



FANTA CERIMELE 2017 - 2018



NEW = Regole inserite ex novo o modificate

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



ART. 1 Iscrizione e Premi

ART. 1 Iscrizione e Premi	ART. 2 Regole d'asta e contratti	ART. 3 Aste di riparazione	ART. 4 Formazione	ART. 5 Punteggi partita	ART. 6 Scambi e prestiti	ART. 7 Gironi parime
---------------------------------	---	----------------------------------	----------------------	-------------------------------	--------------------------------	----------------------------

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 05.09.2017) e la posta elettronica personalizzate.
- L'organizzazione del torneo e la gestione del sito www.fantacerimele.net, durante tutto il campionato.
- Il restyling del sito web.

Il mancato versamento della quota suddetta comporterà l'applicazione delle sanzioni previste.

NEW Ciascun partecipante avrà la facoltà (non più l'obbligo) di partecipare al **Fantacerimele** corrispondendo, contestualmente al pagamento della quota d'iscrizione, un anticipo dell'intera quota scommesse annuale. Ogni settimana verrà giocata al Fantacerimele un totale di € 20,00 o quella minore e diversa nel caso in cui non tutti i partecipanti al gioco.

B) Ogni partecipante, 12 in totale, dovrà versare la cifra di € 7,87 a settimana (quota singola totale destinata ai premi è, quindi, di € 260,00).
N.b. l'aumento avviene, discrezionalmente, ogni 2 anni ed è conforme ad un tasso di circa il 3,5% del "totale-quota-campionato" della stagione precedente 2016-2017= € 250,00 + € 8,75 (3,5%)= € 258,75 arrotondata ad € 260,00).

C) Il montepremi sarà di **€ 3.120,00** ed i **premi** saranno suddivisi come segue:

• **1° classificato:**
€ 850,00 + 30% totale aste riparazione (€ __,__) + 30 fml per la stagione successiva **fornito dalla "Ditta Mosca"** dei signori Fausto e Corrado Mosca + **qualificazione** (Fanta Champions League) 2018-19 + inserimento di una "stella" all'interno del pannello. Chi non ha mai vinto il torneo non ha quest'ultima possibilità.

• **2° classificato:**
€ 650,00 + 20% totale aste riparazione (€ __,__) + 15 fml per la stagione successiva + **qualificazione** diretta alla FCL 2018-19.

• **3° classificato:** **€ 450,00 + 10% totale aste riparazione (€ __,__) + 10 fml** per la stagione successiva + **qualificazione** diretta alla FCL 2018-19.

• **4° classificato:** **€ 350,00 + 5% totale aste riparazione (€ __,__) + 5 fml** per la stagione successiva + **qualificazione** diretta alla FCL 2018-19.

• **5° classificato:** **€ 250,00 + 5% totale aste riparazione (€ __,__) + 5 fml** per la stagione successiva + **qualificazione** diretta alla FCL 2018-19.

• **6° classificato:** **€ 150,00 + 5% totale aste riparazione (€ __,__) + 5 fml** per la stagione successiva + **qualificazione** diretta alla FCL 2018-19.

• **7° classificato:** **€ 100,00 + 5% totale aste riparazione (€ __,__) + 5 fml** per la stagione successiva + **qualificazione** diretta alla FCL 2018-19.

IV.b. In seguito ai due mercati di riparazione, quindi, i primi tre premi verranno in seguente: il 30% della cifra totale accumulata in seguito alle suddette due aste e il 20% al 2° e il 10% al 3°.

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 a detrarre dal budget previsto per la prima asta della stagione successiva.

● **4° classificato:**

qualificazione diretta alla FCL 2018-19, a meno che, per effetto dell'ingresso nella competizione, non sia necessario svolgere i preliminari o rimodulare in altro torneo oppure la vincitrice della FEL sia una squadra del Fantacerimele (in tal caso quest'ultima prenderà il posto in FCL che sarebbe spettato alla 4° e si procederà come spiegato in seguito).

● **5° classificato:**

qualificazione alla FEL (Fanta Europa League) 2018-19.

● **6° classificato:**

qualificazione alla FEL (Fanta Europa League) 2018-19.

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

€ 300,00 + 30 fml per la stagione successiva + **20% totale aste riparazione** (€ __,__) + **il diritto di stipulare "l'undicesimo" contratto + un premio fornito dal "Podere De Santis"**. Nel caso in cui il vincitore di questa classifica risulti essere anche il Top Manager, non potrà cumulare il diritto di stipulare "l'undicesimo" contratto e potrà mettere sotto contratto dodici giocatori, ma sempre solo undici.

N.b. La classifica a punti è una graduatoria che tiene conto della somma di punti 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. Nel caso in cui il vincitore di questa classifica risulti essere anche il vincitore del premio Classifica a punti, non potrà cumulare il diritto di stipulare "l'undicesimo" contratto e, pertanto, non potrà mettere sotto contratto dodici giocatori, ma sempre solo undici. N.b. Per la regolamentazione del premio, consulta la lettera N.

● **Capocannoniere:**

€ 200,00 + un premio fornito dalla "Corvino Traxx" di Marco Corvino. N.b. Il premio sarà assegnato a quel giocatore che ha realizzato più gol partendo da titolare nella formazione titolare o dalla panchina se subentra a qualcuno "s.v." -senza voto- o "n.g." -non ha giocato- riportato su Fantafantagazzetta.

● **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. In caso di "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 nella formazione titolare o dalla panchina se subentra a qualcuno "s.v." -senza voto- o "n.g." -non ha giocato-; fa fede quanto riportato su Fantafantagazzetta.

● **Vincitore della Coppa Cerimele:**

€ 100,00 + 10 fml per la stagione successiva + qualificazione alla FEL 2018-19 se si classifica nei primi 6 posti; viceversa cederà il suo diritto di partecipare al secondo mercato di riparazione (in subordine, all'ottavo); nb. nel caso in cui la vincitrice della FEL 2017-18 si qualifichi direttamente alla FEL 2018-19, perderà un posto nel mercato di riparazione.

fantacerimele, essa, essendo qualificata alla FCL 2018-19, toglierà un posto fantacerimele che, a fine campionato, occuperà l'ultimo posto utile per la qualificazione. *Esempio: la quarta (che occupa l'ultimo posto utile per la FCL) diventerà quinta, sesta, la sesta diventerà settima e così via); in tale ipotesi, pertanto, sarà la sesta Coppa Cerimele e se non si qualifica indirettamente) a perdere il diritto di partecipare.* N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la lettera E.

• **Vincitore "Squadra Valanga":**

€ 50,00. N.b. si considererà tale quella squadra che avrà totalizzato per più volte il miglior punteggio di giornata. Nel caso in cui il vincitore di questa premio risulti il vincitore del premio Classifica a punti, cederà lo stesso alla squadra classificata alla stessa graduatoria.

• **Vincitore Fantabingo:**

€ 25,00. N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la lettera E.

• **Vincitore Supercoppa Cerimele 2017-2018:**

25 punti nella classifica a punti. N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la lettera E.

• **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 in cui la squadra occupa la 1^a 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 I.

• **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 4 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. 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 i punteggi previsti dall'art. 5 lett. G.

• La consegna delle formazioni avverrà secondo le normali regole previste dal regolamento. 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 e non quella rispettata alla giornata o al turno in questione, quindi anche quella consegnata in caso di ritardo.

• Passerà il turno la squadra che avrà totalizzato più gol rispetto al proprio avversario. In caso di parità, si applicano le classiche regole sulla trasformazione punteggio-gol (cfr. art. 5).

• In caso di parità di risultato al termine delle partite ad eliminazione diretta, la squadra si classificherà al turno successivo, si farà ricorso ai c.d. "Tempi Supplementari", così come previsto e disciplinato dal Regolamento Fantafantagazzetta.

E) LA SUPERCOPPA.

- La Supercoppa si disputerà tra la vincente del Campionato 2016-2017 (**F** detentrici della Coppa Cerimele 2016-2017 (**Sanshiro di Portici**)). Nel caso in cui si aggiudichino entrambe le competizioni, la Supercoppa si svolgerà tra la squadra Campionato e la squadra finalista di Coppa.
- La Supercoppa si disputa con **partita unica in campo neutro**, in concomitanza con la giornata del Campionato.
- Alle squadre impegnate nella doppia competizione (Campionato e Supercoppa) è data la possibilità di schierare eventualmente due formazioni diverse, ma, ai fini dell'assunzione riguardante la classifica a punti, verrà presa in considerazione la formazione del campionato.
- Per la partita di Supercoppa varranno integralmente tutte le disposizioni relative al Campionato (Coppa Cerimele) del presente regolamento.

F) IL FANTAMICI (Resp. sig. Ivan Giammetti).

- Prima dell'inizio del campionato ogni partecipante avrà la **NEW** facoltà di versare una somma per costituire un **fondo cassa comune** (per un totale di **€ 660,00** o quella somma stabilita nel caso in cui non tutti i partecipanti decidano di aderire al gioco) al fine di costituire la "schedina del Fantamici".
- Dal fondo cassa verranno prelevati **€ 20,00 a settimana** o quella somma minima stabilita in cui non tutti i partecipanti decidano di aderire al gioco, per consentire la giocata della schedina, formata da 5 partite, con le modalità di volta in volta considerate e approvate attraverso una scheda prepagata -esempio: Totosì, Matchpoint ecc.- o direttamente in contante.
- Il **limite temporale** è lo stesso di quello previsto per la consegna delle formazioni (art. B). In caso di mancata osservanza di detto limite, la "bolletta" si avrà in corso (contrariamente a quanto accade con la formazione non consegnata, per cui non viene conteggiata), eccetto il caso previsto dal comma successivo.
- Se, per qualsiasi motivo, la "bolletta" giocata dal singolo partecipante **non dovesse essere giocata entro i termini prestabiliti**, questi potrà, entro e non oltre l'inizio della giornata prevista nella griglia degli eventi di giornata (esclusa la partita del fantacerimele) comunicare la sua giocata e partecipare, di conseguenza, unicamente ai pronostici. La schedina giocata al Totosì, invece, verrà calcolata senza che il partecipante comunicata fuori termine (a meno che l'organizzatore non abbia ancora effettuato la giocata; unico caso in cui ne potrà ancora tenere conto).
- Hanno la possibilità di giocare solo ed esclusivamente i partecipanti (12) al Fantamici 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 e 1 partita del Fantacerimele. La scelta degli eventi da inserire rientra nella discrezione della Direzione.
- Logicamente, soltanto i pronostici relativi alle 5 partite di serie A verranno con la "bolletta" da giocare, mentre la scommessa riguardante la partita del Fantacerimele sarà computata solamente ai fini della Classifica Pronostici Fantamici (cfr. lett. F-bis).
- Ogni scommettitore ha la possibilità di pronosticare il risultato finale della partita secondo il tradizionale sistema **1,X,2**.
- Ogni scommettitore ha, inoltre, la possibilità di pronosticare:
 - 1) uno o più **"under/over"** (cioè pronosticare se il numero totale dei gol sarà superiore o inferiore a un numero stabilito).

regolamentare di una partita è inferiore o superiore a 2,5).

2) uno o più **"handicap"** (che si verifica quando ad una squadra favorita viene sottratto un certo numero di punti al fine di rendere più difficile la vittoria ed aumentare così la quota per far fruttare la scommessa, deve vincere con uno scarto maggiore rispetto all'handicap).

3) uno o più **"gol/no gol"** (cioè pronosticare se entrambe le squadre segnano o se almeno una delle due segna almeno un goal; l'esito è goal; viceversa se una squadra o entrambe non segnano almeno un goal l'esito è no goal).

4) uno o più **"pari / dispari"** (cioè pronosticare se la somma dei goal delle due squadre dell'evento al termine della partita è pari o dispari).

