindi, il diciannovesimo rigorista);

**g)** in caso di errori nella comunicazione della lista rigoristi, si distingueranno le seguenti ipotesi:

- **numerazione incompleta (giocatore senza numero):** è il caso in cui ad un giocatore non viene assegnato un numero; viene ribaltata la lista dei giocatori senza numero e, così, partendo dall'ultimo giocatore della formazione titolare inviata e procedendo a ritroso (con le stesse modalità della precedente lettera f), viene completata la lista fino al 19° rigorista, assegnando al/ai giocatori senza numero le posizioni mancanti.

- **numerazione incompleta (mancanza di un numero nella lista):** è il caso che si verifica quando non è un giocatore a non avere un numero di lista, ma un numero stesso a mancare nell'elenco; si assegnerà il numero mancante e i calciatori, dal numero assente in poi, scaleranno ognuno di una posizione a ritroso; esempio: manca il numero 8 in un elenco in cui è stata inserita una numerazione da 1 a 19; il n. 9 diventa n. 8, il n. 10 diventa n. 9 e così via;

- **portiere con numero di lista inferiore a 11:** il portiere prenderà il numero 11 e i calciatori indicati con il numero compreso tra quello del portiere e l'11 scalano ognuno di una posizione; esempio: J. Sergio n. 9 diventa n. 11 e Materazzi (10) e Radu (11) prendono, rispettivamente, il n. 9 ed il n. 10;

- **ripetizione dello stesso numero di rigorista per 2 giocatori diversi:** quello indicato per ultimo prenderà il numero successivo e così via; esempio: Milito e Cavani entrambi indicati con il n. 9; ma il secondo schierato dopo il primo: Cavani prenderà il n. 10, il giocatore col 10 prenderà l'11 e così via;

**h)** se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcoleranno i totali-squadra della partita (turno secco ad eliminazione diretta) e passerà al turno successivo (o vincerà la coppa, se si tratta di finale) la squadra che ha realizzato il punteggio più alto.

**i)** in caso di ulteriore parità di punteggi, si farà riferimento alla classifica avulsa seguendo i criteri previsti nella lettera C dell'art. 7.

**l)** se, incredibilmente, dovesse sussistere ulteriore parità, si farà ricorso ad un'estrazione per decidere chi debba passare il turno.

**N.B.** tutte le disposizioni previste dal suesposto art. D, concernenti l'eventualità di disputare supplementari e rigori, saranno attuabili così come spiegato, salvo diversa applicazione da parte di Fantagazzetta, alla quale, in tal caso, ci si rimetterà.

## **E) LA SUPERCOPPA.**

• La Supercoppa si disputerà tra la vincente del Campionato 2014-2015 (**Illy Goal '91-'97**) e la detentrici della Coppa Cerimele 2014-2015 (Superboys fc). Nel caso in cui la stessa squadra si aggiudichi entrambe le competizioni, la Supercoppa si svolgerà tra la squadra vincente del Campionato e la squadra finalista di Coppa.

• La Supercoppa si disputa con **partita unica in campo neutro**, in concomitanza della prima giornata del Campionato.

• Alle squadre impegnate nella doppia competizione (Campionato e Supercoppa) sarà data la possibilità di schierare eventualmente due formazioni diverse, ma, ai fini dell'assegnazione dei punti riguardanti la classifica a punti, verrà presa in considerazione la formazione schierata per il campionato.

• Per la partita di Supercoppa varranno integralmente tutte le disposizioni riportate alla lett. D (Coppa Cerimele) del presente regolamento.

## **F) IL FANTAMICI.**

• Prima dell'inizio del campionato ogni partecipante verserà la cifra di € 55,00 per costituire un **fondo cassa comune** (per un totale di **€ 660,00**) al fine di poter giocare la "schedina del Fantamici".

• Dal fondo cassa verranno prelevati **€ 20,00 a settimana** per consentire la giocata della suddetta schedina, formata da 5 partite, con le modalità di volta in volta considerate più opportune (cioè attraverso una scheda prepagata -esempio: Totosi, Matchpoint ecc.- o direttamente nei punti Snai).

• Il **limite temporale** è lo stesso di quello previsto per la consegna delle formazioni (cfr. art. 4 lettera B). In caso di mancata osservanza di detto limite, la "bolletta" si avrà per "non giocata" (contrariamente a quanto accade con la formazione non consegnata, per cui si considera quella precedente), eccetto il caso previsto dal comma successivo.

• Se, per qualsiasi motivo, la "bolletta" giocata dal singolo partecipante **non dovesse pervenire in Direzione entro i termini prestabiliti**, questi potrà, entro e non oltre l'inizio delle partite di serie A previste nella griglia degli eventi di giornata (esclusa la partita del fantacerimele, che non potrà più essere giocata) comunicare la sua giocata e partecipare, di conseguenza, unicamente alla "classifica pronostici". La schedina giocata al Totosi, invece, verrà calcolata senza la scommessa del partecipante comunicata fuori termine (a meno che l'organizzatore non abbia ancora materialmente effettuato la giocata; unico caso in cui ne potrà ancora tenere conto).

• Hanno la possibilità di giocare solo ed esclusivamente i partecipanti (12) al Fantacalcio in corso, accedendo direttamente dall'apposita pagina web presente nella home page del sito.

• Gli eventi inseriti nel modulo sono composti da 5 partite del campionato di calcio di serie A più 1 partita del Fantacerimele. La scelta degli eventi da inserire rientra nella discrezionalità della Direzione.

• Logicamente soltanto i pronostici relativi alle 5 partite di serie A verranno considerati ai fini della "bolletta" da giocare, mentre la scommessa riguardante la partita del Fantacerimele verrà computata solamente ai fini della Classifica Pronostici Fantamici (cfr. lett. F-bis).

• Ogni scommettitore ha la possibilità di pronosticare il risultato finale dei 6 eventi (cioè il tradizionale sistema **1,X,2**).

• Ogni scommettitore ha, inoltre, la possibilità di pronosticare uno o più **"under/over"** (cioè pronosticare se il numero totale dei gol segnati nel tempo regolamentare di una partita è inferiore o superiore a 2,5) o, ancora, uno o più **"handicap"** (che si verifica quando ad una squadra favorita viene sottratto un numero finito di punti al fine di rendere più difficile la vittoria ed aumentare così la quota. Quella squadra, per far fruttare la scommessa, deve vincere con uno scarto maggiore rispetto all'handicap iniziale), uno o più **"gol/no gol"** (cioè pronosticare se entrambe le squadre segnano almeno un goal. Se entrambe segnano almeno un goal l'esito è goal; viceversa se una squadra o entrambe non segnano almeno un goal l'esito è no goal).

• Per ogni singolo evento **verrà scelto, ai fini della compilazione finale della schedina, il risultato più "giocato"** indipendentemente dal fatto che abbiano partecipato al gioco tutti i 12 partecipanti del Fantacalcio o solo alcuni di essi.

*Esempio: Napoli-Juventus = cinque "1", quattro "X", tre "2", verrà prescelto il segno "1"; oppure otto "under" e quattro "over", verrà prescelto "l'under"; oppure cinque "hand 1", quattro "handX", tre "hand2", verrà prescelto "l'hand1".*

• Nel caso in cui, per un singolo evento, ci sia una **parità di pronostici** si adotteranno le seguenti regole:

1) **parità di "risultato finale"** (es.: Napoli-Juventus = 6 "1" e 6 "2") verrà giocata una "doppia", quindi Napoli-Juventus= 1,2;

1 bis) **nel caso ci sia una parità di tre segni, 1,X,2**, (es.: Napoli-Juventus = quattro "1", quattro "X" e quattro "2") verrà giocato l'esito quotato come più probabile dalla Snai o dal sito internet dove si è effettuata la giocata; nel caso residuale di identiche quotazioni di almeno due esiti, verrà rimosso l'evento dalla "giocata finale";

2) **parità di "under\over"** (es.: Napoli-Juventus = 6 "under" e 6 "over") verrà giocato l'esito quotato come più probabile dalla Snai o dal sito internet dove si è effettuata la giocata; nel caso residuale di identiche quotazioni verrà preferito "over";

3) **parità di "gol\no gol"** (es.: Napoli-Juventus = 6 "gol" e 6 "no gol") verrà giocato l'esito quotato come più probabile dalla Snai o dal sito internet dove si è effettuata la giocata; nel caso residuale di identiche quotazioni verrà preferito "gol";

3) **parità di "handicap"** (es.: Napoli-Juventus = quattro "hand1", quattro "handX" e quattro "hand2", verrà giocato l'esito quotato come più probabile dalla Snai o dal sito internet dove si è effettuata la giocata; nel caso residuale di identiche quotazioni verrà preferito "l'handX";

4) **parità mista tra uno o più "risultati finali" (1,X,2) e un "under\over" o un "handicap" o un "gol/no gol"** (es.: Napoli-Juventus = tre "over", tre "1", tre "gol" e tre "hand1") verrà giocato il "gol/no gol" e, in subordine, "l'under/over", il "risultato finale 1,X,2" e "l'handicap".

• Nel caso in cui la Snai o il sito internet dove si è effettuata la giocata non quoti una partita inserita tra i nostri eventi, verrà rimosso l'evento dalla "giocata finale".

• Nel caso in cui la Snai o il sito internet dove si è effettuata la giocata non preveda, per uno o più eventi, la possibilità di pronosticare un handicap

e/o un under/over, chi punti comunque su quel tipo di giocata vedrà rimossa la stessa.

- Nel caso in cui non vengano giocati uno o più eventi, la "bolletta" non verrà annullata, ma si prenderanno in considerazione i risultati restanti su cui si è correttamente scommesso.
- Compilata e giocata la schedina secondo i criteri citati, verrà pubblicata nella stessa pagina web da dove è stata effettuata la giocata.
- **In caso di vincita, l'importo totale di essa sarà diviso fra i 12 partecipanti in ugual misura** ed indipendentemente dal fatto che qualcuno non abbia effettuato la giocata in quella settimana (la consegna dei 55,00 € iniziali è la condizione unica ed essenziale per partecipare alla ripartizione in caso di vincita).

#### **F-bis) LA "CLASSIFICA PRONOSTICI FANTAMICI".**

- La classifica pronostici del Fantamici è una graduatoria che tiene conto della **somma aritmetica dei pronostici indovinati ogni giornata da ciascun partecipante.**
- Tale classifica si baserà sui pronostici relativi a **tutti gli eventi (6)** inseriti nella schedina Fantamici.
- Ad ogni risultato indovinato corrisponderà un **diverso punteggio** così come indicato nella tabella sottostante:

Giocata/e indovinata/e	Punti
Un "under/over"	0,5
Un "gol/no gol"	0,5
Un "risultato finale 1,X,2"	1
Un handicap 2 quando l'handicap (cioè il gol da sottrarre) è dal lato della squadra che gioca in casa (sarebbe come giocare una doppia)	1
Un handicap 1 quando l'handicap (cioè il gol da sottrarre) è dal lato della squadra che gioca fuori casa (sarebbe come giocare una doppia)	1
Un handicap in tutti gli altri casi	2
	11
5 partite di serie A (indipendentemente dagli U/O, dai Gol/NoGol e dagli Handicap indovinati)	(6 punti in più rispetto alla vincita che spetterebbe se fossero stati indovinati tutti risultati finali)
	17
6 partite della schedina (indipendentemente dagli U/O, dai Gol/NoGol e dagli Handicap indovinati)	(11 punti in più rispetto alla vincita che spetterebbe se fossero stati indovinati tutti risultati finali)

- Chi non ha giocato la "bolletta" del Fantamici non farà, ovviamente, punti.

#### **G) PLAY-OUT.**

- I Play-Out verranno disputati a fine campionato **tra le squadre piazzatesi agli ultimi quattro posti della classifica generale** (quelle non qualificate alla Coppa Cerimele), **se non ci saranno 5 o più punti di distacco tra la quart'ultima e la terz'ultima.** In questo caso, infatti, sarebbe ingiusto far "lottare per non retrocedere" la quart'ultima con le altre, considerato il margine di vantaggio accumulato e, quindi, essi non avranno luogo.
- La consegna delle formazioni avverrà secondo le normali regole previste dall'art. 4. In caso di mancato invio, verrà messa "in campo" la stessa formazione della settimana precedente (per "settimana precedente" si intende l'ultima formazione materialmente consegnata in ordine di tempo rispetto alla giornata o al turno in questione).
- Avranno una **durata di 3 turni** (gli ultimi 3, appunto, della serie A; di cui i primi due a/r e l'ultimo in campo neutro) secondo gli accoppiamenti indicati nel tabellone (dal lato sinistro: 9a contro 12a; dal lato destro: 10a contro 11a) e serviranno a stabilire quali debbano essere le 3 squadre retrocesse, l'ordine preciso di retrocessione e l'unica squadra salva.
- Le squadre si incontreranno, nel primo turno e secondo turno, con scontri di andata e ritorno ad eliminazione diretta secondo le regole classiche di questo fantacalcio, eccetto quella secondo cui **la squadra che gioca in casa riceverà un extra bonus di + 1 punto (e non + 2) come fattore campo.**

1) Giocheranno in casa per prime la 12a e l'11a.

2) Le 2 "perdenti" di questi doppi confronti disputeranno il terzo turno finale dei play-out.

3) Sarà salva, invece, quella (tra le due squadre vincenti) che, al termine dei tempi regolamentari della partita di ritorno, avrà realizzato complessivamente (sommando, cioè, anche il punteggio della partita di andata) un punteggio maggiore. Se la somma-punti dovesse essere uguale, si salverà la squadra che, secondo le regole previste dall'art. 7, si è meglio piazzata alla fine del campionato (33a giornata).

4) L'altra vincente con punteggio inferiore, quindi, retrocederà come 10a.

- Il terzo turno (ad eliminazione diretta disputato in un turno secco senza punti di casa) si disputerà tra le perdenti del doppio confronto di cui sopra e avrà l'unico scopo di determinare quale sia effettivamente l'ultima squadra del Fantacerimele, la 12a, (quella, in pratica, che pagherà la penalità maggiore tra quelle previste alla lett. H).

Ovviamente, i tempi supplementari e gli eventuali calci di rigore si dovranno sempre disputare nel caso di qualsiasi tipo di parità nella Finale (gara ad eliminazione diretta disputata in un turno secco)

- In caso di parità di risultato al termine dei primi 2 confronti di a/r, invece, per decidere quale squadra non dovrà disputare il turno successivo, si farà ricorso ai c.d "Tempi Supplementari" ed ai "Calci di Rigore" secondo le regole previste per la Coppa (ovviamente l'elenco dei rigoristi dovrà essere inserito solo nelle partite di ritorno in caso di scontri a/r e sempre nel caso di partite ad eliminazione diretta in gara secca).

Per parità di risultato, si intende il caso in cui una partita ad eliminazione diretta si concluda su un risultato di parità nell'arco dei due incontri (es. se la partita si conclude con il risultato di 1-1 in una partita di ritorno, dopo che la partita di andata è finita 0-0, si salverà la squadra "ospitata", avendo realizzato un maggior numero di gol in trasferta. Si dovrà, quindi, passare all'esecuzione dei tempi supplementari solo nei casi in cui la gara ad eliminazione diretta sia terminata con un punteggio di parità identica e cioè, nel citato esempio, nel caso in cui sia l'andata che il ritorno siano terminate con il risultato di 0-0).

#### **H) Le "RETROCESSIONI"**

Saranno 3. Verranno penalizzate pecuniariamente e progressivamente le squadre piazzatesi, a fine campionato, agli ultimi 3 posti della graduatoria:

- la 12° pagherà € 25,00 in più rispetto alla sua spesa finale;
- la 11° pagherà € 20,00 in più rispetto alla sua spesa finale;
- la 10° pagherà € 15,00 in più rispetto alla sua spesa finale.
- la somma totale ricavata (€ 60,00) andrà in parte (€ 25,00) a costituire il premio previsto per il vincitore del Fantabingo e in parte (€ 35,00) ridistribuita e spalmata su tutti gli altri premi, così da garantirne gli importi definiti.

