

REGOLAMENTO fantacalcio

IGNORANTIA LEGIS NON EXCUSAT

È dovere di ogni giocatore essere a conoscenza delle seguenti regole.

Il seguente regolamento è stato discusso e stilato di comune accordo fra tutti i partecipanti al gioco ovvero alla Lega di fantacalcio, o comunque secondo la maggioranza vincente di essi, e disciplina anche il comportamento che ciascun giocatore iscritto alla Lega deve mantenere nell'intervallo di tempo che intercorre tra due stagioni fantacalcistiche consecutive: qualsiasi avvenimento accaduto durante la stagione agonistica (o nell'intervallo di tempo che separa una stagione dall'altra) non esplicitamente contemplato da questo stesso regolamento, è pertanto da ritenersi irregolare e, se necessario, perseguibile.

Il regolamento ha quindi validità effettiva per tutto l'intervallo di tempo che intercorre tra l'inizio di una stagione e l'inizio della successiva, quando verosimilmente ne verrà adottata una versione eventualmente modificata o aggiornata.

La validità di ogni singola edizione del presente regolamento, in mancanza di modifiche apportate dal Consiglio di Amministrazione (di trascurabile importanza o relative a questioni puramente logistiche o legate imprescindibilmente alla stagione calcistica di serie A italiana), si intende comunque implicitamente rinnovata di stagione in stagione, ovvero fino alla pubblicazione di una nuova versione dello stesso.

*Gli aggiornamenti e/o le modifiche alle regole potranno essere effettuati a partire dal termine di ogni singola stagione fantacalcistica e comunque entro e non oltre l'inizio di quella seguente, dal Consiglio di Amministrazione (questioni ludiche e puramente logistiche, legate al campionato di serie A, di relativa importanza ai fini del gioco), ma anche mediante apposite votazioni proposte e aperte da e a tutti gli iscritti alla Lega (modalità **regola 6**). Queste proposte di modifica dovranno essere inviate via mail all'indirizzo di Lega, dopodiché ne sarà vagliata la fattibilità dal Consiglio di Amministrazione in relazione soprattutto all'applicabilità nella piattaforma web del Gioco, e se ritenute idonee saranno inserite nei referendum da votare (anche con eventuali aggiunte/modifiche). Vi ricordo che tutto questo dovrà essere eseguito compatibilmente con i tempi decisi per la discussione delle modifiche al Regolamento: nello specifico, tutti i manager avranno un periodo iniziale stabilito, limitato ed esclusivamente antecedente a quello di pubblicazione dei referendum da parte del Consiglio di Amministrazione, per proporre in maniera ufficiale modifiche o nuove regole (sempre vagliandone la fattibilità logistica, ludica e con la piattaforma di Gioco); proposte fuori tempo massimo (ma sempre all'interno del periodo di discussione del regolamento) potranno essere esaminate dal Consiglio di Amministrazione senza alcuna garanzia che verranno tradotte in referendum.*

Inoltre, si cercherà di proporre i referendum per "step temporali logici", in modo da sapere già cosa si voterà senza dubbi sulla "eventuale regola che andrebbe in contrasto con quella che potrà essere modificata nel referendum precedente o successivo"; per concludere, tutti i referendum già votati non potranno più essere riproposti in modo identico, né dal Consiglio di Amministrazione né da alcun Iscritto (si intende all'interno della stessa stagione).

*Per garantire la massima regolarità del gioco, pertanto, ciascuna stagione che va ad iniziare deve necessariamente poter contare su un regolamento chiaro, stabile ed ufficializzato definitivamente, su cui il Consiglio di Amministrazione possa fare affidamento nel caso insorgano una o più controversie di qualsiasi natura. Si fa presente che per risolvere controversie di Gioco che neanche queste regole riuscissero a debellare, farà fede ufficiale sempre e comunque il regolamento del fantacalcio di leghe.fantacalcio.it, a cui questo stesso si ispira; in ultima analisi saranno tutti gli iscritti alla Lega a risolvere la controversia per maggioranza (modalità **regola 6**); per concludere, in casi di estrema criticità o urgenza, comunicazioni e/o mail inviate dal Consiglio di Amministrazione di Lega avranno lo stesso valore di una qualsiasi norma del regolamento.*

Qualsiasi iscritto alla Lega che si accorga, in un qualunque momento della stagione, di uno o più errori od omissioni presenti all'interno del regolamento, ha sia il diritto che il dovere di segnalarlo immediatamente al Consiglio di Amministrazione che, se lo riterrà necessario, potrà correggere nel regolamento stesso a stagione

*in corso (se di grande e pesante rilevanza con l'apposito referendum aperto a tutti gli iscritti). Tale procedura potrà comunque essere adottata solo ed esclusivamente quando la mancanza o l'errore commesso saranno oggettivamente considerabili di particolare rilievo, ovvero pregiudicheranno il regolare svolgimento della stagione in corso; per apportare qualsiasi altro tipo di cambiamento e/o miglioria al regolamento si dovrà invece attendere la fine della stagione fantacalcistica in corso; altre modifiche durante la stagione di natura assolutamente straordinaria potranno essere comunque apportate dal Consiglio di Amministrazione (se di grande rilevanza anche con l'apposito referendum aperto a tutti gli iscritti, vedere **regola 6**) per questioni logistiche o legate alla stagione calcistica della serie A italiana.*

"Il Fantacalcio è solamente un GIOCO!!!"

Questo gioco deve essere affrontato con lo spirito del divertimento e della lealtà.

Essendo un gioco, inoltre, ha le sue regole che vanno seguite e rispettate, dall'inizio alla fine.

Il rispetto delle regole è di vitale importanza per la trasparenza del gioco.

Nonostante lo spirito di amicizia le regole valgono per tutti.

SEZIONE GENERALE

1) Amministrazione.

La Lega è gestita da 3 (+ 1 eventuale esterna) figure istituzionali che compongono il Consiglio di Amministrazione, ovvero persone fisiche iscritte anch'esse al gioco:

Presidente e Vice Presidente, che hanno incarico esecutivo, emerito ed onorario, e non saranno infatti mai soggetti ad elezione: la loro funzione è puramente organizzativa ed amministrativa (quasi per nulla decisionista) sulla Lega, tranne casi particolarissimi (vedere anche **regola 6**).

In caso di assenza di partecipazione alla stagione fantacalcistica del Presidente e/o del Vice, potranno avvenire 3 conseguenze:

- queste 2 cariche verranno affidate esclusivamente a discrezione dei precedenti a 2 altri iscritti, che le manterranno fino ad un nuovo eventuale passaggio di consegne deciso sempre da Presidente e Vice onorari;
- queste 2 cariche potranno essere mantenute dagli stessi anche se non iscritti al gioco vero e proprio, pertanto da esterni (in caso di reintegro di Presidente e/o Vice, questi potranno tornare, sempre a loro discrezione, a ricoprire le relative cariche onorarie e organizzative);
- per finire il Presidente, in qualità di fondatore della Lega, detentore del maggior numero di partecipazioni al gioco, e in qualità dell'impegno profuso dal 1996 ad oggi nel ruolo organizzativo principale, potrà decidere di chiudere ufficialmente questa Lega (denominazione attuale Salento League), in maniera provvisoria o definitiva.

Il Rappresentante dei Managers, ovvero il rappresentante di tutti i restanti iscritti alla Lega, che avrà appunto funzione di rappresentanza ma anche di supporto all'amministrazione della Lega: verrà eletto prima dell'inizio di ogni stagione fantacalcistica e tutti gli iscritti alla Lega saranno automaticamente candidandi, tranne ovviamente il Presidente e il Vice: ogni iscritto alla Lega (eccetto Presidente e Vice) avrà diritto a esprimere una unica preferenza, sarà eletto quindi chi prenderà la maggioranza dei voti (vedere anche **regola 6**); l'incarico sarà esclusivamente stagionale.

Il Commissario Esterno, la quarta figura che è di tipo appunto esclusivamente esterno al Gioco ma che farà comunque parte a tutti gli effetti del Consiglio di Amministrazione di Lega: la presenza di questa persona fisica sarà "facoltativa" al via di ogni Stagione e sarà utilizzata solo dopo approvazione da parte del Consiglio di Amministrazione di una eventuale candidatura fatta allo stesso: dopodichè la persona dovrà superare 1 esame scritto (non ripetibile nella stessa stagione), col superamento del quale sarà poi ufficialmente la quarta figura del Consiglio di Amministrazione per la stagione fantacalcistica che verrà; in caso di bocciatura la stessa persona potrà ritentare di ricoprire l'incarico solo nella stagione successiva; si fa presente che la persona che ricoprirà questo Ruolo sarà di diritto e tacitamente confermata anche per la stagioni successive in consecutio, senza quindi ricorso a candidatura ed esame (in caso invece di rinuncia alla mansione per una eventuale stagione, nella eventuale successiva si dovrà nuovamente ricorrere alla modalità standard di assunzione, ovvero con candidatura e ammissione tramite esame); il Consiglio di Amministrazione si riserva comunque il diritto, attraverso le regole vigenti e per una motivazione

particolare, di eliminare tale figura; per finire, in caso di partecipazione della persona in carica al Gioco della Lega, la persona dovrà obbligatoriamente dimettersi dalla mansione.

Modalità generali dell'esame di ammissione: preparato dal Consiglio di Amministrazione, da eseguire per iscritto, della durata massima di 1 ora, n° x quesiti a risposta multipla che verteranno su vari argomenti strettamente attinenti alla Lega e al Gioco, come regolamento in vigore, datario, storia della Lega, etc.; sarà eseguito dal candidato davanti a una commissione formata almeno dai 2/3 del Consiglio di Amministrazione e potranno assistervi anche persone esterne alla Lega; le modalità specifiche per lo svolgimento dell'esame e per il superamento dello stesso verranno consegnate per iscritto al candidato insieme al foglio d'esame.

Funzioni: potrà dare supporto logistico all'Amministrazione della Lega; a fronte di qualsiasi votazione di carattere ufficiale che abbia come oggetto il Gioco e la Lega, in caso di risultato elettorale ex-aequo, la stessa votazione approderà prima al voto del Consiglio di Amministrazione (che comprenderà quindi anche la figura esterna), dopodiché in caso di persistere di risultato elettorale ex-aequo si tornerà al referendum con tutti gli iscritti alla stagione (vedere anche **regola 6**).

Data la natura ed i fini non remunerativi della Lega, non sono in nessun caso previsti compensi di alcun tipo per ciascuna persona che svolga un qualsiasi Ruolo all'interno della stessa. Tutte le attività organizzate della Lega devono infatti obbligatoriamente basarsi sul volontariato delle persone che ne fanno parte.

2) Iscrizione.

Per potersi iscrivere al gioco e quindi alla Lega di fantacalcio occorre essere innanzitutto invitati dal Consiglio di Amministrazione della Lega, nella persona del Presidente: è pertanto un gioco esclusivamente a invito. L'invitato dovrà accedere al sito web www.fantamagicmania.com, il portale multi lega della FEDERAZIONE FANTACALCIO FANTAMAGICMANIA con mail ufficiale info@fantamagicmania.com e pagina facebook ufficiale "Federazione Fantacalcio Fantamagicmania" (contatto: [@fantamagicmania](https://www.facebook.com/fantamagicmania)), amministrati dal Presidente di Lega: dopodiché selezionare la Lega interessata (SALENTOLEAGUE) e iscriversi (registrarsi) con apposito form da compilare con dati esatti e veritieri (un manager che avesse partecipato alla Lega in passato non dovrà più registrarsi ma sarà automaticamente iscritto e approvato, se non invitato e quindi non iscritto alla stagione agonistica sarà bloccato). Avuta quindi l'accettazione da parte del Presidente con la ricezione di una apposita mail, il giocatore sarà ufficialmente iscritto alla Lega per la stagione agonistica e potrà così partecipare al gioco vero e proprio tramite il sito web/app leghe.fantacalcio.it/salentoleague, la piattaforma web scelta dal Consiglio di Amministrazione per il Gioco: qui il giocatore (se non già iscritto dagli anni precedenti) dovrà effettuare una nuova iscrizione facendo attenzione a immettere, dove richiesto, gli stessi dati inseriti nell'iscrizione precedente.

Quota di iscrizione e partecipazione: 110€ (di cui 10€ utilizzate esclusivamente per le spese di gestione/organizzazione del gioco) + 5€ per Iscritto/Qualificato a competizioni inter-lega (vedere qui **regola 21**): da versare in un'unica soluzione con una delle seguenti modalità: contanti a mano al Presidente, oppure su carta postepay del Presidente 4023 6009 5314 9277, oppure su conto corrente poste italiane del Presidente IT51U0760116000000041512765, oppure ancora tramite Paypal del Presidente all'indirizzo antonirizzo@libero.it.

N.B. Per consentire la corretta distribuzione dei Premi a tutti gli aventi diritto in tempi ragionevoli (vedere anche **regola 7**), è fatto improrogabilmente obbligo a tutte gli iscritti di provvedere al saldo della propria quota di iscrizione nei confronti della Lega entro i 45 giorni successivi alla conclusione dell'ultimo Evento Ufficiale della Stagione: pena la possibile esclusione dell'Iscritto alla successiva stagione fantacalistica.

Si fa presente che tutti gli iscritti alla Lega di una stagione precedente verranno sempre tacitamente confermati e quindi sempre di diritto iscritti alla Lega per l'eventuale stagione agonistica successiva: sarà comunque espressamente richiesta una conferma (tassativamente a prescindere dal regolamento col quale si giocherà) a ogni singolo precedente Iscritto in tempi prefissati e logisticamente idonei prima dell'inizio della nuova stagione agonistica. Particolari e gravissime eccezioni per la non riconferma di un precedente Iscritto riguarderanno comportamenti non conformi o contravvenenti al presente regolamento (su insindacabile giudizio del Consiglio di Amministrazione), e la rinuncia all'iscrizione da parte di un X giocatore: a questo punto il Consiglio di Amministrazione potrà invitare un nuovo X giocatore a iscriversi alla Lega per la stagione successiva, dove ne prenderà il posto.

3) Piattaforme di gioco.

Il sito web leghe.fantacalcio.it costituisce la componente principale dell'intero Gioco, che risulta di fatto essere imprescindibilmente legato alla sua presenza. Ne consegue che la determinazione del web/software per il gioco vero e proprio costituisce la prima scelta da compiere da parte del Consiglio di Amministrazione prima di poter dare inizio ad ogni singola Stagione Fantacalcistica.

Il sito web www.fantamagicmania.com/salentoleague invece costituisce il punto di riferimento duraturo e definitivo per la Lega, ovvero dove si potranno consultare statistiche e albi d'oro, votare sondaggi e referendum, leggere le news del Presidente ed avere assistenza, chattare e dilettarsi, insomma tutto ciò che ci sarà di contorno al sito web/software utilizzato solo stagionalmente per il gioco. Questo sito web sarà sempre completamente gestito dal Presidente di Lega col supporto del Consiglio di Amministrazione.

Mail ufficiale del sito web: salentoleague@fantamagicmania.com.

I siti internet fin qui menzionati saranno infatti gli unici e ufficiali strumenti per giocare al fantacalcio! Non saranno accettati in nessun caso altri tipi di strumentazione (sms, etc..) per il gioco!

Si fa presente che il giocatore iscritto alla stagione potrà usufruire anche dei gruppi whatsapp "Fantacalcio" (formato unicamente dagli iscritti alla Lega per quella stagione) e facebook "Salento League" (web: <https://www.facebook.com/groups/salentoleague/>, e-mail:

salentoleague@groups.facebook.com), per chattare, commentare, condividere etc. i cui membri saranno (almeno inizialmente) i giocatori presenti e passati della Lega.

Pagina facebook e i gruppi facebook e whatsapp saranno amministrati unicamente dal Presidente di Lega (con l'eventuale ausilio del Consiglio di Amministrazione) e sebbene questi strumenti non sono e non saranno mai ufficiali ai fini del gioco, sarebbe buona norma esservi per avere qualche info o reminder importante.

Per finire si comunica che entro data/orario stabiliti dal Consiglio di Amministrazione per la chiusura delle iscrizioni tutti gli Iscritti dovranno essere in regola con i propri dati completi e definitivi relativi a: Nome Cognome Manager/Iscritto, Nome Società/Squadra, Info Società/Squadra; questi dati dovranno essere univoci per nickname utilizzato e corrispondenti fra i 2 siti web, e non potranno essere modificati per tutta la stagione.