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

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

• Nel caso in cui, per un singolo evento, ci sia una **parità di pronostici** si adottano 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; 1bis) nel caso ci sia una parità di tre segni, 1,X,2, (es.: Napoli-Juventus = quattro "1", quattro "X" e quattro "2") verrà giocata la più probabile dalla Snai o dal sito internet dove si è effettuata la giocata; nel caso residuale di identiche quotazioni di altri siti verrà giocata l'evento dalla "giocata finale";

2) parità di "under\over" (es.: Napoli-Juventus = 6 "under" e 6 "over") verrà giocata 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 giocata 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";

4) parità di "handicap" (es.: Napoli-Juventus = quattro "hand1", quattro "handX" e quattro "hand2", verrà giocata 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'hand1";

5) parità di "pari\dispari" (es.: Napoli-Juventus = 6 "pari" e 6 "dispari") verrà giocata 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 "pari";

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

• Nel caso in cui la Snai o il sito internet dove si è effettuata la giocata non quoti uno o più 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 prenda in considerazione uno o più eventi, la possibilità di pronosticare un handicap e/o un under\over, chi punti su uno o più eventi, la possibilità di pronosticare un handicap e/o un under\over, chi punti su uno o più eventi, verrà rimossa la stessa.

• Nel caso in cui non vengano giocati uno o più eventi, la "bolletta" non verrà giocata e i risultati restanti su cui si è correttamente scommesso verranno giocati.

• Compilata e giocata la schedina secondo i criteri citati, verrà pubblicata nella settimana successiva a quella in cui è stata effettuata la giocata.

• **In caso di vincita, l'importo totale di essa sarà diviso fra i partecipanti in base ai punti ottenuti.** indipendentemente dal fatto che qualcuno non abbia effettuato la giocata in quel caso la sua quota sarà considerata pari a zero. La consegna dei 55,00 € iniziali è la condizione unica ed essenziale per partecipare al caso di vincita).

F-bis) LA "CLASSIFICA PRONOSTICI FANTAMICI".

• La classifica pronostici del Fantamici è una graduatoria che tiene conto della **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 in tabella sottostante:

Giocata/e indovinata/e	Punti
Un "under/over"	0,5
Un "gol/no gol"	0,5
Un "pari/dispari"	0,5
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)	0,5
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)	0,5
Un "risultato finale 1,X,2"	1
Un handicap in tutti gli altri casi	2
5 partite di serie A (indipendentemente dagli U/O, dai Gol/NoGol e dagli Handicap indovinati)	11 (6 punti in più rispetto alla v se fossero stati indovinati)
6 partite della schedina (indipendentemente dagli U/O, dai Gol/NoGol e dagli Handicap indovinati)	17 (11 punti in più rispetto se fossero stati risultati finiti)

- 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 ai primi posti della classifica generale** (quelle non qualificate alla Coppa Cerimele), **solo se ci sono più punti di distacco tra la quart'ultima e la terz'ultima**. In questo caso è ingiusto far "lottare per non retrocedere" la quart'ultima con le altre, considerando il vantaggio accumulato e, quindi, essi non avranno luogo.

• La consegna delle formazioni avverrà secondo le normali regole previste dal regolamento. In caso di mancato invio, verrà messa "in campo" la stessa formazione della settimana precedente. "settimana precedente" si intende l'ultima formazione materialmente consegnata e rispettata 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 in campo neutro) secondo gli accoppiamenti indicati nel tabellone (dal lato sinistro dal lato destro: 10a contro 11a) e serviranno a stabilire quali debbano essere le 3 squadre in ordine preciso di retrocessione e l'unica squadra salva.

• Le squadre si incontreranno, nel primo turno e secondo turno, con scontri di eliminazione diretta secondo le regole classiche di questo Fantacalcio, eccetto che per la **squadra che gioca in casa riceverà un extra bonus di + 1 punto (e non di + 2 punti in 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 due turni della partita di ritorno, avrà realizzato complessivamente (sommando, cioè, anche la partita di andata) un punteggio maggiore. Se la somma-punti dovesse essere uguale, la squadra che, secondo le regole previste dall'art. 7, si è meglio piazzata alla fine della 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 tra le perdenti del doppio confronto di cui sopra e avrà l'unico scopo di determinare effettivamente l'ultima squadra del Fantacerimele, la 12a, (quella, in pratica, che è la peggiore tra quelle previste alla lett. H).

Ovviamente, i tempi supplementari e gli eventuali calci di rigore si dovranno svolgere in caso di qualsiasi tipo di parità nella Finale (gara ad eliminazione diretta disputata).

- In caso di parità di risultato al termine dei primi 2 confronti di a/r, invece, la squadra non dovrà disputare il turno successivo, si farà ricorso ai c.d "Tempi Supplementari" e "Calci di Rigore" secondo le regole previste per la Coppa.

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

H) Le "RETROCESSIONI"

Saranno 3. Verranno penalizzate pecuniariamente e progressivamente le squadre del 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 del vincitore del Fantabingo e in parte (€ 35,00) ridistribuita e spalmata su tutti gli altri per garantire gli importi definiti.

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

I) SCARPA D'ORO E SCARPA DI PIOMBO.

- A fine stagione si assegneranno **4 premi di 20 fml ciascuno** (da utilizzare in modo successiva) ad ogni "**scarpa d'oro**" (rispettivamente al **miglior difensore, miglior centrocampista, miglior trequartista/ala** ed al **miglior attaccante**). Tutti i fml sono 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) e verranno detratti dal budget della prossima stagione.

- I migliori ed i peggiori calciatori saranno scelti **in base alle Media del Fantagazzetta (nb. statistiche Italia - Mantra)**, cioè quelle comprensive di bonus e penalizzazioni (e, in subordine, alle media-voto normali, ossia scevre di bonus e penalizzazioni del Fantagazzetta di riferimento).

- La scelta verrà effettuata solo in base a quanto scritto sul giornale (indipendentemente, cioè, dalle reali presenze nel fantacalcio), ma semprechè il calciatore abbia giocato **almeno 17 partite in serie A** (ossia almeno la metà delle 33 del campionato, più le due della serie A iniziali che noi non giochiamo) e faccia ancora parte del campionato.

- In caso di "parità" finali tra scarpe d'oro e/o tra scarpe di piombo, verranno assunti tanti detrattori quante sono le situazioni di parità.

- Se, ovviamente, una o più scarpe d'oro o di piombo non militino a fine anno.

rose partecipanti, si andranno a cercare i giocatori che seguono nelle varie fantafantagazzette fino a trovare quello o quelli che appartengono ancora ad una Fantacerimele.

Ratio: poichè ogni "scarpa d'oro" aumenta il valore della squadra in cui ha militato e ogni "scarpa di piombo", viceversa, lo diminuisce, l'anno successivo, la squadra cartellino verrà premiata (o punita) con la consegna (o con la detrazione di fml) di fantamilioni (fml).

L) IL MIGLIOR PORTIERE

- Si considera tale quel giocatore che, con **almeno 17 presenze all'attivo** (la somma delle partite giocate) partendo da titolare nella formazione consegnata o dalla propria a qualcuno s.v. o n.g., abbia **subito, in media, meno gol di tutti a partita**. In caso di parità, si premierà il portiere con la migliore media Fantafantagazzetta (compresa delle penalità) o ancora, in caso di ulteriore parità, alle media-voto normali, ossia senza 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 abbassare la media-gol a partita di cui sopra.

Ratio: premiare il portiere che, in media, subisce meno gol a partita, anzichè quello che subisce meno in generale (semprechè abbia giocato almeno 17 partite) appare certamente più equo. Per esempio, chi ha 20 presenze e subisce 20 gol è certamente meglio di chi ne ha 17 e subisce 20.

M) IL FANTABINGO.

- Verrà premiata la squadra che realizzerà **per prima una "serie" di 10 risultati positivi (vittorie e/o pareggi) consecutivi** durante la stagione in corso.
- Nel caso in cui nessun team raggiunga il numero previsto di risultati positivi, l'oggetto, la somma prevista per il premio non verrà assegnata, ma verrà accantonata per incrementare il montepremi e potendo, quindi, essere incassata l'anno o gli anni successivi.
- Nel caso in cui 2 o più squadre raggiungano il numero previsto di risultati positivi, l'oggetto, la somma prevista per il premio verrà assegnata alla squadra che ha 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, il premio 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 imbattuto.*

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

- Dalla stagione 2011-2012, è istituito un nuovo gioco, il "Top Manager", che si svolgerà in **"Modalità passiva"**, nel senso che non ci sarà bisogno che i giocatori debba ricordarsi ogni domenica di "fare qualcosa" (tipo Fantamici), bastando seguire attivamente il fantacalcio (es. consegnando la formazione, partecipando alle discussioni, ecc.). *ratio* di questa novità, infatti, risiede proprio nel fatto di gratificare il miglior manager con una maggiore "presenza" da parte di tutti nonchè gestire al meglio le proprie risorse per dimostrare il proprio "attaccamento".
- I punteggi verranno assegnati secondo la **tabella** che segue. Vincerà chi avrà, al termine della stagione, il punteggio più alto.

Mancata o ritardata consegna della formazione.

N.b. la sanzione non è cumulabile con le altre.

Assenza aste (1a asta di settembre, 2a e 3a di riparazione).

N.b. un Presidente/Allenatore non è considerato assente, se, pur non presentandosi per qualsiasi motivo fisicamente nella sede dove si svolge l'asta entro la fine della stessa, manda un delegato (partecipante o meno al Fantacerimele) oppure se partecipa all'asta tramite telefono, internet o altro mezzo informatico.

Se il proprio (c) capitano segna almeno un gol.

N.b. in caso di più di una rete, si assegnerà comunque un unico bonus.

Se il proprio (r) regista realizza almeno un assist.

N.b. in caso di più di un assist, si assegnerà comunque un unico bonus.

Se il proprio (mo) marcato prende un voto uguale o maggiore (= o >) rispetto al (mu) marcatore avversario.

N.b. il 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) marcato avversario.

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

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

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

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

Mancata e/o errata indicazione del proprio (mo) marcato.

MEM Per ogni "gol nel cesso"

N.b. si considererà "nel cesso" ogni gol segnato da uno o più giocatori schierati in panchina e non subentrati oppure rimasti in tribuna

Media tra i valori di acquisto di tutti i difensori alla fine della prima asta di settembre uguale o inferiore a 5.00 fml.

Media tra i valori di acquisto di tutti i centrocampisti alla fine della prima asta di settembre uguale o inferiore a 15.00 fml.

Media tra i valori di acquisto di tutti i trequartisti/ali alla fine della prima asta di settembre uguale o inferiore a 30.00 fml.

Media tra i valori di acquisto di tutti gli attaccanti alla fine della prima asta di settembre uguale o inferiore a 50.00 fml.

Vincitore premio Fair-Play.

Per ogni di aumento del costo/prezzo di ciascun calciatore tra il suo valore iniziale (della lista della Fantagazzetta dello Sport usata per la 1a asta di settembre - 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 Fantagazzetta 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.

Per ogni 5 fml di diminuzione del costo/prezzo di ciascun calciatore tra il suo valore iniziale (della lista della Fantagazzetta dello Sport usata per la 1a asta di settembre - 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 Fantagazzetta 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.

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 (valore iniziale - finale) 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.*

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 (valore iniziale - finale) 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.*

Monte ingaggi (somma di tutti i cartellini dei giocatori sotto contratto alla prima asta di settembre) **uguale o inferiore a 100 fml.** "Fair-Play Finanziario"

Monte ingaggi (somma di tutti i cartellini dei giocatori sotto contratto alla prima asta di settembre) **superiore a 100 fml.** "Fair-Play Finanziario"

- In caso di "parità" tra 2 o più Manager, il premio si assegnerà al manager con maggior numero di calciatori (ossia vincerà la squadra che avrà in rosa il 1° calciatore il cui valore è aumentato almeno di 5 fml) e, in subordine, a quello che ha il bonus del "mu" e, subito di seguito, del "mo". Se la parità persiste, il premio si assegnerà al manager che ha indovinato più volte il gol del proprio capitano o, in subordine, quello del proprio r

- Il vincitore del premio avrà diritto, come accennato alla lett. C, a **stipulare un contratto** (1 in più rispetto ai massimo 10 stabiliti dall'art. 2), **valido per tutta la stagione** (ovvio che, se si stipuleranno meno di 10 contratti, non ci si sarà avvalsi di tale opzione) e, **esclusivamente in un unico ruolo** (semprechè il costo del cartellino del giocatore rientri nei parametri e nei limiti indicati dalle tabelle del citato art. 2) e, **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 il giocatore dal mercato" solo per la stagione seguente alla vincita del premio, dovendo, per la stagione successiva, rientrare nei massimali per ruolo, previsti dal regolamento.