*Ratio: Tale norma ha, chiaramente, per la non eccessività della spesa, lo scopo di disincentivare eventuali "pastette", che a fine stagione sono molto frequenti - gli anni di fantacalcio precedenti docunt -.*

#### **I) SCARPA D'ORO E SCARPA DI PIOMBO.**

- A fine stagione si assegneranno **3 premi di 20 fml ciascuno** (da utilizzare per la stagione successiva) ad ogni "**scarpa d'oro**" (rispettivamente al **miglior difensore**, al **miglior centrocampista** ed al **miglior attaccante**). Tutti i 3 premi saranno formati dai fml versati da chi, dall'altro lato, ha in rosa ciascuna "**scarpa di piombo**" (rispettivamente il peggior difensore, il peggior centrocampista ed il peggior attaccante). Gli fml verranno detratti dal budget della prossima stagione.
  - I migliori ed i peggiori calciatori saranno scelti **in base alle Magic-medie della Gazzetta**, cioè quelle comprensive di bonus e penalità (e, in subordine, alle media-voto normali, ossia scovre di bonus e penalità) dell'ultima Gazzetta di riferimento (quella, cioè, relativa al martedì immediatamente successivo all'ultima giornata di campionato).
  - La scelta verrà effettuata solo in base a quanto scritto sul giornale suddetto (indipendentemente, cioè, dalle reali presenze nel fantacalcio), ma sempreché il calciatore considerato abbia giocato **almeno 18 partite in serie A** (ossia almeno la metà delle 33 del nostro Fantacerimele + le due della serie A iniziali che noi non giochiamo) e faccia ancora parte della rosa a fine campionato.
  - In caso di "parità" finali tra scarpe d'oro e/o tra scarpe di piombo, verranno assegnati tanti premi e tanti detrazioni quante sono le situazioni di parità.
  - Se, ovviamente, una o più scarpe d'oro o di piombo non militino, a fine anno, in nessuna delle 12 rose partecipanti, si andranno a cercare i giocatori che seguono nelle varie graduatorie della Gazzetta fino a trovare quello o quelli che appartengono ancora ad una o più squadre del Fantacerimele.
- Ratio: poichè ogni "scarpa d'oro" aumenta il valore della squadra in cui ha militato il calciatore premiato ed ogni "scarpa di piombo", viceversa, lo diminuisce, l'anno successivo, la squadra proprietaria del cartellino verrà premiata (o punita) con la consegna (o con la detrazione di fml) di "denaro fresco" in fantamilioni (fml).*

#### **L) IL MIGLIOR PORTIERE**

- Si considera tale quel giocatore che, con **almeno 17 presenze all'attivo** (la metà, cioè, del totale delle partite giocate) partendo da titolare nella formazione consegnata o dalla panchina, se subentra a qualcuno s.v. o n.g., abbia **subito, in media, meno gol di tutti a partita**. In subordine, in caso di parità, si premierà il portiere con la migliore media Magic Cup (comprensiva, cioè, di bonus e penalità) o ancora, in caso di ulteriore parità, alle media-voto normali, ossia scovre di bonus e penalità. Se dovesse persistere parità di punteggi, il premio verrà diviso in parti uguali.
  - Ogni **rigore parato**, inoltre, equivarrà ad un **gol subito in meno** ed andrà ad influire nel calcolo della media-gol a partita di cui sopra.
- Ratio: premiare il portiere che, in media, subisce meno gol a partita, anzichè quello che ne subisce di meno in generale (semprechè abbia giocato almeno 17 partite) appare certamente più equo, poichè, per esempio, chi ha 20 presenze e subisce 20 gol è certamente meglio di chi ne ha 17 e ne subisce sempre 20.*

#### **M) IL FANTABINGO.**

- Verrà premiata la squadra che realizzerà **per prima una "serie" di 10 risultati "utili" (vittorie e/o pareggi) consecutivi** durante la stagione in corso.
- Nel caso in cui nessun team raggiunga il numero previsto di risultati positivi nel campionato in oggetto, la somma prevista per il premio non verrà assegnata, ma verrà accantonata, andando ad incrementare il Montepremi e potendo, quindi, essere incassata l'anno o gli anni seguenti.
- Nel caso in cui 2 o più squadre raggiungano il numero previsto di risultati positivi nel campionato in oggetto nello stesso momento, la somma prevista per il premio verrà assegnata al team che avrà realizzato il maggior numero di vittorie; in caso di ulteriore parità, il premio verrà diviso in parti uguali.
- Il premio sarà di **€ 25,00** e verrà incassato a fine stagione, poichè, come spiegato in precedenza, sarà formato da parte delle penalità (€ 25,00 su € 60,00) pagate dai retrocessi.
- *Ratio: premiare "simpaticamente" chi, per un periodo dell'anno, pare essere imbattibile!*

#### **N) IL "TOP MANAGER" (Resp. sig. Roberto De Santis).**

- Dalla stagione 2011-2012, è istituito un nuovo gioco, il "Top Manager", che premierà il **miglior "Manager" del Campionato**.
- Il gioco si svolge in "**modalità passiva**", nel senso che non ci sarà bisogno che ogni partecipante debba ricordarsi ogni domenica di "fare qualcosa" (tipo Fantamici), bastando semplicemente che egli segua attivamente il fantacalcio (es. consegnando la formazione, partecipando alle aste, ecc...). La *ratio* di questa novità, infatti, risiede proprio nel fatto di gratificare il miglior manager e garantire una maggiore "presenza" da parte di tutti nonché gestire al meglio le proprie risorse economiche e dimostrare il proprio "attaccamento".
- I punteggi verranno assegnati secondo la **tabella** che segue. Vincerà chi avrà totalizzato, a fine stagione, il punteggio più alto.

ATTIVITA'	BONUS	PENALITA'
<b>Mancata o ritardata consegna della formazione.</b> <i>N.b. la sanzione non è cumulabile con le altre.</i>		<b>-5</b>
<b>Assenza aste</b> (1a asta di settembre, 2a e 3a di riparazione). <i>N.b. un Presidente/Allenatore non è considerato assente, se, per qualsiasi motivo, non si presenta fisicamente nella sede dove si svolge l'asta entro la fine della stessa, ma manda un delegato (partecipante o meno al Fantacerimele) oppure se partecipa all'asta tramite telefono, internet o altro mezzo informatico.</i>		<b>-3</b>
Se il proprio (c) <b>capitano segna almeno un gol.</b> <i>N.b. in caso di più di una rete, si assegnerà comunque un unico bonus.</i>	<b>+1</b>	
Se il proprio (r) <b>regista realizza almeno un assist.</b> <i>N.b. in caso di più di un assist, si assegnerà comunque un unico bonus.</i>	<b>+2</b>	
Se il proprio (mq) <b>marcato prende un voto uguale o maggiore (= o &gt;) rispetto al (mu) marcatore avversario.</b> <i>N.b. il</i>	<b>+2</b>	

voto va considerato nella sua "purezza", ossia scevro di bonus e penalità eventuali.

Se il proprio **(mu)** marcatore prende un voto maggiore (>) rispetto al **(mo)** marcatore avversario. *N.b. il voto va considerato nella sua "purezza", ossia scevro di bonus e penalità eventuali.* **+3**

**Mancata e/o errata indicazione del proprio (c) capitano.** **-2**

**Mancata e/o errata indicazione del proprio (r) regista.** **-2**

**Mancata e/o errata indicazione del proprio (mu) marcatore.** **-2**

**Mancata e/o errata indicazione del proprio (mo) marcatore.** **-2**

**Tutti i difensori (9/9)** vengono acquistati nella **prima asta di settembre** (o quelli che già sono sotto contratto prima dell'inizio della suddetta asta) ad un **prezzo uguale o inferiore (= o <) a 30 fml** (limite massimo per "far firmare" un contratto ad un difensore). **+10**

**Almeno 8 centrocampisti (8/9 o 9/9)** vengono acquistati nella **prima asta di settembre** (o quelli che già sono sotto contratto prima dell'inizio della suddetta asta) ad un **prezzo uguale o inferiore (= o <) a 50 fml** (limite massimo per "far firmare" un contratto ad un centrocampista). **+10**

**Almeno 6 attaccanti (6/7 o 7/7)** vengono acquistati nella **prima asta di settembre** (o quelli che già sono sotto contratto prima dell'inizio della suddetta asta) ad un **prezzo uguale o inferiore (= o <) a 100 fml** (limite massimo per "far firmare" un contratto ad un attaccante). **+10**

**Vincitore premio Fair-Play.** **+10**

**Per ogni 5 fml di aumento del costo/prezzo di ciascun calciatore tra il suo valore iniziale** (della lista della Gazzetta dello Sport usata per la 1a asta di settembre - 19.09.2014- o delle due di riparazione, se acquistato successivamente - anche nel caso di calciatori non sotto contratto prima scartati e poi riacquistati nella stessa asta - ) **e quello finale** (cioè il valore indicato sulla Gazzetta della nostra ultima giornata di Campionato - magic list del martedì -).

*N.b. Ovviamente non verranno presi in considerazione i giocatori che non faranno più parte della rosa al termine del campionato.* **+5**

**Per ogni 5 fml di diminuzione del costo/prezzo di ciascun calciatore tra il suo valore iniziale** (della lista della Gazzetta dello Sport usata per la 1a asta di settembre - 19.09.2014 - o delle due di riparazione, se acquistato successivamente - anche nel caso di calciatori non sotto contratto prima scartati e poi riacquistati nella stessa asta - ) **e quello finale** (cioè il valore indicato sulla Gazzetta della nostra ultima giornata di Campionato - magic list del martedì -).

*N.b. Ovviamente non verranno presi in considerazione i giocatori che non faranno più parte della rosa al termine del campionato.* **-5**

**Per ogni 25 punti di aumento del valore generale TM finale della propria rosa.** Il valore generale finale è dato dalla somma di tutte le compensazioni di ciascun calciatore presente in rosa, a fine campionato. *N.b. il bonus, a differenza di tutti gli altri previsti, verrà aggiunto all'inizio della stagione successiva e non andrà, quindi, ad essere considerato, per i conteggi di quella in corso.* **+10**

**Per ogni 25 punti di diminuzione del valore generale TM finale della propria rosa.** Il valore generale finale è dato dalla somma di tutte le compensazioni di ciascun calciatore presente in rosa, a fine campionato. *N.b. la penalità, a differenza di tutte le altre previste, verrà aggiunta all'inizio della stagione successiva e non andrà, quindi, ad essere considerata, per i conteggi di quella in corso.* **-10**

• In caso di "parità" tra 2 o più Manager, il premio si assegnerà al manager che ha valorizzato il maggior numero di calciatori (ossia vincerà la squadra che avrà in rosa il maggior numero di giocatori il cui valore è aumentato almeno di 5 fml) e, in subordine, a quello che ha più volte preso il bonus del "mu" e, subito di seguito, del "mo". Se la parità persiste, il premio si assegnerà a chi ha indovinato più volte il gol del proprio capitano o, in subordine, quello del proprio regista.

• Il vincitore del premio avrà diritto, come accennato alla lett. C, a **stipulare "l'undicesimo" contratto** (1 in più rispetto ai massimo 10 stabiliti dall'art. 2), **valido per tutta la durata prescelta** (ovvio che, se si stipuleranno meno di 10 contratti, non ci si sarà avvalsi di tale opzione), **ma solo ed esclusivamente in un unico ruolo** (semprechè il costo del cartellino del giocatore da confermare rientri nei parametri e nei limiti indicati dalle tabelle del citato art. 2) e, comunque, **solo ed esclusivamente per la stagione immediatamente successiva alla vincita del premio.**

In pratica, si avrà la possibilità di "stipulare un contratto in più" e, quindi, "togliere un giocatore dal mercato" solo per la stagione seguente alla vincita del premio, dovendo, poi, a fine stagione, necessariamente (semprechè, ovviamente, non si vinca il premio una seconda volta di seguito) rientrare nei massimali per ruolo, previsti dal regolamento.

*Es. i Superboys, ad inizio 2014/15, sfruttano l'opzione dell'11esimo contratto (avendo vinto il TM nel 2013/14), stipulando un contratto in più a quelli previsti e mettendo sotto contratto 3 attaccanti anzichè 2 (limite massimo di attaccanti "contrattualizzabili"). Indipendentemente dalla durata dei contratti, i Superboys, ad inizio 2015/16, dovranno "rientrare nei limiti" e, quindi, avere sotto contratto solo 2 attaccanti; dovranno, perciò, rescindere (semprechè non sia scaduto naturalmente) uno dei 3 contratti stipulati l'anno precedente.*

#### **O) IL PREMIO "FAIR-PLAY".**

• Dalla stagione 2012-2013, è istituito un nuovo premio, il "Fair-Play", che premierà la squadra che, al termine del campionato, totalizzerà il **minor numero di ammonizioni ed espulsioni**. Il gioco si svolge in "**modalità passiva**", nel senso che non ci sarà bisogno che ogni partecipante debba ricordarsi ogni domenica di "fare qualcosa" (tipo Fantamici).

• I cartellini da conteggiare sono solamente quelli relativi ai "calciatori titolari" della formazione consegnata ed a quelli "subentrati dalla panchina", in caso di qualche s.v. o n.g.) di ogni squadra domenica per domenica; l'espulsione è sempre considerata come "doppia ammonizione".

• In caso di parità finale, si premierà la squadra che avrà subito meno espulsioni. In caso di ulteriore parità, il premio verrà diviso in parti uguali.

\* \* \* \* \*



## ART. 2 Regole d'asta e contratti

Iscrizione e Premi

Regole d'asta e contratti

Aste di riparazione

Formazione

Punteggi partita

Scambi e prestiti

Gironi e parimeriti

Scadenze e sanzioni gala e torta

### Premessa:

per facilitare a tutti i partecipanti la comprensione dell'articolo che segue, consultare lo **specchietto riassuntivo** sottostante contenente un piccolo **vademecum delle "date da non dimenticare"** quando sta per iniziare un nuovo campionato.

**mercoledì 09.09.15**

**- 3 giorni prima dell'asta -**

Risoluzione comproprietà e riscatti dei prestiti  
(cfr. art. 6)

**giovedì 10.09.15**

**- 2 giorni prima dell'asta -**

Sottoscrizione contratti ed eventuali rescissioni  
(cfr. lett. H)

**venerdì 11.09.15**

**ore 21,30  
(asta)**

**A)** Il calciomercato iniziale verrà svolto con il metodo dell'**asta pubblica** (dopo le prime 2 giornate di Serie A, per poter visionare meglio tutti i calciatori, come da atavica consuetudine) e dovrà portare ogni squadra ad avere una **rosa di 30 giocatori** così suddivisa:

- 5 portieri (3 di una squadra e 2 di un'altra), eccetto 4 squadre che alla fine dell'asta rimarranno senza un portiere di riserva, ma che usufruiranno, però, del cosiddetto "portiere virtuale" (cfr. lett. D-bis).
- 9 difensori.
- 9 centrocampisti.
- 7 attaccanti.

La partecipazione alla prima asta dovrebbe essere obbligatoria, ma, in casi estremi (cfr. "Caso Blakbird" 2014/2015), da valutare discrezionalmente dalla Direzione, **chi sia impossibilitato** a presiedervi potrà conferire una delega solo ed esclusivamente a persona esterna al torneo.

**B)** Ogni "allenatore", (12), avrà a **disposizione**, all'inizio (cioè già a partire da 3 giorni prima della prima asta di settembre), **500 fantamilioni (fml)** che potrà usare nel modo che preferisce (dai quali dovranno, in seguito e prima di materialmente iniziare l'asta, **sottrarsi i costi degli eventuali "contratti"** (corrispondenti a quelli dei cartellini - cfr. lett. H -), e **quelli degli eventuali "riscatti" e delle "comproprietà" ed aggiungersi, invece, i ricavi di eventuali riscatti e comproprietà** (cfr. art. 6 lett. B e C) oltre che di bonus e penalità derivanti dal campionato precedente.

**NEW** A seguito delle **"Modifiche al Regolamento"**, deliberate nell'Assemblea Straordinaria del 14.03.2014 all'unanimità dei partecipanti (7), i quali rappresentano la maggioranza dei partecipanti al Fantacerimele (12), è stato inserito nel presente Regolamento, senza bisogno di ricorrere ad alcun Referendum, il seguente articolo:

**B-bis) A partire dalla stagione 2015/2016, ciascuna squadra potrà, al massimo, utilizzare, per la prima asta** [oltre, ovviamente, ai 500 fml che, di diritto, spettano ad ognuna a titolo di iscrizione] **200 dei fml "intoccabili" eventualmente residuati**.

N.B. Per "intoccabili", si intendono quei fml accumulati negli anni precedenti e derivanti da operazioni di mercato (scambi, prestiti, comproprietà), che non scadono al termine della stagione in corso, ma sono utilizzabili per quella seguente.

I **fml** eventualmente **eccedenti non andranno perduti** e potranno, in ogni caso, essere utilizzati per tutti gli usi consentiti dal regolamento (per esempio, per le operazioni di mercato e/o per le aste di riparazione), ma solo a partire dal termine dell'asta in oggetto; essi, inoltre, **non verranno considerati ai fini delle operazioni matematiche di addizione e sottrazione dei fml derivanti da contratti, rescissioni, riscatti e comproprietà**.