4) Stagione sportiva.

Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione da un numero X di fantasquadre (numero solitamente dipendente dal numero degli iscritti ma anche dal numero delle squadre del campionato di serie A italiano), formate dai veri calciatori delle squadre del campionato italiano di calcio di Serie A, che si affrontano tra loro, nel rispetto del presente regolamento, dando così luogo allo svolgimento di una "Stagione Sportiva" nell'apposita Lega costituita, chiamata SALENTOLEAGUE.

Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di Serie A Tim.

Ciascuna Stagione Sportiva è composta da tutti gli avvenimenti per essa previsti nel datario della Lega, documento che il Consiglio di Amministrazione provvede a compilare e rendere visibile sulle apposite pagine web a tutti gli iscritti prima dell'inizio della Stagione stessa. Esso è deciso e stilato secondo criteri che vanno dagli eventi di mercato calciatori alle date del campionato della serie A italiana, ma anche alle esigenze degli Iscritti alla Lega (si fa presente che si cercherà nei limiti del possibile di venire incontro a tutti, fino all'approvazione ufficiale e definitiva di tale documento).

Le Competizioni ufficiali che si svolgono nell'ambito di una normale Stagione Sportiva sono 6 e sono di seguito classificate per ordine di importanza, ordine che è ricavato dalla somma virtuale del loro prestigio, della loro durata e della quota parte di Montepremi ad esse riservata:

- 1. Campionato, 2. Coppa Gran Premio, 3. Coppa Salento, 4. Torneo Chevanton, 5. SuperCoppa di Lega, 6. Trofeo Panchina d'Oro (non agonistica e non prevede premio in denaro ma solo fisico).

Tutte le società di cui sono proprietari i managers iscritti parteciperanno sempre contemporaneamente e automaticamente a tutte le competizioni esistenti sopra descritte ad eccezione della SuperCoppa di Lega alla quale parteciperanno solo i managers "qualificati" per merito sportivo in base ai risultati della stagione precedente (vedere **regola 15**).

5) Premi.

Al solo scopo di premiare il raggiungimento dei vari traguardi e ad incentivo della vivacità del Gioco, è inoltre prevista la formazione di un Montepremi Annuo da distribuire, una volta depurato delle eventuali spese organizzative e di gestione del gioco, tra le Società meritevoli di ogni singola Stagione Sportiva agonistica.

La totalità del denaro raccolto nel corso di ogni singola stagione sportiva (ovvero quello proveniente dal totale raccolto dai pagamenti delle Quote d'Iscrizione) costituirà il Montepremi annuo.

Tale Montepremi, una volta depurato delle spese di organizzazione e di gestione del gioco (equivalenti sempre al totale della somma di 10 € di ogni quota d'iscrizione), sarà interamente distribuito agli iscritti vittoriosi della Stagione Fantacalcistica nelle varie competizioni agonistiche, insieme alla consegna di trofei reali (targhe sulle quali verrà stampato il nome e cognome del vincitore e della sua società/squadra) che ogni vincitore potrà conservare personalmente fino all'inizio della successiva stagione; entro quest'evento infatti dovrà obbligatoriamente restituirli al Presidente di Lega. Si fa presente che il danneggiamento per incuria di questi trofei dovrà essere obbligatoriamente risarcito dall'iscritto vincitore che ne era in possesso. Sarà previsto anche un premio/regalo fisico destinato al manager vincitore dell'unica competizione non agonistica, il Trofeo Panchina d'Oro; tale premio, una bottiglia di vino o liquore, sarà acquistato col denaro rimanente nel fondo cassa delle spese di organizzazione/gestione del Gioco (in caso di fondo cassa vuoto sarà offerto dal Presidente di Lega!).

La distribuzione del Montepremi fra le squadre aventi diritto deve assolutamente avvenire in modo contemporaneo; ne consegue che nessun iscritto è autorizzato a chiedere/ottenere il pagamento del proprio Premio fin quando tutti gli iscritti non avranno saldato il loro debito nei confronti della Lega e sarà quindi possibile dare a tutti ciò che spetta.

Ciò avverrà nel gran galà per le premiazioni della stagione fantacalcistica conclusa, nel periodo che intercorre tra il termine definitivo di tutte le competizioni e l'inizio della nuova stagione, in data e luogo che si concorderanno fra tutti gli Iscritti: in caso un Iscritto avente diritto a una busta/denaro/targa non fosse presente, i suoi premi verranno custoditi dal Presidente che si sincererà di recapitare successivamente all'avente diritto.

Questa la suddivisione del Montepremi acquisito:

Posizione CAMPIONATO	PREMIO
1° /SCUDETTO/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con 300 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"
2° /MEDAGLIA D'ARGENTO	Busta commemorativa con 250 euro
3° /MEDAGLIA DI BRONZO	Busta commemorativa con 200 euro
4°	Busta commemorativa con Bonus -50 euro su quota d'iscrizione
5°	Busta commemorativa con Bonus -30 euro su quota d'iscrizione
6°	Busta commemorativa con Bonus -10 euro su quota d'iscrizione
8°	Busta commemorativa con Malus +10 euro su quota d'iscrizione
9°	Busta commemorativa con Malus +30 euro su quota d'iscrizione
10° /MEDAGLIA DI MERDA	Busta commemorativa con Malus +50 euro su quota d'iscrizione

Posizione COPPA GRAN PREMIO	PREMIO
1° /VINCIATORE/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con 100 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"
2° /MEDAGLIA D'ARGENTO	Busta commemorativa con 30 euro
10° /COPPA DEL NONNO	Busta commemorativa

Posizione COPPA SALENTO	PREMIO
VINCIATORE/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con 50 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"
FINALISTA /MEDAGLIA D'ARGENTO	Busta commemorativa con 15 euro
PEGGIOR 1° ELIMINATO /COPPA ROVAGNATI *	Busta commemorativa

Posizione TORNEO CHEVANTON	PREMIO
1° /VINCIATORE/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con 30 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"

2° /MEDAGLIA D'ARGENTO	Busta commemorativa con 10 euro
10° /MEDAGLIETTA "GAUCHO" TOFFOLI	Busta commemorativa

Posizione SUPERCOPPA DI LEGA	PREMIO
VINCITORE/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con 15 euro + TARGA "Trofeo dei Campioni"
PEGGIOR 1° ELIMINATO /SUPERCOPPA REGGISENO **	Busta commemorativa

Posizione TROFEO PANCHINA	PREMIO
1° /PANCHINA D'ORO/MEDAGLIA D'ORO	Busta commemorativa con Bottiglia vino/liquore + TARGA "Trofeo dei Campioni"
1° /PANCHINA ROTTA	Busta commemorativa

* in base a questo criterio di confronto tra i gironi: 1-meno punti conseguiti in classifica, 2-meno gol fatti, 3-peggior differenza reti, 4-più gol subiti, 5-più bassa somma magicpunti totali, 6-sorteggio.

** nel doppio match delle semifinali, in base a questo criterio di confronto tra le prime 2 squadre eliminate: 1-meno gol fatti, 2-peggior differenza reti, 3-più gol subiti, 4-più bassa somma magicpunti totali, 5-sorteggio.

N.B.: in caso di classificazioni ex-aequo nelle competizioni a punteggio:

- in generale i relativi premi/bonus in denaro verranno spartiti in parti uguali dai managers proprietari delle squadre coinvolte, a scalare verso l'alto (esempi: squadre A e B che arrivano 1° in campionato si spartiranno in parti uguali la somma dei premi riservati a 1° + 2° posto; squadre A e B e C e D che arrivano 1° in campionato si spartiranno in parti uguali la somma dei premi riservati a 1° + 2° + 3° posto; squadra A arriva 1° in coppa gp, squadre B e C che arrivano 2° si spartiranno in parti uguali il premio riservato al 2° posto; squadra A arriva 1° in campionato, squadre B e C che arrivano 2° si spartiranno in parti uguali la somma dei premi riservati a 2° + 3° posto; squadre A e B arrivano 1° in campionato e si spartiranno in parti uguali la somma dei premi riservati a 1° + 2° posto, squadre C e D e E che arrivano 3° si spartiranno in parti uguali il premio riservato al 3° posto; e così via per tutti gli altri casi e posti rimanenti nelle varie competizioni).
- le relative targhe premio verranno lasciate in custodia a uno qualsiasi dei managers proprietari delle squadre coinvolte, queste poi potranno essere passate di mano a discrezione degli interessati.
- le relative buste commemorative verranno consegnate a ciascuno dei managers proprietari delle squadre coinvolte.

6) Decisioni ufficiali: i referendum.

Tutte le votazioni di carattere ufficiale che avranno quindi come oggetto decisioni riguardanti il gioco e la Lega dovranno sempre avere quorum pari al 100% degli iscritti alla Lega (unica eccezione se il risultato delle stesse già acquisito non potrà più essere ragionevolmente inficiato dalle votazioni mancanti).

Una votazione una volta effettuata dal manager non potrà mai essere annullata e ripetuta, qualunque ne sia il motivo.

In caso di risultati di votazione ex aequo, relativamente al n° X di risposte risultate in assoluto più vincenti, si procederà direttamente ad una votazione del Consiglio di Amministrazione di Lega per stabilire un risultato definitivo; uniche eccezioni saranno:

- quelle votazioni che avranno avuto un primo risultato le cui opzioni da ri-votare saranno > di 2 (perché essendo l'amministrazione composta da 3 membri si potrebbero avere altri risultati ex-aequo e quindi non ancora definitivi).
- la votazione del rappresentante dei managers.
- votazioni per l'assegnazione del "trofeo panchina" (vedere anche relativa sezione in **regola 16**).

Solo per queste 3 eccezioni quindi si tornerà al voto (da parte della totalità dei managers) fin tanto che non si avrà un risultato definitivo o comunque un risultato che non rientri nelle 3 eccezioni sopracitate.

Quelle votazioni che avranno come oggetto eventuali decisioni di natura critica e assolutamente straordinaria riguardanti modifiche alle regole a stagione agonistica già in corso, dovranno avere obbligatoriamente un risultato plebiscitario (il 100% del voto su un punto esposto) per rendere operativa ed ufficiale l'eventuale modifica richiesta. Tali votazioni, per distinzione, avranno in oggetto il suffisso "CON PLEBISCITO" e saranno giudicate tali ad insindacabile scelta del Consiglio di Amministrazione.

7) Diritti, doveri, scadenze: modalità.

Ogni iscritto alla Lega ha sia il dovere di portare a termine tutte le competizioni ufficiali alle quali partecipa, sia quello di farlo nel miglior modo possibile, pena ovviamente la sicura esclusione dalla successiva stagione fantacalcistica, se non per cause di forza maggiore!

Nel caso però in cui un Iscritto, non rispettando lo spirito del gioco o per cause di forza maggiore, decida di ritirarsi dalla Lega a stagione in corso, tutte le gare precedentemente disputate dalla sua squadra nell'ambito delle varie Competizioni avranno comunque valore ai fini delle classifiche e risultati finali; tutte le eventuali gare ancora in programma non saranno invece disputate dalla relativa squadra (vedere **regola 12**). Si fa presente che la quota d'iscrizione dovrà comunque essere pagata!

Esisterà una linea dura e determinata contro brogli di qualsiasi genere ed entità: se dal Consiglio di Amministrazione verranno accertati con assoluta chiarezza brogli e/o situazioni di forte slealtà atte anche a favorire o sfavorire qualsivoglia manager (ma che rispettino il presente regolamento), queste verranno punite con la possibile esclusione dell'Iscritto dalla successiva stagione fantacalcistica.

Inoltre qualora un Iscritto/Manager non dovesse rispettare i tempi e i modi stabiliti per le iscrizioni, le votazioni di carattere ufficiale e tutto quanto riguardasse una azione ufficiale da effettuare per il Gioco e la Lega, inficiandone quindi magari anche il corretto svolgimento, si applicherà per ogni evento e ogni 24 ore (in caso di persistenza) la seguente penalità, previa valutazione del Consiglio di Amministrazione:

- Ammenda di 1 euro da rendere in più al momento del pagamento della Quota d'Iscrizione (che confluirà nella Cassa Fantacalcio per gestione/organizzazione del Gioco). N.B.: tutte le scadenze sono stabilite dal Consiglio di Amministrazione esclusivamente secondo i tempi a disposizione per il gioco e dando comunque sempre la possibilità onesta a tutti gli Iscritti di poter operare senza fretta alcuna (ad eccezione ovviamente di urgenze critiche non causate dal Consiglio di Amministrazione).

Qualunque manager, in qualsiasi momento della stagione, può presentare Reclamo Ufficiale in via scritta al Consiglio di Amministrazione riguardo una qualsiasi irregolarità presunta (sul mercato, sul calcolo dei risultati delle partite di una o più giornate, ecc. ecc.) anche non riguardante direttamente lui stesso.

Ciascun reclamo, se correttamente formulato, dovrà obbligatoriamente essere esaminato dal Consiglio di Amministrazione disponibile successivamente alla presentazione. La corretta procedura di formulazione di qualsiasi reclamo da parte del manager è così fissata:

- reclami e la relativa documentazione devono pervenire al Consiglio di Amministrazione di Lega (via mail al contatto di Lega) non oltre i 30 giorni successivi alla data in cui è avvenuta la presunta irregolarità;
- non verranno esaminati reclami pervenuti oltre il tempo massimo consentito, oltre il quale l'irregolarità, anche se effettivamente avvenuta, verrà considerata come prescritta;
- non potranno mai essere accolti ricorsi basati su errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee od altri ufficiali di gara, anche se da questi effettivamente compiuti, se non in presenza di riconoscimento degli stessi da parte della Lega Calcio di serie A, con conseguente eventuale ripetizione dell'incontro oggetto di errore; non potranno mai essere accolti ricorsi basati su prove oggettive e inconfutabili che siano inesistenti o non reperibili;
- potranno invece essere accettati ricorsi aventi ad oggetto errori commessi dallo strumento di gioco, ovvero da leghe.fantacalcio.it ma alla sola condizione che lo stesso corregga o rettifichi successivamente la propria pubblicazione; potranno essere accolti ricorsi basati su prove oggettive ed evidenti.

8) Eventuale prossimo futuro.

Postilla per un eventuale futuro prossimo: a causa di un ventilato futuro della serie A italiana a 18 squadre, occorre necessariamente puntualizzare che allo stato attuale del presente regolamento e della struttura del nostro gioco, soprattutto per ciò che concerne la competizione principe e storica, il Campionato (vedere anche **regola 15**), si dovrà (qualora avvenisse il cambiamento nella serie A italiana) inevitabilmente modificare il numero delle società totali (e quindi degli iscritti totali) che potranno giocare nella singola

stagione agonistica: da 10 si dovrà passare necessariamente infatti a 9, a 8, a 7, etc (da decidere in futuro). Pertanto si chiarisce che da questa stessa stagione, ogni successiva potrà essere sempre la buona per una delle seguenti conseguenze:

- si riuscirà logisticamente a formare un'unica Lega com'è ora: gli iscritti proprietari delle squadre classificate ultime (a partire dal basso) nella competizione Campionato della stagione precedente non potranno godere del diritto di conferma all'iscrizione (compresi ovviamente anche Presidente e Vice), unica eccezione eventuale rinuncia al gioco spontanea di altri iscritti;
- si riuscirà logisticamente a formare una Lega A e una Lega inferiore B (da decidere in futuro tutte le modalità): gli iscritti della Lega A proprietari delle squadre classificate ultime (a partire dal basso) nella competizione Campionato della stagione precedente retrocederanno automaticamente nella Lega inferiore B (compresi ovviamente anche Presidente e Vice) alla quale parteciperanno di diritto insieme ad altri nuovi giocatori, unica eccezione eventuale rinuncia al gioco spontanea di altri iscritti;
- si riuscirà logisticamente a formare una Lega A e una Lega B di pari livello (da decidere in futuro le modalità): gli iscritti della Lega A proprietari delle squadre classificate ultime (a partire dal basso) nella competizione Campionato della stagione precedente si trasferiranno nella Lega B di pari livello (compresi ovviamente anche Presidente e Vice) alla quale parteciperanno di diritto insieme ad altri nuovi giocatori, unica eccezione eventuale rinuncia al gioco spontanea di altri iscritti. N.B. qualora Presidente o Vice in uno dei punti sopraelencati rimanessero "fuori" dalla Lega, essi continuerebbero comunque a far parte (da esterni) del Consiglio di Amministrazione della Lega/e.