Es. i Superboys, ad inizio 2014/15, sfruttano l'opzione dell'11esimo contratto (avuto nel 2013/14), stipulando un contratto in più a quelli previsti e mettendo sotto contratto il 12° calciatore (limite massimo di attaccanti "contrattualizzabili"). Indipendentemente dalla decisione dei Superboys, ad inizio 2015/16, dovranno "rientrare nei limiti" e, quindi, avere sciolto il 12° calciatore; dovranno, perciò, rescindere (semprechè non sia scaduto naturalmente il contratto) stipulati l'anno precedente.

O) IL PREMIO "FAIR-PLAY".

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

- I cartellini da conteggiare sono solamente quelli relativi ai "calciatori titolari" (cioè quelli consegnati al tecnico) e a quelli "subentrati dalla panchina", in caso di qualche s.v. o n.s. (cioè in caso di espulsione o infortunio) 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 parità, il premio verrà diviso in parti uguali.

* * * * *



ART. 2 Regole d'asta e contratti

ART. 1
Iscrizione
e Premi

ART. 2
Regole
d'asta e
contratti

ART. 3
Aste di
riparazione

ART. 4
Formazione

ART. 5
Punteggi
partita

ART. 6
Scambi e
prestiti

ART.
Gironi
parime

Premessa:

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

sabato 02.09.17 - 6 giorni prima dell'asta - Riscatti dei prestiti (cfr. art. 6)	domenica 03.09.16 - 5 giorni prima dell'asta - Sottoscrizione contratti ed eventuali rescissioni (cfr. lett. H)	venerdi 04.09.16 - 4 giorni prima dell'asta - Sottoscrizione contratti ed eventuali rescissioni (cfr. lett. H)
--	--	---

A) Il calciomercato iniziale verrà svolto con il metodo dell'**asta pubblica** (dopo le partite di Serie A, per poter visionare meglio tutti i calciatori, come da atavica consuetudine ogni squadra ad avere una **rosa di 33 giocatori** così suddivisa:

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

NEW ● 10 difensori.

NEW ● 12 centrocampisti e/o trequartisti/ali.

- 6 attaccanti.

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

B) Ogni "allenatore", (12), avrà **a disposizione**, all'inizio (cioè già a partire da 5 giorni prima asta di settembre), **500 fantamiloni (fml)** che potrà usare nel modo che preferirà. Dovranno, in seguito e prima di materialmente iniziare l'asta, **sottrarsi i costi dei "contratti"** (corrispondenti a quelli dei cartellini - cfr. lett. H -), e **quelli degli eventuali riscatti delle "comproprietà" ed aggiungersi, invece, i ricavi di eventuali riscatti e rimborsi** (art. 6 lett. B e C) oltre che di bonus e penalità derivanti dal campionato precedente.

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

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

N.B. Per "intoccabili", si intendono quei fml accumulati negli anni precedenti e destinati a operazioni di mercato (scambi, prestiti), che non scadono al termine della stagione e sono utilizzabili per quella seguente o anche quelli derivanti dal rimborso del 50% del costo del giocatore senza contratto che lasci la serie A.

I **fml** eventualmente **eccedenti non** andranno **perduti** e potranno, in ogni caso, essere usati per tutti gli usi consentiti dal regolamento (per esempio, per le operazioni di mercato e 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 da contratti, rescissioni, riscatti e comproprietà.

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

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

D) L'organizzatore (o un banditore esterno, se disponibile) si assumerà il compito di assegnare i giocatori e, in seguito all'estrazione di una lettera, si procederà, per ogni ruolo (difensore, centrocampista/trequarti, attaccante), eccetto che per il portiere, per cui varranno regole cfr. lett. D-bis -, seguendo l'ordine alfabetico successivo alla lettera estratta (non necessariamente dalla lettera "A").

Un banditore (persona esterna, se disponibile) determinerà l'assegnazione dei calciatori. Se uno o più giocatori (che qualsiasi Presidente del Fantacalcio ritenga faccia parte delle 20 squadre di serie A) non sono inseriti nella lista della Fantagazzetta o 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 del 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 titolare, di un'altra squadra), eccetto 4 squadre che alla fine dell'asta rimarranno senza 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 Fantacalcio bisogno di un totale di 24 portieri titolari, i "4 portieri virtuali" garantiscono comunque, un voto alla squadra: un **"4 politico"** quando il 1° non gioca (sempre p.v. in panchina) 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 della stagione, senza portieri di riserva**. Non essendo possibile schierare il p.v. nei moduli di formazione della Fantagazzetta, la Direzione si farà carico, per dette squadre, di acquistare 2 giocatori rimasti liberi sul mercato, al solo fine di consentire al programma di Fantacalcio di completare il file delle loro rose. Ovviamente, schierare uno di essi (in panchina o titolare) equivale a schierare il "portiere virtuale", i cui punteggi verranno conteggiati per la giornata. *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 dell'articolo).

4● L'asta dei portieri si svolgerà **in base alla squadra di appartenenza del singolo portiere, in base al nome del calciatore e, quindi, il "pacchetto portieri" acquistato resterà valido fino al termine della stagione, eccetto che nel caso di prestiti e/o scambi.** *Esempio: se ho i portieri di Napoli e Lazio ed uno dei 5 cambia squadra durante l'anno, rimarranno validi il "pacchetto Napoli" e il "pacchetto Lazio", scartando quello che ha cambiato maglia (es. co.7) e acquistandone uno libero appartenente al Napoli o alla Lazio.*

L'organizzatore, cioè, dopo aver provveduto all'estrazione di una lettera e procedere

l'ordine alfabetico successivo alla lettera estratta, non leggerà la lista dei portieri, meno, nel caso in cui uno o più team abbiano messo sotto contratto il portiere) sq Questa scelta ha come *ratio* quella di evitare *in primis* il rischio di avere, inizialmente la stessa squadra di serie A in diverse squadre del Fantacalcio e, inoltre, che i "furbe la riserva di un team della serie A (puntando sul fatto che in pochi rilancerebbero) 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 dell'asta, ci si "aggiudica una squadra", non si potrà "fare asta" per un'altra squadra quando tutti i 12 partecipanti non abbiano fatto altrettanto**, nè si potrà, ovviamente per una squadra già "aggiudicata".

6● Ovviamente, non potranno "fare asta", fino a quando tutti i partecipanti non avranno "pacchetto-portiere", nemmeno coloro che avranno confermato uno o più portieri (o portieri) della squadra scelta nella asta precedente (possibilità concessa, in seguito all'approvazione del Referendum 2013).

7● Solo dopo che verranno "aggiudicate" tutte le 20 squadre della serie A, ogni sin dovrà:

a) se si è "aggiudicato" 2 squadre, dichiarare di quale delle 2 vorrà tre portieri e di quale vorrà soltanto 2. Dovrà, poi, imputare ad uno solo dei 3 e ad uno solo dei 2 i fml (meno 2) per la squadra (pagando, ovviamente, gli altri 1 solo fml cadauno - da sottrarre all'aggiudicazione della squadra -).

Esempio: se ci si "aggiudica" il Napoli a 25 fantamiloni e la Juventus a 40, si potrà scegliere di prendere i tre portieri dell'una o dell'altra; se, sempre per ipotesi, si dovesse scegliere di prendere i tre portieri dell'una, si dovrà decidere se attribuire 23 fantamiloni 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 e imputare solo di essi i fml spesi (il totale meno 2) per la squadra (ovviamente, in questo caso, in disposizione il cosiddetto "portiere virtuale" come portiere di riserva).

Esempio: se ci si "aggiudica" il Napoli a 25 fantamiloni, si dovrà soltanto decidere se attribuire 23 fantamiloni a Rafael, Andujar, Colombo o chi per esso (pagando, di conseguenza, 1 fml ognuno degli altri due);

c) se un partecipante dichiara di volere i tre portieri di una squadra che si è "aggiudicata" con meno di 3 fml, i tre portieri della squadra scelta varranno, comunque, 1 fantamilione (lett. C art. 2).

8● Se, **per effetto del mercato di Serie A**, una squadra si trovasse nella condizione di avere **portieri appartenenti a 3 o più squadre diverse** (il p.v. equivale ad una squadra che ha necessariamente svincolarne uno d'ufficio (procedendo secondo le regole previste dal regolamento) se si trattasi di portiere prestato o sotto contratto) immediatamente e senza attendere la fine del mercato di riparazione 1 o 2 ed acquistarne (al prezzo di 1 fml - semprechè non si debba fare il mercato di riparazione) qualche altra squadra interessata perchè trovata nelle stesse condizioni -), un allenatore (se c'è) e la cui squadra, però, non appartenga già a qualche altro fantacalcio, dovrà, 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 crediti.

F) Quando un "allenatore" è nell'impossibilità di rilanciare (crediti insufficienti, giocatori non in regola, ruolo completati) deve ritirarsi dalle contrattazioni per il giocatore.

In qualsiasi momento della stagione e, comunque, non oltre la data fissata per la fine del campionato successivo a quello in corso, chiunque abbia un interesse di qualsiasi natura a rilevare un eventuale **errore nel computo dei crediti (fml) residuati** a ciascuna squadra, dovrà farlo prima del 15/05/2014.

un'asta e l'altra. Nel caso in cui, per effetto di questo errore, ci si dovesse trovare r avere speso più fml di quanti se ne possedessero (cioè, in pratica, sono stati acqui senza avere i crediti sufficienti), si avrà un saldo negativo, il quale potrà essere co successiva, se si tratta di un'asta di riparazione (in questo caso, ovviamente, il sal eventualmente essere azzerato, acquistando i necessari fml). Viceversa, cioè nel c nessuna asta di riparazione vengano acquistati i crediti utili, si comincerà il pross con un saldo negativo (alla prima asta del torneo seguente, quindi, dovranno esse debito). *Es. se accumulo un debito di 40 fml nel 2012/ 13, non "sanato" in nessuna 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 2017-2018, coloro che su acquisiranno anche la o le squadre, a secondo dell'ordine cronologico di sostituzio

H) Dalla stagione 2009-10 è entrato in vigore, in sostituzione delle conferme, il **reg** (non più a fine campionato).

MEM Premessa: ai fini dei contratti e di tutte le altre possibili operazioni in cui sia ne quotazione di riferimento, non ci si baserà più sulla ormai celeberrima "magic-list dello Sport, ma si utilizzerà come fonte unicamente fantagazzetta.

1• Oltre le soglie indicate in tabella (cfr. schema alla fine dell'articolo) **non è pos contratto a nessun calciatore.**

2• I contratti che si intendono effettuare *ex novo* e/o semplicemente confermare **comunicati entro e non oltre 5 giorni prima della prima asta di settembre** (entro il 4 settembre 2016), pena l'impossibilità di farne e la conseguente rescissio eventualmente riscattati e per cui non è stata comunicata la durata del contratto messi sotto contratto al massimo della durata prevista per ognuno di essi)..