*Esempio: la Illy Goal ha accumulato, al termine del campionato 2014/15, ben 350 fml "intoccabili" da utilizzare per la stagione 2015/16, ai quali dovranno, ovviamente, aggiungersi i 500 fml ricevuti a titolo di iscrizione ogni anno. La Illy Goal avrà a disposizione un budget complessivo di 850 fml, ma potrà utilizzarne, per la prima asta 2015/16, al massimo 700! I restanti 150 fml, chiaramente, potrà gestirli come meglio crede, ma solo dopo la chiusura dell'asta. Dai 700 fml di partenza (e non dagli 850!), dovrà sottrarre, poi, i costi dei contratti, dei riscatti e delle comproprietà ed aggiungere i ricavi delle rescissioni, dei riscatti e delle comproprietà.*

**C)** Il **prezzo minimo** per ogni giocatore è di **1 fantamilione** (non possono, cioè, acquistarsi giocatori a "parametro zero").

**D)** L'organizzatore si assumerà il compito di leggere la lista dei calciatori e, in seguito all'estrazione di una lettera, si procederà, per ogni ruolo (eccetto che per il portiere, per cui varranno regole d'asta differenti - cfr. lett. D-bis -), seguendo l'ordine alfabetico successivo alla lettera estratta (non si comincia, quindi, necessariamente dalla lettera "A").

**NEW** Avendo la Gazzetta dello Sport inserito, dalla stagione 2015/16, un ulteriore ruolo, il **trequartista** (le cui **regole**, per quest'anno, **non saranno adoperate** solo perché Fantagazzetta, gestore della nostra Lega, non ha previsto tale possibilità), per centrocampisti ed attaccanti, si procederà nel modo seguente: al termine della lettura dell'ultimo giocatore della lettera estratta, si cominceranno a leggere tutti i trequartisti della stessa lettera sorteggiata e del ruolo in oggetto (il ruolo "originario" di un trequartista è ricavabile dalla colonna "SR" - secondo ruolo - della lista).

Un banditore (persona esterna, se disponibile) determinerà l'assegnazione dei calciatori.

Se uno o più giocatori (che qualsiasi Presidente del Fantacerimele ritenga faccia parte di una delle rose delle 20 squadre di serie A) non sono inseriti nella lista della Gazzetta utilizzata per l'asta, non sarà/saranno acquistabile/i (es. "caso Gejio", Udinese, del 5.2.10).

Per i giocatori, invece, inseriti nella lista, ma non più presenti in serie A, è onere di ogni singolo partecipante informarsi e non pretendere che sia l'Organizzatore a renderli edotti.

**D-bis)** Come detto, ogni squadra ha diritto ad avere in rosa 5 portieri (3 di una squadra e 2, di riserva, di un'altra squadra), eccetto 4 squadre che alla fine dell'asta rimarranno senza un portiere di riserva, ma che usufruiranno, però, del cosiddetto **"portiere virtuale"**.

**1** ● Essendo, appunto, 20 i portieri titolari della serie A ed avendo, invece, le 12 squadre del Fantacerimele bisogno di un totale di 24 portieri titolari, i "4 portieri virtuali" garantiranno, comunque, un voto alla squadra: un **"4 politico"** quando il 1° non gioca o quando si schiera il p.v. come portiere titolare.

**2** ● Detto portiere è previsto **solo per le uniche 4 squadre che rimarranno, alla fine dell'asta, senza portieri di riserva**. **NEW** Non essendo possibile schierare il p.v. nei moduli di formazione previsti da Fantagazzetta, la Direzione si farà carico, per dette squadre, di acquistare 2 portieri qualsiasi rimasti liberi sul mercato, al solo fine di consentire al programma di Fantagazzetta di completare il file delle rose. Ovviamente, schierare uno di essi (in panchina o tra i titolari) equivale a schierare il "portiere virtuale", i cui punteggi verranno conteggiati per la giornata in oggetto. *Esempio: ho Seculin (Chievo) come portiere virtuale; se decido di schierarlo, il suo punteggio sarà sempre "4", indipendentemente da quello suo ottenuto in realtà.*

- 3● Il costo del portiere virtuale è, ovviamente, di **1 fml** (come previsto dalla lettera C di questo articolo).
- 4● L'asta dei portieri si svolgerà **in base alla squadra di appartenenza del singolo portiere, non in base al nome del calciatore e, quindi, il "pacchetto portieri" acquistato resterà immutabile fino al termine della stagione, eccetto che nel caso di prestiti e/o scambi**. Precisamente, per es. se ho i portieri di Napoli e Lazio ed uno dei 5 cambia squadra durante l'anno, rimarrò comunque con il "pacchetto Napoli" e il "pacchetto Lazio", scartando quello che ha cambiato maglia (cfr art. 2 lett. D-bis co.7) e acquistandone uno libero appartenente al Napoli o alla Lazio.
- L'organizzatore, cioè, dopo aver provveduto all'estrazione di una lettera e procedendo, poi, seguendo l'ordine alfabetico successivo alla lettera estratta, non leggerà la lista dei portieri, ma delle 20 (o meno, nel caso in cui uno o più team abbiano messo sotto contratto il portiere) squadre della serie A. Questa scelta ha come *ratio* quella di evitare *in primis* il rischio di avere, inizialmente, portieri della stessa squadra di serie A in diverse squadre del Fantacalcio e, inoltre, che i "furbetti" si aggiudichino la riserva di un team della serie A (puntando sul fatto che in pochi rilancerebbero), per poi accaparrarsi anche il titolare di quella squadra all'atto della scelta dei tre portieri.
- 5● Al fine di consentire ad ognuno di avere almeno 1 portiere titolare, **nel momento in cui, durante l'asta, ci si "aggiudica una squadra", non si potrà "fare asta" per un'altra squadra fino a quando tutti i 12 partecipanti non abbiano fatto altrettanto**, nè si potrà, ovviamente, "fare asta" per una squadra già "aggiudicata".
- 6● Ovviamente, non potranno "fare asta", fino a quando tutti i partecipanti non abbiano almeno un "pacchetto-portiere", nemmeno coloro che avranno confermato uno o più portieri dell'anno precedente (possibilità concessa, in seguito all'approvazione del Referendum 2013/14).
- 7● Solo dopo che verranno "aggiudicate" tutte le 20 squadre della serie A, ogni singolo partecipante dovrà:
- a) se si è "aggiudicato" 2 squadre, dichiarare di quale delle 2 vorrà tre portieri e di quale, invece, ne vorrà soltanto 2. Dovrà, poi, imputare ad uno solo dei 3 e ad uno solo dei 2 i fml spesi (il totale meno 2) per la squadra (pagando, ovviamente, gli altri 1 solo fml cadauno - da sottrarre alla spesa per l'aggiudicazione della squadra -).
- Esempio: se ci si "aggiudica" il Napoli a 25 fantamilioni e la Juventus a 40, si potrà scegliere se prendere i tre portieri dell'una o dell'altra; se, sempre per ipotesi, si dovesse scegliere il Napoli, si dovrà decidere se attribuire 23 fantamilioni a Rafael, Andujar, Colombo o chi per esso (pagando, di conseguenza, 1 fml ognuno degli altri due); stessa procedura per i 2 portieri di riserva.*
- b) se si è "aggiudicato" 1 squadra, scegliere soltanto i tre portieri di quest'ultima ed imputare ad uno solo di essi i fml spesi (il totale meno 2) per la squadra (ovviamente, in questo caso, avrà a disposizione il cosiddetto "portiere virtuale" come portiere di riserva).
- Esempio: se ci si "aggiudica" il Napoli a 25 fantamilioni, si dovrà soltanto decidere se attribuire quei 23 fantamilioni a Rafael, Andujar, Colombo o chi per esso (pagando, di conseguenza, 1 fantamilione ognuno degli altri due);*
- c) se un partecipante dichiara di volere i tre portieri di una squadra che si è "aggiudicata" spendendo meno di 3 fml, i tre portieri della squadra scelta varranno, comunque, 1 fantamilione ciascuno (cfr. lett. C art. 2).
- 8● Se, **per effetto del mercato**, una squadra si trovasse ad avere (tra i 3 o i 2 portieri dello stesso team di serie A) **2 o 3 portieri di diverse squadre di serie A** (il p.v. equivale ad una squadra), deve necessariamente scartarne (o svincolare d'ufficio se trattasi di portiere prestato o sotto contratto) immediatamente e senza attendere il prossimo mercato di riparazione 1 o 2 ed acquistarne (al prezzo di 1 fml - semprechè non si debba fare un'asta con qualche altra squadra interessata perchè trovata nelle stesse condizioni -), un altro\i, libero\i sul mercato (se c'è) e la cui squadra, però, non appartenga già a qualche altro fantallenatore), facendo in modo che i 5 portieri in rosa appartengano a 2 squadre di serie A diverse.
- E)** Un banditore (persona esterna, se disponibile) determinerà l'assegnazione dei calciatori.
- F)** Quando un "allenatore" è nell'impossibilità di rilanciare (crediti insufficienti, giocatori per quel ruolo completati) deve ritirarsi dalle contrattazioni per il giocatore.
- In qualsiasi momento della stagione e, comunque, non oltre la data fissata per la prima asta del campionato successivo a quello in corso, chiunque abbia un interesse di qualsiasi genere potrà far rilevare un eventuale **errore nel computo dei crediti (fml) residuati** a ciascuna squadra tra un'asta e l'altra. Nel caso in cui, per effetto di questo errore, ci si dovesse trovare nella condizione di avere speso più fml di quanti se ne possedessero (cioè, in pratica, sono stati acquistati dei calciatori, senza avere i crediti sufficienti), si avrà un saldo negativo, il quale potrà essere compensato nell'asta successiva, se si tratta di un'asta di riparazione (in questo caso, ovviamente, il saldo negativo potrà eventualmente essere azzerato, acquistando i necessari fml). Viceversa, cioè nel caso in cui in nessuna asta di riparazione vengano acquistati i crediti utili, si comincerà il prossimo campionato con un saldo negativo (alla prima asta del torneo seguente, quindi, dovranno essere scalati i fml a debito). *Es. se accumulò un debito di 40 fml nel 2012/13, non "sanato" in nessuna asta di riparazione, comincerò l'asta del 2013/14 con -40fml da sottrarre al credito generale residuo.*
- G)** Nel caso non partecipino una o più persone al torneo 2014-2015, coloro che subentreranno ne acquisiranno anche la o le squadre, a secondo dell'ordine cronologico di sostituzione.
- H)** Dalla stagione 2009-10 è entrato in vigore, in sostituzione delle conferme, il **regime dei contratti**.
- 1● **Oltre le soglie** indicate in tabella (cfr. schema alla fine dell'articolo) **non è possibile fare il contratto a nessun calciatore**.
- 2● I contratti che si intendono effettuare *ex novo* e/o semplicemente confermare dovranno essere **comunicati entro e non oltre 2 giorni prima della prima asta di settembre** (quest'anno, quindi, entro il 10 settembre 2015), pena l'impossibilità di farne e la conseguente rescissione (i calciatori eventualmente riscattati e per cui non è stata comunicata la durata del contratto si intederanno messi sotto contratto al massimo della durata prevista per ognuno di essi).
- 3● La stipula di ogni **contratto nuovo** (cioè quello fatto firmare ad inizio di ogni anno fantacalcistico, *rectius* a settembre, non quello già in essere) sarà possibile **solo se il nominativo del calciatore in oggetto sia presente nella Magic-list della Gazzetta e non abbia cambiato ruolo**; a tal fine dovrà essere presa come riferimento **l'ultima Magic-list utile** pubblicata sul nostro giornale di riferimento (per la prima asta, quella di **martedì 8 settembre 2015**; per le aste di riparazione si farà riferimento alla "Gazzetta del martedì" immediatamente precedente l'asta in oggetto). Se, quindi, un calciatore che si intende "mettere sotto contratto" non è presente, per qualsiasi motivo, sulla detta lista, non sarà "contrattualizzabile".
- 4● Il caso diverso, invece, in cui un **calciatore** sia **già sotto contratto** (faccia, quindi, già parte della rosa) **e cambi ruolo** prima della scadenza dello stesso, potrà **rimanere sotto contratto** (se non si vuole optare per una rescissione - obbligatoria se il suo nominativo non è più presente nella Magic-list -), ma nel nuovo ruolo semprechè venga mantenuto inalterato il numero massimo di contratti previsti, appunto, per il ruolo in oggetto. Se, quindi, già si ha il numero massimo di calciatori sotto contratto in un determinato ruolo e si voglia confermare il contratto del giocatore in oggetto, si dovrà, evidentemente, rescinderne qualcun altro.
- Esempio: se il difensore X, sotto contratto fino al 2012, cambia ruolo sulla lista magic della Gazzetta nel 2011 diventando un centrocampista, ma si hanno già 4 centrocampisti sotto contratto, si dovrà, semprechè si voglia confermare ancora il difensore in oggetto, rescindere il contratto di uno dei 4 centrocampisti.*
- 5● Nel caso in cui un allenatore abbia "fatto il contratto" ad uno o più calciatori, dovrà essere detratto dai 500 fml iniziali il prezzo d'acquisto di ognuno di essi prendendo, ovviamente, a riferimento i costi del torneo precedente.
- 6● **I crediti (fml) iniziali** di ogni squadra (cioè quelli rimasti dopo la prima asta, quelli derivanti da altre operazioni di mercato, es. scambi, prestiti, comproprietà, compensazioni, contratti, ecc.. e/o i premi in fml, semprechè, ovviamente, non vadano esauriti in tutto o in parte durante le "riparazioni" e/o in altre operazioni di mercato) sono **"parzialmente" cumulabili negli anni** e non più esclusivamente tra un'asta ed un'altra dello stesso torneo.

6.1 • Infatti, per effetto di referendum, a partire **dalla stagione 2013/2014, la parte del credito totale finale eventualmente residua dai 500 fml iniziali** che ogni squadra riceve ad inizio anno per affrontare l'asta **verrà dimezzata**; ne verrà, cioè, a scadere la metà; in caso di un credito dispari, si effettuerà un arrotondamento per eccesso. In pratica, se, entro la fine del torneo in corso, non verranno spesi tutti i 500 fml, verrà sempre dimezzata la parte restante (n.b. la formula per calcolare i crediti eventualmente da dimezzare è la seguente: residuo I^a asta - fml "intoccabili" / 2).

*Esempio: se, a fine stagione, rimangono 100 fml (di cui 10 ricevuti per una qualsiasi operazione di mercato e 10 ricevuti per la vincita di un premio), ne conservo 60; infatti, essendo "intoccabili" i 20 fml incassati tra scambio e premi, avanzano 80 fml, che, devono essere dimezzati e diventano, appunto, 40, i quali, aggiunti a quei 20 "intoccabili", diventano 60;*

*se rimangono 81 (sempre unicamente dei 500 ricevuti a settembre e non spesi), conservo 41 ecc..*

6.2 • **I crediti, invece, derivanti dalle operazioni di mercato** (scambi, prestiti, proprietà, compensazioni, contratti, ecc..) **e/o dai premi previsti in fml** non verranno intaccati in nessun caso e resteranno, dunque, **sempre cumulabili negli anni**.

*Esempio: se, in uno scambio oneroso o per la vincita di un premio, la squadra X riceve 15 fml, questi soldi non scadranno e andranno, quindi, ad incrementare il patrimonio della squadra X.*

7 • **I crediti (fml) acquistati durante le "aste di riparazione"**, invece, **scadranno al termine della stagione in corso**, non potendo, ovviamente, essere utilizzati (n.b. da chi li ha acquistati, non certo da chi li abbia eventualmente ricevuti nell'ambito di un'operazione di mercato) per l'anno successivo.

*Esempio: se, al termine dei mercati di riparazione, una squadra avrà un credito residuo di 80 fml, di cui 60 dalla prima asta, perderà quei 20 fml di differenza, in quanto non spesi nel campionato in corso.*

*Esempio: se, invece, una squadra riceve, per qualsiasi operazione, dei fml provenienti dalle "buste" di qualcun altro, potrà certamente usufruirne in futuro: X paga 5 fml (frutto delle "buste" giacché non aveva credito residuo) per avere il prestito del giocatore Z alla squadra Y; quest'ultima incamererà la somma e potrà sfruttarla in futuro.*

8 • I contratti di ogni singolo calciatore avranno una **durata minima di 1 anno e massima di 3 a seconda del prezzo d'acquisto (in base, poi, allo scaglione di riferimento) e decorreranno, ovviamente, dalla stagione successiva a quella dell'acquisto** (cfr. tabella).

*Esempio: se, al termine della stagione 2009/10, si decidesse di confermare un centrocampista pagato 30 fml per 2 anni, il contratto scadrebbe, ovviamente, alla fine della stagione 2011/12.*

9 • Sarà **possibile "mettere sotto contratto"** (e tenere, poi, sotto contratto nel corso degli anni) **un massimo di 1 portiere (pacchetto-portiere), 4 difensori, 4 centrocampisti e 2 attaccanti** (cfr. tabella); uno in più, sempre entro i parametri stabiliti dal presente regolamento ed in un unico ruolo, nel caso di vincita del "Top Manager".