SEZIONE GIOCO

9) **Accesso: modalità.**

Per accedere al gioco vero e proprio si dovrà come detto essere prima di tutto invitati (tramite mail o comunicazione parola d'ordine), dopodiché occorrerà confermare l'iscrizione alla Lega cliccando sul link presente nella mail o tramite digitazione della parola d'ordine sul sito www.leghe.fantacalcio.it (dopo essersi preventivamente registrati se non lo si era); selezionare la Lega SALENTOLEAGUE, impostare e salvare le informazioni relative al proprio profilo e alla propria squadra.

10) **CALCIOMERCATO e NORME per STILE MANAGERIALE CONTINUATIVO.**

N.B. Più che mai con questa modalità di calciomercato sarà fondamentale avere memoria del calendario degli eventi stagionali, riportato (e scaricabile) come sempre nell'apposita sezione del portale web www.fantamagicmania.it/salentoleague.

CALCIOMERCATO ESTIVO

La rosa della propria squadra potrà essere composta da minimo 15 calciatori a un massimo di 50 calciatori, 50 diversi per ogni squadra: n°X portieri, n°X difensori, n°X centrocampisti, n°X attaccanti, fra i calciatori che partecipano alla serie A italiana.

Il numero di calciatori scelto per ogni ruolo sarà totalmente libero. Tutti i calciatori che comporranno la rosa rimarranno di proprietà della società dell'iscritto anche a stagione conclusa e a cavallo di più stagioni, insomma fino a quando non si deciderà di svincolarli alla lista svincolati Fantacalcio.it o scambiarli/venderli ad altra società. Una volta acquistato il calciatore pertanto l'iscritto ne assumerà il "cartellino" per sempre. Una importante eccezione sarà però quando il calciatore a fine stagione abbandonerà la serie A italiana (e non sarà quindi più visualizzato nella lista calciatori Fantacalcio.it): in tale situazione infatti il calciatore sarà automaticamente/obbligatoriamente svincolato (alla quotazione corrente di Fantacalcio.it moltiplicata

per 4) e il manager proprietario ne perderà automaticamente/obbligatoriamente il “cartellino”; potrà essere in futuro riacquistato da qualsiasi manager con le normali regole vigenti qualora ritornasse in serie A e quindi ricomparisse nella lista calciatori Fantacalcio.it; N.B. se il calciatore che abbandonasse la serie A italiana fosse invece ancora presente in lista Fantacalcio.it ma con l’asterisco affianco, esso rimarrebbe a tutti gli effetti ancora di proprietà della società dell’iscritto.

Dopo il reset della piattaforma leghe.fantacalcio.it e il conseguente inserimento della prima nuova Lista & quotazioni calciatori svincolati, alcuni di essi potranno cambiare ruolo, come sempre su insindacabile decisione di Fantacalcio.it; pertanto anche l’eventuale calciatore in possesso nella propria rosa cambierà il ruolo allineandosi alla piattaforma di gioco.

Inoltre, come già descritto in precedenza, con la pubblicazione della prima nuova Lista & quotazioni Svincolati Calciatori Fantacalcio.It, avverrà, qualora fossero ancora presenti nelle rose, lo svincolo automatico/obbligatorio (a quotazione corrente Fantacalcio.it moltiplicata per 4) di tutti quei calciatori che avranno abbandonato ufficialmente la serie A italiana, che ovviamente non compariranno più in tale lista.

Slot disponibili e budget società saranno quindi aggiornati a tali svincoli automatici/obbligatori comprensivi della situazione societaria finanziaria alla chiusura del Calciomercato Finale della precedente stagione agonistica.

Essendo stato impostato già dalla scorsa stagione (la 1a) un fantacalcio in “stile manageriale” con rose squadre continuative, ovviamente tali rose all’inizio di questa stagione non potranno essere più resettate ex-novo ma potranno/dovranno solo essere semplicemente modificate tramite il nuovo calciomercato estivo di Lega. Il budget società ovviamente sarà quello aggiornato alla fine del calciomercato finale della stagione precedente (compreso di premi e paracadute finanziario).

Tale calciomercato si articolerà (previa organizzazione delle date di quello estivo di serie A e delle date del calendario di campionato della stessa) nei seguenti punti/sessioni/eventi:

- al netto della logistica relativa al calciomercato e calendario della serie A italiana, della piattaforma web di gioco leghe.fantacalcio.it, e della “vita” dei managers iscritti, si cercherà possibilmente sempre di effettuare e di terminare il calciomercato estivo di Lega (o quantomeno la 1a asta live) prima dell’inizio del campionato di serie A e dopo la chiusura del calciomercato di A, per poter iniziare le competizioni di Lega alla 2a giornata di campionato di A e terminarle alla penultima, in modo da essere queste quanto meglio distribuite. Inoltre in questo modo si avranno le rose squadre a calciomercato di A definitivamente chiuso e prima che eventuali calciatori vengano “inficiati” da plus/minus valutazioni dopo alcuni match ufficiali di campionato di serie A già disputati. Se ciò non fosse possibile, si cercherà quantomeno sempre di effettuare più sessioni di mercato in modo da avvicinarsi il più possibile all’obiettivo su descritto.

- prima dell’inizio della 1a sessione di mercato verranno corrisposti ad ogni società 1000 crediti di budget (simulazione del “*patrimonio societario iniziale acquisito dalla spesa d’iscrizione alla Lega*”) scalati di un totale crediti equivalente alla somma dei valori delle quotazioni correnti Fantacalcio.it di tutti i calciatori in forza alla propria rosa. Questo per simulare in qualche maniera una specie di “monte ingaggi” dei propri calciatori da pagare ad inizio di ogni stagione.

- la 1a sessione di mercato sarà l’**Appendice Iniziale**, la quale verrà effettuata per poter “fare mercato” e modificare/preparare le rose squadre prima del 1° importante appuntamento con l’asta vera e propria. Tale Appendice Iniziale partirà nella data immediatamente più vicina dopo quella in cui vi sarà il reset/swap stagionale della piattaforma web di gioco Leghe.Fantacalcio.It e della nostra Lega (necessario per archiviazione, reset, aggiornamenti, nuova Lista & quotazioni Svincolati Calciatori della nuova stagione di serie A) e terminerà prima della data in cui avrà luogo l’unica o la asta live.

Nello specifico questa sessione di mercato prevederà la possibilità per tutte le società di svincolare (alla lista Fantacalcio.it), scambiare e vendere/acquistare (solo con altre società) un numero illimitato di calciatori.

Tali svincoli/vendite permetteranno infatti di procurarsi eventuali ulteriori slot liberi e crediti per effettuare nuovi acquisti in questa stessa sessione e nelle successive; acquisti dalla Lista Fantacalcio. It invece esclusivamente nelle successive Aste. Per tali operazioni si utilizzerà unicamente e come al solito la piattaforma web di gioco leghe.fantacalcio.it. Pertanto un manager in questa sessione potrà:

- svincolare illimitatamente i calciatori alla lista svincolati Fantacalcio.it, alla cifra della loro quotazione corrente (vedere anche specifica con eccezioni *). Tali calciatori confluiranno quindi nuovamente in tale lista e saranno nuovamente disponibili per l'acquisto da parte di tutte le società esclusivamente nella successiva Asta.

- effettuare scambi e compravendite libere e illimitate con le altre società della Lega: scambio secco (fissato a 0 crediti), scambio con conguaglio, scambio che coinvolge anche più calciatori, semplice compravendita del calciatore per crediti cash (cifre liberamente decise dai managers interessati dalla compravendita).

Ovviamente è fondamentale che la società acquirente posseda il budget necessario e gli slot disponibili per le entrate del n° X di calciatori. Al termine di tale sessione di mercato quindi in caso di operazioni si avrà anche un budget aggiornato conseguente ai ricavi degli svincoli e ai ricavi/spese di scambi e vendite.

Attenzione: verranno dichiarati sempre e comunque nulli e privi di ufficialità tutti quegli accordi tra managers che avverranno extra piattaforma web del Gioco.

Tutte le operazioni di mercato e gli aggiornamenti delle rose squadre e della lista svincolati Fantacalcio.it come al solito saranno visibili in maniera istantanea sulla piattaforma web di gioco.

N.B. un calciatore acquistato nei mercati principali/jolly delle precedenti stagioni potrà essere svincolato alla lista fantacalcio.it alla sua quotazione corrente, non al prezzo di acquisto (vedere anche specifica con eccezioni *).

Un calciatore che invece fosse stato acquistato in questo stesso mercato potrebbe essere svincolato alla lista fantacalcio.it all'ammontare del prezzo in crediti pagato per comprarlo (vedere specifica con eccezioni *).

■ la successiva sessione di mercato sarà l'**Asta 1a sessione live:**

si svolgerà dopo la conclusione della sessione Appendice Iniziale e prima dell'inizio del campionato di Serie A italiano e di quello di Lega.

Modalità:

si svolgerà in 1 unica serata dove vi sarà la presenza contemporanea di tutti gli iscritti alla Lega (concordati per tempo data/orario fra tutti gli iscritti) e una persona esterna ai competitors, in qualità di *moderatore dell'asta* (dotato di un apposito software), riceverà 1 Chiamata (e 1a puntata) a voce di un qualsiasi calciatore (scelto a discrezione e con qualsiasi ruolo) alla volta da parte di ogni manager secondo l'ordine del "*Ranking Trofei & Piazzamenti*": il primo manager sarà quindi il 1° in classifica e l'ultimo ...l'ultimo in classifica fra i 10 managers presenti/iscritti. Ogni manager avrà massimo 5 secondi per pronunciare il nome del calciatore (opportunosamente conteggiati dal software) ed effettuare di diritto per primo la puntata, dopodichè perderà il diritto di chiamata la quale passerà al manager successivo; tornerà a chiamare un calciatore al suo turno nel giro successivo. Inoltre ogni manager al proprio turno potrà pronunciare "Passo!" per passare direttamente la chiamata al manager successivo. I calciatori da poter chiamare saranno esclusivamente quelli contenuti nella "Lista Svincolati Leghe.Fantacalcio.it" (non asteriscati), opportunamente allegata nella piattaforma di Gioco leghe.fantacalcio.it a esattamente 24h prima dell'ora di inizio fissata per l'asta. La fonte ruoli sarà sempre quella di default di Fantacalcio.it. La base d'asta per ogni calciatore equivarrà alla quotazione in crediti corrente che ne fa Fantacalcio.it e il rilancio minimo è fissato alla cifra di 1 credito. Ad ogni chiamata calciatore, in assenza di rilanci, quel calciatore verrà acquistato dal manager proponente la cifra puntata. In presenza invece di rilanci da parte di altri managers, quel calciatore verrà acquistato dal manager proponente la cifra in crediti più alta. Il moderatore d'asta si preoccuperà di ufficializzare ogni puntata vincente e quindi di acquisto calciatore dando a voce il canonico "aggiudicato" dopo i 3 secondi "e 1, e 2, e 3" conteggiati dal software: da quel preciso momento il calciatore entrerà a far parte della società del manager e non potrà assolutamente essere svincolato/rivenduto/scambiato fino alla data stabilita per una nuova sessione di calciomercato. Qualora un manager acquistasse un calciatore che è nella lista calciatori svincolati di Fantacalcio.it ma non è presente nella serie A italiana o gioca in una squadra che non è quella indicata in lista (ritardo aggiornamento o errore leghe.fantacalcio.it), in quel caso il calciatore rimarrebbe di proprietà di quel manager; qualora

invece un calciatore giocasse nel campionato di serie A italiano ma non comparisse nella lista svincolati di Fantacalcio.it (ritardo aggiornamento o errore di leghe.fantacalcio.it), esso non potrà essere proposto/puntato da nessuna società, proprio perché non compare nella suddetta lista. Si procederà così con una chiamata alla volta su tutti i calciatori scelti dai managers e l'asta avrà fine solo quando:

- tutti i managers avranno una rosa di calciatori pari a 50; saranno anche accettate inferiorità numeriche dovute a libera scelta (con stop e ritiro definitivo dall'asta appositamente comunicati verbalmente al moderatore d'asta che sarà testimone e fungerà da notaio) o negligenza del manager;

- si verificherà la situazione in cui tutti gli iscritti rimasti in asta non riusciranno nel proprio turno a effettuare una puntata entro i 60 secondi (questo ovviamente quando già tutti i managers rimasti non riusciranno a effettuarla entro i 5 secondi standard).

Non potranno essere svincolati, scambiati o venduti calciatori in questa sessione di mercato. Vigerà un serratissimo controllo sulla composizione delle rose da parte del consiglio di amministrazione e del moderatore d'asta (quest'ultimo col software in dotazione avrà fra le sue funzioni principali quella di vigilare e bloccare eventuali azioni non possibili/vietate ai managers). In ogni caso, qualora non potesse essere evitata, per ogni eventuale singola infrazione grave commessa su ogni singola operazione di mercato (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole (vedere **regola 17**).

Il giorno seguente tutte le rose modificate saranno pubblicate in un documento sulla piattaforma web di Gioco (sezione documenti) e le relative modifiche caricate nel sistema di Lega. Si cercherà di riunirsi il più possibile tutti insieme fisicamente in un unico luogo ma se ciò non fosse possibile per qualcuno, si utilizzerà uno strumento idoneo (telefono, skype, facebook etc.) allo scopo. Inoltre se possibile si registrerà in video l'intera fase dell'Asta. Se l'asta dovesse interrompersi per problemi esclusivamente di natura "tecnico-logistica" o per impegni "gravissimi e improrogabili" da parte dei managers, essa riprenderà (se sarà possibile) in un successivo momento esattamente dal punto in cui si era interrotta; non sarà effettuato quindi nessun reset. Se invece non si potesse spostare/continuare in altro orario/data si effettuerà/continuerà con asta "stile ebay", la forma più simile (online) nelle modalità disponibile sulla piattaforma di Gioco: per info visionare paragrafo sotto dedicato. Se infine l'asta dovesse essere abbandonata per indiscutibile e dichiarata volontà (testimoniata dal moderatore) da uno o più managers, la stessa proseguirà a tutti gli effetti coi managers restanti.

■ la successiva sessione di mercato sarà l'**Appendice 1a sessione**:

si svolgerà successivamente all'Asta la sessione live con chiusura al giorno dopo la chiusura del calciomercato estivo di serie A italiano. Questa sessione prevederà la possibilità per tutte le società di svincolare (alla lista Fantacalcio.it), scambiare e vendere/acquistare (solo con altre società) un numero illimitato di calciatori. Tali svincoli/vendite permetteranno infatti di procurarsi eventuali ulteriori slot liberi e crediti per effettuare nuovi acquisti in questa stessa sessione e nelle successive; acquisti dalla Lista Fantacalcio.It invece esclusivamente nelle successive Aste. Per tali operazioni si utilizzerà unicamente e come al solito la piattaforma web di gioco leghe.fantacalcio.it.

Pertanto un manager in questa sessione potrà:

- svincolare illimitatamente i calciatori alla lista svincolati Fantacalcio.it, alla cifra della loro quotazione corrente (vedere anche specifica con eccezioni *). Tali calciatori confluiranno quindi nuovamente in tale lista e saranno nuovamente disponibili per l'acquisto da parte di tutte le società esclusivamente nella successiva Asta.

- effettuare scambi e compravendite libere e illimitate con le altre società della Lega: scambio secco (fissato a 0 crediti), scambio con conguaglio, scambio che coinvolge anche più calciatori, semplice compravendita del calciatore per crediti cash (cifre liberamente decise dai managers interessati dalla compravendita).

Ovviamente è fondamentale che la società acquirente posseda il budget necessario e gli slot disponibili per le entrate del n° X di calciatori. Al termine di tale sessione di mercato quindi in caso di operazioni si avrà anche un budget aggiornato conseguente ai ricavi degli svincoli e ai ricavi/spese di scambi e vendite.

Attenzione: verranno dichiarati sempre e comunque nulli e privi di ufficialità tutti quegli accordi tra managers che avverranno extra piattaforma web del Gioco.

Tutte le operazioni di mercato e gli aggiornamenti delle rose squadre e della lista svincolati Fantacalcio.it come al solito saranno visibili in maniera istantanea sulla piattaforma web di gioco.