3• La stipula di ognii **contratto nuovo** (cioè quello fatto firmare ad inizio di ogni fantacalcistico,, *rectius* settembre, non quello già in essere) sarà possibilee **solo del calciatore in oggetto sia presente nella Lista Mantra e non abbia cambi (difesa, centrocamp, trequarti, attacco).**

A partire dalla stagione 2017/ 18, il ruolo di trequartista / ala sarà considerato a ruolo a se stante (non più, quindi, "nuovo") e varranno le classiche regole sulla im confermare un calciatore che lo abbia cambiato..

Es: Callejon (42), attaccante non sotto contratto della Superboys nel 2015/ 16 (anno in cui non esi ruolo di Trequartista/ Ala), nella lista Mantra 2016/ 17 è considerato un'ala (W) e potrà essere me tale per 2 anni (scaglione 31-50)..

A tal fine dovrà essere presa come riferimento **l'ultima lista utile**. Se, quindi, un intende "mettere sotto contratto" non è presente, per qualsiasi motivo, sulla detta "contrattualizzabile"..

Ai fini delle conferme/contratti,, **varrà solo il primo skill/ruolo indicato nella l** quello indicato per primo a sinistra nelle quotazioni Mantra scaricabili dal seguer

4• Nel caso diverso, invece, in cui unn **calciatoreesiaa già sotto contratto** (facci della rosa) **e cambi ruolo / linea** prima della scadenza dello stesso, potrà **riman contratto** (se non si vuole optare per una rescissione - obbligatoria se il suo nom presente nella lista Mantra-), ma nel nuovo ruolo / linea semprechè venga mante 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 determi voglia confermare il contratto del giocatore in oggetto, si dovrà, evidentemente, res altro.

Esempio: se il difensore X sotto contratto fino al 2012 cambia ruolo sulla lista magic della Fant

Esempio: se il difensore Z, sotto contratto fino al 2012, cambia ruolo dalla difesa a quella di attaccante e diventa un centrocampista, ma si hanno già 4 centrocampisti sotto contratto, si dovrà, sempre 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, e detratto dai 500 fml iniziali il prezzo d'acquisto di ognuno di essi prendendo, ovvia riferimento i costi del torneo precedente..

6• **I crediti (fml) iniziali** di ogni squadra (cioè quelli rimasti dopo la prima asta, altre operazioni di mercato, es. scambi, prestiti, comproprietà, compensazioni, cor premi in fml, semprechè, ovviamente, non vadano esauriti in tutto o in parte dura e/o in altre operazioni di mercato) sono **"parzialmente" cumulabili negli anni** esclusivamente tra un'asta ed un'altra dello stesso torneo..

6.1• Infatti, per effetto di referendum, a partire **dalla stagione 2013/2014, la 1 totale finale eventualmente residua dai 500 fml iniziali** che ogni squadra anno per affrontare l'asta **verrà dimezzata**; ne verrà, cioè, a scadere **NEW** immediato a fine campionato) la metà; in caso di un credito dispari, si effettuerà un arrotondamento eccesso. In pratica, se, **NEW** entro la fine dell'asta (non più a fine campionato, non ve 500 fml, verrà sempre dimezzata la parte restante (ciò al fine di non complicare ca evitare che i fml non spesi vengano reintrodotti sul mercato); nb. la formula per calcolare eventualmente da dimezzare è la seguente: residuo I^ asta meno fml "intoccabili"

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

se rimangono 81 (sempre unicamente dei 500 ricevuti a settembre e non spesi), con

6.2• **I crediti, invece, derivanti dalle operazioni di mercato** (scambi, prestiti, compensazioni, contratti, ecc..) **e/o dai premi previsti in fml** non verranno intaccati 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 soldi non scadranno e andranno, quindi, ad incrementare il patrimonio della squadra.

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

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

Esempio: se, invece, una squadra riceve, per qualsiasi operazione, dei fml provenienti da qualcun altro, potrà certamente usufruirne in futuro: X paga 5 fml (frutto delle "buste" che aveva credito residuo) per avere il prestito del giocatore Z alla squadra Y; quest'ultima potrà, ovviamente, fare nessun altro contratto ad alcun difensore fino a quella data.

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

Esempio: se, al termine della stagione 2009/10, si decidesse di confermare un centrocampista a 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 della stagione) **al massimo di 1 portiere (pacchetto-portiere), 4 difensori, 3 centrocampisti, 1 attaccante e 2 attaccanti** (cfr. tabella); uno in più, sempre entro i parametri stabiliti dal 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 ipotetico, una squadra "mette sotto contratto" 4 difensori per 3 anni a decorrere dal 2010/11; potrà, ovviamente, fare nessun altro contratto ad alcun difensore fino a quella data.

potrà, ovviamente, fare nessun altro contratto da alcun giocatore fino a quando non decida di rescinderne qualcun altro)..

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

Se si acquista, entro determinate soglie, un portiere e se, durante il campionato non lo si cede a titolo definitivo, sarà possibile "confermarlo" (al prezzo di acquisto se è stato pagato al massimo 5 fml; per 2 anni, se è stato pagato al massimo 10, e 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 e 17 fml. Come previsto dal regolamento, imputa 15 fml a Buffon. Potrà scegliere di confermare la durata di 1 anno e, per l'effetto, fare il contratto anche al 2° e 3° (o anche ad uno dei portieri della Juventus, per il 2014/15).

In pratica,, **si potrà contrattualizzare un solo portiere** e, ovviamente, acquistare, nelle norme vigenti, il (1) o i (2) portieri della squadra, a cui appartiene il giocatore "confermabile", 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 il "pacchetto" da 3 portieri (n.b. e, quindi, bisogna prendere il portiere virtuale), allora, al costo di 1 fml, prendere il terzo portiere della squadra di cui si possiede il pacchetto aggiungervi, poi, il p.v...

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

Se già si ha un portiere sotto contratto, si potrà "contrattualizzare" (e, quindi, segnare di spunta di colore verde nel file delle rose) solo ed eventualmente l'altro o gli altri della squadra il cui portiere non è sotto contratto; non sono, dunque, "contrattualizzabili" la 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 norme, imputare 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 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, potrò, ovviamente, indicare col segno di spunta verde (quindi rendere "contrattualizzabile") né Handanovic né Carrizo, ma sicuramente "contrattualizzabili", sempreché 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 confermato; quello potrà eventualmente fare il contratto, a fine stagione; i portieri "contrattualizzabili" possono essere 1 o 2, ma, se già ne ho uno, 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. 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..

A partire dalla stagione 2015/16, se il portiere "confermabile" (o sotto contratto da confermare) è, secondo Fantagazzetta, il portiere titolare della squadra di Serie A a cui appartiene (né quello della squadra in cui si è trasferito), non potrà essere messo sotto contratto; andrà rescisso obbligatoriamente il relativo "pacchetto-portiere". Il 1° portiere di Serie A, secondo Fantagazzetta, è quello con la quotazione più alta (rispetto alla squadra in oggetto) sulla lista 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 di C.Rafael (il quale, secondo la lista Fantagazzetta, vale 15 ed è, secondo la Rosa ed almeno inizialmente, il portiere titolare) 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 trovo il 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 senza Scuffet (il quale, secondo la lista Fantagazzetta, vale 11 ed è, secondo la Rosa ed almeno inizialmente, il portiere titolare) 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 trovo il 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 Handanovic (il quale, secondo la lista Fantagazzetta, vale 18 ed è, secondo la Rosa ed almeno inizialmente, il portiere titolare) del Torino; la ratio sta nel fatto che non c'è stata alcuna bravura da parte mia e, per un puro colpo di fortuna, mi trovo il portiere del Torino, pur non avendo puntato su Handanovic, ma su Berni!!

"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, "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 che si preferisce, semprechè, ovviamente, il prezzo d'acquisto consenta di stipulare (vedi tabella).

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

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

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

In questo caso verrà fatta **una differenza tra il valore reale del calciatore (cioè pagato a inizio anno per l'acquisto del suo cartellino) ed il valore potenziale attribuito dalla lista fantafantagazzetta al momento della rescissione del contratto aumentato, però, della metà**; il riferimento sarà, ovviamente, come sopra, l'ultima lista pubblicata e, quindi, se, al momento della rescissione, l'ultima lista fantagazzetta reca il nome del calciatore in oggetto, si andrà a cercarlo nelle liste precedenti del Campionato, finchè non si trova; la *ratio* di questa raddoppio risiede nella necessità di plusvalenze, dato che la Gazzetta, per la "sua" asta parte da 250 fantamiloni, mentre Fantacerimele si parte da 500.

Esempio: se si decide di rescindere il contratto ad un calciatore che si è pagato 30 fml al momento in cui si opta per la rescissione, vale 20 nella lista Fantafantagazzetta dell'anno precedente (quindi 40 fml considerato il raddoppio), la squadra in questione avrà diritto ad 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 sottratta.

In pratica, come nel calcio reale, un investimento verrà valutato come proficuo o meno in base alle proprie strategie di mercato.

14● Se la compensazione sarà "negativa", i crediti mancanti verranno detratti dalla posta iniziale dell'asta.

15● Ovviamente, le rescissioni possono essere operate soltanto quando sono aperte le aste sul calciomercato (non essendo possibile fare questo tipo di movimento di mercato in un qualsiasi momento del campionato), ossia in occasione delle aste (la prima o quelle di riparazione), comunicate entro e non oltre 5 giorni prima dell'asta, per quelle di settembre non oltre 2 giorni prima, invece, per tutte quelle di riparazione, pena l'impedimento di giocare. Ciò al fine di mettere in condizione tutti i Presidenti di conoscere il budget di ciascuna squadra sufficiente anticipo rispetto alla data fissata per le aste.

15.1● Se il giorno di un'asta di riparazione dovesse coincidere con quello della conferenza stampa 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 giocherebbero con uno o più giocatori in meno a disposizione)..

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

16● Una volta rescisso un contratto, il calciatore in oggetto, al fine di evitare che il calciatore vada esposto solo allo scopo di ottenere immediate plusvalenze,, non potrà essere riacquisito nella sessione di mercato, ma solo, purchè sia rimasto "libero" sul mercato, nella successiva sessione di mercato.

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

Ecco la **TABELLA** di riferimento:

Ruolo	Scaglione (prezzo d'acquisto in FML)	Durata del con (con decorrenza dalla stag quella dell'acq
Portieri	1-5	Il contratto può avere una di anni
	6-10	Il contratto può avere una di anni
<u>Massimo 1 contratto</u>	11-15	Il contratto può avere una di anno
	Oltre 15	Il calciatore non può essere n contratto
Difensori	1-10	Il contratto può avere una di anni
	11-20	Il contratto può avere una di anni
<u>Massimo 4 contratti</u>	21-30	Il contratto ha una durata m
	Oltre 30	Il calciatore non può es contratto
Centrocampisti	1-20	Il contratto può avere una di anni
	21-35	Il contratto può avere una di anni
<u>Massimo 3 contratti</u>	36-50	Il contratto ha una durata m
	Oltre 50	Il calciatore non può es contratto
Trequartisti/Ali	1-30	Il contratto può avere una di anni
	31-50	Il contratto può avere una di anni
<u>Massimo 1 contratto</u>	51-70	Il contratto ha una durata m
	Oltre 70	Il calciatore non può es contratto
Attaccanti	1-40	Il contratto può avere una di anni
	41-70	Il contratto può avere una di anni
<u>Massimo 2 contratti</u>	71-100	Il contratto ha una durata m

Oltre 100

Il calciatore non può es
contratto**H-bis) Movimenti dei calciatori con e senza contratto.***Premessa: per una migliore comprensione dei numeri seguenti, si consiglia un'attenta***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 fine carriera) **prima della scadenza** di esso - sempre, ovviamente, entro e non oltre la fine del campionato -, si dovrà fare ricorso alla compensazione tra il valore reale e quello di mercato, secondo i criteri di cui sopra (prendendo come riferimento i dati dell'ultima lista "utile" cioè l'ultima in cui compariva il suo nome) e si dovrà rimpiazzare durante la stagione prevista o anche dopo l'ultima nostra asta di riparazione se, appunto, il calciatore non viene acquistato a mercato del Fantacerimele chiuso (l'esempio classico è quello del calciatore che va a giocare dopo il 31 gennaio in Cina, dove il mercato è aperto, a differenza nostra). Nel caso in cui ci si dovesse trovare nella condizione di non avere, in cassa, gli euro per compiere questa operazione, si avrà un saldo negativo, il quale potrà essere coperto in una successiva, se si tratta di un'asta di riparazione (in questo caso, ovviamente, il saldo potrà eventualmente essere azzerato, acquistando i necessari fml). Viceversa, cioè se in nessuna asta di riparazione vengano acquistati i crediti utili, si comincerà il prossimo anno con un saldo negativo (alla prima asta del torneo seguente, quindi, dovranno essere coperti i debiti). Ciò, in analogia a quanto previsto dalla lett. F dell'art. 2. *Es. se accumulato un debito nel 2015/16, non "sanato" in nessuna asta di riparazione, comincerò l'asta del 2016/17 sottrarre al credito generale residuo.*

NEW Nel caso di "movimentazione" di qualsiasi calciatore sotto contratto - nuovo o in prestito - partire dalla stagione 2017/18 (ossia da settembre 2017 in poi), **la squadra acquirente, a qualsiasi titolo, un calciatore sotto contratto** potrà usufruire delle prestazioni del calciatore esclusivamente fino al termine della stagione in corso.