Gli esempi sono molteplici e non vale la pena riportarli tutti, se non un solo caso limite: se, per ipotesi, una squadra "mette sotto contratto" 4 difensori per 3 anni a decorrere dal 2010/11, non potrà, ovviamente, fare nessun altro contratto ad alcun difensore fino a quella data (semprechè non decida di rescinderne qualcun altro).

9.1 • Per effetto del Referendum, dal 2013/14, sarà possibile (al termine della stagione suddetta) fare il contratto anche al portiere (più precisamente, sarà possibile contrattualizzare un "pacchetto-portiere"). Ai fini della stipula del nuovo contratto, si dovrà fare **riferimento al costo del singolo cartellino del giocatore e non del "pacchetto-portiere"**.

**Se si acquista, entro determinate soglie, un portiere e se, durante il campionato in corso, non lo si cede a titolo definitivo, sarà possibile "confermarlo"** (al prezzo di acquisto), per 3 anni, se è stato pagato al massimo 5 fml; per 2 anni, se è stato pagato al massimo 10, e per 1 anno, se è stato pagato al massimo 15. Oltre tali limiti, ovviamente, il calciatore non sarà "confermabile".

*Es. per il 2013/14, la squadra X acquista il "pacchetto-Juventus", composto da 3 portieri, spendendo 17 fml. Come previsto dal regolamento, imputa 15 fml a Buffon. Potrà scegliere di fargli un contratto della durata di 1 anno e, per l'effetto, fare il contratto anche al 2° e 3° (o anche ad uno solo di essi) portiere della Juventus, per il 2014/15.*

In pratica, **si potrà contrattualizzare un solo portiere** e, ovviamente, acquistare, secondo le norme vigenti, il (1) o i (2) portieri della squadra, a cui appartiene il giocatore "confermato" l'anno seguente, così da avere un "pacchetto-portiere" sotto contratto.

Se si sceglie il "pacchetto" a 2 portieri e, in sede d'asta, non si riesce ad acquistare un altro "pacchetto" da 3 portieri (n.b. e, quindi, bisogna prendere il portiere virtuale), allora si potrà, sempre al costo di 1 fml, prendere il terzo portiere della squadra di cui si possiede il pacchetto a 2 elementi e aggiungervi, poi, il p.v..

N.b. **il portiere "contrattualizzabile" potrà essere solo ed esclusivamente quello a cui è stato imputato il prezzo maggiore, all'interno del "pacchetto-portiere"**.

**Se già si ha un portiere sotto contratto**, si potrà "contrattualizzare" (e, quindi, indicare con il segno di spunta di colore verde) solo ed eventualmente l'altro o gli altri della squadra il cui portiere non è sotto contratto; non sono, dunque, "contrattualizzabili" i portieri facenti parte del "pacchetto-portiere" confermato.

*Es. per il 2013/14, la squadra X acquista il "pacchetto-Juventus", composto da 3 portieri, spendendo 17 fml. Dovrà, secondo le regole vigenti, imputare 15 fml ad uno dei 3 ed 1 fml ad ognuno degli altri 2. Solo il calciatore, quindi, pagato 15 fml, sarà contrattualizzabile e ciò per evitare che i "furbetti" imputino 1 a Buffon, 15 a Storari e 1 a Rubinho per fare, poi, il contratto di 3 anni a Buffon.*

*Es. se ho il pacchetto Inter (3 portieri) e quello del Chievo (2 portieri) ed ho sotto contratto Berni (Inter) a 4 fml e Handanovic e Carrizo a 1 fml ciascuno, non potrò, ovviamente, indicare col segno di spunta verde (quindi rendere "contrattualizzabile" nè Handanovic nè Carrizo, ma sicuramente potrò rendere "contrattualizzabili", semprechè rientrino nei limiti, i portieri del Chievo.*

Casi-limite:

a) "pacchetto-portiere" pagato 3 o 2 fml: la squadra in oggetto dovrà, comunque, indicare quale dei 3 o dei 2 portieri debba essere il "titolare" e solo a quello potrà eventualmente fare il contratto, a fine stagione; i portieri "contrattualizzabili" possono essere 1 o 2, ma, se già ne si ha 1 sotto contratto, ovviamente resta "contrattualizzabile" solo l'altro.

b) 2 o più portieri confermabili (appartenenti a squadre diverse del fantacerimele), per effetto del mercato estivo, militano nella stessa squadra di serie A: avrà diritto di prelazione la squadra a cui appartiene il portiere con il cartellino più alto; a parità di prezzo, avrà diritto di prelazione la squadra meglio piazzata in classifica generale, al termine del torneo precedente.

**NEW** A partire dalla stagione 2015/16, se il portiere "confermabile" non è, secondo la Gazzetta dello Sport, il portiere titolare della squadra di Serie A a cui appartiene, non potrà essere messo sotto contratto il relativo "pacchetto-portiere". Il 1° portiere di un team di Serie A, secondo la Gazzetta, è quello con la quotazione più alta (rispetto agli altri portieri della squadra in oggetto) sulla Magic-list utilizzata per la prima asta.

*Es. "Casi Andujar, Brkic e Andujar 2014/15:*

*se ho Andujar a 4, che, all'epoca dell'acquisto, era il portiere titolare del Catania e, nella nuova stagione, è il portiere di riserva del Napoli, poichè è il 2° di C.Rafael (il quale, secondo la Magic-list, vale 15 ed è, secondo la Rosa ed almeno inizialmente, il portiere titolare), non potrò avere il "pacchetto-portiere" del Napoli; la ratio sta nel fatto che non c'è stata alcuna bravura da parte mia e, per un puro colpo di fortuna, mi troverei ad avere il "pacchetto-portiere" del Napoli, pur non avendo puntato su C.Rafael, ma su Andujar!*

*Stesso discorso nel caso di Brkic.*

*Se ho Brkic a 3, che, all'epoca dell'acquisto, era il portiere titolare dell'Udinese e, nella nuova stagione, è il portiere di riserva sempre dell'Udinese, poichè è il 2° di Scuffet (il quale, secondo la Magic-list, vale 11 ed è, secondo la Rosa ed almeno inizialmente, il portiere titolare), non potrò avere il "pacchetto-portiere" dell'Udinese; la ratio sta nel fatto che non c'è stata alcuna bravura da parte mia e, per un puro colpo di fortuna, mi troverei ad avere il "pacchetto-portiere" dell'Udinese, pur non avendo puntato su Scuffet, ma su Brkic!*

Se ho Berni a 4, che, all'epoca dell'acquisto, era il portiere titolare del Torino e, nella nuova stagione, è il portiere di riserva dell'Inter, poichè è il 3° di Handanovic (il quale, secondo la Magic-list, vale 18 ed è, secondo la Rosa ed almeno inizialmente, il portiere titolare), non potrò avere il "pacchetto-portiere" dell'Inter; la ratio sta nel fatto che non c'è stata alcuna bravura da parte mia e, per un puro colpo di fortuna, mi troverei ad avere il "pacchetto-portiere" dell'Inter, pur non avendo puntato su Handanovic, ma su Berni!

10● Se si decide di "mettere sotto contratto" un calciatore, si potrà scegliere la durata del contratto che si preferisce, semprechè, ovviamente, il prezzo d'acquisto consenta di stipulare un contratto (cfr. tabella).

Esempio: se si vuole "fare il contratto" ad un centrocampista pagato 17 fml, si potrà decidere alternativamente se stipulare un contratto di 1, 2 o 3 anni.

11● **A scadenza di contratto, non sarà possibile alcun tipo di rinnovo.** Non ci sarà, quindi, nessuna compensazione ed il calciatore dovrà essere lasciato libero sul mercato.

12● Se si decide di **rescindere un contratto prima della sua naturale scadenza**, basterà, semplicemente, non confermare quel giocatore per quella stagione o per quella asta in oggetto (cedendolo sul mercato libero entro i termini previsti).

In questo caso verrà fatta **una differenza tra il valore reale del calciatore (cioè il prezzo pagato a inizio anno per l'acquisto del suo cartellino) ed il valore potenziale (cioè il valore attribuito dalla magic-list della Gazzetta dello Sport al momento della rescissione del contratto), aumentato, però, della metà**; il riferimento sarà, ovviamente, come sopra, l'ultima Magic-list utile pubblicata e, quindi, se, al momento della rescissione, l'ultimo giornale di riferimento non reca il nome del calciatore in oggetto, si andrà a cercarlo nelle Magic-List precedentemente utilizzate per il Campionato, finchè non si trova; la ratio di questa raddoppio risiede nella necessità di evitare plusvalenze, dato che la Gazzetta, per la "sua" asta parte da 250 fantamilioni, mentre nel Fantacerimele si parte da 500.

Esempio: se si decide di rescindere il contratto ad un calciatore che si è pagato 30 fml e questi, nel momento in cui si opta per la rescissione, vale 20 nella Magic-list della Gazzetta (quindi 40 fml considerato il raddoppio), la squadra in questione avrà diritto ad incassare una differenza di 10 fml.

13● **Se il valore potenziale è maggiore di quello reale, la differenza risultante dalla compensazione verrà assegnata alla squadra rescindente; nel caso inverso gli verrà, invece, sottratta.**

In pratica, come nel calcio reale, un investimento verrà valutato come proficuo o meno a secondo delle proprie strategie di mercato.

14● **Se la compensazione sarà "negativa", i crediti mancanti verranno detratti dal budget iniziale dell'asta.**

15● Ovviamente, le rescissioni possono essere operate soltanto quando sono aperte le sessioni di calciomercato (non essendo possibile fare questo tipo di movimento di mercato in qualsiasi altro momento del campionato), ossia in occasione delle aste (la prima o quelle di riparazione), e comunicate **entro e non oltre 1 giorno prima di esse**, pena l'impossibilità di farne.

Ciò al fine di mettere in condizione tutti i Presidenti di conoscere il budget di ciascuno di essi con sufficiente anticipo rispetto alla data fissata per le aste.

15.1● Se il giorno di un'asta di riparazione dovesse coincidere con quello della consegna delle formazioni:

- le rescissioni effettuate il giorno antecedente avranno certamente validità, ma i giocatori "rescissi" potranno comunque essere schierati in campo per il turno in oggetto (si giocherebbe, altrimenti, con uno o più giocatori in meno a disposizione).

- dovranno essere regolarmente inviate le formazioni entro i limiti prestabiliti e tutte le operazioni effettuate durante e dopo l'asta avranno efficacia a partire dal turno seguente l'asta.

16● Una volta **resciso un contratto, il calciatore in oggetto**, al fine di evitare che ci si privi di esso solo allo scopo di ottenere immediate plusvalenze, **non potrà essere riacquistato nella stessa sessione di mercato**, ma solo, purchè sia rimasto "libero" sul mercato, nella successiva asta.

Esempio: se, entro i termini previsti, viene rescisso il contratto ad un proprio attaccante prima della 1a asta di riparazione, quest'ultimo, se non sarà acquistato da nessun'altra squadra e il Presidente che lo ha "tagliato" voglia per qualsiasi motivo riaverlo in rosa, potrà "riprenderselo" solamente durante la successiva asta, cioè, la 2a.

Ecco la **TABELLA** di riferimento:

<b>Ruolo</b>	<b>Scaglione (prezzo d'acquisto in FML)</b>	<b>Durata del contratto (con decorrenza dalla stagione successiva a quella dell'acquisto)</b>
<b>Portieri</b>	1-5	Il contratto può avere una durata massima di 3 anni
	6-10	Il contratto può avere una durata massima di 2 anni
<b>Massimo 1 contratto</b>	11-15	Il contratto può avere una durata massima di 1 anno
	Oltre 15	Il calciatore non può essere messo sotto contratto
<b>Difensori</b>	1-10	Il contratto può avere una durata massima di 3 anni
	11-20	Il contratto può avere una durata massima di 2 anni
<b>Massimo 4 contratti</b>	21-30	Il contratto ha una durata massima di 1 anno
	Oltre 30	Il calciatore non può essere messo sotto contratto
<b>Centrocampisti</b>	1-20	Il contratto può avere una durata massima di 3 anni
	21-35	Il contratto può avere una durata massima di 2 anni
<b>Massimo 4 contratti</b>	36-50	Il contratto ha una durata massima di 1 anno
	Oltre 50	Il calciatore non può essere messo sotto contratto

<b>Attaccanti</b>	1-40	Il contratto può avere una durata massima di 3 anni
	41-70	Il contratto può avere una durata massima di 2 anni
<b>Massimo 2 contratti</b>	71-100	Il contratto ha una durata massima di 1 anno
	Oltre 100	Il calciatore non può essere messo sotto contratto

**H-bis) Movimenti dei calciatori sotto contratto.**

Premessa: per una migliore comprensione dei numeri seguenti, si consiglia un'attenta lettura dell'art. 6.

**1) Calciatore in serie B (o inferiori) o all'estero o fine carriera.**

Se un calciatore sotto contratto lascia la serie A (va, cioè, in serie B o all'estero o termina la carriera) prima della scadenza di esso, **si dovrà fare ricorso alla compensazione tra il valore reale e quello potenziale** secondo i criteri di cui sopra (prendendo come riferimento i dati dell'ultima lista della Gazzetta in cui compariva il suo nome, ossia quella dell'ultima giornata del campionato o della Coppa precedente o, se è andato via prima, l'ultima in cui, appunto, era presente nella lista) e si dovrà rimpiazzare.

Se, invece, non è sotto contratto viene considerato al pari di uno svincolato e dovrà, quindi, essere ceduto a parametro zero, senza alcun tipo di compensazione ed essere rimpiazzato come sopra specificato.

**2) Scambi a titolo definitivo (cfr. art. 6).**

Se un calciatore sotto contratto viene scambiato a titolo definitivo, **il contratto perderà automaticamente efficacia** senza, però, ricorrere alla compensazione tra valore reale e potenziale.

**3) Scambi a titolo provvisorio (prestiti) (cfr. art. 6).**

Se un calciatore sotto contratto viene scambiato a titolo provvisorio (prestiti), **il contratto rimarrà integro se il prestito è gratuito senza riscatto od oneroso senza riscatto o con riscatto non esercitato, mentre perderà automaticamente efficacia (senza compensazione valore reale-potenziale), invece, nel caso in cui verrà esercitato il riscatto.**

**Abrogato 4) Acquisto in comproprietà (cfr. art. 6).**

Se un calciatore sotto contratto viene acquistato in comproprietà, il contratto perderà automaticamente efficacia (senza compensazione valore reale-potenziale), sia se, alla fine, sarà "aggiudicato" dalla società che l'ha avuto per ultimo, sia se resterà nella squadra di origine.

La società che, quindi, all'esito dell'operazione, deterrà le prestazioni del giocatore in oggetto dovrà fargli un nuovo contratto, senza, cioè, considerare i precedenti anni di contratto eventualmente già trascorsi con l'altra squadra. Se, quindi, il calciatore ha un contratto scaduto, potrà essere "rinnovato", con decorrenza dalla stagione seguente, come se fosse un "nuovo" contratto, visto che c'è stata, comunque, una "interruzione" temporale del contratto originario.

\* \* \* \* \*



**ART. 3**  
**Aste di riparazione**

**Iscrizione e Premi**   **Regole d'asta e contratti**   **Aste di riparazione**   **Formazione**   **Punteggi partita**   **Scambi e prestiti**   **Gironi e parimeriti**   **Scadenze e sanzioni**   **Pranzo di gala e torta**

**A)** Si effettueranno **due aste di "riparazione"**, orientativamente prima dell'apertura (1° gennaio 2016) e dopo circa una settimana dalla chiusura del calciomercato reale (31 gennaio 2016):  
 • **la prima, venerdì 18/12/2015**, ossia prima dell'inizio della 15a giornata del Fantacerimele;  
 • **la seconda, venerdì 12/02/2016**, ossia prima dell'inizio della 23a giornata del Fantacerimele (seconda data utile per poter utilizzare la lista Magic aggiornata dopo la chiusura del mercato di riparazione di gennaio della serie A).

**B)** Le 3 aste che si svolgeranno durante il corso dell'anno verranno effettuate **esclusivamente nei giorni di venerdì o di sabato** (nel caso di mancato accordo, sarà compito dell'organizzatore fissare, discrezionalmente e tenendo conto delle sue reali disponibilità, il giorno e l'ora dedicati all'asta anche in un giorno diverso).  
 Solo durante le suddette aste sarà possibile effettuare i movimenti di mercato previsti dall'art. 2.