N.B. un calciatore acquistato nei mercati principali/jolly delle precedenti stagioni potrà essere svincolato alla lista fantacalcio.it alla sua quotazione corrente, non al prezzo di acquisto (vedere anche specifica con eccezioni *).

Un calciatore che invece fosse stato acquistato in questo stesso mercato potrebbe essere svincolato alla lista fantacalcio.it all'ammontare del prezzo in crediti pagato per comprarlo (vedere specifica con eccezioni *).

■ la successiva sessione di mercato sarà l'**Asta 2a sessione live:**

si svolgerà successivamente alla sessione Appendice 1a sessione e nella data più vicina dopo la chiusura del calciomercato estivo di serie A (logistica degli iscritti permettendo nella data immediatamente più vicina dopo tale chiusura).

La modalità tecnica e di svolgimento sarà la stessa indicata per la sessione Asta 1a sessione live.

■ la successiva sessione di mercato sarà l'**Appendice 2a sessione:**

si svolgerà successivamente all'Asta 2a sessione live e potrà durare solo il tempo logisticamente possibile fino massimo a 24 ore prima dal 1° anticipo di serie A in programma in calendario (dopo però che la stessa sessione si possa correttamente svolgere con una tempistica minima e congrua).

La modalità tecnica e di svolgimento sarà la stessa indicata per la sessione Appendice 1a sessione.

Dopo tale sessione il calciomercato estivo di Lega sarà considerato definitivamente concluso.

N.B. Occorrerà fare particolare attenzione a non schierare nella propria formazione per la giornata seguente delle competizioni un calciatore che poi sarà svincolato/venduto nella stessa settimana della disputa della giornata! Purtroppo il sistema della piattaforma leghe.fantacalcio.it memorizza l'ultima formazione contenente anche il calciatore che in quel momento si troverà ancora nella rosa della propria squadra.

Si comunica che su queste operazioni di calciomercato vigerà il più stretto controllo per vigilare su eventuali slealtà atte ad avvantaggiare in modo antisportivo una certa società. Più nello specifico, compravendite tra società che coinvolgano calciatori lungo-infortunati, già svincolati dalla serie A, fuori rosa, etc..., saranno messe sotto osservazione e considerate annullate se finalizzate al di là di ogni ragionevole dubbio a ottenere esclusivamente vantaggi finanziari per le 2 società interessate. Qualora non potesse essere evitata, per ogni eventuale singola infrazione commessa su ogni singola operazione di mercato (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole (vedere **regola 17**); nei casi gravissimi vi sarà la possibile esclusione dell'iscritto dalla successiva stagione fantacalcistica.

CALCIOMERCATO DI RIPARAZIONE INVERNALE

Verrà effettuato (previa organizzazione delle date di quello invernale di riparazione di serie A e delle date del calendario di campionato della stessa) esattamente secondo i principi cardine di quello indicato per il calciomercato estivo. Slot disponibili e budget saranno ovviamente quelli aggiornati alla chiusura dell'Appendice 2a sessione estiva/calciomercato jolly.

Si procederà secondo il susseguirsi dei seguenti punti/sessioni/eventi:

- al netto della logistica relativa al calciomercato e calendario della serie A italiana, della piattaforma web di gioco leghe.fantacalcio.it, e della "vita" dei managers iscritti, si cercherà possibilmente sempre di terminare il calciomercato di riparazione invernale di Lega (o quantomeno la 1a asta live) nell'intervallo temporale che intercorre tra la 18esima e la 19esima giornata del calendario della competizione Campionato di Lega, e dopo la chiusura del calciomercato di A: in questo modo si potrà usufruire al massimo di eventuali

modifiche alla proprio rosa per tutta la 2a parte della stagione agonistica. Inoltre in questo modo si avranno le rose squadre opportunamente modificate/aggiornate a calciomercato di A definitivamente chiuso. Se ciò non fosse possibile, si cercherà quantomeno sempre di effettuare più sessioni di mercato in modo da avvicinarsi il più possibile all'obiettivo su descritto.

- prima dell'inizio della 1a sessione di mercato ad ogni società verranno elargiti crediti in base alla posizione in classifica della propria squadra fotografata alla 18esima giornata della competizione di Lega campionato (dopo averla giocata), secondo questo criterio:

10° in classifica: + 80 crediti;

9° in classifica: + 75 crediti;

8° in classifica: + 70 crediti;

7° in classifica: + 55 crediti;

6° in classifica: + 40 crediti;

5° in classifica: + 35 crediti;

4° in classifica: + 30 crediti;

3° in classifica: + 20 crediti;

2° in classifica: + 15 crediti;

1° in classifica: + 10 crediti.

Si specifica che se per cause logistiche inerenti il campionato di serie A italiano o la piattaforma di Gioco non si potesse disporre della fotografia della classifica su almeno 18 giornate, la stessa fotografia ufficiale da considerare sarà quella che si avrà dopo l'ultima giornata delle competizioni prima dell'inizio del mercato di riparazione invernale.

■ la 1a sessione di mercato sarà l'**Appendice Intermezzo:**

si effettuerà con partenza all'inizio del calciomercato di riparazione invernale di serie A italiano, con chiusura nell' intervallo temporale che intercorre tra la 18esima e la 19esima giornata del calendario di campionato di Lega.

Le modalità tecniche e di svolgimento saranno esattamente le stesse indicate per le Appendici 1a-2a sessione del calciomercato estivo.

N.B. un calciatore acquistato nei precedenti mercati principali/estivo/jolly potrà essere svincolato alla lista fantacalcio.it alla sua quotazione corrente, non al prezzo di acquisto (vedere anche specifica con eccezioni *).

Un calciatore che invece fosse stato acquistato in questa stesso mercato di riparazione invernale potrebbe essere svincolato alla lista fantacalcio.it all'ammontare del prezzo in crediti pagato per comprarlo (vedere specifica con eccezioni *).

■ la successiva sessione di mercato sarà l'**Asta 1a sessione live:**

si svolgerà successivamente all'Appendice Intermezzo e nella settimana che intercorre tra la 18esima e la 19esima giornata del calendario di campionato di Lega.

Le modalità tecniche e di svolgimento saranno esattamente le stesse indicate per le Aste live del calciomercato estivo.

■ la successiva sessione di mercato sarà l'**Appendice 1a sessione:**

si svolgerà successivamente all'Asta 1a sessione live, con chiusura al giorno dopo la chiusura del calciomercato di riparazione invernale di serie A italiano.

Le modalità tecniche e di svolgimento saranno esattamente le stesse indicate per le Appendici 1a-2a sessione del calciomercato estivo.

N.B. un calciatore acquistato nei precedenti mercati principali/estivo/jolly potrà essere svincolato alla lista fantacalcio.it alla sua quotazione corrente, non al prezzo di acquisto (vedere anche specifica con eccezioni *).

Un calciatore che invece fosse stato acquistato in questo mercato di riparazione invernale potrebbe essere

svincolato alla lista fantacalcio.it all'ammontare del prezzo in crediti pagato per comprarlo (vedere specifica con eccezioni *).

■ la successiva sessione di mercato sarà l'**Asta 2a sessione live:**

si svolgerà successivamente all'Appendice 1a sessione e nella data più vicina dopo la chiusura del calciomercato di riparazione invernale di serie A italiano (logistica degli iscritti permettendo nella data immediatamente più vicina dopo tale chiusura). Le modalità tecniche e di svolgimento saranno esattamente le stesse indicate per le Aste live del calciomercato estivo.

■ la successiva sessione di mercato sarà l'**Appendice 2a sessione:**

si svolgerà successivamente all'Asta 2a sessione live e potrà durare solo il tempo logisticamente possibile fino massimo a 24 ore prima dal 1° anticipo di serie A in programma in calendario (dopo però che la stessa sessione si possa correttamente svolgere con una tempistica minima e congrua). Le modalità tecniche e di svolgimento saranno esattamente le stesse indicate per le Appendici 1a-2a sessione del calciomercato estivo. Dopo tale sessione il calciomercato di riparazione invernale di Lega sarà considerato definitivamente concluso.

N.B. Occorrerà fare particolare attenzione a non schierare nella propria formazione per la giornata seguente delle competizioni un calciatore che poi sarà svincolato/venduto nella stessa settimana della disputa della giornata! Purtroppo il sistema della piattaforma leghe.fantacalcio.it memorizza l'ultima formazione contenente anche il calciatore che in quel momento si troverà ancora nella rosa della propria squadra.

Si comunica che su queste operazioni di calciomercato vigerà il più stretto controllo per vigilare su eventuali slealtà atte ad avvantaggiare in modo antisportivo una certa società. Più nello specifico, compravendite tra società che coinvolgano calciatori lungo-infortunati, già svincolati dalla serie A, fuori rosa, etc..., saranno messe sotto osservazione e considerate annullate se finalizzate al di là di ogni ragionevole dubbio a ottenere esclusivamente vantaggi finanziari per le 2 società interessate. Qualora non potesse essere evitata, per ogni eventuale singola infrazione commessa su ogni singola operazione di mercato (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole (vedere **regola 17**); nei casi gravissimi vi sarà la possibile esclusione dell'Isritto dalla successiva stagione fantacalcistica.

CALCIOMERCATO FINALE

Slot disponibili e budget saranno ovviamente quelli aggiornati alla chiusura dell'Appendice 2a sessione invernale di riparazione/calciomercato jolly.

Si procederà secondo il susseguirsi dei seguenti punti/sessioni/eventi:

■ la 1a e unica sessione di mercato sarà l'**Appendice Finale:** si svolgerà con partenza nella data immediatamente più vicina dopo la chiusura della stagione competitiva di Lega, con chiusura nella data immediatamente più a ridosso e "sicura" prima di quella in cui avrà luogo il reset/swap stagionale della piattaforma web di gioco Leghe.Fantacalcio.It e della nostra Lega (necessario per archiviazione, reset, aggiornamenti, nuova Lista & quotazioni Svincolati Calciatori della nuova stagione di serie A). Dopo tale sessione il calciomercato finale di Lega sarà considerato definitivamente concluso.

Le modalità tecniche e di svolgimento saranno esattamente le stesse indicate per le Appendici 1a-2a sessione del calciomercato estivo, con la seguente specifica importante:

- Gli eventuali svincoli/ vendite permetteranno di procurarsi eventuali ulteriori slot liberi e crediti per effettuare nuovi acquisti in questa stessa sessione e nelle successive della prossima stagione; acquisti dalla Lista Fantacalcio.It invece esclusivamente nelle successive Aste Live delle prossime stagioni. N.B. un calciatore acquistato nei precedenti mercati principali/jolly potrà essere svincolato alla lista fantacalcio.it alla sua quotazione corrente, non al prezzo di acquisto (vedere anche specifica con eccezioni *).

Un calciatore che invece fosse stato acquistato in questo stesso mercato potrà essere svincolato alla lista fantacalcio.it all'ammontare del prezzo in crediti pagato per comprarlo (vedere specifica con eccezioni *).

Prima dell'inizio di quest'unica sessione di mercato verranno elargiti alle varie società i premi in crediti guadagnati per merito sportivo (in base alle posizioni raggiunte in classifica) sulle competizioni agonistiche terminate + i crediti del "paracadute finanziario", destinati a quelle società che saranno finite nelle ultime posizioni.

Tabella crediti "premio" e crediti "paracadute finanziario" da assegnare, criterio stabilito:

POSIZIONE NELLA COMPETIZIONE	CAMPIONATO	COPPA GRAN PREMIO	COPPA SALENTO	TORNEO CHEVANTON	SUPERCOPPA DI LEGA
1°/MEDAGLIA D'ORO/TROFEO	+50	+40	+30	+20	+10
2°/MEDAGLIA ARGENTO	+40	+15	+10	+5	
3°/MEDAGLIA BRONZO	+30				
4°	+5				
5°	+10				
6°	+15				
7°	+20				
8°	+100				
9°	+150				
10° /TROFEO "VERGOGNA"	+200				

Si comunica che su queste operazioni di calciomercato vigerà il più stretto controllo per vigilare su eventuali slealtà atte ad avvantaggiare in modo antisportivo una certa società. Più nello specifico, compravendite tra società che coinvolgono calciatori lungo-infortunati, già svincolati dalla serie A, fuori rosa, etc..., saranno messe sotto osservazione e considerate annullate se finalizzate al di là di ogni ragionevole dubbio a ottenere esclusivamente vantaggi finanziari per le 2 società interessate. Qualora non potesse essere evitata, per ogni eventuale singola infrazione commessa su ogni singola operazione di mercato (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole (vedere **regola 17**); nei casi gravissimi vi sarà la possibile esclusione dell'iscritto dalla successiva stagione fantacalcistica.

* Premessa: in una stagione agonistica le varie sessioni di mercato si raggruppano sempre in 3 mercati principali: mercato estivo (composto in generale sempre da Appendice Iniziale, Aste live e Appendici), mercato di riparazione invernale (composto in generale sempre da Appendice Intermezzo, Aste live e Appendici) e mercato finale (composto in generale solo da Appendice Finale).

- Solo per i calciatori acquistati nell'ambito dello stesso mercato principale (estivo o di riparazione invernale o finale) in caso di svincolo alla lista fantacalcio.it si ricaverà esattamente quanto si è speso per acquistarli in asta dalla stessa lista fantacalcio.it, ma solo se soddisfano un ulteriore requisito: da comunicazione esclusivamente dei siti web di fantacalcio.it e leghe.fantacalcio.it vengano stimati in maniera TANGIBILE/SCRITTA/PRECISA per almeno 2 mesi e mezzo infortunati o squalificati o fuori squadra per altri motivi quali per esempio "fuori rosa", svincolati, trasferiti al di fuori della serie A (non più presenti in lista fantacalcio.it o con asterisco affianco), arresto, decesso, ritiro dal calcio giocato; n.b.: equivalenza possibili comunicazioni indicate dai siti web: inizio mese = 7 del mese, metà mese = 15 del mese, fine mese = 23 del mese, mese = 15 del mese. In caso di calciatori acquistati da altra società invece,

per prezzo di acquisto si intenderà la cifra in crediti corrispondente alla quotazione corrente del calciatore moltiplicata X 4; in caso di calciatori scambiati con altra società in maniera secca, questi verranno svincolati ugualmente a una cifra in crediti corrispondente alla quotazione corrente del calciatore moltiplicata X 4; in caso di calciatori scambiati con altra società con conguaglio, questi verranno svincolati a una cifra in crediti pari alla loro quotazione corrente moltiplicata X 4; in caso di calciatori acquistati/scambiati in maniera secca/con conguaglio da/con altra società e comprati in asta nello stesso mercato principale, questi verranno svincolati a una cifra in crediti pari al loro prezzo di acquisto che è stato pagato in asta.

- Inoltre per i calciatori acquistati (in asta, da altra società o in scambio secco) in ambito di precedenti mercati principali che lasciassero in maniera ufficiale la serie A italiana per qualsiasi motivo e per qualsiasi periodo di tempo (in maniera tangibile non più presenti in lista fantacalcio.it o con asterisco affianco), in caso di svincolo si ricaverà in via risarcitoria la somma in crediti equivalente alla loro quotazione corrente moltiplicata per 4.

Procedura che dovrà seguire il manager interessato: si dovrà inviare una mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com richiedendo lo svincolo del calciatore a prezzo d'acquisto o alla quotazione corrente per 4 giustificandolo (e certificandolo) con i 2 requisiti su descritti; inoltre, qualora il calciatore fosse stato acquistato da un'altra società di Lega (compravendita standard, scambio secco, compravendita o scambio con conguaglio), dovrà specificarlo. In assenza di un dato preciso sui siti web su riportati (tempi e cause giornalistici) lo svincolo a prezzo d'acquisto o a quotazione corrente per 4 non sarà autorizzato.

In presenza di mail inviata dopo i termini temporali previsti o contenente dati parziali/poco chiari, lo svincolo a prezzo d'acquisto o a quotazione corrente per 4 non sarà autorizzato. Occorrerà eventualmente inviare una nuova richiesta (anche quindi magari per un calciatore differente) via mail che sarà nuovamente vagliata in base ai requisiti necessari. Il Consiglio di Amministrazione in occasione di questi particolari svincoli, a email ricevuta ed autorizzazione concessa, opererà appena possibile manualmente lo svincolo sulla rosa squadra interessata (il sistema infatti sarà sempre impostato di default sullo svincolo a quotazione fantacalcio.it).