Tale regola, nata per effetto di apposito referendum indetto per combattere il "cavallo di ritorno", si applica anche se la squadra acquirente ceda, poi, il calciatore di nuovo ad altra squadra nel corso della stagione. Il giocatore, infatti, dovrà essere considerato sempre come appartenente a quella squadra, dal numero di squadre che dovessero disporne durante la stagione, dovrà essere sempre quello che lo ha avuto per ultima.

Ovviamente, quindi, il calciatore sotto contratto potrà essere acquistato a titolo di prestito (gratuito/onerato), ma senza alcun diritto/obbligo di riscatto e su di esso non potrà essere fatto valere alcun altro diritto da nessuna delle squadre che lo posseggano, poiché, alla fine della stagione seguente, dovrà essere liberamente acquistabile da chiunque in sede di asta. Quindi, altrettanto ovviamente, se il giocatore viene acquistato a titolo definitivo, le compensazioni previste dal Regolamento e il contratto perderà immediatamente di validità. Se invece viene acquistato in prestito, il contratto dovrà essere resciso d'ufficio a fine stagione e la compensazione tra valore reale e potenziale, così come prevista dal Regolamento, dovrà essere dunque, a fine stagione, il calciatore dovrà essere "liberato".

NEW Se, invece, un calciatore **senza contratto** (eccetto il caso di calciatore in prestito) al momento della stagione - sempre, ovviamente, entro e non oltre la fine del campionato - lascerà la serie A, sarà concesso alla squadra rimasta senza il giocatore, (i crediti "cumulabili") pari al 50% (arrotondabili per eccesso) del valore di acquisto - carta di mercato (quotazione di fantagazzetta) e sarà possibile rimpiazzarlo durante la stagione prevista o anche dopo l'ultima nostra asta di riparazione se, appunto, il calciatore non viene acquistato a mercato del Fantacerimele chiuso (l'esempio classico è quello del calciatore di serie A che va a giocare dopo il 31 gennaio in Cina, dove il mercato è aperto, a differenza nostra, fino al 30

dopo il 31 gennaio in Cina, dove il mercato è aperto, a differenza nostra, fino al 20

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

Se un calciatore sotto contratto viene scambiato a titolo definitivo, **il contratto è automaticamente efficace** senza, però, ricorrere alla compensazione tra valori prevista solo nei casi di rescissione.

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

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

Per il caso in cui un **giocatore prestato** (anche il portiere) dovesse **lasciare la squadra** **mercato di gennaio**, vedi art. 6, lett. B, co. 3.

* * * * *



ART. 3 Aste di riparazione

ART. 1 Iscrizione e Premi	ART. 2 Regole d'asta e contratti	ART. 3 Aste di riparazione	ART. 4 Formazione	ART. 5 Punteggi partita	ART. 6 Scambi e prestiti	ART. 7 Gironi parime
---------------------------------	---	----------------------------------	----------------------	-------------------------------	--------------------------------	----------------------------

A) Si effettueranno **due aste di "riparazione"**, orientativamente prima dell'apertura del mercato (31 gennaio 2017) e dopo la chiusura del calciomercato reale (31 gennaio 2017):

- **la prima, venerdì 15/12/2017**, ossia prima dell'inizio della 15a giornata del Football
- **la seconda, venerdì 16/02/2018**, ossia prima dell'inizio della 23a giornata (seconda data utile per poter utilizzare la lista 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 **nei giorni di venerdì o di sabato** (nel caso di mancato accordo, sarà compito dell'Organizzatore discrezionalmente e tenendo conto delle sue reali disponibilità, il giorno e l'ora decise in un giorno diverso).

Solo durante le suddette aste sarà possibile effettuare i movimenti di mercato previsti.

C) Le aste di riparazione si svolgeranno con lo stesso metodo e con le stesse regole previste per il mercato estivo-autunnale.

La partecipazione ad esse non è obbligatoria (come sarebbe preferibile per l'assegnazione, quindi, **chi sia impossibilitato** a presiedere alla o alle sedute fissate e non abbia delega, **potrà, entro e non oltre il giorno seguente l'asta di riferimento** (senza essere non oltre il termine massimo per la consegna delle formazioni) **e sempreché il proprio quota sia regolare, acquistare i calciatori "rimasti liberi" sul mercato** e comunicandogli le proprie scelte entro il suddetto limite temporale. Per poter sfruttare tale ultima possibilità, però, bisogna comunicare in Direzione (se non sarebbe inteso scartare all'asta (se personalmente presenti o per delega), che i calciatori liberamente acquistabili dagli altri partecipanti.

D) Ogni squadra avrà a disposizione **solamente i fantamilioni rimasti al calcio**

- Nel caso non ne possieda (o, pur possedendone, voglia incrementare la propria quota economica) e voglia comunque partecipare all'asta, dovrà versare **€ 1,00 per ogni fantamilione** (cfr. anche art. 2 lett. H co. 7) e tutti gli acquisti effettuati verranno "in contante" contenuti nelle buste.

- L'offerta rimarrà segreta fino all'apertura delle buste che vi saranno consegnate prima delle aste.
- Dalla presente stagione, per dare al termine "riparazione" un valore quanto più realt  nonch  per risolvere definitivamente il problema delle "buste" dei c.d. "doppi composte da due elementi), verr  attuata, per le aste di riparazione, il **c.d. "Te** Ogni squadra, cio , potr  acquistare un massimo di fml utilizzabili per l'asta in della propria posizione in classifica nella giornata immediatamente precedente la riparazione. Il tutto in base alla tabella che segue:

Posizione classifica	Limite busta
12^	� 100,00
11^	� 95,00
10^	� 90,00
9^	� 85,00
8^	� 80,00
7^	� 75,00
6^	� 70,00
5^	� 65,00
4^	� 60,00
3^	� 55,00
2^	� 50,00
1^	� 45,00

- Il 60% della somma ottenuta in totale andr  ad incrementare i primi tre percentuali dell'art. 1;
- L'altro 40% della somma ottenuta in totale andr , invece, ad incrementare in 1 previsti per i vincitori della classifica a punti e del Top Manager.

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

F) Ogni squadra potr  aggiudicarsi uno o pi  giocatori liberi qualunque (o un debba cambiare un portiere) e sar  obbligata ad arrestarsi nella contrattazione esaurisca i crediti (fml) a disposizione.

G) Quando una squadra si aggiudica un giocatore, dovr  scartarne un altro questi diventer  un calciatore libero e dunque potr  essere chiamato come oggetto. Ciascun partecipante potr  anche, a differenza della prima asta di settembre dove come da consuetudine consolidata, questa operazione, anche "riscartando" un acquistato oppure "riacquistando" un giocatore appena scartato o, ancora, scartare per poi tentare di riprenderlo magari ad un costo inferiore, se ne ravvisi l'opportunit  esclusivamente alla presenza di tutti i partecipanti presenti, in modo che, appurata la possibilit  di "fare asta" sul o sui calciatori in oggetto.

H) Cedere (quindi, scartare) un giocatore sotto contratto entro i termini previsti fuori da essi, cio  in sede d'asta, questi calciatori non potranno pi  essere **rescindere il suo contratto** (cfr. art. 2 lett. H).

Se uno o pi  giocatori non   inserito nella lista della Fantagazzetta utilizzata per

dovrà obbligatoriamente essere sostituito.

I) Non è possibile, invece, cedere (quindi, scartare) un calciatore prestato a 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 del materialmente, è terminata l'asta), sarà possibile effettuare le operazioni previste **prestiti**).

* * * * *



ART. 4 Formazione

ART. 1 Iscrizione e Premi	ART. 2 Regole d'asta e contratti	ART. 3 Aste di riparazione	ART. 4 Formazione	ART. 5 Punteggi partita	ART. 6 Scambi e prestiti	ART. 7 Gironi parime
---------------------------------	---	----------------------------------	----------------------	-------------------------------	--------------------------------	----------------------------

Premessa:

*per facilitare a tutti i partecipanti la comprensione dell'articolo che segue, consultate il **riassuntivo** sottostante contenente un piccolo **vademecum delle "cose da non fare" 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)
--	--------------------	-------------------	--

A) Le formazioni dovranno essere comunicate **esclusivamente tramite** **accedendo, tramite login, alla propria pagina personal** <http://leghe.fantafantagazzetta.com/>.

B) La formazione dovrà pervenire all'organizzatore, in uno dei modi suindicati (o in qualsiasi altro giorno fissato in caso di turni o anticipi infrasettimanali) **entro un'ora prima del eventuale anticipo** (sia che si vogliano impiegare i calciatori impegnati in un'altra partita) (sia che si vogliano impiegare i calciatori impegnati in essi, che nel caso di **manca di anticipi, di domenica** o 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 delle partite.

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

C) In caso di contestazioni (da parte di chiunque abbia un interesse di qualsiasi genere) conteggi effettuati manualmente dalla Direzione e, per analogia, qualsiasi altro conteggio effettuato, a pena di decadenza del turno successivo a quello in oggetto (cioè dal turno in cui è stato commesso l'errore), l'orario previsto per la consegna delle formazioni della giornata sarà considerato consolidato e non più correggibile.

D) Ognuno dei partecipanti al torneo potrà **visualizzare qualsiasi formazione** e **direttamente dall'apposito link "Formazioni" nella propria pagina** <http://leghe.fantafantagazzetta.com/fantacerimele>

E) La formazione dovrà essere composta da **11 titolari e 12 riserve** (di cui massimo 11 calciatori di qualsiasi ruolo ed inseriti in qualsivoglia ordine), secondo le

sistema di gioco denominato [Mantra](#).

F) I moduli consentiti sono:



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

- Al calciatore che, contraddistinto dalla lettera ©, realizzi 1 gol (partendo dalla formazione consegnata o dalla panchina se subentra a qualcuno s.v. o n.g.), verranno conteggiati in più per ogni rete effettuata (oltre al +3 già previsto).
- Nel caso in cui nella formazione consegnata **non** venga **indicato** il © (o, per esempio, non viene indicato uno in panchina / tribuna oppure più di uno, ecc), la squadra non ne andrà a cercarlo a ritroso nelle precedenti formazioni fino a quando non venga trovato che sia anche titolare nella formazione della giornata in oggetto. Nel caso in cui non viene indicato un "capitano" in nessuna delle giornate pregresse, verrà insignito della sigla il primo attaccante.
- Se il "capitano" **non gioca** (o prende un s.v.), si andrà a cercarlo in primis nella formazione titolare, partendo dall'ultimo attaccante della formazione titolare e, procedendo a ritroso, fino al portiere finché non si trova un giocatore che possa essere "insignito della sigla". In subordine, si andrà a cercarlo tra i calciatori eventualmente subentrati dalla panchina. Esempio: se si gioca con 3-4-3 e non gioca il giocatore n. 11 contraddistinto dalla lettera ©, si andrà a cercarlo tra l'attaccante n. 10, poi il n. 9, poi il centrocampista n. 8, il n. 7, il n. 6, il n. 5... e, infine, il portiere.