**C)** Le aste di riparazione si svolgeranno con lo stesso metodo e con le stesse regole del calciomercato estivo-autunnale.  
 La partecipazione ad esse non è obbligatoria (come sarebbe preferibile per l'asta di settembre) e, quindi, **chi sia impossibilitato** a presiedere alla o alle sedute fissate e non abbia conferito alcuna delega, **potrà, entro e non oltre il giorno seguente l'asta di riferimento** (se di sabato, entro e non oltre il termine massimo per la consegna delle formazioni) **e semprechè il pagamento della propria quota sia regolare, acquistare i calciatori "rimasti liberi" sul mercato**, contattando l'Organizzatore e comunicandogli le proprie scelte entro il suddetto limite temporale.  
 Per poter sfruttare tale ultima possibilità, però, bisogna comunicare in Direzione i calciatori che si sarebbe inteso scartare all'asta (se personalmente presenti o per delega), che saranno, quindi, liberamente acquistabili dagli altri partecipanti.

**D)** Ogni squadra avrà a disposizione **solamente i fantamilioni rimasti al calciomercato estivo**.  
 • Nel caso non ne possieda (o, pur possedendone, voglia incrementare la propria disponibilità economica) e voglia comunque partecipare all'asta, dovrà versare **€ 1,00 per ogni 3 fml** di cui voglia disporre (cfr. anche art. 2 lett. H co. 7) e tutti gli acquisti effettuati verranno "imputati" *in primis* al contenuto delle buste.  
 • L'offerta rimarrà segreta fino all'apertura delle buste che vi saranno consegnate dall'organizzatore prima delle aste.  
 • Il 60% della somma ottenuta in totale andrà ad incrementare i primi tre premi secondo le percentuali dell'art. 1;  
 • L'altro 40% della somma ottenuta in totale andrà, invece, ad incrementare in parti uguali i premi previsti per i vincitori della classifica a punti e del Top Manager.

**E)** Le obbligazioni pecuniarie dell'art. 8 dovranno essere perfettamente adempite prima di ognuna delle aste di riparazione, per non incorrere nelle sanzioni ivi previste.

**F)** Ogni squadra potrà aggiudicarsi uno o più giocatori liberi qualunque (o una squadra nel caso debba cambiare un portiere) e sarà obbligata ad arrestarsi in contrattazione solamente nel caso esaurisca i crediti (fml) a disposizione.

**G) Quando una squadra si aggiudica un giocatore, dovrà scartarne un altro dello stesso ruolo;** questi diventerà un calciatore libero e dunque potrà essere chiamato come oggetto d'asta.

Ciascun partecipante potrà anche, a differenza della prima asta di settembre dove è vietato, ripetere, come da consuetudine consolidata, questa operazione, anche "riscartando" un giocatore appena acquistato oppure "riacquistando" un giocatore appena scartato o, ancora, scartare un giocatore, per poi tentare di riprenderlo magari ad un costo inferiore, se ne ravvisi l'opportunità, ma solo ed esclusivamente alla presenza di tutti i partecipanti presenti, in modo che, appunto, tutti abbiano la possibilità di "fare asta" sul o sui calciatori in oggetto.

**H) Cedere (quindi, scartare) un giocatore sotto contratto** entro i termini previsti (1 giorno prima; fuori da essi, cioè in sede d'asta, questi calciatori non potranno più essere ceduti) **equivale a rescindere il suo contratto** (cfr. art. 2 lett. H).

Se uno o più giocatori non è inserito nella lista della Gazzetta utilizzata per l'asta in oggetto, dovrà obbligatoriamente essere sostituito.

**I) Non è possibile, invece, cedere (quindi, scartare) un calciatore prestato a qualsiasi titolo** in quanto la sua posizione andrà risolta a fine stagione o inizio torneo successivo.

**L) Solo al termine dell'effettiva asta** (ossia dalla fine della lettura delle liste a quando, materialmente, è terminata l'asta), sarà possibile effettuare le operazioni previste all'art. 6 (**scambi e prestiti**).

\* \* \* \* \*



#### ART. 4 Formazione

Iscrizione e Premi    Regole d'asta e contratti    Aste di riparazione    Formazione    Punteggi partita    Scambi e prestiti    Gironi e parimeriti    Scadenze e sanzioni    Pranzo di gala e torta

#### Premessa:

per facilitare a tutti i partecipanti la comprensione dell'articolo che segue, consultare lo **specchietto riassuntivo** sottostante contenente un piccolo **vademecum delle "cose da non dimenticare" quando consegnate la formazione.**

Quando consegnate la formazione, non dimenticate di indicare chi tra i vostri titolari dovrà essere:

il © (capitano)

il ® (regista)

il difensore **"mu"** (marcatore a uomo)

l'attaccante **"mo"** (marcato)

NEW NEW NEW

**A)** Le formazioni dovranno essere comunicate **esclusivamente tramite invio telematico, accedendo, tramite login, alla propria pagina personale dall'indirizzo <http://leghe.fantagazzetta.com/>.**

**B)** La formazione dovrà pervenire all'organizzatore, in uno dei modi suindicati, di sabato (o in qualsiasi altro giorno fissato in caso di turni o anticipi infrasettimanali) (o in qualsiasi altro giorno fissato in caso di turni o anticipi infrasettimanali) **entro un'ora prima del calcio d'inizio di eventuali anticipi** (sia che si vogliono impiegare i calciatori impegnati in essi, che nel caso contrario) (sia che si vogliono impiegare i calciatori impegnati in essi, che nel caso contrario) **o, in mancanza di anticipi, di domenica** in qualsiasi altro giorno fissato in caso di turni o anticipi infrasettimanali) sempre entro un'ora prima del calcio d'inizio delle partite. (o in qualsiasi altro giorno fissato in caso di turni o anticipi infrasettimanali) sempre entro un'ora prima del calcio d'inizio delle partite.

Nel caso, quindi, in cui vengano disputati turni infrasettimanali, circa la consegna della formazione, verranno applicati, per analogia, gli stessi criteri sopra riportati.

**C)** In caso di contestazioni (da parte di chiunque abbia un interesse di qualsiasi genere) riguardanti i conteggi effettuati manualmente dalla Direzione, esse dovranno essere effettuate, a pena di decadenza, entro i tre turni successivi a quello in oggetto (non oltre, ovviamente, l'orario previsto per la consegna delle formazioni della giornata suddetta). Viceversa, l'errore si riterrà "consolidato" e non più correggibile.

**D)** Ognuno dei partecipanti al torneo potrà **visualizzare qualsiasi formazione** a cui sia interessato direttamente **dall'apposito link "Formazioni" nella propria pagina personale di <http://leghe.fantagazzetta.com/fantacerimele>**

**E)** La formazione dovrà essere composta da **11 titolari e 9 riserve** (2 portieri ed altri 7 calciatori di qualsiasi ruolo ed inseriti in qualsivoglia ordine).

**F)** I **moduli consentiti** sono : 6-3-1 , 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 4-4-2, 4-3-3, 3-4-3, 3-5-2, 3-6-1.

**G)** All'atto della consegna della formazione, un giocatore dovrà essere nominato **"capitano", ossia contrassegnato dalla lettera ©.**

● Al calciatore che, contraddistinto dalla lettera ©, realizza 1 gol (partendo da titolare nella formazione consegnata o dalla panchina se subentra a qualcuno s.v. o n.g.), verrà attribuito 1 punto in più per ogni rete effettuata (oltre al +3 già previsto).

● Nel caso in cui nella formazione consegnata non venga indicato il © (o ne venga indicato più di uno), la squadra non ne sarà privata, ma si andrà a cercarlo a ritroso nelle precedenti formazioni fino a quando non venga trovato un "capitano" che sia anche titolare nella formazione della giornata in oggetto. Ovviamente sarà senza capitano nel caso in cui in nessuna delle giornate pregresse si dovesse trovare un sostituto.

● Se il "capitano" non gioca (o prende un s.v.), si andrà a cercarlo in primis nella formazione titolare inviata, partendo dall'ultimo attaccante della formazione titolare e, procedendo a ritroso, arrivando fino al portiere finché non si trova un giocatore che possa essere "insignito della fascia".

In subordine, si andrà a cercarlo tra i calciatori eventualmente subentrati dalla panchina.

Se non si riuscirà, attraverso i predetti criteri, a risalire a nessun ©, la squadra ne rimarrà priva.

Esempio: se si gioca con 3-4-3 e non gioca il giocatore n. 11 contraddistinto dalla locuzione ©, diventerà © l'attaccante n. 10, poi, il n. 9, poi il centrocampista n. 8, il n. 7, il n. 6, il n. 5... e, infine, quello/i eventualmente subentrati dalla panchina.

● Potrà essere scelto, come "capitano", anche chi già è stato nominato "regista".

**H)** All'atto della consegna della formazione, un giocatore dovrà essere nominato **"regista", ossia contrassegnato dalla lettera ®.**

● Al calciatore che, contraddistinto dalla lettera ®, realizza 1 assist (partendo da titolare nella formazione consegnata o dalla panchina se subentra a qualcuno s.v. o n.g.), verrà attribuito 1 punto in più per ogni assist effettuato (oltre al +1 già previsto).

• Nel caso in cui nella formazione consegnata non venga indicato il ® (o ne venga indicato più di uno), la squadra non ne sarà privata, ma si andrà a cercarlo a ritroso nelle precedenti formazioni fino a quando non venga trovato un "registra" che sia anche titolare nella formazione della giornata in oggetto. Ovviamente sarà senza regista nel caso in cui in nessuna delle giornate pregresse si dovesse trovare un sostituto.

• Se il "registra" non gioca (o prende un s.v.), si andrà a cercarlo in primis nella formazione titolare inviata, partendo dall'ultimo attaccante della formazione titolare e, procedendo a ritroso, arrivando fino al portiere finché non si trova un giocatore che possa essere "nominato regista".

In subordine, si andrà a cercarlo tra i calciatori eventualmente subentrati dalla panchina.

Se non si riuscirà, attraverso i predetti criteri, a risalire a nessun ®, la squadra ne rimarrà priva.

Esempio: se si gioca con 3-4-3 e non gioca il giocatore n. 11 contraddistinto dalla locuzione ®, diventerà ® l'attaccante n. 10, poi, il n. 9, poi il centrocampista n. 8, il n. 7, il n. 6, il n. 5... e, infine, quello/i eventualmente subentrati dalla panchina.

• Potrà essere scelto, come "registra", anche chi già è stato nominato "capitano".

**I) All'atto della consegna della formazione, si dovrà scegliere chi, tra i propri difensori schierati in campo, andrà a marcare un attaccante avversario, "marcatore a uomo", e chi, tra i propri attaccanti schierati in campo, dovrà essere il "marcato" dal difensore avversario.**

• Se il difensore nominato "marcatore a uomo", indicato con la locuzione "mu", otterrà un voto più alto rispetto all'attaccante "marcato", indicato con la locuzione "mo", verrà detratto un punto alla squadra avversaria dal punteggio di giornata.

• Nel caso in cui sia l'attaccante "marcato" ad ottenere un voto più alto, non verrà sottratto nessun punto alla squadra di appartenenza del difensore "marcatore a uomo".

• Il voto è considerato nella sua "purezza", ossia scevro di bonus e penalità eventuali.

Esempio: difensore = voto 6+3-0,5; attaccante=voto 7+1a+0,5; vincerà ovviamente, l'attaccante.

• Se il "marcatore a uomo" non gioca (o prende un s.v.), si andrà a cercarlo in primis nella formazione titolare inviata, partendo dall'ultimo difensore e, procedendo a ritroso, arrivando fino al primo difensore finché non si trova un difensore "mu".

In subordine, si andrà a cercarlo tra i difensori eventualmente subentrati dalla panchina. Se non si riuscirà, attraverso i predetti criteri, a risalire a nessun "mu", la squadra ne rimarrà priva.

Esempio: se si gioca con una difesa a 3 e non gioca il giocatore n. 4 contraddistinto dalla locuzione "mu", diventerà "mu" il difensore n. 3, poi, il n. 2 e, infine, quello/i eventualmente subentrati dalla panchina.

• Se il "marcato" non gioca (o prende un s.v.), si andrà a cercarlo in primis nella formazione titolare inviata, partendo dall'ultimo attaccante e, procedendo a ritroso, arrivando fino al primo centrocampista finché non si trova un attaccante o un centrocampista "mo". In subordine, si andrà a cercarlo tra gli attaccanti ed i centrocampisti eventualmente subentrati dalla panchina. Se non si riuscirà, attraverso i predetti criteri, a risalire a nessun "mo", la squadra ne rimarrà priva.

Esempio: se si gioca con un attacco a 3 ed un centrocampo a 4 e non gioca il giocatore n. 11 contraddistinto dalla locuzione "mo", diventerà "mo" l'attaccante n. 10, poi, il n. 9, poi il centrocampista n. 8, il n. 7, il n. 6, il n. 5 e, infine, quello/i eventualmente subentrati dalla panchina.

• Nel caso in cui nella formazione consegnata non venga indicato il "mu" o il "mo" o entrambi (o ne vengano indicati più di uno), la squadra non ne sarà privata, ma si andrà a cercarlo a ritroso nelle precedenti formazioni fino a quando non venga trovato un "mu" ed un "mo" che sia anche titolare nella formazione della giornata in oggetto; ovviamente sarà senza "mu" e/o "mo" nel caso in cui in nessuna delle giornate pregresse si dovesse trovare un sostituto.

• Se, per errore, venisse indicato un "marcatore a uomo" o un "marcato" che non siano, rispettivamente, un difensore o un attaccante o che appartengano addirittura ad un'altra squadra, rivestirà il ruolo di "marcatore" l'ultimo difensore indicato nella formazione titolare (il penultimo e via via gli altri, se non gioca l'ultimo) e di "marcato" l'ultimo attaccante (il penultimo e via via gli altri giocatori fino ai centrocampisti se non gioca l'ultimo).

**LE COMUNICAZIONI PREVISTE DALLE LETTERE (G), (H) ED (I) - CAPITANO, REGISTA, MARCATORE E MARCATO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE, ENTRO GLI STESSI LIMITI ORARI PREVISTI PER LA CONSEGNA DELLA FORMAZIONI, SPEDENDO UN MESSAGGIO PRIVATO INDIRIZZATO A: "DIREZIONE". L'Organizzatore provvederà, appena possibile, a pubblicare le scelte di tutte le squadre partecipanti sul gruppo Facebook <https://www.facebook.com/groups/fantacerimele/>**

Nel caso eccezionale di problemi di server accertati dallo stesso staff di Fantagazzetta e semprechè, però, si sia comunque riusciti, con altre modalità (post sul gruppo Fanta Cerimele, E-Mail, sms ecc) ed entro i limiti orari stabiliti, a comunicare la propria formazione e le "sigle" (capitano, regista, marcatore e marcato), sarà cura dell'Admin della Lega Fantacerimele inserire la o le formazioni non pervenute.

I calcoli relativi a bonus e malus derivanti dalle lettere suddette verranno classificati come "altri bonus", nella pagina di Fantagazzetta del dettaglio risultati.

**L)** Nel caso in cui una squadra (nel campionato reale, non nel fantacalcio) è costretta a "mettere in porta" un giocatore che riveste un ruolo diverso, tale calciatore sarà considerato (nel fantacalcio) un portiere a tutti gli effetti. Esempio: se Ronaldinho para un rigore = +3, se subisce un gol = -1 e tutte le altre penalità e bonus previsti.

**M) In caso di mancata (o ritardata) comunicazione della formazione, verrà messa "in campo" la stessa formazione della settimana precedente (per "settimana precedente" si intende l'ultima formazione materialmente consegnata per il Campionato in ordine di tempo rispetto alla giornata in questione).**

Ovviamente, se la mancata (o ritardata) formazione è quella relativa alla prima giornata del Campionato, non potendo far riferimento a formazioni precedenti, verrà schierato in campo un classico modulo 3-4-3: saranno, cioè, considerati titolari i calciatori in base all'ordine alfabetico; idem per i "panchinari", inseriti a coppie di due giocatori per ruolo (3 gli attaccanti) a partire dai portieri. Il ©, il ®, il (mu) ed il (mo), saranno, rispettivamente, il primo attaccante, il primo centrocampista, il primo difensore e l'ultimo attaccante; stesse regole nel caso in cui ci si dimentichi di indicare uno di questi 4 "ruoli". Tale ultimo capoverso si applicherà, salvo diversa disposizione di Fantagazzetta.

La mancata (o ritardata) consegna della formazione, verrà penalizzata secondo i punteggi indicati nella Tabella del "Top Manager".

\* \* \* \* \*



## ART. 5 Punteggi partita

Iscrizione e Premi  
Regole d'asta e contratti  
Aste di riparazione

Formazione  
Punteggi partita  
Scambi e prestiti  
Gironi e prameriti e sanzioni  
Scadenze e pranzo di gala e torta

**A) Il numero di gol di partenza seguirà la seguente tabella:**

Punteggio	Gol
Meno di 66 punti	0

da 66 a 71,5	1
da 72 a 75,5	2
da 76 a 79,5	3
da 80 a 83,5	4
da 84 a 87,5	5
da 88 a 91,5	6
da 92 a 95,5	7
e così via...	...

**B)** 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 (s.v. -senza voto- o n.g. -non ha giocato-), per un massimo di tre sostituzioni.