N.B. I calciatori che per qualsiasi motivo dovessero lasciare la serie A italiana, essere svincolati, infortunati di lungo corso, squalificati, “fuori rosa”, arrestati, deceduti, ritirati dal calcio giocato durante e tra le varie stagioni si potranno sempre: svincolare durante le varie finestre di mercato istituite alla loro ultima quotazione fantacalcio.it; svincolare durante le varie finestre di mercato istituite alla cifra della spesa di acquisto se acquistati nello stesso mercato principale (vedere specifica con eccezioni *); svincolare durante le varie finestre di mercato istituite alla cifra della loro ultima quotazione moltiplicata per 4 (vedere anche specifica con eccezioni *); svincolare durante il mercato “jolly” alla loro ultima quotazione; svincolare durante il mercato “jolly” alla cifra della loro ultima quotazione moltiplicata per 4 (vedere anche specifica con eccezioni *).

Si ribadisce inoltre che i calciatori che per qualsiasi motivo e per qualsiasi periodo di tempo dovessero lasciare la serie A italiana a fine stagione, quindi a cavallo tra una precedente e la successiva (non fossero proprio più visualizzati nella lista calciatori Fantacalcio.it), questi saranno automaticamente/obbligatoriamente svincolati (alla cifra della loro ultima quotazione moltiplicata per 4) e il manager proprietario ne perderà automaticamente/obbligatoriamente il “cartellino”; potranno essere in futuro riacquistati da qualsiasi manager con le normali regole vigenti qualora ritornassero in serie A e quindi ricomparissero nella lista calciatori Fantacalcio.it; N.B. se il calciatore che abbandonasse la serie A italiana fosse invece ancora presente in lista Fantacalcio.it ma con l'asterisco affianco, esso rimarrebbe a tutti gli effetti ancora di proprietà della società dell'iscritto.

ALTRE NORME

- in occasione delle aste live offline, se le stesse per problemi esclusivamente di natura “tecnico-logistica” o per impegni “gravissimi e improrogabili” da parte dei managers dovessero interrompersi, esse riprenderanno (se sarà possibile) in un successivo momento esattamente dal punto in cui si erano interrotte; non sarà effettuato quindi nessun reset. Se invece per problemi (gravi e non) anche non giustificati uno o più iscritti non potessero essere mai

presenti all'asta o non potessero esserci con scarso preavviso o dovessero magari interrompere la propria seduta d'asta (e in tutti i casi non si potesse spostare/continuare in altro orario/data) si effettuerà/continuerà con l'asta "stile ebay", la forma più simile (online) nelle modalità disponibile sulla piattaforma di Gioco: per info visionare paragrafo sotto dedicato. Se infine l'asta dovesse essere non presenziata/abbandonata per indiscutibile e dichiarata volontà (testimoniata dal moderatore) da uno o più managers, la stessa comincerà/proseguirà a tutti gli effetti coi managers restanti.

- i managers potranno sempre cambiare il nome/logo/casacche alle proprie società/squadra da una stagione alla seguente.
- in caso di mancata iscrizione di un manager alla successiva stagione di Lega, la sua rosa squadra con patrimonio annesso (budget) verranno completamente ereditati dal manager nuovo iscritto di cui prenderà il posto.
- essendo un fantacalcio di tipo continuativo, l'inizio istituzionale di ogni nuova stagione ora coinciderà sempre (possibilmente) con il reset/swap della piattaforma web di gioco Leghe.fantacalcio.it, e sancirà come sempre l'inizio delle pratiche di iscrizione, eventuale modifica del regolamento precedente etc.
- ancor di più con questa nuova modalità di fantacalcio manageriale e continuativo il Consiglio di Amministrazione terrà la massima allerta sulla corretta e chiara gestione delle rose squadre e di tutto il calciomercato; brogli e/o situazioni di forte slealtà atte anche ad avvantaggiarsi, favorire o sfavorire qualsivoglia manager (ma che rispettino il presente regolamento), queste potranno essere punite con specifiche sanzioni (vedere **regola 17**), nei casi gravissimi con la possibile esclusione dell'Iscritto dalla successiva stagione fantacalcistica.

ASTA STILE EBAY:

- sarà effettuata solo in caso di impossibilità ad effettuare la normale Asta Live ed avrà una durata spalmata su più ore possibili (dalla mattina alla sera) durante la giornata precedentemente fissata per l'Asta Live.
 - durante tutta la sessione si potranno anche effettuare illimitatamente svincoli a Fantacalcio.it (quotazione corrente), scambi e compravendite calciatori con altre società.
- N.B. Non saranno valide (per questioni tecniche della piattaforma di Gioco che non lo permette) tutte le eccezioni e specifiche per gli svincoli di calciatori infortunati/via da A/etc. Disattivo il calciomercato jolly (vedere **regola 11**).
- i calciatori da poter chiamare in asta saranno esclusivamente quelli contenuti nella "Lista Svincolati Leghe.Fantacalcio.it" corrente.
 - durata di ogni singola asta su un calciatore: 3 ore.
 - base d'asta su un calciatore: ovviamente la quotazione del calciatore stesso, la prima puntata sarà fissata sempre al valore della quotazione e non potrà essere immessa una cifra in crediti superiore.
 - rilancio nell'asta di un calciatore: libero.
 - possibilità di utilizzare l'autobid, ovvero si potrà impostare eventualmente una puntata automatica (che effettuerà il sistema) fino alla cifra in crediti desiderata; ad asta assegnata e vincente saranno scalati solo i crediti del prezzo effettivo, riavendo la disponibilità degli altri crediti non spesi; durante l'asta si potrà annullare/modificare.
 - utilizzo Timeshift: se verrà fatto un rilancio negli ultimi 15 minuti prima del termine di una singola asta, si incrementerà la durata della stessa asta di 5 minuti; se si giungerà in prossimità della scadenza dell'intera sessione di mercato tuttavia il timeshift non andrà oltre la data/orario di fine mercato.
 - verrà sempre visualizzata la società miglior offerente per un calciatore in una singola asta.
 - utilizzo norma "promessa di svincolo": se non si hanno slot disponibili in rosa tali da permettere di creare una nuova asta/busta o effettuare un rilancio per le aste in corso, è possibile fare una promessa di svincolo, indicando il calciatore della propria rosa che si vuole svincolare quando e se si dovesse risultare vincitori dell'asta. Solo in questo caso, la promessa di svincolo viene confermata e automaticamente accreditata la relativa quotazione di svincolo. E' comunque possibile svincolare secondo la procedura ordinaria un calciatore precedentemente indicato in una promessa di svincolo. In quel caso il posto

liberatosi in rosa resterà associato all'asta in attesa di esito, ma l'importo relativo alla quotazione di svincolo verrà immediatamente accreditato.

- annullamento/cancellazione di un asta: una volta che è stata avviata non è tassativamente possibile annullarla.

- annullamento/cancellazione di una puntata: una volta che è stata effettuata non è tassativamente possibile annullarla.

- la singola asta può essere lanciata solo ed esclusivamente quando la sua durata le permette di concludersi prima della fine dell'intera sessione di mercato.

- tutte le operazioni di mercato e gli aggiornamenti delle rose squadre e della lista svincolati Fantacalcio.it come al solito saranno visibili in maniera istantanea sulla piattaforma web di gioco.

11) CALCIOMERCATO "JOLLY".

Per tutta la stagione agonistica, ovvero da quando inizia la prima a quando finisce l'ultima competizione agonistica (ma al di fuori delle finestre di calciomercato standard di serie A e Lega istituite) si avrà la possibilità di:

- svincolare calciatori che soddisfino un preciso requisito: da comunicazione esclusivamente dei siti web di fantacalcio.it e leghe.fantacalcio.it vengano stimati in maniera TANGIBILE/SCRITTA/PRECISA per almeno 2 mesi e mezzo (o con campionato finito/stagione finita) infortunati o squalificati o fuori squadra per altri motivi quali per esempio "fuori rosa", svincolati, trasferiti al di fuori della serie A (non più presenti in lista fantacalcio.it o visualizzati con asterisco affianco), arresto, decesso, ritiro dal calcio giocato; n.b.: equivalenza possibili comunicazioni indicate dai siti web: inizio mese = 7 del mese, metà mese = 15 del mese, fine mese = 23 del mese, mese = 15 del mese, campionato finito/stagione finita = sicuramente fino a fine campionato serie A. Tali calciatori saranno svincolati alla quotazione corrente presente sulla lista svincolati di leghe.fantacalcio.it. Unica eccezione quei calciatori che lasciassero in maniera ufficiale la serie A italiana per qualsiasi motivo e per qualsiasi periodo di tempo (in maniera tangibile non più presenti in lista fantacalcio.it o visualizzati con asterisco affianco): solo per questi infatti (acquistati in asta, da altra società o in scambio secco) in caso di svincolo si ricaverà in via risarcitoria la somma in crediti equivalente alla loro quotazione corrente moltiplicata per 4.
- (solo se si possiede in rosa un calciatore che soddisfi il 1° punto in elenco e tranne nei periodi in cui vige il calciomercato di serie A italiano e di Lega) acquistare direttamente un calciatore dello stesso ruolo dalla lista svincolati di leghe.fantacalcio.it senza concorrere ad alcuna asta spendendo i crediti equivalenti alla quotazione corrente del calciatore su leghe.fantacalcio.it (ovviamente se si hanno slot disponibili e budget sufficiente); tale acquisto si potrà effettuare anche senza svincolare il calciatore oggetto della regola, che si potrà decidere di mantenere comunque in rosa.

Procedura che dovrà seguire il manager interessato: si dovrà inviare una mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com nel preciso momento in cui vige la stima di giorni di assenza comprovata e pubblicata sui siti web su enunciati (o quando sarà già ufficiale sugli stessi la dipartita del calciatore dalla serie A), entro e non oltre le 24 ore antecedenti l'inizio del primo match di serie A della giornata relativa (n.b. se il manager avrà consegnato la formazione prima della compravendita dovrà poi ricordarsi di modificarla o verrà memorizzata e ritenuta sempre quindi ufficiale quella ultima inviata/schierata prima dell'inizio delle partite).

In assenza di un dato preciso sui siti web su riportati (tempi e cause giornalistiche) la compravendita non sarà autorizzata.

In presenza di mail inviata dopo i termini temporali previsti o contenente dati parziali/poco chiari, la compravendita richiesta non sarà autorizzata. Occorrerà eventualmente inviare una nuova richiesta (anche quindi magari differente) via mail nelle successive giornate, la quale sarà nuovamente vagliata in base ai requisiti necessari.

Il Consiglio di Amministrazione in occasione di questi eventuali movimenti di "mercato" e ad autorizzazione concessa, opererà appena possibile manualmente la compravendita sulla rosa squadra interessata; inoltre darà comunicazione ufficiale a tutti i managers nelle News della piattaforma di gioco utilizzata, comunicazione che sancirà in maniera ufficiale la compravendita la quale quindi non potrà più essere modificata/annullata.

12) **Formazione, panchina, sostituzioni, riserva d'ufficio, sconfitta a tavolino: modalità.**

L'invio della formazione della propria squadra, per le varie competizioni, si potrà effettuare in modo contemporaneo e la formazione schierata potrà essere differente e in modalità "invisibile": si sceglieranno 11 calciatori titolari, e i moduli di gioco che si potranno schierare in campo sono: 3-6-1, 3-5-2, 3-4-3, 3-3-4, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 4-2-4, 5-4-1, 5-3-2, 5-2-3, 6-3-1, 6-2-2 con il primo numero che indica i difensori, il secondo i centrocampisti, il terzo gli attaccanti.

Le riserve che si potranno schierare saranno massimo 12, a libera scelta e inserite con qualsiasi ordine. Se un calciatore titolare non dovesse ricevere voto da Fantacalcio.it entrerà in campo il primo calciatore della panchina in ordine di consegna anche non dello stesso ruolo purché si attui uno dei moduli consentiti, altrimenti si passerà al successivo calciatore e così via (cambio modulo prioritario sul ruolo); si specifica che se un calciatore della panchina stessa non dovesse aver preso voto quella non sarà contata come una delle sostituzioni possibili.

Le sostituzioni ammesse sono massimo 5: se per un titolare che non ha giocato non riesce a entrare nessuna riserva con voto, o le sostituzioni risultano tutte e 5 effettuate, il calciatore avrà punteggio riserva d'ufficio per portiere fissato a 2 (maggiormente soggetto a malus per il suo particolare ruolo) e per calciatore di movimento fissato a 3. Insomma voti molto molto bassi che simulano un ipotetico calciatore "inesperto primavera" in campo, in modo da non partire con una "irrealistica" formazione in inferiorità numerica. Questi inserimenti avverranno fino a coprire gli 11 calciatori totali. N.B.1. tale norma non sostituisce i cambi con la panchina, ma interviene solo in caso di mancanza di calciatori con voto utile per la sostituzione. N.B.2. i modificatori si attivano solo con voti validi, pertanto i voti d'ufficio non concorreranno all'attivazione dei modificatori (vedere **regola 13**).

Si precisa che a fronte di più di 5 calciatori titolari s.v le sostituzioni avverranno sempre rispettando l'ordine di schieramento delle riserve.

Se un manager non inviasse/schierasse la formazione entro la data/ora di termine previsti (il sistema rifiuterà infatti l'invio dopo l'orario d'inizio del primo anticipo di serie A riportato sul calendario della Lega calcio di serie A Tim) egli pagherà una multa di 5euro e la sua squadra automaticamente avrà:

- la sconfitta "a tavolino" per 3-0 (totalizzando 0 magicpunti) per la relativa giornata in caso di competizioni che prevedono una squadra avversaria in scontro diretto; la squadra vincente a tavolino totalizzerà invece 3 punti in classifica generale e otterrà magicpunti sempre equivalenti al primo magic punteggio utile per segnare il 3° gol (nelle eventuali altre competizioni invece conseguirà l'effettivo magicpunteggio totalizzato); se entrambi i manager non schierassero le rispettive formazioni, entrambe le squadre avrebbero comunque ugualmente la sconfitta a tavolino prendendo 0 punti in classifica generale (totalizzando 0 magicpunti);
- punteggio totalizzato uguale a 0 per la relativa giornata in caso di competizioni che non prevedono una squadra avversaria in scontro diretto.

Il totale che si ricaverà a fine stagione da queste eventuali multe pagate confluirà esclusivamente nella cassa fantacalcio di Lega (utilizzata per organizzazione/gestione del gioco); si fa presente che si potrà inviare un numero illimitato di volte una formazione prima della data/ora di scadenza, e sarà valido solo l'ultimo invio prima del termine.

13) **Punteggi: modalità.**

Al termine di ogni giornata di Campionato della serie A Tim, ai singoli calciatori della Serie A italiana viene attribuito un punteggio (che ha come base il voto in pagella conferitogli dai giornalisti della Redazione di Fantacalcio.it a una cifra decimale), pertanto ogni squadra iscritta alla Lega di fantacalcio ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli 11 calciatori reali "scesi in campo".

I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio. Per i voti varranno i punteggi dati dall'Algoritmo statistico Alvin482 di Fantacalcio.it: voto calcolato oggettivamente e scientificamente su migliaia di statistiche e dati forniti sulla prestazione del calciatore da una società terza leader nel mondo per questo tipo di parametri, la OPTA; non ci sarà nessun giudizio umano ma solo un voto derivato da ciò che fa realmente un calciatore in campo. Per gol, autogol, assist, rigori sbagliati e rigori parati (e tutti i bonus/malus insomma) varranno i punteggi della Redazione di Fantacalcio.it; per ammonizioni ed espulsioni varrà sempre la fonte della Redazione Fantacalcio.it.

Ossia, vale esclusivamente quanto visto e poi trascritto dai giornalisti della redazione di Fantacalcio.it. Nel caso di errori nei dati pubblicati dalla Redazione Fantacalcio.it (più o meno accertati) valgono come ufficiali per la Lega sempre ed esclusivamente gli stessi dati pubblicati nelle pagine dedicate su Fantacalcio.it. Eventuali errata corrige verranno pubblicati sulla Redazione Fantacalcio.it.

Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dalla redazione di Fantacalcio.it, a questo punteggio possono andare a sommarsi dei bonus e a sottrarsi dei malus:

Bonus:

- + 3 punti per ogni gol segnato -
- + 3 punti per ogni rigore parato
- + 1 punto per ogni assist servito (sia in movimento che da fermo) *

Malus:

- 0,5 punti per un'ammonizione **
- 1 punto per un'espulsione **
- 1 punto per ogni gol subito dal portiere
- 2 punti per ogni autogol di calciatori di movimento ***
- 1 punto per ogni autogol del portiere ***
- 3 punti per ogni rigore sbagliato

* Per maggiori dettagli su casistiche e modalità di assegnazione/non assegnazione degli assist, consultare la pagina al seguente indirizzo web: <https://www.fantacalcio.it/regolamenti/gol-autogolhttps://www.fantacalcio.it/regolamenti/assist-tradizionali>.

** Per maggiori dettagli su casistiche e modalità di assegnazione/non assegnazione dei cartellini, consultare la pagina al seguente indirizzo web: <https://www.fantacalcio.it/regolamenti/fantacalcio>.

*** Per maggiori dettagli su casistiche e modalità di assegnazione/non assegnazione dell'autogol, consultare la pagina al seguente indirizzo web: <https://www.fantacalcio.it/regolamenti/gol-autogol>.

Bonus/Malus modificatore portiere: è dato dal voto del portiere schierato in campo, calcolato sulla base dei voti ottenuti in pagella senza considerare bonus e malus. Non sarà applicabile se il portiere ha parato rigori. Nel caso nessun portiere porti punteggio alla squadra, non sarà dato nessun bonus o malus alla squadra avversaria.

Punteggio:

- se il portiere ha un voto ≤ 3 , si aggiunge +3 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 3,5 si aggiunge +2,5 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 4 si aggiunge +2 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 4,5 si aggiunge +1,5 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 5 si aggiunge +1 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 5,5 si aggiunge +0,5 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 6,0 si aggiunge +0 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 6,5 si aggiunge -0,5 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 7,0 si aggiunge -1 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 7,5 si aggiunge -1,5 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 8 si aggiunge -2 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha come voto 8,5 si aggiunge -2,5 al totale dell'avversario;
- se il portiere ha un voto ≥ 9 si aggiunge -3 al totale dell'avversario.

Bonus/Malus modificatore difesa: è un bonus che si calcola solo se almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra. Si considerano i 4 migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (non vanno considerati i bonus e i malus). Nel caso dei senza voto che ricevono punteggio ai fini del gioco a tal punteggio si sottraggono i bonus e si aggiungono i malus. Si calcola la media aritmetica di questi 4 valori:

- media $< 6 \Rightarrow$ + 1 punto alla squadra avversaria;
- media ≥ 6 e $< 6,5 \Rightarrow$ -2 punto alla squadra avversaria;
- media $\geq 6,5$ e $< 7 \Rightarrow$ -4 punti alla squadra avversaria;
- media ≥ 7 e $< 7,5 \Rightarrow$ -6 punti alla squadra avversaria;
- media $\geq 7,5 \Rightarrow$ -8 punti alla squadra avversaria.

Bonus/Malus modificatore centrocampo: sarà dato dal confronto tra il totale dei centrocampisti delle due squadre, calcolati sulla base dei voti assegnati ai singoli centrocampisti (esclusi bonus e malus). Nel caso di disparità nel numero di centrocampisti schierati dai due Managers, saranno aggiunti, alla squadra con meno centrocampisti, tanti voti pari a 5 quanti sono i centrocampisti mancanti per pareggiare il numero dell'avversario. Punteggio:

se la differenza tra centrocampisti è < 2 , si assegna 0 a entrambe le squadre;

se la differenza tra i centrocampisti è tra 2 e 3,5 si assegna +1 alla squadra col totale centrocampo migliore e -1 all'altra.

se la differenza tra i centrocampisti è tra 4 e 5,5 si assegna +2 alla squadra col totale centrocampo migliore e -2 all'altra.

se la differenza tra i centrocampisti è tra 6 e 7,5 si assegna +3 alla squadra col totale centrocampo migliore e -3 all'altra.

se la differenza tra i centrocampisti è ≥ 8 si assegna +4 alla squadra col totale centrocampo migliore e -4 all'altra.

Bonus modificatore attacco: è un bonus che che incide solo ed esclusivamente sugli attaccanti che ricevono voto sufficiente, che non segnano, non producono assist utili e non sbagliano rigori.

Modalità:

Se un attaccante prende voto in pagella 6 il suo modificatore dell'attacco è pari a 0 punti.

Se prende voto in pagella 6,5 il modificatore dell'attacco è pari a +0,5 punti.

Se prende voto in pagella 7 il modificatore dell'attacco è pari a +1 punto.

Se prende voto in pagella 7,5 il modificatore dell'attacco è pari a +1,5 punti.

Se prende voto in pagella 8 o più il modificatore dell'attacco è pari a +2 punti.

Il modificatore attacco della squadra equivale alla somma algebrica dei modificatori dell'attacco dei singoli attaccanti. La squadra pertanto otterrà tanti punti in più quanto sarà il valore del modificatore.

Bonus/Malus modificatore di rendimento: questo incide solo ed esclusivamente sui calciatori che ricevono voto sufficiente.

Scopo di tale modificatore è quello di premiare, o penalizzare, il rendimento della squadra nel suo complesso, valorizzando i calciatori dediti al lavoro oscuro in campo e, più in generale, quelli in grado di performare con costanza anche quando non portatori di bonus legati a goal o assist. N.B. non verranno assegnati punti bonus alla squadra che giocherà in inferiorità numerica (servono 11 calciatori con voto come prerequisito).

Punteggio da aggiungere al totale squadra:

se 11 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a +3 punti;

se 10 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a +2 punti;

se 9 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a +1 punti;

se 8 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;

se 7 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;

se 6 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;

se 5 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;

se 4 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;

se 3 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;

se 2 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a -1 punti;

se 1 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a -2 punti;

se 0 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a -3 punti.

Bonus/Malus modificatore capitano: è un bonus/malus che si calcola solo se il calciatore designato come Capitano (prima dell'inizio di ogni partita) porta punteggio alla squadra ai fini del gioco e si considera solo ed esclusivamente il suo voto in pagella: pertanto non verrà calcolato se non riceve voto, se riceve voto ma è in tribuna, se riceve voto ma è schierato in panchina e non entra fra gli 11 effettivamente "scesi in campo" al posto di un titolare senza voto. Si designerà anche il vice capitano che subentrerà nel modificatore in assenza del primo. Non si potrà schierare capitano e vice diversi su competizioni diverse nella stessa giornata di campionato di A.

La squadra ottiene:

- 3 punti se il capitano riceve voto in pagella ≤ 3 ;

- 2,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 3,5;
- 2 punti se il capitano riceve voto in pagella 4;
- 1,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 4,5;
- 1 punto se il capitano riceve voto in pagella 5;
- 0,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 5,5;
- + 0 punti se il capitano riceve voto in pagella uguale 6;
- + 0,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 6,5;
- + 1 punto se il capitano riceve voto in pagella da 7;
- + 1,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 7,5;
- + 2 punti se il capitano riceve voto in pagella 8;
- + 2,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 8,5;
- + 3 punti se il capitano riceve voto in pagella ≥ 9 .

N.B. In caso di utilizzo di voto 6 d'ufficio (politico), tale voto sarà considerato valido a tutti gli effetti per il calcolo di eventuali modificatori.

Bonus partita in casa: + 1 punto.

In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio:

- il calciatore s.v. (senza voto) che ottiene un bonus/malus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus/malus) indipendentemente dal tempo giocato;
- il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione);
- il calciatore s.v. che viene ammonito prende 5,5 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'ammonizione);

Il calciatore s.v. senza bonus o malus non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.
 Per maggiori dettagli su casistiche e modalità di assegnazione/non assegnazione del voto, consultare la pagina al seguente indirizzo web: <https://www.fantacalcio.it/regolamenti/fantacalcio>.

14) Anticipi / posticipi / sospensioni / risultati a tavolino straordinari serie A italiana.

- Nel caso in una giornata di campionato di serie A italiana vi fossero delle partite *rinviate* o comunque giocate con un *anticipo o posticipo straordinario*, si attenderà il recupero delle partite interessate per calcolare i risultati totali della relativa giornata (quando disporremo quindi dei voti/punteggi reali dei calciatori in forza alle squadre coinvolte). Precisiamo che sono considerati spostamenti di calendario "normali" tutti quelli che avvengono nell'intero lasso di tempo intercorrente tra la fine del turno precedente e l'inizio del successivo rispetto a quello in corso di svolgimento. In tutti questi casi infatti si utilizzeranno per il calcolo sempre i normali voti di Fantacalcio.it (Alvin482).

Nel caso invece di partite che si disputano al di fuori del range sopra descritto, si attenderà la disponibilità dei voti reali.

Unica eccezione quando il recupero della partita interessata dal rinvio sarà previsto dopo il passaggio di turno di una data competizione della Lega (esempio Coppa Salento, SuperCoppa di Lega), dove quindi il calcolo della giornata sarà immediatamente necessario per decidere classifiche e/o qualificazioni per il proseguo della competizione (non sarà mai modificato il calendario della competizione di Lega!): esclusivamente per questo tipo di competizione quindi il calcolo della giornata avverrà attribuendo a tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte (potenziali riserve, infortunati e squalificati inclusi), 6 punti d'ufficio/politico (a cui non va aggiunto nessun bonus/malus); tali 6 d'ufficio contribuiscono al pari di un voto reale al modificatore della difesa e di centrocampio, non a quello del portiere.

- In caso di partita *sospesa* varranno i dati pubblicati su Fantacalcio.it, come previsto da "dati validi per il calcolo dei punteggi"; qualora non venissero pubblicati dei dati su Fantacalcio.it, si attenderà il voto reale per i calciatori coinvolti.

Nello specifico, nel caso una partita di serie A abbia inizio e, per un qualsiasi motivo (meteo o altro), ne venga decretata la sua sospensione, se la ripresa della partita viene calendarizzata oltre le 48 ore dalla sua sospensione, bisognerà attendere che venga ripreso il match per calcolare il turno sospeso, tenendo però presente che:

- il fantatabellino finale sarà riepilogativo di entrambi le frazioni di gioco e, con ogni probabilità, sarà composto da più degli abituali 11 (max 14 coi sostituti) calciatori per squadra, vista la possibilità degli allenatori reali di schierare uomini diversi alla ripresa.
- saranno ritenuti validi tutti i bonus/malus che si verificano nelle due frazioni di gioco (“normale” anche la gestione degli eventuali calciatori sv con bonus/malus).
- non saranno pubblicati voti parziali dopo la sospensione, ma la diffusione dei dati (voti ed eventuali senza voto dei calciatori scesi in campo nelle due frazioni di gioco) avverrà solo dopo la conclusione della partita.
- se una redazione, per sua scelta editoriale, decidesse di non diffondere voti a nessuno né dopo la sospensione, né al termine della partita, ai fini del gioco sarà assegnato un voto pari a 6 a tutti i calciatori scesi in campo (anche se per pochi secondi o minuti) nelle due frazioni di gioco. Nel caso in cui invece una redazione assegnasse i voti solo a seguito della prima frazione di gioco, saranno questi ad essere ritenuti utili ai fini del gioco, pur continuando a considerare validi eventuali bonus/malus maturati nella seconda frazione.
- un’importante eccezione si configura nel caso una partita venisse sospesa e poi ripresa a cavallo di una sessione di mercato della serie A italiana. Una delle squadre oggetto della ripresa infatti potrebbe avere acquistato in tale frangente un calciatore che aveva già disputato la sua partita in altra squadra nel turno di riferimento. In tal caso la presenza di tale calciatore nella seconda frazione di gioco, sia per quel che concerne il voto che gli eventuali bonus/malus, è da considerarsi nulla e come mai avvenuta, rimanendo valido per quel turno il voto già acquisito in altra squadra.
- nel caso una partita di serie A venisse sospesa e poi ripresa dopo il mercato di riparazione calciatori interno della Lega, varrebbero tutte le norme elencate sopra specificando anche che le formazioni che saranno prese in considerazione (ai fini del calcolo della giornata) saranno quelle schierate nella 1a frazione del match ovvero quelle all'epoca della sospensione, eventuali modifiche alla rosa della squadra pertanto non avranno alcun effetto per la piattaforma web di Gioco.
- nel caso una partita di serie A venisse sospesa e poi ripresa a cavallo di un passaggio di turno di una data competizione della Lega (esempio Coppa Salento, SuperCoppa di Lega), dove quindi il calcolo della giornata sospesa sarà immediatamente necessario per decidere classifiche e/o qualificazioni per il proseguo della competizione (non sarà mai modificato il calendario della competizione di Lega!), esclusivamente per questo tipo di competizione il calcolo della giornata avverrà attribuendo a tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte (potenziali riserve, infortunati e squalificati inclusi), 6 punti d'ufficio (a cui non va aggiunto nessun bonus/malus); tali 6 d'ufficio contribuiscono al pari di un voto reale al modificatore della difesa e di centrocampio, non a quello del portiere.
- Inoltre, in caso di partita/e di serie A il cui risultato del campo venga *ribaltato dal Giudice Sportivo* della Lega di serie A italiana (*sconfitte a tavolino*), rimarrà valido ciò che è accaduto normalmente sul campo, ovvero sarà considerato ufficiale il calcolo con i voti e i bonus/malus relativi agli eventi realmente verificatisi sul campo. In caso invece di *sconfitta a tavolino decisa dal Giudice Sportivo con match di serie A non disputato*, si assegnerà a tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte (potenziali riserve, infortunati e squalificati inclusi), 6 punti d'ufficio (a cui non va aggiunto nessun bonus/malus); tali 6 d'ufficio contribuiscono al pari di un voto reale al modificatore della difesa e di centrocampio, non a quello del portiere.
- Infine in caso di *rinvio di tutta una giornata* di campionato sarà comunicato prima o dopo tale evento sul sito di Fantacalcio.it come procedere al recupero della giornata. Sempre farà fede ufficiale sempre ciò che deciderà di validare Fantacalcio.it.

15) Competizioni.

Le competizioni agonistiche in cui sono impegnate le 10 società/squadre della Salento League sono 5: CAMPIONATO, COPPA GRAN PREMIO, COPPA SALENTO, TORNEO CHEVANTON, SUPERCOPPA DI LEGA. Per ognuna delle 5 competizioni agonistiche si potrà schierare come già detto una formazione differente, anche se le partite si giocheranno contemporaneamente e con i medesimi punteggi squadra relativi alla giornata di serie A italiana in corso.

CAMPIONATO.

Si gioca in base al numero delle giornate disponibili della serie A italiana in modo da avere sempre una andata e ritorno per tutte le squadre: si giocheranno degli scontri diretti fra tutte le società, con girone

all'italiana (dalla 2a giornata di campionato della serie A italiana alla 37a giornata comprese); in totale 36 giornate di cui in alternanza 1 girone di andata e 1 di ritorno, ripetuti 2 volte.

I risultati delle partite saranno determinati dai punteggi totali conseguiti dalle squadre, che si trasformeranno in gol e determineranno una vittoria (+3 punti in classifica), un pareggio (+1 punto), una sconfitta (+0 punti).

In base al punteggio raggiunto dalla squadra si calcoleranno i gol segnati dalla stessa, in fasce punteggio uguali di cui ognuna è incrementata della precedente sempre di 6 punti.:

fino a 65,9 punti = 0 gol

da 66 a 71,9 punti = 1 gol

da 72 a 77,9 punti = 2 gol

da 78 a 83,9 punti = 3 gol

da 84 a 89,9 punti = 4 gol

da 90 a 95,9 punti = 5 gol

e così via...

La classifica finale determinerà vincitori e vinti: a parità di punti in classifica fra 2 o più squadre, la classifica terrà conto di questo criterio:

1) Punti in classifica;

2) Classifica avulsa (i punti, non le reti, realizzati negli scontri diretti dalle squadre che si trovano in situazione di parità in classifica);

3) Gol fatti;

4) Differenza reti;

5) Gol subiti;

6) Somma magicipunti totali;

7) Ex-aequo.

COPPA GRAN PREMIO.