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 **contrassegnato dalla lettera ®**.

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

- Nel caso in cui nella formazione consegnata **non** venga **indicato** il ® (o, per indicare uno in panchina / tribuna oppure più di uno, ecc), la squadra non ne andrà a cercarlo a ritroso nelle precedenti formazioni fino a quando non venga trovato che sia anche titolare nella formazione della giornata in oggetto. Nel caso in cui non ci sia un "regista" in nessuna delle giornate pregresse, verrà insignito della sigla il centrone.

- Se il "regista" **non gioca** (o prende un s.v.), si andrà a cercarlo in primis nella formazione inviata, partendo dall'ultimo attaccante della formazione titolare e, procedendo a ritroso 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 lettera ®, si cercherà l'attaccante n. 10, poi, il n. 9, poi il centrone n. 8, il n. 7, il n. 6, il n. 5... e, infine, i giocatori subentrati dalla panchina.

- Potrà essere scelto, come “regista”, anche chi già è stato nominato “capitano”.

I) All'atto della consegna della formazione, si dovrà scegliere chi, tra i propri titolari in difesa (nel mantra, per forza un difensore), andrà a marcare un attaccante **"marcatore a uomo"**, e chi, tra i propri giocatori schierati titolari in attacco (nel mantra, per forza un attaccante), dovrà essere il **"marcato"** dal difensore avversario.

- Se il difensore nominato "marcatore a uomo", indicato con la locuzione **"mu"**, marcherà un attaccante "marcato", indicato con la locuzione **"mo"**, verrà determinato il punteggio di giornata.

- Nel caso in cui sia l'attaccante "marcato" ad ottenere un voto più alto, non verrà assegnato il 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+1+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 fino al primo difensore finché non si trova un difensore "mu". In subordine, si andrà a cercarlo tra i giocatori eventualmente subentrati dalla panchina. In ulteriore subordine, si andrà a cercarlo nelle precedenti formazioni fino a quando non venga trovato un "mu" che sia anche titolare nella formazione della giornata in oggetto.,

Esempio: se si gioca con una difesa a 3 e non gioca il giocatore n. 4 contraddistinto dalla lettera "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 inviata, partendo dall'ultimo attaccante e, procedendo a ritroso, arrivando al primo attaccante finché non si trova un attaccante o un centrone "mo". In subordine, si andrà a cercarlo tra gli attaccanti ed i centroni eventualmente subentrati dalla panchina. In ulteriore subordine, si andrà a cercarlo a ritroso nelle precedenti formazioni fino a quando non venga trovato un "mu" che sia anche titolare nella formazione della giornata in oggetto.,

Esempio: se si gioca con un attacco a 3 ed un centrocampista a 4 e non gioca il giocatore n. 1, la locuzione "mo", diventerà "mo" l'attaccante n. 10, poi, il n. 9, poi il centrocampista n. 8, il n. 7 quello/i eventualmente subentrati dalla panchina.

- Nel caso in cui nella formazione consegnata **non** venga **indicato il "mu" o il "per errore**, ne vengano indicati più di uno, venga indicato un "marcatore a uoi schierato in panchina / tribuna oppure siano, rispettivamente, un difensore o appartengano addirittura ad un'altra squadra, ecc, la squadra non ne sarà priva: cercarlo a ritroso nelle precedenti formazioni fino a quando non venga trovato quello che sia anche titolare nella formazione della giornata in oggetto; nel caso in cui non ci sia un "mu" e/o un "mo" in nessuna delle giornate pregresse, verranno insigniti del ruolo (Mo) rispettivamente il primo difensore e l'ultimo attaccante.

LE COMUNICAZIONI PREVISTE DALLE LETTERE (G), (H) ED (I) - CAPITANO, MARCATORE E MARCATO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE, ENTRO GLI ORARI PREVISTI PER LA CONSEGNA DELLE FORMAZIONI, SPEDENDO UN BUSTO PRIVATO INDIRIZZATO A: "DIREZIONE". L'Organizzatore provvederà, 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 Fantafantagazzetta, sempreché, però, si sia comunque riusciti, con altre modalità (post sul gruppo Facebook, Mail, sms ecc) ed entro i limiti orari stabiliti, a comunicare la propria formazione (capitano, regista, marcatore e marcato), sarà cura dell'Admin della Lega Fantacalcio la pubblicazione delle formazioni non pervenute.

I calcoli relativi a bonus e malus derivanti dalle lettere suddette verranno classificate nella pagina di Fantafantagazzetta del dettaglio risultati.

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

M) In caso di mancata (o ritardata) comunicazione della formazione, verrà pubblicata la stessa formazione della settimana precedente (per "settimana precedente" si intende l'ultima formazione materialmente consegnata per il Campionato in ordine alla giornata in questione). La mancata consegna della formazione invalida la consegna delle sigle entro i limiti.

Ovviamente, **se la mancata (o ritardata) formazione è quella relativa alla giornata in questione**, non potendo far riferimento a formazioni precedenti, verrà schierato il classico modulo 4-4-2: saranno, cioè, considerati titolari i calciatori in base all'ordine di arrivo per i "panchinari", inseriti a coppie di due giocatori per ruolo (3 gli attaccanti. Il ©, il ®, il (mu) ed il (mo), saranno, rispettivamente, il primo a centrocampista, il primo difensore e l'ultimo attaccante; stesse regole nel caso in cui si debba indicare uno di questi 4 "ruoli". Tale ultimo capoverso si applicherà, salvo diversamente specificato, Fantafantagazzetta.

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

* * * * *



ART. 5 Punteggi partita

ART. 1
Iscrizione
e PremiART. 2
Regole
d'asta e
contrattiART. 3
Aste di
riparazioneART. 4
FormazioneART. 5
Punteggi
partitaART. 6
Scambi e
prestitiART. 7
Gironi
parime

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

Punteggio	Gol
Meno di 66 punti	0
da 66 a 71,75	1
da 72 a 75,75	2
da 76 a 79,75	3
da 80 a 83,75	4
da 84 a 87,75	5
da 88 a 91,75	6
da 92 a 95,75	7
e così via...	...

B) I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punti nel gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che hanno ricevuto punteggio (s.v. -senza voto- o n.g. -non ha giocato-), per un massimo di tre per squadra.

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

D) Sono **possibili al massimo 3 sostituzioni, compreso il portiere, secondo il sistema di gioco denominato Mantra**, il quale, comunque, rispetterà i dettami della seguente tabella:

TABELLA DELLE SOSTITUZIONI										
PC	PG	AR	TI	DI	CA	IN	ED	DE	DI	DI
OK	OK	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5
*	OK	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5
NO	NO	OK	**	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5
NO	NO	**	OK	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5
NO	NO	NO	OK	NO	-0,5	OK	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5
NO	NO	NO	NO	OK	OK	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5
NO	NO	NO	NO	*	OK	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5
NO	NO	NO	*	NO	-0,5	OK	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK	-0,5	-0,5
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	-0,5	OK	-0,5
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	-0,5	-0,5	OK
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

* OK negli schemi con i ruoli in alternativa. Negli altri casi NO
 ** OK negli schemi con i ruoli in alternativa. Negli altri casi -0,5
 1 tutti gli schemi tranne 3-5-2, 4-4-2 e 4-4-1-1
 2 solo 3-5-2, 4-4-2 e 4-4-1-1

N.B. Nella colonna (in verticale, a sinistra) il calciatore/ruolo da sostituire. In riga (orizzontale, in alto) il potenziamento.

- Ogni qual volta un **calciatore non riceva un voto in pagella** (non per omi perché il giornalista de La Fantagazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v ad **effettuare le sostituzioni dalla panchina**, come da regolamento, **salvo i** seguito elencati, in cui **il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'uffi** applicazione da parte di Fantafantagazzetta:

- 1) bonus e malus: il calciatore (eccetto il portiere) **s.v.** che ottiene un **bonus** parato) riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipender giocato;

- 2) il calciatore (eccetto il portiere) **s.v.** che viene **solo ammonito** riceve 5,5 punti sottratto il malus per l'ammonizione.

- 3) il calciatore **s.v.** (anche il portiere) che viene **espulso** prende 4 punti d'uffic malus per l'espulsione);

- 4) il calciatore **s.v.** che **sbaglia un rigore** o che **fa un'autorete** riceve 6 punti d sottratti i relativi malus).

- 5) il **portiere s.v.** sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 p vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) **se ha giocato** (eventuali minuti di recupero inclusi).

- 6) il **portiere s.v.** che **non ha giocato per almeno 25'** (eventuali minuti di rec **viene conteggiato**, cioè è come se non fosse sceso in campo (eccetto nel caso in o venga espulso) -. Se come malus ha subito la **sola ammonizione** e **non** ha pre conteggiato.

D-bis) Non esiste, pertanto, **il cosiddetto “6 politico”**, **a meno che** non si trat **a tavolino** (vale esclusivamente in questo caso il **“6 politico puro”** <ossia senza e penalità; quindi indipendentemente dal fatto che il giocatore schierato nella forn panchina sia realmente presente in campo>).

- In caso di **partite sospese**, valgono i dati pubblicati dall'Admin sulla Fantafantagazzetta.

- In caso di **partite rinviate** (quindi 1: mai iniziate; 2: pur se sospese, fat decisione del Governo del calcio, senza considerare i minuti giocati; 3: giocate co posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno di calendario), inve alla giornata saranno **rinviati all'esito del recupero**.

- In caso di **intero turno rinviato**, quando se ne abbia la conoscenza **con congr** venga ufficilizzato dalla Lega Calcio prima del termine orario massimo previs delle formazioni (per esempio, per uno sciopero dei calciatori o una morte improv con termine alle ore 17,00), ovviamente, **le formazioni dovranno consegn** modalità (cioè, sempre entro un'ora prima dell'inizio delle partite o, se previst anticipo), **nel giorno fissato per il recupero** della giornata saltata. In pratica stata una "sosta di campionato" e la situazione è chiaramente analoga.

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

E) •La fonte dei voti sarà "Italia". I “Voti Italia” sono frutto di una ‘sintesi ragior

redazioni tradizionali. Lo staff addetto, che non fa capo a nessuna redazione, valuta queste ed esprime un voto "riassuntivo" con la facoltà di "definirlo" secondo vista. Non si tratta, quindi, assolutamente di una media matematica arrotondata anche se per la natura stessa con cui i Voti Italia nascono, spesso può coincidere con una media. In ogni caso il Voto Italia non sarà mai al di sotto del voto più basso di sopra del più alto (ex. Tizio prende 6 - 5,5 - 7 con le redazioni, il suo Voto Italia sarà comunque 6 e 7). E' un voto che dovrebbe essere particolarmente "rassicurante" poiché è la pluralità di giudizi (quelli delle singole redazioni) e un ulteriore filtro finale che lo staff addetto. In tal modo anomalie, forti oscillazioni ed estremizzazioni sui voti hanno essere smussate.

- La **fonte dei bonus e malus** sarà "Italia". Per ammonizioni ed espulsioni sarà quella delle principali fonti nazionali disponibili prima della pubblicazione. Per gli assist il vigore è lo stesso della redazione Napoli. Ma, bene precisarlo, le situazioni al limite sono all'ordine del giorno ed è probabile che di tanto in tanto l'interpretazione del regolamento possa essere diversa da parte dello staff di Voti Italia che godrà di piena autonomia decisionale. Per i gol dubbi/autoreti, Voti Italia si adeguerà sempre e comunque alle decisioni del Cor del Giudice Sportivo.
- La **fonte di ammonizioni ed espulsioni** sarà esclusivamente quella del **Cor del Giudice Sportivo**.