**C)** Quando una squadra gioca **in casa** riceverà un **bonus di 2 punti** da sommare al totale squadra.

**D)** Sono **possibili al massimo 3 sostituzioni, escluso il portiere** (se necessaria, quindi, la sostituzione del portiere è obbligatoria e potrà aggiungersi, eventualmente, alle 3 sostituzioni già effettuate).

• Le necessarie sostituzioni verranno effettuate utilizzando dalla panchina un massimo di tre calciatori ed inserendoli al posto di chi non ha preso punti.

• I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dall'allenatore al momento della composizione della panchina (2 portieri ed altri 7 calciatori, di qualsivoglia ruolo, inseriti in qualsivoglia ordine - non più necessariamente 2 difensori, 2 centrocampisti e 2 attaccanti-).

• In un primo momento si cercherà di sostituire i calciatori assenti con altri dello stesso ruolo (cercando sempre di sostituire 1 dif., 1 cen. ed 1 att e seguendo l'ordine della formazione titolare), ma, se non sarà possibile, si ricorrerà anche a calciatori di ruolo diverso, purché il modulo di gioco risultante sia valido, cioè rientri tra quelli previsti dall'art. 4 lett. R.

*Esempi: se si gioca con il 3-4-3, non gioca 1 attaccante titolare e non si hanno attaccanti in panchina che possano subentrare, si potrà sostituire l'attaccante con 1 difensore (4-4-2) o con 1 centrocampista (3-5-2) in base all'ordine di schieramento in panchina. Se si gioca con il 3-4-3, non giocano 1 difensore, 2 centrocampisti e 1 attaccante titolare, si potrà sostituire il dif con il primo dif, il cen con il primo cen e l'att con il primo att, in base all'ordine di schieramento in panchina.*

• Se né il titolare né le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica.

• Ogni qual volta un **calciatore non riceva un voto in pagella** (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista de La Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v o n.g.) si procederà ad **effettuare le sostituzioni dalla panchina**, come da regolamento, **salvo i casi particolari** di seguito elencati, in cui **il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio**:

**1)** bonus e malus: il calciatore (eccetto il portiere) **s.v.** che ottiene un **bonus** (gol, assist, rigore parato) riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente dal tempo giocato;

**NEW 2)** Il calciatore (eccetto il portiere) **s.v. senza bonus o malus** che ha giocato **almeno 15 minuti** (eventuali minuti di recupero inclusi) riceve 5,5 punti d'ufficio (eventuali minuti di recupero inclusi).

**NEW 3)** il calciatore (eccetto il portiere) **s.v.** che viene **solo ammonito** e che ha giocato **almeno 15 minuti** (eventuali minuti di recupero inclusi) riceve 5,5 punti d'ufficio a cui viene sottratto il malus per l'ammonizione.

**NEW 4)** il calciatore (eccetto il portiere) **s.v. senza bonus o malus** che ha giocato **meno di 15 minuti** (eventuali minuti di recupero inclusi), così come il calciatore s.v. che viene **solo ammonito** e che ha giocato **meno di 15 minuti** (eventuali minuti di recupero inclusi) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

*N.R.* (Nota del redattore): ecco, dunque, il riferimento temporale che prescinde, almeno in parte, dal giudizio del giornalista.

**5)** il calciatore **s.v.** (anche il portiere, sia che abbia giocato almeno 25' minuti) che viene **espulso** prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione);

**6)** il calciatore **s.v.** che **sbaglia un rigore** o che **fa un'autorete** riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus).

**7)** il **portiere s.v.** sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) **se ha giocato per almeno 25'** (eventuali minuti di recupero inclusi).

**8)** il **portiere s.v.** che **non ha giocato per almeno 25'** (eventuali minuti di recupero inclusi) **non viene conteggiato**, cioè è come se non fosse sceso in campo (eccetto nel caso in cui riceva un bonus o venga espulso) -. Se come malus ha subito la **sola ammonizione** e **non** ha preso **bonus**, non viene conteggiato;

**D-bis) Non esiste, pertanto, il cosiddetto "6 politico", a meno che** non si tratti di **partite decise a tavolino** (vale esclusivamente in questo caso il **"6 politico puro"** <ossia senza considerare bonus e penalità; quindi indipendentemente dal fatto che il giocatore schierato nella formazione titolare o in panchina sia realmente presente in campo>).

**NEW** • In caso di **partite sospese**, valgono i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, come previsto dal regolamento; qualora non venissero pubblicati dei dati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio, eccetto i portieri che riceveranno 5 punti d'ufficio.

• In caso di **partite rinviate** (quindi 1: mai iniziate; 2: pur se sospese, fatte ricominciare per decisione del Governo del calcio, senza considerare i minuti giocati; 3: giocate con un anticipo o un posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno di calendario), invece, i **calcoli** relativi alla giornata saranno **rinviiati all'esito del recupero**.

• In caso di **intero turno rinviato**, quando se ne abbia la conoscenza **con congruo anticipo** e, cioè, venga ufficializzato dalla Lega Calcio prima del termine orario massimo previsto per la consegna delle formazioni (per esempio, per uno sciopero dei calciatori o una morte improvvisa, alle ore 15,45, con termine alle ore 17,00), ovviamente, **le formazioni dovranno consegnarsi**, con le solite modalità (cioè, sempre entro un'ora prima dell'inizio delle partite o, se previsto, prima del primo anticipo), **nel giorno fissato per il recupero** della giornata saltata. In pratica è come se ci fosse stata una "sosta di campionato" e la situazione è chiaramente analoga.

• Nel caso di **intero turno rinviato**, quando se ne abbia la conoscenza **senza un congruo anticipo** e, cioè, quando il rinvio dell'intero turno sia ufficializzato dalla Lega Calcio dopo il termine orario massimo previsto per la consegna delle formazioni (per esempio, alle ore 16,45, con termine alle ore 17,00, quindi dopo che tutti avrebbero già dovuto dare la formazione), ovviamente, **le formazioni potranno essere riconsegnate** nel giorno fissato per il recupero della giornata saltata solamente, però, da chi le aveva già effettivamente consegnate nei termini previsti.

**E)** I **calcoli** relativi ai risultati di giornata, pur divenendo definitivi solo il martedì) – giorno in cui la Gazzetta pubblica la Magic-list – (o, comunque, di solito, 2 giorni dopo lo svolgimento dell'ultimo match della giornata), non dovranno essere necessariamente effettuati di martedì, ben potendo l'organizzatore essere impossibilitato alla puntualità dell'adempimento (ciò per evitare infruttifere discussioni e inutili prese di posizione che,

purtroppo, si sono verificate in passato); quando i calcoli saranno completati, verranno immediatamente pubblicati sul sito e visibili a tutti dalle pagine di Fantagazzetta.

**NEW E-bis)** La **fonte dei voti** sarà il risultato della **media** (ad una cifra decimale) dei voti attribuiti dalla **Gazzetta dello Sport** (Fantagazzetta Redazione di Milano) e dal **Corriere dello Sport** (Fantagazzetta Redazione di Roma).

La **fonte dei bonus e malus**, invece, sarà esclusivamente quella della **Gazzetta dello Sport** (Fantagazzetta Redazione di Milano).

#### **F) Il punteggio ottenuto da ogni giocatore è dato dal voto in pagella, dai bonus e dalle penalità:**

##### **Bonus:**

+3 per ogni gol segnato;

+1 per ogni assist servito; per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso. Inoltre, dopo il passaggio, non deve esserci una deviazione che cambi in maniera decisiva la traiettoria della palla. Sono considerati assist anche i calci d'angolo, le punizioni e le rimesse laterali. Gli assist di giornata, valutati a discrezione della redazione de La Gazzetta dello Sport, verranno pubblicati nelle pagine dedicate al concorso e nello speciale Magic Campionato online.

+3 per ogni rigore parato;

+1 per il gol partita che decide la vittoria;

sarà l'ultimo, quando c'è uno scarto di un unico gol; *es., in una partita terminata sul risultato di 2-1, il calciatore che ha realizzato il 2° gol riceve il bonus;*

sarà quello del "sorpasso" (e non quello che ha "sbloccato" la partita), quando c'è uno scarto finale di più di una rete; se il primo è un autogol, diventerà decisivo il secondo e così via; *es., in una partita terminata sul risultato di 4-1, il calciatore che ha realizzato il 2° dei 4 gol riceve il bonus;*

+0,5 per il gol partita che fissa il pareggio;

+1 (oltre ai + 3) per ogni gol segnato dal "capitano" della squadra;

+1 (oltre al +1) per ogni assist servito dal "regista".

**NEW** +1 alla squadra il cui portiere, che abbia giocato almeno 25', non abbia subito gol.

##### **Penalità:**

-0,5 per ogni ammonizione;

-1 per ogni gol subito dal portiere;

-1 per un'espulsione (la doppia ammonizione vale come espulsione);

-2 per ogni autorete;

-3 per ogni rigore sbagliato;

-1 se il "mu" (difensore) avversario prende un voto più alto rispetto all'attaccante "marcato".

**G)** La squadra (o le squadre) che realizzerà (o realizzeranno) il **punteggio partita più alto rispetto al resto dei partecipanti riceverà (o riceveranno) 10 punti in più nella classifica-punti**, non in quella generale, **senza, però, considerare in nessun caso il bonus dei punti di casa.**

**H)** Un comitato, formato dall'organizzatore, Presidente della Kunta Kinte Clan, e dai Presidenti della Sanshiro di Portici e dei Super Boys fc, dovrà valutare la possibilità di attribuire o meno uno o più assist nei recuperi delle partite rinviate e/o sospese, ma solo nel caso in cui tali dati non siano rinvenibili in altro modo (Gazzetta e/o Fantagazzetta).

\* \* \* \* \*



#### **ART. 6**

#### **Scambi, prestiti, proprietà**

**Iscrizione e Premi**

**Regole d'asta e contratti**

**Aste di riparazione**

**Formazione**

**Punteggi partita**

**Scambi e prestiti**

**Gironi e parimeriti**

**Scadenze e sanzioni**

**Pranzo di gala e torta**

#### Premesse:

> Non è possibile acquistare e/o cedere giocatori al di fuori delle sessioni di calciomercato (aste), se non tramite scambi e prestiti (sospesi, però, il giorno dell'asta e di nuovo possibili immediatamente dalla fine della stessa). Per poter effettuare ciascuna di queste 3 operazioni di mercato, **i 500 fml che si aggiungono ogni anno al budget di ogni società verranno incamerati già 3 giorni prima della prima asta di settembre e disponibili per tutti i tipi di manovre che si vorranno effettuare.**

> E' possibile effettuare operazioni di mercato tra 2 squadre **dalla conclusione dell'asta estivo-autunnale fino al termine della terza giornata successiva alla fine del 2° mercato di riparazione invernale** (in pratica dal 11.09.15 fino alla 26esima giornata del nostro campionato, fissata per il 06.03.2016, entro la mezzanotte del giorno precedente alla consegna delle formazioni della giornata suddetta).

In ogni caso, per essere valida, per la giornata immediatamente successiva ad essa, l'operazione di mercato deve essere comunicata (così come spiegato al punto seguente), entro la mezzanotte del giorno precedente alla consegna delle formazioni della giornata suddetta e non più, quindi, entro il termine canonico della consegna delle formazioni. Unica eccezione riguarda il caso in cui l'operazione venga effettuata, in sede d'asta di riparazione, immediatamente dopo la chiusura della stessa (ossia dopo che, conclusasi la lettura dell'intera lista dei calciatori, si svolgono le trattative di mercato - scambi e prestiti - tra le squadre interessate e, quindi, fino ad esaurimento delle stesse). Ben può succedere, infatti, per esempio, che, appena conclusa un'asta di riparazione, venga perfezionata un'operazione tra i presidenti rimasti anche dopo la mezzanotte di rito.

> Una **operazione**, per ritenersi conclusa a tutti gli effetti e diventare, quindi, **valida ed ufficiale**, deve essere **comunicata solo ed esclusivamente all'indirizzo mast\_e\_fest@fantacerimele.net**. Unica eccezione riguarda il caso in cui l'accordo venga concluso e perfezionato alla presenza dell'Organizzatore, che ne ratifica il contenuto.

La comunicazione può essere effettuata in 2 modi:

**1)** attraverso una **e-mail di identico contenuto letterale**, completa in ogni suo dettaglio (titolo, fml, compensazioni, oneri ecc.), proveniente **da ciascuna delle squadre coinvolte**, pena la mancata ratifica dell'accordo;

**2) attraverso i moduli speculari (debitamente compilati, salvati ed inviati) appositamente inseriti nella sezione [http://www.fantacerimele.net/movimenti\\_mercato.html](http://www.fantacerimele.net/movimenti_mercato.html), provenienti da ciascuna delle squadre coinvolte, pena la mancata ratifica dell'accordo, la quale indicherà con precisione per ogni giocatore "scambiato" tutti i dati necessari.**

#### **A) Scambi (titolo definitivo).**

• Si ha uno scambio quando 2 squadre si scambiano a titolo definitivo 1 o più calciatori.

• Le **modalità** ed i **limiti** (oltre alle premesse), relativi agli scambi sono i seguenti:

**1) Si possono scambiare solo giocatori dello stesso ruolo.**

*Esempio: non potrà essere scambiato 1 difensore con 1 centrocampista, 1 portiere con 1 attaccante e così via, a meno che, ovviamente, non si operino scambi multipli.*

Si può cedere a titolo definitivo anche il Portiere Virtuale, ma, ovviamente, la squadra che lo cede, deve acquistare i due portieri dell'altro team coinvolto nello scambio e compensare i relativi fml mancanti. Chi ha un p.v., infatti, ha 3 portieri di un'altra squadra e, quindi, necessita, in caso di scambio, di altri due portieri; deve, perciò, conferire all'altro team la differenza tra il valore del p.v. (1 fml) e quello complessivo dei due portieri che intende acquistare.

*Esempio: la squadra X ha il P.V., pagato 1 fml. Lo cede alla squadra Y, che ha 2 portieri, pagati, rispettivamente, 5 e 1 fml. Per acquisirne le prestazioni, X versa a Y 5 fml.*

**2) Potranno scambiarsi al massimo 2 giocatori per ogni ruolo** (3 nel caso di un "pacchetto-portieri composto, appunto, da 3 giocatori). Nel caso di scambi di portieri, bisogna scambiare tutto il "pacchetto-portiere" con identico titolo ed elementi (non posso, ad es, scambiare il mio pacchetto di 3 portieri con quello composto da 2 di un'altra squadra, nè scambiarne uno definitivo e l'altro in prestito); essendo, appunto, un pacchetto, dovrà essere considerato lo scambio nella sua interezza e non riguardo al singolo calciatore.

**3) Al fine di evitare plusvalenze, il calciatore scambiato non assumerà, in nessun caso, il valore del giocatore ceduto.**

*Esempio: se la squadra X cede un calciatore del valore di 100 fml alla squadra Y, la quale, a sua volta, cede un calciatore del valore di 80 fml, il giocatore preso dalla squadra X varrà sempre 100 fml, mentre quello preso dalla squadra Y varrà sempre 80 fml.*

**4) Verrà attuata, però, una compensazione tra i valori reali dei calciatori:** la differenza verrà assegnata, esclusivamente in fml, alla squadra proprietaria del calciatore con il valore più alto (questi crediti andranno, quindi, ad incrementare il patrimonio di quest'ultima e potranno, di conseguenza, essere utilizzati nelle aste successive e/o in futuro).

*Esempio: riprendendo l'ipotesi del comma precedente, la squadra Y dovrà conferire 20 fml (100-80) alla squadra X.*

**5) Per poter effettuare uno scambio, è necessario avere a disposizione i fml per l'esatta compensazione; è indispensabile, quindi, che il patrimonio di una squadra non sia in rosso (cioè inferiore a 0), eccetto, ovviamente, i casi in cui:**

a) la società acquisti i crediti sufficienti in sede di aste di riparazione;

b) il calciatore che viene ceduto ad un avversario vale più di quest'ultimo;

c) le società si mettano d'accordo per uno scambio multiplo che consenta di effettuare l'esatta compensazione.

*Esempio: trattando, ancora, le ipotesi dei commi precedenti, è necessario che la squadra Y possieda quei 20 fml per poterli conferire alla squadra X; in caso contrario lo scambio non potrà essere effettuato.*

7) Non è ammessa la corresponsione di una differenza in euro per accaparrarsi il calciatore desiderato.

8) Non è ammessa la corresponsione di più fml rispetto a quanti ne servono per l'esatta compensazione.

9) Nel caso di una compensazione favorevole, non è possibile rinunciare ai fml spettanti (sarebbe come "vendersi").

10) Un giocatore non potrà tornare, nella stagione in corso, nella squadra da cui è stato ceduto.