Si gioca in base al numero delle giornate della serie A italiana: ognuna delle 10 squadre scenderà in campo per 36 giornate (dalla 2° giornata di campionato della serie A italiana alla 37° giornata comprese) e determinerà un punteggio che sarà il risultato della partita: la somma dei punteggi ottenuti da ciascuna squadra ogni singola giornata determinerà la classifica della squadra stessa.

Punteggi dei calciatori, tabellini, bonus/malus, modificatori dove possibile (che non prevedono solo la modalità scontro diretto), etc ovviamente saranno gli stessi utilizzati anche per il campionato nella giornata di campionato di serie A italiana corrispondente.

La classifica finale determinerà vincitori e vinti: a parità di punti in classifica fra 2 o più squadre, la classifica si determinerà con l'ex-aequo.

COPPA SALENTO.

Si gioca in base a delle giornate della serie A italiana prefissate e decise prima dell'inizio della competizione (impostate in modo da essere il più possibile a intervalli regolari e distribuite sull'intero calendario del campionato di serie A italiano). Le 10 squadre verranno divise con sorteggio integrale* in 2 gironi da 5 squadre (girone A e girone B).

In ogni girone verranno giocati gli scontri diretti tra le squadre che lo compongono, con formula andata e ritorno e i risultati delle partite verranno calcolati secondo la stessa formula descritta nella competizione Campionato: saranno quindi in totale 10 giornate con una squadra che a turno riposerà. Si creerà così per ogni girone una classifica finale che seguirà questo criterio per l'ordinamento: 1. Punti classifica 2. Classifica avulsa (i punti, non le reti, realizzati negli scontri diretti dalle squadre che si trovano in situazione di parità in classifica) 3. Gol fatti 4. Differenza reti 5. Gol subiti 6. Somma magicipunti totali 7. Sorteggio.

Approderanno alla fase successiva degli scontri a eliminazione diretta le prime 4 classificate di ogni girone, che si sfideranno fino alla finale secondo questo schema predefinito, sempre con formula andata e ritorno e con la partita di ritorno giocata in casa per la squadra con miglior piazzamento finale in classifica di girone rispetto a quello dell'avversaria (a parità di piazzamento si terrà conto di questo criterio confrontando le 2 squadre nei rispettivi gironi: 1-più punti conseguiti in classifica, 2-più gol fatti, 3-miglior differenza reti, 4-meno gol subiti, 5-più alta somma magicipunti totali, 6-sorteggio):

4° B
vs vinc. (pegg.piazz.)
1° A

vs => vinc. (pegg.piazz.)

3° A
vs vinc. (migl.piazz.)
2° B

3° B
vs vinc. (pegg.piazz.)
2° A

vs => vinc. (migl.piazz.)

VINCITRICE TROFEO
=> Finalista

4° A
vs vinc. (migl.piazz.)
1° B

Questo ora il criterio del passaggio dei vari turni: 1. Incontri 2. Gol doppi fuori casa 3. Supplementari e rigori 4. Somma magicpunti totali 5. Ordinamento classifica gironi (criterio possibile al confronto) 6. Sorteggio; lo stesso criterio sarà utilizzato per la finale.

Punteggi dei calciatori, modalità di punteggio del match, tabellini, bonus/malus, modificatori etc ovviamente saranno gli stessi utilizzati anche per campionato e coppa gran premio nella giornata di campionato di serie A italiana corrispondente.

Supplementari.

Criterio:

Per ogni squadra il numero di reti realizzate nel supplementare è dato da una tabella di conversione che valuta la fantamedia (aritmetica) di tutti i panchinari non subentrati in campo.

Regole:

- nel calcolo della fantamedia non vengono conteggiati i portieri presenti in panchina.
- devono esserci almeno due voti validi tra i panchinari non subentrati in campo (con uno o nessuno il punteggio della squadra sarà zero).

Tabella di conversione:

- fantamedia da 0 a 6,49 ---> 0 goal
- fantamedia da 6,50 a 6,99 ---> 1 goal
- fantamedia da 7 a 7,49 ---> 2 goal
- ogni 0,5 in più ---> un goal in più

N.B. In caso di sfide andata/ritorno rimane valido, come nella realtà, il criterio dei goal fuori casa. Esempio: sfida finita 1-1 all'andata e 1-1 al ritorno. Si va ai supplementari e il punteggio diventa 2-2. A quel punto si qualifica la squadra che ha giocato il ritorno in trasferta viste le 2 reti all'attivo nella seconda sfida.

Rigori.

Criterio:

se, dopo i supplementari, si è ancora in parità, si va ai calci di rigore. Il calciatore realizza un calcio di rigore quando il suo voto netto (quindi privo di bonus e malus di qualsiasi tipo) è maggiore/uguale a 6. Lo sbaglia se è inferiore a 6. Ogni squadra tirerà 5 calci di rigore, in caso di ulteriore parità si andrà avanti ad oltranza con delle serie da un rigore a testa che, come nella realtà, si interrompono quando una delle squadre andrà avanti nel punteggio.

Ordinamento dei rigoristi:

L'ordinamento dei rigoristi va stabilito dal manager solo indirettamente, poiché sarà indissolubilmente legato allo schieramento della formazione.

L'ordine dei tiratori è:

- attaccanti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati);
- centrocampisti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati);
- difensori schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati);
- portiere schierato nella formazione titolare se con voto valido;
- riserve subentrare con voto valido (secondo ordine di panchina).

N.B. In caso solo una delle due squadre (sia nella serie dei 5 rigori, sia in quelli ad oltranza) possa schierare un tiratore, mentre l'altra non dispone di un calciatore con voto valido, il rigore di quest'ultima verrà considerato come sbagliato.

Ulteriore parità dopo i calci di rigore:

nel caso in cui si fosse ancora una volta in parità, il sistema genererà una nuova tornata di rigori. Questa volta però la soglia di realizzazione della rete si concretizzerà con voto netto maggiore/uguale a 6,5 mentre al di sotto di questo voto netto il rigore verrà considerato sbagliato. Si ripartirà con l'intera serie dei 5 rigori ed eventualmente i successivi ad oltranza.

Di seguito le giornate di campionato della serie A italiana nelle quali verranno disputate ufficialmente le giornate di Coppa Salento, in successione temporale:

6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-23-25-27-29-32-34.

N.B.: si cercherà in ogni stagione (al netto delle possibilità logistiche col calendario di serie A italiano) di strutturare le giornate della competizione in maniera equilibrata/razionale/equidistante; inoltre si farà in modo che la 2a fase della competizione (quella a partire dagli scontri diretti) coincida sempre almeno con la giornata seguente alla conclusione del calciomercato di riparazione invernale di Lega.

* Procedura del sorteggio. Verranno impostati 2 gruppi A e B: si procederà col sorteggio e la 1a squadra sorteggiata verrà inserita nel gruppo A, la 2a squadra sorteggiata nel gruppo B, la 3a squadra nel gruppo A, la 4a nel gruppo B...e così via inserendo le squadre a intermittenza nei 2 gruppi fino alla "pesca" di tutte quelle iscritte alla competizione.

TORNEO CHEVANTON

Si gioca in base a delle giornate della serie A italiana prefissate e decise prima dell'inizio della competizione (impostate in modo da essere il più possibile a intervalli regolari e distribuite sull'intero calendario del campionato di serie A italiano).

Tutte le squadre disputeranno una "competizione formula 1" (termine Fantacalcio.it) su 18 giornate del calendario del campionato di serie A italiano, e saranno la 3-5-7-9-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35-37.

In ogni singola giornata la squadra che totalizzerà singolarmente più punti conseguirà nella speciale classifica 25 punti, la 2a 20 punti, la 3a 15 punti, la 4a 12 punti, la 5a 10 punti, la 6a 8 punti, la 7a 6 punti, la 8° 4 punti, la 9a 2 punti, la 10a 1 punto; se 2 squadre dovessero totalizzare gli stessi punti in una giornata, ad esse verrà assegnato lo stesso punteggio più alto, mentre la squadra piazzatasi immediatamente più in basso riceverà punteggio scalato. (esempio: squadra A 66 punti, squadra B 66 punti, squadra C 64 punti: squadra A e squadra B prenderanno 3 punti, squadra C prenderà 1 punto).

Punteggi dei calciatori, tabellini, bonus/malus, modificatori dove possibile (che non prevedono solo la modalità scontro diretto), etc ovviamente saranno gli stessi utilizzati anche le altre competizioni nella giornata di campionato di serie A italiana corrispondente.

Al termine delle giornate prefissate avremo una classifica finale che decreterà la squadra vincitrice della competizione; a parità di punti la citata classifica terrà conto del seguente criterio:

- 1) Punti in classifica;
- 2) Somma magicipunti totali;
- 3) Ex-aequo.

SUPERCOPPA DI LEGA.

Alla competizione avranno diritto di partecipare solo le società vincitrici (impersonate dai relativi

managers) nella precedente stagione delle competizioni agonistiche e a premio “Campionato”, “Coppa gran Premio”, “Coppa Salento” e “Torneo Chevanton”.

Si giocherà in base a delle giornate della serie A italiana prefissate e decise prima dell’inizio della competizione (impostate in modo da essere il più possibile a intervalli regolari, con la fase finale post calciomercato di riparazione di Lega, e distribuite centralmente sull’intero calendario del campionato di serie A italiano).

I risultati delle partite verranno calcolati secondo la stessa formula descritta nella competizione Campionato.

Formula: le squadre vincitrici delle competizioni “campionato” e “coppa gran premio”, competizioni superiori per prestigio e premi finali, saranno sempre rispettivamente le teste di serie n° 1 e n° 2 e affronteranno in semifinale di andata/ritorno (ritorno giocato in casa per le squadre teste di serie n° 1 e n° 2) rispettivamente le squadre vincitrici della competizioni “torneo chevanton” e “coppa salento” (rispettivamente teste di serie n° 4 e n° 3 causa competizioni minori per prestigio e premi finali); le squadre che passeranno il turno si sfideranno in finale andata/ritorno (con la partita di ritorno giocata in casa dalla squadra miglior testa di serie).

In sintesi lo schema predefinito e fisso:

Vincitrice TORNEO CHEVANTON

Vs

=> Vincitrice (peggiore. testa di serie)

Vincitrice CAMPIONATO

Vs

VINCITRICE TROFEO

Vincitrice COPPA SALENTO

Vs

=> Vincitrice (migliore testa di serie)

=>

Finalista

Vincitrice COPPA GRAN PREMIO

Questo ora il criterio del passaggio del turno: 1. Incontri 2. Gol doppi fuori casa 3. Supplementari e rigori 4. Somma magicpunti totali 5. Sorteggio; lo stesso criterio sarà utilizzato per la finale (per formula supplementari/rigori => vedere relativa sezione in **regola 15**).

Punteggi dei calciatori, tabellini, bonus/malus, modificatori etc ovviamente saranno gli stessi utilizzati per tutte le altre competizioni nella giornata di campionato di serie A italiana corrispondente.

Giornate della serie A in cui si disputerà: 8-13-26-31.

Dettaglio: si cercherà in ogni stagione (al netto delle possibilità logistiche col calendario di serie A italiano) di strutturare le giornate della competizione in maniera equilibrata/razionale/equidistante; inoltre che la 2a parte della competizione (quella a partire dal doppio confronto della finale) coincida sempre almeno con la giornata seguente alla conclusione del nostro mercato di riparazione invernale.

Specifiche sulla partecipazione: le 4 competizioni agonistiche stagionali e a premio hanno di base questa importanza (espressa come si sa oltre al prestigio anche dai premi in denaro): 1° campionato, 2° coppa gran premio, 3° coppa salento, 4° torneo chevanton. Per cui se per esempio nella precedente stagione la squadra vincitrice del campionato sarà anche la stessa della coppa gran premio, in automatico alla competizione avrebbe diritto a partecipare la 2a classificata della coppa gran premio (perché competizione seconda in importanza) e non viceversa. E così via con altre eventuali situazioni di questo tipo; eccezione per la competizione “coppa salento” per la quale i diritti passeranno poi a ritroso alla miglior semifinalista e quartofinalista (miglior magicpunteggio totale conseguito nella doppia sfida di semifinale e quarto di finale), ed eventualmente alla miglior classificata comparata nei gironi eliminatori. Se il manager vincitore di una competizione non dovesse iscriversi alla Lega la stagione successiva, il suo posto verrebbe preso sempre dal 2° classificato nella stessa competizione...e così via a scalare; eccezione competizione “coppa salento” per la quale i diritti passeranno poi a ritroso al miglior semifinalista e quartofinalista (miglior magicpunteggio totale conseguito nella doppia sfida di semifinale e quarto di finale), ed eventualmente al miglior classificato comparato nei gironi eliminatori.

NOTA SULLE COMPETIZIONI AGONISTICHE:

In ogni stagione fantacalcistica, per eventuali competizioni che si deciderà dovranno avere regole particolari relative a squadre “Teste di Serie” o “Privilegiate” in sorteggi di gironi e/o accoppiamenti, si considererà ufficialmente la classifica finale della competizione Campionato della stagione sportiva precedente come l’unico e solo criterio per stabilire le graduatorie di merito.

Ovviamente tutto questo a meno di società che hanno partecipato nella precedente stagione ma che non confermano l’iscrizione a quella successiva. In tal caso verranno privilegiate di diritto le società iscritte nella stagione precedente sulle nuove iscritte.

16) TROFEO PANCHINA.

Una sarà invece la competizione non agonistica: il TROFEO PANCHINA. Verrà “disputato” dopo la definitiva e ufficiale chiusura delle 5 competizioni agonistiche: ogni manager in automatico concorrerà alla designazione del relativo premio attraverso una votazione che vedrà protagonisti tutti gli stessi managers iscritti alla Lega: il manager che risulterà più votato conquisterà il relativo premio; in caso di risultato ex aequo si procederà direttamente a una nuova tornata di votazioni da parte di tutti gli iscritti, che avrà come opzioni di voto questa volta solo quelle risultate precedentemente ex aequo. E così via (con eventuali ulteriori tornate) fino ad un risultato finale che dovrà essere obbligatoriamente maggioritario. Tutte le votazioni dovranno sempre avere quorum pari al 100% degli iscritti alla Lega (unica eccezione se il risultato delle stesse già acquisito non potrà più essere ragionevolmente inficiato dalle votazioni mancanti).

Una votazione una volta effettuata dal manager non potrà mai essere annullata e ripetuta, qualunque ne sia il motivo.

Sicuramente da che mondo è mondo alle urne ognuno fa quel che decide di fare con la sua testa ma lo spirito SERIO di questo premio vuole che si “premi” il manager che, considerando fattori esterni/casuali e fortune/sfortune varie, al netto dei risultati conseguiti dalla sua squadra durante la stagione agonistica, si sia distinto per i propri MERITI o DEMERITI fantacalcistici.

17) Infrazioni commesse: modalità e sanzioni.

In tutte le fasi di Gioco tutte le possibili infrazioni alle regole saranno condonate per non pregiudicare il corretto svolgimento del Gioco stesso, ma dove si potrà tecnicamente intervenire (anche nella piattaforma web del Gioco) per risolvere in maniera oggettiva e senza conseguenze il problema lo si farà: potrà comunque essere applicata eventualmente anche una sanzione (per ogni singola infrazione) alla società/manager colpevole, seppur ovviamente di più lieve entità.

Ogni società/manager infatti che commettesse un infrazione nel Gioco (tentativo di truffa, che potenzialmente crea un vantaggio, che crea extra lavoro o disagi, o in generale che contravviene alle presenti regole) potrà essere sanzionata, a seguito comunque anche dell’approvazione del Consiglio di Amministrazione (ove l’infrazione mostrasse degli aspetti poco chiari rispetto al regolamento in essere).

L’applicabilità e soprattutto l’entità di tali sanzioni sarà decisa di volta in volta sempre dal Consiglio di Amministrazione (l’entità in base alla gravità dell’infrazione stessa), fra quelle di seguito elencate, con pena parziale 1 o la somma di alcune, la massima la somma di tutte queste:

(-1 punto in campionato) + (-22 punti in coppa gran premio) + (-1 punto girone coppa salento) + (-3 punti in torneo chevanton) + (-6 punti su risultato finale partita su n°X giornata campionato, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (-6 punti su risultato finale partita su n°X giornata coppa gran premio, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (-6 punti su risultato finale partita su n°X giornata coppa salento, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (-6 punti su risultato finale partita su n°X giornata torneo chevanton, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (-6 punti su risultato finale partita su n°X giornata supercoppa, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (divieto modifica formazione per n°X giornata su competizione campionato, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (divieto modifica formazione per n°X giornata su competizione coppa gran premio, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (divieto modifica formazione per n°X giornata su competizione coppa salento, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (divieto modifica formazione per n°X giornata su competizione torneo chevanton, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (divieto modifica formazione per n°X giornata su competizione supercoppa, dove X è il numero di infrazioni commesse) + (decurtazione 5 crediti da budget società per numero X infrazioni commesse, solo se il totale dei crediti da decurtare è sottraibile per intero da budget società che non può andare in negativo) + (ammenda 1euro che confluirà nella cassa fantacalcio di Lega utilizzata per organizzazione/gestione del gioco).