F) Il punteggio ottenuto da ogni giocatore è dato dal voto in pagella, penalità:

Bonus:

- +3 per ogni gol segnato;
- +1 per ogni assist servito; per assist si intende il passaggio volontario da parte di un giocatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. L'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza 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 i calci d'angolo, le punizioni e le rimesse laterali. Gli assist di giornata, valutati dalla redazione de La Fantagazzetta dello Sport, verranno pubblicati nelle pagine dedicate dello 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 1-0, 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 più di una rete; se il primo è un autogol, diventerà decisivo il secondo e così via;
 - *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".
- +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

G) La squadra (o le squadre) che realizzerà (o realizzeranno) il **punteggio partito al resto dei partecipanti riceverà (o riceveranno) 10 punti in più nella classifica generale, senza, però, considerare in nessun caso il bonus dei punti di**

* * * * *



ART. 6

Scambi e prestiti

ART. 1
Iscrizione
e Premi

ART. 2
Regole
d'asta e
contratti

ART. 3
Aste di
riparazione

ART. 4
Formazione

ART. 5
Punteggi
partita

ART. 6
Scambi e
prestiti

ART. 7
Gironi
parime

Premesse:

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

> E' possibile effettuare operazioni di mercato tra 2 squadre **dalla conclusione della sessione autunnale fino al termine della seconda giornata successiva alla fine della sessione di riparazione invernale** (in pratica dal 08.09.17 fino alla 25esima giornata del campionato fissata per il 04.03.2018, 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 essere conclusa l'operazione di mercato deve essere comunicata (così come spiegato al punto seguente), entro la mattina dei 3 giorni precedenti alla consegna delle formazioni della giornata suddetta. Unica eccezione al 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 calciomercato - scambi e prestiti - tra le squadre interessate e, quindi, fino ad essere conclusa la stessa). Ben può succedere, infatti, per esempio, che, appena conclusa un'asta di riparazione, si perfezioni 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** deve essere **comunicata solo ed esclusivamente all'indirizzo mast_e_fest@figc.it**. 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 (dati di compensazioni, oneri ecc.), proveniente **da ciascuna delle squadre coinvolte**, e ratificata dall'accordo;

2) attraverso i **moduli speculari** (debitamente compilati, salvati ed inviati) appositamente predisposti nella sezione http://www.fantacerimele.net/movimenti_mercato.html, provenienti **da ciascuna delle squadre coinvolte**, pena la mancata ratifica dell'accordo, la quale indicherà con il nome del giocatore "scambiato" tutti i dati necessari. In una operazione composta da più movimenti, solo il modulo non è valido, tutta l'operazione è inficiata poichè, essendo stati comuni

momento, si presume che le operazioni si intendevano strettamente collegate e conn

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; ovviamente, non si operino scambi multipli.

Si può cedere a titolo definitivo anche il Portiere Virtuale, ma, ovviamente, la società deve acquistare i due portieri dell'altro team coinvolto nello scambio e compensare i mancanti. Chi ha un p.v., infatti, ha 3 portieri di un'altra squadra e, quindi, nello scambio, di altri due portieri; deve, perciò, conferire all'altro team la differenza tra i 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 5 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 ruolo composto, appunto, da 3 giocatori). Nel caso di scambi di portieri, bisogna "pacchetto-portiere" con identico titolo ed elementi (non posso, ad es., scambiare i portieri con quello composto da 2 di un'altra squadra, nè scambiarne uno di prestito); essendo, appunto, un pacchetto, dovrà essere considerato lo scambio non in riguardo al singolo calciatore.

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

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

4) Verrà attuata, però, una compensazione tra i valori potenziali (reali) dei calciatori: la differenza verrà assegnata, esclusivamente in fml, alla squadra che cede il calciatore con il valore più alto (questi crediti andranno, quindi, ad incrementare il valore di quest'ultima e potranno, di conseguenza, essere utilizzati nelle aste successive e nella vendita). La ratio di questa novità risiede nella volontà di evitare conferimenti sproporzionati tra lo scambio definitivo al prestito oneroso (dove appunto si tiene conto dei valori reali). Il riferimento di fantagazzetta, inoltre, è certamente più oggettivo rispetto all'acquisto dei singoli calciatori, spesso "dopato" da innumerevoli circostanze.

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

5) Per poter effettuare uno scambio, è necessario avere a disposizione una compensazione; è indispensabile, quindi, che il patrimonio di una squadra non sia 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 compensare.

Esempio: trattando, ancora, le ipotesi dei commi precedenti, è necessario che la squadra Y possa 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 accapare il calciatore desiderato.

8) Non è ammessa la corresponsione di più fml rispetto a quanti ne sono necessari per la compensazione.

9) Nel caso di una compensazione favorevole, non è possibile rinunciare ai fml

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).

B) PRESTITI (titolo provvisorio).

- Si ha un prestito quando 2 squadre si scambiano a titolo provvisorio 1 o più calciatori.
- Poichè non è possibile avere giocatori in rosa in più o in meno rispetto al numero 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 è obbligatoriamente prestaglie 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. Ovviamente, non si operino prestiti multipli.

Si può cedere a titolo provvisorio, ma solo senza diritto di riscatto, anche il Portiere. Poichè, ovviamente, la squadra che lo cede deve acquistare in prestito (senza o con diritto di riscatto) due portieri dell'altro team coinvolto nell'operazione (che non potrà avere i portieri di serie A più il p.v.), poichè chi ha un p.v. ha 3 portieri di un'altra squadra. Se una squadra ha bisogno, in caso di prestito, di altri due portieri;

2) Si potranno prestare al massimo 2 giocatori per ogni ruolo (3 nel caso di un ruolo composto, appunto, da 3 giocatori) **e per una sola volta da una squadra** (cioè, il prestito di ritorno non sarà possibile prestare un giocatore per un altro). Per i prestiti di portieri, bisogna scambiare tutto il "pacchetto-portiere" con identico titolo (cioè quelli di riserva (cioè quelli con il cartellino inferiore) non potrà senza essere stabilito il riscatto).

Esempio: se una squadra presta a qualsiasi titolo il calciatore X ad un'altra squadra, quest'ultima è obbligata a restituirlo alla squadra da cui l'ha ricevuto in prestito prima che termini la stagione.

3) Qualsiasi tipo di prestito ha validità fino al termine della stagione in corso. 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, anche per i prestiti dei portieri, che vengano a trovarsi nella situazione prevista e contemplata 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 squadra che ne ha ottenuto il prestito potrà essere acquistato da un'altra squadra (in sede di 2° e 3° mercato) (17.02.2017); su detto calciatore, ovviamente, alla fine della stagione in corso non potrà vantare alcun diritto e/o opzione, in quanto trattasi di un calciatore acquistato da una squadra. Per evitare che una squadra giochi i restanti mesi del campionato, con un giocatore in prestito, dovrà, quindi, al termine del torneo, essere lasciato libero sul mercato. Ovviamente, non andrà in alcun modo ad interferire con il prestito così come con l'acquisto, che, quindi, rimarrà inalterato in tutti i suoi 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, per andare al West Ham, costringendo KKC a giocare con 6 attaccanti (anzichè 7, con diritto di riscatto), SPI ha potuto sfruttare il diritto di riscatto su El Shaarawy. Con la presente modifica, KKC avrebbe potuto acquistare il giocatore X libero sul mercato, che sostituisce Borriello (il quale, chiaramente, a fine anno, sarebbe tornato ugualmente a SPI!), mentre, SPI, cambiando nulla, potendo (sempre a fine anno) ugualmente sfruttare l'opzione di riscatto su El Shaarawy, non avrebbe potuto vantare alcun diritto (es. fagli un contratto, ecc...), dovendo lasciare libero sul mercato.

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

Con la presente modifica, SAN avrebbe potuto acquistare un giocatore libero sul mercato, che sostituisce A. Pereira (il quale, chiaramente, a fine anno, sarebbe tornato ugualmente a SAN!), mentre, cambiato nulla, potendo ugualmente sfruttare la possibilità di fare un contratto a Rossettini, che, senza riscatto, gli sarebbe rientrato; sul giocatore X, però, a fine stagione, non avrebbe potuto fare un contratto, ecc...), dovendolo obbligatoriamente lasciare libero sul mercato.

4) Nei prestiti non verrà attuata alcun tipo di compensazione tra il valore potenziale del calciatore poichè non si tratta di scambi a titolo definitivo, ma pro
Esempio: se una squadra presta, a qualsiasi titolo, il calciatore X, che costa 1 fml, ad un'altra squadra presta il calciatore Y, che costa 10 fml, non si dovrà fare nessuna operazione per attribuire quei 9

• In qualsiasi tipo di prestito **si può decidere, contestualmente al momento attribuire ad una delle 2 squadre un diritto o un obbligo di riscatto su un portiere il valore del suo cartellino rientri nei massimali previsti per i contratt**
 portiere può essere previsto solo ed esclusivamente per i portieri "confermabili", 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 poichè il prezzo dell'attaccante è di 20 fml inferiore al limite massimo confermato 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 necessariamente inferiore ai 10 fml del cartellino), purchè il cartellino/prezzo d'acquisto rientri nei limiti massimali previsti per la stipula dei contratti per i difensori.*

• **La società a favore della quale è stato fissato il diritto di riscatto e che intende esercitare tale diritto, dovrà, entro e non oltre il 02.09.17) e semprechè, nel frattempo, il calciatore non cambia ruolo, versare nelle casse della società di partenza del calciatore il prezzo del riscatto fissato. Il giocatore rientrerà nella squadra di origine.** I fml versati saranno detratti dal budget iniziale della società.
Esempio: la società X presta un centrocampista del costo di 30 fml alla società Y, concedendole a Y 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).

• **La società a favore della quale è stato fissato l'obbligo di riscatto (semprechè non sia presente in serie A, dovrà, entro e non oltre il 02.09.17 e semprechè, nel frattempo, abbia cambiato ruolo oppure non sia più presente in serie A, versare nelle casse della società di partenza del calciatore il prezzo fissato. Il giocatore, quindi, non rientrerà nella squadra di origine.** I fml versati saranno detratti dal budget iniziale della società.
Esempio: la società X presta un centrocampista del costo di 30 fml alla società Y, concedendole a Y l'obbligo 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).

Esempio: la società X presta un centrocampista del costo di 30 fml alla società Y, concedendole a Y l'obbligo 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 previsti per la stipula dei contratti) e non abbia cambiato ruolo sulla Lista Mantra) verrà considerato a titolo definitivo "confermato" e la società che ha esercitato tale diritto dovrà solamente versare il prezzo del riscatto che decorrerà dalla prima asta di settembre (cioè quella successiva al riscatto; in pratica, la stagione che sta per cominciare). Se, quindi, il calciatore non è presente, per qualsiasi motivo, sulla detta Lista Mantra, il contratto sarà "riscattabile/contrattualizzabile".**

Esempio: se la società X eserciterà il diritto di riscatto su un attaccante entro i 2 giorni previsti prima della prima asta di settembre 2011 e vorrà fargli sottoscrivere un contratto di 2 anni, la durata del contratto decorrerà dalla prima asta di settembre 2011; il contratto che gli farà firmare entro il giorno prima della prima asta del settembre 2011, dovrà essere di 2 anni.

del 2011-2012; ciò per evitare che, furbescamente, un calciatore possa essere trattenuto ben oltre per i contratti (sarebbe ciò che avverrebbe se non si prevedesse come obbligatorio il contratto al cui questi verrebbe trattenuto non solo per i mesi rimanenti alla fine della stagione in corso, ma, per il contratto a partire dalla fine del 2011-12 con scadenza 2013-14 - 4 anni nella stessa squadra massimi consentiti).