• Scambi di calciatori sotto contratto (cfr. art. 2 lett. H-bis n. 2 co.1).

#### **B) PRESTITI (titolo provvisorio).**

• Si ha un prestito quando 2 squadre si scambiano a titolo provvisorio 1 o più calciatori.

• Poiché non è possibile avere giocatori in rosa in più o in meno rispetto al numero previsto, più che di "prestito", sarebbe più opportuno parlare di "scambio di prestiti".

*Esempio: se una squadra presta, a qualsiasi titolo, il calciatore X ad un'altra squadra, quest'ultima dovrà obbligatoriamente prestargliene un altro, il calciatore Y, sempre allo stesso o ad un titolo diverso.*

• Le **modalità** ed i **limiti** (oltre alle premesse), relativi ai prestiti sono i seguenti:

**1) Si possono prestare solo giocatori dello stesso ruolo.**

*Esempio: non potrà essere prestato 1 difensore per 1 centrocampista, 1 portiere per 1 attaccante e così via, a meno che, ovviamente, non si operino prestiti multipli.*

Si può cedere a titolo provvisorio, ma solo senza diritto di riscatto, anche il Portiere Virtuale, ma, ovviamente, la squadra che lo cede deve acquistare in prestito (senza o con riscatto, se possibile) i due portieri dell'altro team coinvolto nell'operazione (che non potrà avere i portieri di 2 squadre diverse di serie A più il p.v.), poiché chi ha un p.v. ha 3 portieri di un'altra squadra e, quindi, necessita, in caso di prestito, di altri due portieri;

**2) Si potranno prestare al massimo 2 giocatori per ogni ruolo** (3 nel caso di un "pacchetto-portieri composto, appunto, da 3 giocatori) **e per una sola volta da una squadra all'altra** (non sarà possibile, cioè, il prestito di ritorno nè sarà possibile prestare un giocatore prestato). Nel caso di prestiti di portieri, bisogna scambiare tutto il "pacchetto-portiere" con identico titolo, ma su quello (o quelli) di riserva (cioè quelli con il cartellino inferiore) non potrà senza essere stabilito alcun diritto di riscatto.

*Esempio: se una squadra presta a qualsiasi titolo il calciatore X ad un'altra squadra, quest'ultima non potrà a sua volta prestarlo a qualcun altro nè restituirlo alla squadra da cui l'ha ricevuto in prestito prima che termini la stagione in corso.*

**3) Qualsiasi tipo di prestito ha validità fino al termine della stagione in corso** e non può essere rinnovato. Il calciatore prestato (o meglio, i calciatori scambiati a titolo provvisorio) non potrà essere **ceduto al mercato libero**; in pratica sarà "bloccato" fino alla fine del prestito, eccetto per quanto riguarda i prestiti dei portieri, che vengano a trovarsi nella situazione prevista e disciplinata dall'art. 2 D-bis, co. 8 e che, quindi, devono essere ceduti, sciogliendo il vincolo.

Nel **caso-limite** in cui un **giocatore prestato** (anche il portiere) dovesse **lasciare la serie A** a seguito del **mercato di gennaio**, la squadra che ne ha ottenuto il prestito o la proprietà potrà, in via eccezionale, acquistarne un altro dello stesso ruolo libero sul mercato, in sede di 2° asta di riparazione (12.02.2016); su detto calciatore, ovviamente, alla fine della stagione in corso, non potrà essere vantato alcun diritto e/o opzione, in quanto trattasi di un calciatore acquistato "a tempo", per evitare che una squadra giochi i restanti mesi del campionato, con un giocatore in meno in uno o più ruoli; dovrà, quindi, al termine del torneo, essere lasciato libero sul mercato; tale eccezione, chiaramente, non andrà in alcun modo ad interferire con il prestito o la proprietà così come concordati tra le parti, che, quindi, rimarranno inalterati in tutti i loro elementi.

*Es. "Casi Borriello e Alvaro Pereira"*

*Nel 2013/14, KKC prestò, con diritto di riscatto, El Shaarawy a SPI, in cambio di Borriello. A gennaio, Borriello lasciò la serie A, per andare al West Ham, costringendo KKC a giocare con 6 attaccanti (anziché 7, come tutti gli altri), fino al termine della stagione, mentre El Shaarawy è rimasto al Milan e SPI ha potuto sfruttare il diritto di riscatto a suo favore.*

*Con la presente modifica, KKC avrebbe potuto acquistare il giocatore X libero sul mercato, che sopperisse alla mancanza di Borriello (il quale, chiaramente, a fine anno, sarebbe tornato ugualmente a SPI!), mentre, per SPI, non sarebbe cambiato nulla, potendo (sempre a fine anno) ugualmente*

sfruttare l'opzione di riscatto su El Shaarawy; sul giocatore X, però, a fine stagione, non avrebbe potuto vantare alcun diritto (es. fagli un contratto, ecc...), dovendolo obbligatoriamente lasciare libero sul mercato.

Nel 2013/14, SAN prestò, senza diritto di riscatto, A. Pereira a MON, in cambio di Rossetini. A gennaio, A. Pereira lasciò la serie A, per andare al San Paolo, costringendo SAN a giocare con 8 difensori (anziché 9, come tutti gli altri), fino al termine della stagione, mentre Rossetini è rimasto al Cagliari e MON ha potuto sfruttare la possibilità di fargli, eventualmente, un contratto.

Con la presente modifica, SAN avrebbe potuto acquistare un giocatore libero sul mercato, che sopperisse alla mancanza di A. Pereira (il quale, chiaramente, a fine anno, sarebbe tornato ugualmente a SAN!), mentre, per MON, non sarebbe cambiato nulla, potendo ugualmente sfruttare la possibilità di fare un contratto a Rossetini, che, essendo stato prestato senza riscatto, gli sarebbe rientrato; sul giocatore X, però, a fine stagione, non avrebbe potuto vantare alcun diritto (es. fagli un contratto, ecc...), dovendolo obbligatoriamente lasciare libero sul mercato.

**4) Nei prestiti non verrà attuata alcun tipo di compensazione tra il valore reale e quello potenziale** del calciatore poiché non si tratta di scambi a titolo definitivo, ma provvisorio.

*Esempio: se una squadra presta, a qualsiasi titolo, il calciatore X, che costa 1 fml, ad un'altra squadra e quest'ultima gli presta il calciatore Y, che costa 10 fml, non si dovrà fare nessuna operazione per attribuire quei 9 fml di differenza.*

● In qualsiasi tipo di prestito **si può decidere, contestualmente al momento dello scambio, di attribuire ad una delle 2 squadre un diritto di riscatto su un calciatore, purché il valore del suo cartellino rientri nei massimali previsti per i contratti.** Il riscatto di un portiere può essere previsto solo ed esclusivamente per i portieri "confermabili", ossia quelli indicati con il segno di spunta verde nel file word delle rose.

*Esempio: la società X presta un attaccante del costo di 80 fml alla società Y, concedendole anche il diritto di riscatto.*

*Il riscatto potrà essere concesso poiché il prezzo dell'attaccante è di 20 fml inferiore al limite massimo previsto per la conferma degli attaccanti (100 fml).*

● **Il prezzo del riscatto è libero.** *Esempio: la società X presta un difensore del costo di 10 fml alla società Y, concedendole anche il diritto di riscatto; quest'ultimo potrà essere concordato dalle parti per un prezzo qualsiasi, non necessariamente inferiore ai 10 fml del cartellino, ma purché rientri nei 30 fml validi come limiti massimo per la stipula dei contratti per i difensori.*

● **La società a favore della quale è stato fissato il diritto di riscatto e che intende esercitarlo dovrà, entro e non oltre 3 giorni dalla prima asta di settembre (quest'anno entro il 16.09.14) e sempreché, nel frattempo, non abbia cambiato ruolo, versare nelle casse della società di partenza del calciatore il prezzo fissato. Viceversa, il giocatore rientrerà nella squadra di origine.** I fml versati saranno detratti dal budget iniziale.

*Esempio: la società X presta un centrocampista del costo di 30 fml alla società Y, concedendole anche il diritto di riscatto fissato a 20 fml. Se la società Y intende esercitare il diritto di riscatto ed ha un budget iniziale di 400 fml, dovrà versare nelle casse della società X 20 fml (rimarrà, dunque, con 380 fml).*

● **Il calciatore "riscattato" (semprechè il suo valore rientri nei limiti massimali per i contratti e non abbia cambiato ruolo sulla Magic-list della Gazzetta) verrà considerato a tutti gli effetti un "confermato" e la società che ha esercitato tale diritto dovrà solamente decidere la durata del contratto che decorrerà dalla prima asta di settembre** (cioè quella immediatamente successiva al riscatto; in pratica, la stagione che sta per cominciare); dovrà essere presa come riferimento l'ultima Magic-list utile pubblicata sul nostro giornale di riferimento (per la prima asta, quella di mercoledì 17 settembre 2014, per le aste di riparazione si farà riferimento alla "Gazzetta del martedì" immediatamente precedente l'asta in oggetto). Se, quindi, un calciatore che si intende "riscattare" non è presente, per qualsiasi motivo, sulla detta lista, non sarà "riscattabile/contrattualizzabile".

*Esempio: se la società X eserciterà il diritto di riscatto su un attaccante entro i 2 giorni previsti dalla prima asta del settembre 2011 e vorrà fargli sottoscrivere un contratto di 2 anni, la durata del contratto decorrerà dalla stagione 2011-12; il contratto che gli farà firmare entro il giorno prima della prima asta del settembre 2011, dunque, scadrà alla fine del 2011-2012; ciò per evitare che, furbescamente, un calciatore possa essere trattenuto ben oltre i limiti massimi previsti per i contratti (sarebbe cioè che avverrebbe se non si prevedesse come obbligatorio il contratto al calciatore riscattato: infatti questi verrebbe trattenuto non solo per i mesi rimanenti alla fine della stagione in corso, ma, poi, gli si potrebbe fare il contratto a partire dalla fine del 2011-12 con scadenza 2013-14 - 4 anni nella stessa squadra - quindi oltre i limiti massimi consentiti).*

L'esistenza di un termine per i "riscatti" impedirà automaticamente che possa verificarsi che una società venga a trovarsi, prima dell'asta di settembre, con più giocatori del previsto contrattualizzabili.

*Esempio: se la società X eserciterà il diritto di riscatto su un difensore, ma ne ha già 4 sotto contratto, dovrà, per forza di cose, rescinderne uno.*

● **Il valore del calciatore "riscattato" sarà quello del cartellino originario.**  
*Esempio: se la società X riscatta il giocatore Z del costo di 40 fml, pagherà il prezzo concordato alla società Y, ma il valore del calciatore Z resterà sempre di 40 fml.*

● **I prestiti possono essere gratuiti (con o senza diritto di riscatto) e onerosi (con o senza diritto di riscatto).**  
**a)** Il prestito "gratuito senza diritto di riscatto" si avrà nel caso in cui 2 squadre si scambiano a titolo provvisorio 1 o più calciatori senza che nessuna delle due versi nelle casse dell'altra alcun fml e senza che venga attribuito alcun diritto di riscatto.

I calciatori "scambiati" rientreranno nelle rispettive squadre di origine subito dopo la conclusione del campionato in oggetto. Non occorre, ovviamente, che il valore del calciatore "prestato senza riscatto" rientri nei massimali previsti per i contratti, non potendo, appunto, essere confermato.

**b)** Il prestito "gratuito con diritto di riscatto" si avrà nel caso in cui 2 squadre si scambiano a titolo provvisorio 1 o più calciatori senza che nessuna delle due versi nelle casse dell'altra alcun fml, ma attribuendo ad una di esse il diritto di riscatto. Occorre, ovviamente, che il valore del calciatore "prestato con riscatto" rientri nei massimali previsti per i contratti, potendo, appunto, essere confermato. Viceversa non potrà operarsi tale tipo di prestito.

**c)** Il prestito "oneroso senza diritto di riscatto" si avrà nel caso in cui 2 squadre si scambiano a titolo provvisorio 1 o più calciatori ed una delle 2 versi nelle casse dell'altra un tot di fml (sempre che sia disponibile nelle proprie casse) senza, però, attribuire ad una di esse alcun diritto di riscatto. Non occorre, ovviamente, che il valore del calciatore "prestato senza riscatto" rientri nei massimali previsti per i contratti, non potendo, appunto, essere confermato.

**d)** Il prestito "oneroso con diritto di riscatto" si avrà nel caso in cui 2 squadre si scambiano a titolo provvisorio 1 o più calciatori ed una delle 2 versi nelle casse dell'altra un tot di fml (sempre che sia disponibile nelle proprie casse), attribuendo, inoltre, ad una di esse il diritto di riscatto. Occorre, ovviamente, che il valore del calciatore "prestato con riscatto" rientri nei massimali previsti per i contratti, potendo, appunto, essere confermato. Viceversa non potrà operarsi tale tipo di prestito.

● Prestiti di un calciatore sotto contratto (cfr. art. 2 lett. H-bis n. 3 co.1).  
● **Entro e non oltre 3 giorni dalla prima asta di settembre** (quest'anno entro 16.09.14) **si dovranno decidere i "riscatti"** da effettuare; viceversa, il calciatore sarà ritenuto "non riscattato".

● Se un calciatore prestato vincerà, a fine stagione, un qualsiasi premio, quest'ultimo verrà sempre assegnato alla società in cui ha materialmente militato e non alla società "madre".

**Abrogato C) ACQUISTI IN COMPROPRIETA'.**

● Si ha un acquisto in comproprietà quando:  
1) Una squadra compra la metà e dispone delle prestazioni di 1 o più calciatori (in pratica, compra la metà del cartellino e acquisisce in rosa il o i calciatori in oggetto); questa ipotesi è prevista sia per il/i calciatore/i sotto contratto che senza.

2) Un squadra compra la metà, ma non dispone anche della prestazioni del o dei calciatori (in pratica, compra la metà del cartellino, ma lascia il giocatore nel team dove milita, senza acquisirlo in rosa); questa ipotesi è prevista solo ed esclusivamente nel caso di calciatore/i non sotto contratto (se si permettesse di acquistare la metà del cartellino di un giocatore sotto contratto e lasciarlo, poi, nella squadra di origine, si correrebbe il rischio, data la mancata "interruzione temporale" del contratto originario), di "sfruttare" un calciatore consecutivamente oltre i limiti temporali stabiliti).

• Le modalità ed i limiti (oltre alle premesse), relativi alle comproprietà sono i seguenti:

1) Non è possibile acquistare un giocatore in comproprietà, se il suo cartellino supera i limiti previsti per le "conferme" o lo supererebbe, per l'eventuale aumento di 1/3, in seguito alle "buste".

2) Una squadra può acquistare (in base al proprio budget disponibile) un calciatore in comproprietà pagando almeno la metà -minimo 1 fml- del suo cartellino (da arrotondare in eccesso in caso di numeri dispari) all'altra società.

*Esempio: la società X intende acquistare in comproprietà un calciatore pagato 11 fml dalla società Y; dovrà versare nelle casse della società Y 6 fml.*

3) Una volta acquistato un calciatore in comproprietà, l'altra società, se ne acquistato anche le prestazioni e non solamente la metà del cartellino, dovrà, a sua volta, cederne un altro, dello stesso ruolo, a qualsiasi altro titolo (tranne, ovviamente, che a titolo definitivo).

4) Si potranno acquistare in comproprietà al massimo 2 giocatori per ogni ruolo (3 nel caso di un "pacchetto-portieri composto, appunto, da 3 giocatori, ma non si potrà acquistare il portiere virtuale).

5) Il calciatore acquistato in comproprietà (sia con che senza le reali prestazioni) non potrà essere né ceduto al mercato libero né prestato con diritto di riscatto. In pratica, il prestito gratuito od oneroso di un giocatore acquistato in comproprietà, quindi, potrà certamente effettuarsi, ma solo senza alcun diritto di riscatto; ed è proprio la possibilità di rigirarlo in prestito che differenzia, appunto, prestiti e comproprietà.

6) La comproprietà ha validità fino al termine della stagione in corso e non può essere rinnovata.

• Entro e non oltre 3 giorni dalla prima asta di settembre (quest'anno entro il 16.09.14) si dovranno "risolvere" tutte le comproprietà. Queste possono essere risolte in vari modi:

a) solo una squadra interessata alle prestazioni del calciatore.

Si raggiunge un accordo almeno sulla metà del cartellino e, in questo caso, non ci sarà bisogno di andare alle "buste" ed il valore del calciatore "aggiudicato" rimarrà quello iniziale. Chi si aggiudicherà il calciatore dovrà versare almeno la metà del cartellino (arrotondata in eccesso, se il cartellino è di numero dispari), poi, dovrà "fargli il contratto" e decidere solamente la durata di esso.