Le sanzioni non potranno essere retroattive e saranno addebitate (ove tecnicamente possibile) nella prima giornata delle competizioni immediatamente successiva alla data in cui è avvenuta l'infrazione. In caso di più sanzioni (perché effettuate più infrazioni) queste ovviamente si sommeranno, e dove non possibile si accorderanno su più giornate sempre consecutive.

Per finire ogni infrazione eventualmente non rilevata cadrà automaticamente in prescrizione dopo 30 giorni dal fatto compiuto.

18) Regolamento vs impostazioni Gioco piattaforma utilizzata.

Si chiarisce che il presente regolamento varrà sempre (ove possibile) anche sulle impostazioni e le regole del Gioco della piattaforma web utilizzata. Se invece non fosse tecnicamente e logicamente possibile, questo stesso regolamento sarà aggiornato in base alle impostazioni non modificabili della piattaforma web; in ogni caso le regole qui riportate sono tecnicamente indicative e “generaliste” relativamente a ciò che sarà effettivamente eseguito nel Gioco.

19) Eventuali sorteggi: modalità.

Qualsiasi sorteggio di qualsiasi natura che fosse necessario per lo svolgimento del Gioco e/o della Lega sarà sempre effettuato dal Consiglio di Amministrazione e filmato con apposito video, questo poi sarà reso visibile a tutti gli iscritti tramite il sito web di riferimento (fantamagicmania.com/salentoleague).

20) Strumenti ufficiali.

Si fa presente che per regole e date & orari da rispettare nel Gioco e nella Lega saranno sempre considerati ufficiali solo gli strumenti corrispondenti ai documenti “Regolamento” e “Calendario eventi”, e a ciò che viene visualizzato/inviato alla/dalla piattaforma web di Gioco “leghe.fantacalcio.it” e allo stesso modo al/dal portale web di riferimento “fantamagicmania.com/salentoleague”: per questi ultimi 2 però saranno valutati caso per caso quegli strumenti il cui funzionamento non può essere esattamente verificabile (notifiche mail etc.); nessun altro strumento (watsapp, sms, vocale, etc) potrà essere mai considerato ufficiale, ma eventualmente solo informativo.

21) Chiusura anticipata/annullamento campionato serie A italiano.

In caso di annullamento/chiusura anticipata definitiva del campionato di serie A italiano (quindi prima del completamento di tutte le giornate previste), si procederà in questo modo:

- numero giornate giocate inferiori al 50% delle totali previste in una data competizione a classifica e assenza di verdetto finale in una data competizione che prevede passaggio del turno => la competizione verrà annullata in toto con restituzione in percentuale al numero intero delle quote in denaro di iscrizione e nessun premio in denaro / targa assegnato; nessun premio in crediti guadagnato per merito sportivo o per “paracadute finanziario”; non valida nessuna qualificazione alla competizione Supercoppa di Lega della stagione successiva; nessun premio/piazzamento a premio/castigo/virtuale assegnato e conseguente nessun dato che contribuirà a fare statistica nello storico stagioni del portale Fantamagicmania – SalentoLeague. Insomma competizione come se non fosse stata mai disputata. Ovviamente se questa situazione caratterizzasse la totalità delle competizioni di Lega, la stagione sarebbe dichiarata nulla in toto.

- numero giornate giocate uguale o superiore al 50% delle totali previste in una data competizione a classifica e presenza di verdetto finale in una data competizione che prevede passaggio del turno => la competizione non sarà annullata e verranno calcolati in percentuale al numero intero la quota in denaro d'iscrizione, il relativo premio in denaro, il premio in crediti guadagnato per merito sportivo o per “paracadute finanziario”; considerata valida la qualificazione alla competizione Supercoppa di Lega della stagione successiva; targa premio assegnata, premio/piazzamento a premio/castigo/virtuale assegnato e dato contribuirà a fare statistica nello storico stagioni del portale Fantamagicmania – SalentoLeague. Insomma solo per la data competizione la stagione sarà come interamente e correttamente giocata.

- competizione “Panchina d'Oro” e “panchina rotta” - Salento League. Referendum per proclamazione vincitori dei trofei: verrà effettuato solo in caso di disputa (come su enunciato) di almeno una competizione di Lega.

- nel caso straordinario di stravolgimento totale del calendario di serie A italiano (deciso nella stagione corrente) che prevedesse la disputa di match playoff/playout, questi non saranno mai compresi nelle giornate

da disputare nelle competizioni di Lega: ciò perché questa particolare situazione comporterebbe il “fermo” di molti calciatori in forza alle società di Lega (quelli che non giocherebbero i playoff/playout di A), con conseguenti risultati irrealistici e ingiusti.

- modalità qualificazione alla competizione Supercoppa di Lega in una stagione successiva ad una con chiusura anticipata del campionato di serie A italiano: in caso di una data competizione annullata nella stagione precedente, in qualità di vincitrice di questa competizione alla Supercoppa di Lega della stagione successiva parteciperà la squadra detentrici del titolo nell'ultima stagione in cui la competizione sarà stata svolta.

SEZIONE GIOCO MULTI-LEGA (capisaldi)

22) Generale.

La nostra Lega fa parte di una Federazione Fantacalcistica multi-leghe, che raccoglie appunto più leghe sparse in tutta Italia (in questo caso salentine e aventi minimo 10 squadre) e che si occupa di organizzare competizioni inter-lega stile uefa (champions, europa league etc..) con premi in denaro e trofei, mediante il pagamento di una quota di iscrizione in denaro. Tale federazione si chiama SALENTO CUP e ha come riferimenti la pagina facebook “<https://www.facebook.com/salentocoppa/>” e l'indirizzo del sito web ufficiale “salentocup.jimdo.com/”, utilizza come piattaforma web di Gioco “leghe.fantacalcio.it” a questo indirizzo: “<http://leghe.fantacalcio.it/salentocup/>”. Per accedervi occorrerà essere ovviamente invitati come già succede per la nostra Lega secondo le norme descritte nella **regola 23**.

L'iscrizione avrà un costo fisso stagionale per ciascuna squadra iscritta alle competizioni inter-lega, tale quota dovrà essere pagata insieme a quella prevista per la Salento League.

L'amministrazione della federazione è composta da un Presidente e un Consiglio formato dai presidenti (o delegati) delle leghe che la compongono, che avranno funzione di collante tra la singola Lega e la federazione, ma anche di responsabilità e decisionista in caso di proposte di modifica al regolamento ed altre eventuali.

23) Competizioni e modalità di accesso/qualifica.

Competizioni organizzate: Salento Champions Cup (come la uefa champions league, 1a competizione per importanza), Salento Leagues Cup (come la uefa europa league, 2a competizione per importanza), Salento Super Cup (competizione disputata dai manager proprietari delle squadre vincitrici nella precedente stagione di Champions Cup e Leagues Cup).

Modalità di accesso/qualificazione standard delle squadre/managers alle 2 competizioni, in genere 5 squadre per ognuna delle 2:

– Qualificati Champions Cup (si intende sui risultati dell'ultima stagione agonistica in Salento league).

In questo preciso ordine: i managers vincitori delle competizioni agonistiche Campionato, Coppa Gran Premio, Coppa Salento, Torneo Chevanton; dopodiché, esclusivamente per la competizione “Campionato”: medaglia d'argento (2°), medaglia di bronzo (3°) e così via a scendere fino all'ultima posizione necessaria per la qualificazione. In caso di stesso manager vincitore/piazzato in più competizioni, verranno sempre prima i managers detentori dei trofei delle competizioni dopodiché per le posizioni mancanti successive si considererà la classifica del “Campionato” a cominciare dalla prima posizione utile più alta e così via..

– Qualificati Leagues Cup (si intende sui risultati dell'ultima stagione agonistica in Salento league).

In questo preciso ordine: tutti i restanti managers che in “Campionato” sono arrivati nelle posizioni successive a quelle già occupate dai managers qualificati alla Champions Cup, secondo ovviamente l'esatto ordine di classifica finale.

Si fa presente che l'ordine in cui le squadre si qualificheranno alle competizioni multi-lega sarà comunque importante perché potrà essere utilizzato in caso di disputa di preliminari, per eventuali fasce di merito per il calcolo squadre teste di serie, composizione dei gironi etc.

Inoltre, in caso di forfait di un manager nella partecipazione alla Salento League nella stagione successiva, il suo posto da qualificato verrà sempre preso dal manager proprietario della squadra arrivata

immediatamente più in basso in classifica nella stessa competizione...e così via a scalare; eccezione competizione “Coppa Salento” per la quale i diritti passeranno poi a ritroso al miglior semifinalista e quartofinalista (miglior punteggio “magic” totale conseguito nella doppia sfida di semifinale e quarto di finale), ed eventualmente al miglior classificato comparato nei gironi eliminatori. Il nuovo manager iscritto verrà quindi sempre messo in coda nel particolare ranking di qualificazione, ovvero nell’ultima posizione in classifica “Campionato” (in caso di più nuovi iscritti, scalerà la posizione colui che si sarà iscritto per primo).

Si ribadisce ancora una volta che se in una eventuale successiva stagione della Salento Cup dovesse essere necessario qualificare un numero diverso di squadre per competizione, si seguirebbe sempre il metodo sopra enunciato, escludendo a ritroso i managers arrivati col piazzamento più basso in “Campionato” ed eventualmente anche i vincitori delle competizioni dalla meno prestigiosa.

Esisterà infine un ranking di Lega (un po’ come succede realmente in uefa) che potrebbe servire per regolare la partecipazione e i sorteggi delle varie squadre nei gironi iniziali, in base alla fascia punti raggiunta.

24) Rose e mercato calciatori.

Logo e nome società con cui si giocheranno le competizioni dovranno essere identici a quelli utilizzati nella propria Lega e dovranno essere aggiornati dai managers entro data/orario specifici prima della stagione agonistica.

Le rose squadre con cui si giocheranno le competizioni dovranno essere identiche a quelle utilizzate nella stagione corrente delle varie leghe affiliate (ci penserà ogni presidente o delegato di Lega a consegnarle al presidente della federazione per inserirle nel Gioco prima dell’avvio della stagione agonistica): per essere quindi ancora più chiari, non si creerà un ulteriore rosa con un ulteriore mercato per la propria squadra ma le competizioni verranno disputate esattamente dalla stessa squadra che gioca nella propria Lega di appartenenza, dopo ovviamente aver effettuato il mercato calciatori estivo nella propria Lega.

Sarà quindi fondamentale effettuare il mercato estivo-pre stagione ragionevolmente prima che abbiano inizio le competizioni inter-lega.

Modalità Salento League: ogni manager dovrà consegnare al Consiglio di Amministrazione, entro una data/orario specifici prima dell’inizio della stagione agonistica “internazionale”, la lista dei calciatori della propria rosa selezionati per disputare le varie competizioni (ciò dovrà essere effettuato via mail all’indirizzo ufficiale di Lega entro un termine temporale che sarà poi stabilito e opportunamente comunicato di stagione in stagione, l’ultima lista inviata prima di tale termine sarà quella considerata definitiva); la Federazione Salento Cup infatti può avere limiti e regole diverse sulla composizione delle rose. Tali selezioni saranno come sempre definitive fino alla successiva finestra di calciomercato “internazionale”.

N.B. ovviamente se la nostra rosa squadra rispetterà già regole e limiti imposti dalla Salento Cup, non sarà necessario consegnare alcuna lista.

La finestra “virtuale” del mercato calciatori di riparazione sarà 1 ovvero quella invernale, si effettuerà sempre verso febbraio, con una particolarità: se in una Lega si dovesse fare il mercato prima di questa finestra, le rose delle relative squadre di quella Lega non verranno modificate in Federazione fintanto che non partirà anche in Federazione la finestra di mercato: una volta partita, nelle stesse modalità estive occorrerà la consegna della lista dei calciatori selezionati da parte di ogni manager dopodiché il Presidente consegnerà le rose modificate al presidente della Federazione.

Per concludere, come si sarà forse già capito, nelle competizioni vi saranno calciatori uguali nelle varie squadre e i calciomercati saranno quelli già fatti nelle proprie leghe di origine.

Vi specifico anche che si farà molta attenzione nel controllare le rose dopo il mercato di riparazione invernale, perché non si accetterebbero chiaramente scambi di calciatori “patriottici” al fine di aiutare qualche squadra della stessa Lega ad andare avanti nelle competizioni inter-lega...!!!

25) Altre caratteristiche/norme.

Formula competizioni, quota iscrizione, formazioni, punteggi, modificatori bonus/malus, premi, trofei e tutti gli altri dettagli specifici di Federazione e Gioco sono contenuti nel regolamento ufficiale pubblicato

sulla piattaforma web di gioco <http://leghe.fantacalcio.it/salentocup/> e sul sito web ufficiale di federazione salentocup.jimdo.com/.

26) Organizzazione Fantacalcio Mondiale.

Il vincitore della Salento Champions Cup (massima competizione della federazione Salento Cup) avrà poi diritto di partecipare la stagione successiva al “Mondiale per Club”, la competizione (riservata alle varie squadre vincenti delle massime competizioni inter-lega) della massima Federazione Fantacalcistica a cui sono affiliate le federazioni multi-lega sparse per l’Italia come la Salento Cup (vedere **regola 22**).

Il vincitore della Salento Leagues Cup (seconda competizione della federazione Salento Cup) avrà invece diritto di partecipare la stagione successiva alla “Confederations Cup per Club”, competizione riservata a tutte le squadre vincitrici della seconda competizione inter-lega.

Le squadre vincitrici di queste 2 massime competizioni fantacalcistiche si contenderanno, la stagione successiva, la “Supercoppa Intercontinentale”.

Caratteristiche e norme che la regolano sono contenute nel regolamento ufficiale pubblicato sul sito web ufficiale all’indirizzo <http://fantamondialeperclub.blogspot.com/>; pagina facebook ufficiale all’indirizzo <https://www.facebook.com/Fanta-Mondiale-per-Club-1019148951510492/>.

Riferimenti Piattaforma di gioco:

Web: www.fantacalcio.it

Web: www.leghe.fantacalcio.it/salentoleague

Pagina pubblica facebook: “Supporto Leghe.Fantacalcio.it” (contatto: @supportoleghe)

Gruppo pubblico facebook: “Fantacalcio Gang”

Riferimenti Lega:

Web: www.fantamagicmania.com/salentoleague

E-mail: salentoleague@fantamagicmania.com

Watsapp: <https://chat.whatsapp.com/9L4mMiZhPXCI05mSrYaL0F>

Gruppo chiuso facebook: “Salento League” (web: https://www.facebook.com/groups/salentoleague/?ref=group_cover,
e-mail: salentoleague@groups.facebook.com)

Riferimenti Portale multilega:

Web: www.fantamagicmania.com

E-mail: info@fantamagicmania.com

Pagina facebook: “Federazione Fantacalcio Fantamagicmania” (contatto: @fantamagicmania)

Riferimenti Federazione competizioni multi-leghe Salento Cup:

Gioco: <http://leghe.fantacalcio.it/salentocup/>

Web: salentocup.jimdo.com/

Pagina facebook: <https://www.facebook.com/salentocoppa/>

Watsapp: <https://chat.whatsapp.com/14H6iWPpvRj35EjPR3sadE>

Riferimenti Federazione competizioni ORGANIZZAZIONE FANTACALCIO MONDIALE:

Web: <http://fantamondialeperclub.blogspot.com>

Pagina facebook: <https://www.facebook.com/Fanta-Mondiale-per-Club-1019148951510492/>

Il Presidente
Antonio Rizzo

Il Vice Presidente
Daniele Mengoli

Il Rappresentante dei Managers
Cristian Bello