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

Esempio: se la società X eserciterà il diritto di riscatto su un difensore, ma ne ha già 4 sotto contratto, 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 all'asta. Il valore del calciatore Z resterà sempre di 40 fml.

● **I prestiti possono essere gratuiti (con o senza diritto / obbligo di riscatto) senza / obbligo di riscatto.** A partire dalla stagione 2017/18 (ossia da settembre) in virtù dei risultati del Referendum sul fenomeno del c.d. "riciclo" di fml, il limite massimo per dare a un **onere nei prestiti a titolo oneroso**, in una singola operazione, può essere pari al **valore** del calciatore in oggetto (così come riportato dalla **Fantagazzetta** alla data dell'operazione di mercato) **moltiplicato per 2 (c.d. valore potenziale)**.

Esempio: Chiesa (A) - valore attuale Fantagazzetta 15; in caso di cessione a titolo oneroso, il cedente potrà incassare un onere pari al massimo a 30 fml.

In una singola operazione di prestito (che coinvolge, cioè, solo 2 giocatori dello stesso campionato appartenente ad una squadra), i calciatori coinvolti non possono essere ceduti a titolo oneroso (uno andrà sempre ceduto in prestito a titolo gratuito) ed il valore dell'onere può provenire unicamente da una squadra all'altra (il c.d. "testa a testa"). In realtà, è una finzione fantacalcistica che ha come unico scopo quello di limitare il numero di giocatori in rosa di ogni squadra). *Esempio: non si potrà cedere Badu a titolo oneroso di 60 fml in cambio di Sensi a titolo oneroso con un onere di 60 fml, poiché 60 è uguale a 0 e, quindi, solo una delle due squadre coinvolte potrà versare l'onere per l'acquisto di un calciatore).*

a) Il prestito "gratuito senza diritto di riscatto" si avrà nel caso in cui 2 squadre si prestino provvisoriamente 1 o più calciatori senza che nessuna delle due versi nelle casse della società ricevente senza che venga attribuito alcun diritto di riscatto.

I calciatori "scambiati" rientreranno nelle rispettive squadre di origine subito dopo la fine 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 prestino provvisoriamente 1 o più calciatori senza che nessuna delle due versi nelle casse della società ricevente 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 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 prestino provvisoriamente 1 o più calciatori ed una delle 2 versi nelle casse della società ricevente un tot di fml (non superiore a quello disponibile nelle proprie casse e rientri nei massimali previsti) senza, però, attribuirgli alcun diritto di riscatto. Non occorre, ovviamente, che il valore del calciatore "prestato oneroso" 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 prestino provvisoriamente 1 o più calciatori ed una delle 2 versi nelle casse della società ricevente un tot di fml (non superiore a quello disponibile nelle proprie casse e rientri nei massimali previsti). attribuendo, inoltre,

diritto di riscatto. Occorre, ovviamente, che il valore del calciatore "prestato con massimali previsti per i contratti, potendo, appunto, essere confermato. Viceversa tale tipo di prestito.

- Prestiti di un calciatore sotto contratto (cfr. art. 2 lett. H-bis).
- **Entro e non oltre il 02.09.17 si dovranno decidere i "riscatti"** da effetto: il calciatore sarà ritenuto "non riscattato".
- Se un calciatore prestato vincerà, a fine stagione, un qualsiasi premio, quest'ultimo sarà assegnato alla società in cui ha materialmente militato e non alla società "madre".

* * * * *



ART. 7 Gironi di campionato e parimerito

ART. 1 Iscrizione e Premi	ART. 2 Regole d'asta e contratti	ART. 3 Aste di riparazione	ART. 4 Formazione	ART. 5 Punteggi partita	ART. 6 Scambi e prestiti	ART. 7 Gironi parimerito
---------------------------------	---	----------------------------------	----------------------	-------------------------------	--------------------------------	--------------------------------

A)

- Il campionato si articola in **1 serie di partite di andata e ritorno (22 partite "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 38° (dalla 36° alla 38° si disputeranno la Coppa Cerimele ed i Plat-out (cfr. art. 1 lett. C).

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 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 la differenza gol. In seguito, è deciso di modificare detto ordine, perché, a differenza del calcio reale, dove la difesa è fondamentale, nel fantacalcio non bisogna privilegiare maggiormente chi ha la miglior differenza reti (che ha, cioè, la fortuna 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 in pareggio, rilevano, ovviamente, gli stessi criteri della lett. C.

F) In caso di **parità finale** di reti nella **classifica marcatori** rileva la media subordine, la media-voto normale. Se dovesse persistere parità di punteggi, il primo a segnare in partita uguale.

- La prima, quella Magic-Cup, è la media calcolata tenendo conto, innanzitutto, delle reti segnate dal calciatore (e, quindi, dei bonus e delle penalità accumulati in e

riferimento l'ultima Fantagazzetta (quella, cioè, relativa al martedì immediato all'ultima giornata di campionato).

- La seconda è, invece, la media calcolata senza tener conto di bonus e penalità (compura).

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

H) In caso di **parità finale** di punteggio nella **Classifica Pronostici Fantamici**, 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 sarà diviso in parti uguali.

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

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

M) Nel caso di **parità finale** nel **"FantaBingo"** (ossia nel caso in cui 2 o più squadre abbiano raggiunto il numero previsto di risultati positivi nel campionato in oggetto nello stesso modo previsto per il premio verrà assegnata al team che avrà realizzato il maggior numero di risultati positivi. 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 manager, il premio si assegnerà al manager che ha valorizzato il maggior numero di calciatori in squadra che avrà in rosa il maggior numero di giocatori il cui valore è aumentato in subordine, a quello che ha più volte preso il bonus del "mu" e, subito dopo, se la parità persiste, il premio si assegnerà a chi ha indovinato più volte il gol del proprio subordine, quello del proprio regista. Se dovesse persistere parità di punteggi, il premio sarà diviso in parti uguali.

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

P) In caso di **parità finale** nel premio **"Squadra Valanga"** tra due o più squadre, si premierà la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di gol nella classifica citata.

* * * * *



ART. 8 Scadenze e sanzioni

ART. 1
Iscrizione
e Premi

ART. 2
Regole
d'asta e
contratti

ART. 3
Aste di
riparazione

ART. 4
Formazione

ART. 5
Punteggi
partita

ART. 6
Scambi e
prestiti

ART. 7
Gironi
parime

A seguito delle rimostreanze di buona parte dei partecipanti e dei conseguenti problemi di pagamento, da circa 2 anni, la Direzione è "costretta" ad emanare, si è deciso nel presente articolo e prevedere che il pagamento delle spettanze di ciascun team verrà effettuato in **rate**, anzichè 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 (8 settembre 2017)** e senza dilazione alcuna (il pagamento in ritardo equivale a mancato pagamento!), versare la somma di **80,00** (€ 55,00 come somma dell'anticipo della quota scommesse annuale del "Fas" come quota d'iscrizione - cfr. art. 1 lett. A -). Nb. nel caso di mancata partecipazione, invece, la quota da versare obbligatoriamente sarà solo quella dell'iscrizione, pari a **75,00**;
- Ciascun partecipante dovrà, entro e non oltre la data fissata per lo svolgimento della gara di riparazione **(15.12.2017)** ed indipendentemente dalla partecipazione alla stessa, versare la somma di **75,00**;
- Ciascun partecipante dovrà, entro e non oltre il giorno **14.01.2018**, versare la somma di **65,00**;
- Ciascun partecipante dovrà, entro e non oltre la data fissata per lo svolgimento della gara di riparazione **(16.02.2018)** ed indipendentemente dalla partecipazione alla stessa, versare la somma di **65,00**;
- Ciascun partecipante dovrà, **entro e non oltre il giorno 18.03.2018**, versare la somma di **65,00**;

B) Le sanzioni sono le seguenti:

- In caso di **mancato rispetto del primo comma** della lettera A del presente regolamento (8 settembre) e solo, ovviamente, in relazione alla quota obbligatoria di iscrizione, la squadra inadempiente sarà penalizzata con:
 - la **squalifica del campo per 5 turni consecutivi** (ossia non usufruirà del campo previsto quando si gioca "in casa" nei primi 5 incontri casalinghi consecutivi);
 - con la **penalizzazione di 2 punti dal punteggio finale di giornata per 5 turni** (a partire dalla prima giornata successiva alla scadenza indicata);
- In caso di **mancato rispetto di ciascuno degli altri quattro commi** della lettera A del presente regolamento, la squadra inadempiente sarà penalizzata:
 - con la **decurtazione di 1 punto dalla classifica generale e di 25 punti dalla classifica-punti per ogni ulteriore giornata di mancato pagamento** (sempre a partire dalla prima giornata successiva alla scadenza indicata);
 - con la **decurtazione di 3 gol a ciascuno dei primi 2 cannonieri della squadra** che, a fine stagione, risulteranno aver realizzato più reti;
 - con la **decurtazione di 1 assist al primo degli "uomini-assist"** della squadra che, a fine stagione, risulterà aver realizzato più assist;
 - con la **decurtazione di ulteriori 2 punti dalla classifica generale e di 25 punti dalla classifica-punti per ogni ulteriore giornata di mancato pagamento** (sempre a partire dalla prima giornata successiva alla scadenza indicata).
- 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 giorni** (a qualsiasi momento del campionato) **senza aver consegnato la formazione o con ritardo**;
 - 2) con la **decurtazione di 1 punto dalla classifica generale se non consegnata la formazione per 2 giornate consecutive** (la sanzione scatterà ogni volta che non verrà consegnata la formazione).

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

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

• In caso di **mancata (o ritardata) formazione** (cfr. art. 4 lett. S) **nelle ultime giornate del campionato (Girone Unico)**, la squadra inadempiente sarà sanzionata con la **pena di € 10,00 per ogni giornata di mancata (o ritardata) consegna**. La somma ricavata sarà versata alla 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

ART. 1
Iscrizione
e Premi

ART. 2
Regole
d'asta e
contratti

ART. 3
Aste di
riparazione

ART. 4
Formazione

ART. 5
Punteggi
partita

ART. 6
Scambi e
prestiti

ART. 7
Gironi
parime

A) A fine campionato, coppa e play-out, in una data verosimilmente condivisa ed a scelta di parte dei partecipanti, si farà **un pranzo o una cena tra tutti i presidenti**, le cui spese, chiunque altro abbia un "particolare" legame con il Fanta Cerimele ed i suoi componenti, dovrà avverrà la **consegna dei premi**.

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

Il versamento di tale cifra (anticipata dalla Direzione) dovrà avvenire entro e non oltre il 15/05/2018 per l'evento *de quo*, pena l'esposizione al pubblico ludibrio!

* * * * *

NORME DI CHIUSURA

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

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

• **IN CASO DI QUALSIASI TIPO DI DUBBIO O CONTESTAZIONE, SI RITERRA CHE L'ORGANIZZATORE A CHIARIRE EVENTUALI INTERPRETAZIONI CONTRASTANTI CON IL** di proprio pugno il Regolamento agirà, in pratica, come Giudice di "extrema ratio"

• **L'Organizzatore, previa consultazione del Consiglio Direttivo e votazione a maggioranza delle squadre partecipanti, ha il potere di SANZIONARE o ESPELLERE** (con effetto dal torneo successivo o, in casi di estrema gravità, da quello in corso) le squadre che assumeranno comportamenti scorretti rispetto al presente regolamento e/o inaccettabili per lo 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 RIFERIMENTO A NORME ANALOGHE**, la decisione relativa alla risoluzione del/i caso/i stesso/i sarà presa a **maggioranza dei membri** (squadre).

Acciaroli, 15 ag

* * * * *

UFFICIO PRESIDENZIALE

Presidente di Lega ed Organizzatore - avv. Pasquale Chris Bianco

CONSIGLIO DIRETTIVO (MINISTRI CON PORTAFOGLIO)

Primo Consigliere Roberto De Santis

Consigliere contabile - dott. Giorgio Iengo

Consigliere - 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

Scari