*Esempio: nella stagione 2012-13 la società X acquista in comproprietà un calciatore del costo di 10 fml dalla società Y; le società X ed Y si accordano per "risolvere" la comproprietà sulla base di 5 fml, che la squadra X dovrà versare nelle casse della Y. Il valore del calciatore acquistato per intero rimarrà di 10 fml;*

b) nessuna delle due squadre interessata alle prestazioni del calciatore.

Il calciatore dovrà essere lasciato libero sul mercato e le cose rimarranno così come sono, senza vincoli di alcun genere per nessuno;

c) entrambe le due squadre interessate alle prestazioni del calciatore.

Il cartellino del calciatore in oggetto aumenterà di 1/3 (arrotondato in eccesso, se il cartellino è di numero dispari) e si andrà alle "buste", contenenti l'offerta di ciascuna società, in relazione alle proprie finanze attualmente disponibili, che dovranno essere consegnate alla Direzione o chi per essa entro gli stessi termini di cui sopra.

Chi farà l'offerta migliore si aggiudicherà il calciatore (per la stagione che sta per iniziare), dovrà fargli un contratto e verserà la propria offerta all'altra squadra.

Se le offerte dovessero essere uguali (non fare offerte entro i termini equivale ad offrire 0 fml), il calciatore tornerà nella squadra di origine (che verserà la propria offerta all'altra squadra) e dovrà fargli un contratto.

*Esempio: nella stagione 2010-11 la società X acquista in comproprietà un calciatore del costo di 10 fml dalla società Y; le società X ed Y non trovano alcun accordo sulle partecipazioni e vanno alle "buste" (una di 8 e l'altra di 10 fml). Quella vincente di 10 fml farà aumentare il costo del calciatore comprato per intero da Y che sarà di 14 fml (10 fml -valore originario- + 4 fml -1/3 del cartellino-). Se entrambe le offerte sono di 10 fml, il calciatore tornerà nella squadra Y ed il suo valore sarà sempre di 14 fml (10 fml -valore originario- + 4 fml -1/3 del cartellino-).*

• Una volta decisa, in qualsiasi modo, una comproprietà, il giocatore coinvolto nell'operazione (ossia, solo nel caso di acquisto di metà cartellino + prestazioni, quello prestato, gratuitamente od onerosamente senza riscatto oppure a sua volta acquisito in comproprietà) seguirà le sorti del titolo a cui è stato ceduto (se in prestito, tornerà alla squadra di origine, se non è stato previsto pure un diritto di riscatto; se in comproprietà, si dovrà risolvere come spiegato).

• Comproprietà di un calciatore sotto contratto (cfr. art. 2 lett. H-bis n. 4 co.1).

• Se un calciatore acquistato in comproprietà (sia metà cartellino che metà cartellino + prestazioni) vincerà, a fine stagione, un qualsiasi premio, quest'ultimo verrà sempre assegnato alla società in cui ha materialmente militato.

\* \* \* \* \*



## ART. 7

### Gironi di campionato e parimerito

### Iscrizione e Premi

### Regole d'asta e contratti

### Aste di riparazione

### Formazione

### Punteggi partita

### Scambi e prestiti

### Gironi e parimeriti

### Scadenze e sanzioni

### Pranzo di gala e torta

**A)**

• Il campionato si articola in **1 serie di partite di andata e ritorno (22 partite) con la regola dei "punti di casa" ed 1 girone unico finale (11 partite) su "campo neutro"**.

• Il torneo avrà **inizio alla 3° giornata del campionato di serie A** per poi **concludersi alla 35°** (dalla 36° alla 38° si disputeranno la Coppa Cerimele ed i Plat-out (cfr. art. 1 lett. D e lett. G).

**B)** I punti assegnati saranno 3 per la vittoria e 1 per il pareggio.

**C)** In caso di **parità finale** di punteggio nella **classifica generale** tra 2 o più squadre a fine stagione, per attribuire gli eventuali premi all'unico (o agli unici) avente diritto, si considereranno nell'ordine:

- i totali dei punti realizzati negli scontri diretti;
- i punteggi totali di tutte le 33 giornate;
- i gol fatti;
- la differenza reti.

*Ratio: fino alla stagione 2010-11, l'ordine suddetto prevedeva prima la differenza reti e poi i gol fatti. Si è deciso di modificare detto ordine, perchè, a*

*differenza del calcio reale, dove le squadre che subiscono poche reti testimoniano la bontà della difesa, nel fantacalcio non sarebbe corretto privilegiare maggiormente chi ha la miglior differenza reti (che ha, cioè, la fortuna di subire poche reti) rispetto a chi, invece, ne segna di più.*

**D)** Non sono ammessi parimeriti.

**E)** In caso di **parità finale** di punteggio nella **classifica a punti** e parità di punti ai fini del **"play-out"** rilevano, ovviamente, gli stessi criteri della lett. C.

**F)** In caso di **parità finale** di reti nella **classifica marcatori** rileva la media "Magic Cup" e, in subordine, la media-voto normale. Se dovesse persistere parità di punteggi, il premio verrà diviso in parti uguali.

- La prima, quella Magic-Cup, è la media calcolata tenendo conto, innanzitutto, delle giornate effettivamente giocate dal calciatore nel nostro Fantacalcio e, quindi, dei bonus e delle penalità accumulati in esse.
- La seconda è, invece, la media calcolata senza tener conto di bonus e penalità (ovvero la media-voto pura).

**G)** In caso di **parità finale** di assist nella **classifica "Uomo-Assist"** si applicheranno gli stessi criteri della lettera F.

**H)** In caso di **parità finale** di punteggio nella **Classifica Pronostici Fantamici**, si dovrà consultare l'archivio delle "bollette" e il premio verrà assegnato nell'ordine:

- a chi ha indovinato più volte tutti i 6 eventi presenti in schedina.
- a chi ha indovinato più volte tutte le 5 partite di serie A presenti in schedina.
- a chi ha indovinato più "handicap" da 2 punti.

Se, dopo aver applicato i suddetti criteri, non risulterà nessun vincitore, il premio verrà diviso in parti uguali.

**I)** In caso di **parità finali tra scarpe d'oro e/o tra scarpe di piombo**, verranno assegnati tanti premi e tanti detrazioni quante sono le situazioni di parità.

**L)** In caso di **parità finale** nella classifica **"Miglior Portiere"**, rileva la media "Magic Cup" e, in subordine, la media-voto normale (stessi criteri lett. F). Se dovesse persistere parità di punteggi, il premio verrà diviso in parti uguali.

**M)** Nel caso di **parità finale** nel **"FantaBingo"** (ossia nel caso in cui 2 o più squadre raggiungano il numero previsto di risultati positivi nel campionato in oggetto nello stesso momento), la somma prevista per il premio verrà assegnata al team che avrà realizzato il maggior numero di vittorie; in caso di ulteriore parità, il premio verrà diviso in parti uguali.

**N)** In caso di **parità finale** nel **"Top Manager"** (ossia nel caso di "parità" tra 2 o più Manager), il premio si assegnerà al manager che ha valorizzato il maggior numero di calciatori (ossia vincerà la squadra che avrà in rosa il maggior numero di giocatori il cui valore è aumentato almeno di 5 fml) e, in subordine, a quello che ha più volte preso il bonus del "mu" e, subito di seguito, del "mo". Se la parità persiste, il premio si assegnerà a chi ha indovinato più volte il gol del proprio capitano e, in subordine, quello del proprio regista. Se dovesse persistere parità di punteggi, il premio verrà diviso in parti uguali.

**O)** In caso di **parità finale** nel premio **"Fair-Play"**, si premierà la squadra che avrà subito meno espulsioni. In caso di ulteriore parità, il premio verrà diviso in parti uguali.

\* \* \* \* \*



## **ART. 8** **Scadenze e sanzioni**

**Iscrizione  
e Premi**

**Regole  
d'asta e  
contratti**

**Aste di  
riparazione**

**Formazione**

**Punteggi  
partita**

**Scambi e  
prestiti**

**Gironi e  
parimeriti**

**Scadenze  
e sanzioni**

**Pranzo di  
gala e torta**

A seguito delle rimostranze di buona parte dei partecipanti e dei conseguenti "Lodi", che, puntualmente, da circa 2 anni, la Direzione è "costretta" ad emanare, si è deciso di riformulare il presente articolo e prevedere che il pagamento delle spettanze di ciascun team venga dilazionato in **5 rate**, anziché 3 come in passato.

**A)** Le **scadenze**, quindi, a partire dalla stagione in corso, sono le seguenti:

- Ciascun partecipante dovrà, in sede di **prima asta (11 settembre 2015)** e senza possibilità di dilazione alcuna (il pagamento in ritardo equivale a mancato pagamento!), versare la cifra di **€ 80,00** (€ 55,00 come somma dell'anticipo della quota scommesse annuale del "Fantamici" ed € 25,00 come quota d'iscrizione - cfr. **art. 1** lett. A -).
- Ciascun partecipante dovrà, entro e non oltre la data fissata per lo svolgimento della 1a asta di riparazione (**18.12.2015**) ed indipendentemente dalla partecipazione alla stessa, versare la cifra di **€ 75,00**;
- Ciascun partecipante dovrà, entro e non oltre il giorno **17.01.2016**, versare la cifra di **€ 65,00**;
- Ciascun partecipante dovrà, entro e non oltre la data fissata per lo svolgimento della 2a asta di riparazione (**12.02.2016**) ed indipendentemente dalla partecipazione alla stessa, versare la cifra di **€ 60,00**;
- Ciascun partecipante dovrà, **entro e non oltre il giorno 20.03.2015**, versare la cifra di **€ 50,00**.

**B)** Le **sanzioni** sono le seguenti:

- In caso di **mancato rispetto del primo comma** della lettera A del presente articolo (asta di settembre), la squadra inadempiente sarà penalizzata con la **squalifica del campo per 5 turni consecutivi** (ossia non usufruirà del bonus di 2 punti previsto quando si gioca "in casa" nei primi 5 incontri casalinghi consecutivi).
- In caso di **mancato rispetto del secondo e/o del terzo comma** della lettera A del presente articolo (1° asta di riparazione divisa in due rate), la squadra inadempiente sarà penalizzata:

**1)** con la **penalizzazione di 2 punti dal punteggio finale di giornata per 5 turni consecutivi** (a partire dalla prima giornata successiva all'asta di riferimento);

2) con la **decurtazione di 3 punti dalla classifica generale e di 10 punti dalla classifica-punti** se la squadra inadempiente non esegue, inderogabilmente, l'obbligazione entro l'orario previsto per la consegna della formazione relativa alla giornata successiva all'asta in oggetto;

3) con la **decurtazione di ulteriori 3 punti dalla classifica generale e di 10 punti dalla classifica-punti per ogni ulteriore giornata di mancato pagamento** (sempre, ovviamente, prendendo a riferimento l'orario previsto per la consegna della formazione relativa alla\e giornata\ e successiva\ e).

• In caso di **mancato rispetto del quarto e quinto comma** della lettera A del presente articolo (2° asta di riparazione divisa in due rate), la squadra inadempiente sarà penalizzata:

1) con le **stesse sanzioni previste dalla lettera B nonchè con l'impossibilità di partecipazione all'asta in oggetto (nè con l'eventuale budget residuo nè sfruttando la possibilità di "mettere soldi in busta")**;

2) con la **decurtazione di 3 gol a ciascuno dei primi 2 cannonieri della squadra inadempiente** che, a fine stagione, risulteranno aver realizzato più reti (sempre se la squadra inadempiente non esegue, inderogabilmente, l'obbligazione entro l'orario previsto per la consegna della formazione relativa alla giornata successiva all'asta in oggetto);

3) con la **decurtazione di 1 assist al primo degli "uomini-assist"** (sempre se la squadra inadempiente non esegue, inderogabilmente, l'obbligazione entro l'orario previsto per la consegna della formazione relativa alla giornata successiva all'asta in oggetto); della squadra inadempiente che, a fine stagione, risulterà aver realizzato più assist.

• In caso di **mancata (o ritardata) formazione** (cfr. art. 4 lett. S) la squadra inadempiente sarà penalizzata:

1) con la **decurtazione di 3 punti dalla classifica generale per ogni 5 giornate** (accumulate in qualsiasi momento del campionato) **senza aver consegnato la formazione o consegnandola con ritardo**;

2) con la **decurtazione di 1 punto dalla classifica generale se non consegna (o consegna con ritardo) la formazione per 2 giornate consecutive** (la sanzione scatterà ogni due giornate senza consegna della formazione).

*Esempio: mancata consegna per 2 turni consecutivi= -1; per 3 consecutive= 0; per 4= -2 ecc...).*

Le sanzioni previste dai nn. 1 e 2 del presente comma sono cumulabili.

**NEW** • In caso di **mancata (o ritardata) formazione** (cfr. art. 4 lett. S) **nelle ultime 11 giornate di campionato (Girone Unico)**, la squadra inadempiente sarà sanzionata con la **pena pecuniaria di € 10,00 per ogni giornata di mancata (o ritardata) consegna** (o con consegna con ritardo) della formazione. La somma ricavata verrà "rigirata" dalla Direzione per i fini previsti dall'art. 9.

La sanzione prevista dal presente comma è cumulabile con le 2 previste nel comma precedente.

\* \* \* \* \*



#### ART. 9

Pranzo/Cena di gala e torta

Iscrizione e Premi

Regole d'asta e contratti

Aste di riparazione

Formazione

Punteggi partita

Scambi e prestiti

Gironi e parimeriti

Scadenze e sanzioni

Pranzo di gala e torta

**A)** A fine campionato, coppa e play-out, in una data verosimilmente condivisa ed accettata da buona parte dei partecipanti, si farà **un pranzo o una cena tra tutti i presidenti**, le rispettive compagne e chiunque altro abbia un "particolare" legame con il Fanta Cerimele ed i suoi componenti. In tale sede avverrà la **consegna dei premi**.

**B)** **Tutte le società, tranne la 1° classificata nella classifica generale**, pagheranno una quota simbolica di **€ 5,00** per comperare una torta con impresso sopra il simbolo della squadra vincente ed, eventualmente, altri gadget a sorpresa.

Il versamento di tale cifra (anticipata dalla Direzione) dovrà avvenire entro e non oltre la data fissata per l'evento *de quo*, pena l'esposizione al pubblico ludibrio!

\* \* \* \* \*

#### NORME DI CHIUSURA

• **L'ISCRIZIONE AL CAMPIONATO IMPLICA L'ACCETTAZIONE DI TUTTE LE REGOLE IMPOSTE**

• **TUTTE LE DISPOSIZIONI PRESENTI IN QUESTO REGOLAMENTO HANNO EFFICACIA, SALVO DIVERSA APPLICAZIONE DA PARTE DI FANTAGAZZETTA.**

• **IN CASO DI QUALSIASI TIPO DI DUBBIO O CONTESTAZIONE, SARA' LO STESSO ORGANIZZATORE A CHIARIRE EVENTUALI INTERPRETAZIONI CONTRASTANTI** (avendo scritto di proprio pugno il Regolamento agirà, in pratica, come Giudice di "extrema ratio").

• **L'Organizzatore, previa consultazione del Consiglio Direttivo e votazione favorevole della maggioranza delle squadre partecipanti, ha il potere di SANZIONARE o ESPELLERE** dal torneo (con effetto dal torneo successivo o, in casi di estrema gravità, da quello in corso) colui o coloro che assumeranno comportamenti scorretti rispetto al presente regolamento e/o inadeguati rispetto allo spirito che lo caratterizza.

• Nel o nei casi in cui si verifichi un **CASO NON PREVISTO E DISCIPLINATO DAL PRESENTE REGOLAMENTO ED A CUI NON SI POSSA "SOCCORRERE"** **NEMMENO FACENDO RICORSO A NORME ANALOGHE**, la decisione relativa alla risoluzione del/i caso/i stesso/i verrà presa a **maggioranza dei membri** (squadre).

S. Giorgio a Cremano, 3 settembre 2015

\* \* \* \* \*

---

**UFFICIO PRESIDENZIALE**

---

**Presidente di Lega ed Organizzatore - avv. Pasquale Chris Bianco**

**CONSIGLIO DIRETTIVO (MINISTRI CON PORTAFOGLIO)**

---

**Consigliere, Membro del Comitato Assist Recupero e gestore del "Top Manager" - dott. Roberto De Santis**

**Consigliere contabile - dott. Giorgio Iengo**

**Consigliere e Membro del Comitato Assist Recupero - sig. Giovanni Giammetti**

**Consigliere - avv. Carmine Perna**

**Consigliere - sig. Corrado Mosca**

**Consigliere - rag. Fausto Mosca**

---

**MINISTRI SENZA PORTAFOGLIO**

---

**sig. Fabio Fiore**

**dott. Antonio Ricci**

---

**sig. Damiano Di Gangi**

**sig. Maurizio Esposito**

**sig. Giuseppe Improta**

**sig. Dario Esposito**

**ing. Danilo D'Elia**

**sig. Fabrizio Fiore**

---