

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 innanzitutto effettuare una nuova registrazione; se già registrato invece, una volta effettuato l'accesso su leghe.fantacalcio.it ci si dovrà re-iscrivere alla Lega con questi passaggi:

- Selezionare "Unisciti a una Lega"
- Selezione "Privata"
- Selezionare "Ho una parola d'ordine"

Lega: SalentoLeague

Parola d'ordine: comunicata dal Presidente

Sarà subito necessario scegliere lo SPONSOR della squadra (da sistema obbligatorio e non più modificabile successivamente).

Dopodiché si passerà alla creazione vera e propria della squadra:

NOME, LOGO, MAGLIA, NOME E COGNOME FANTALLENATORE.

Questi dati sono assolutamente OBBLIGATORI per l'iscrizione entro la data/orario di scadenza previsti e non potranno più essere modificati fino alla stagione successiva (pena sanzione di cui **regola 7**).

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 ribadisce 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 (logo/maglia/stemma); questi dati dovranno essere univoci per nickname utilizzato e corrispondenti fra i 2 siti web, e non potranno essere modificati per tutta la stagione (pena sanzione di cui **regola 7**).

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
7°	Busta commemorativa con Bonus/Malus 0 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° /VINCITORE/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
VINCITORE/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° /VINCITORE/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 le modalità 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) STILE MANAGERIALE CONTINUATIVO 2.0

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.

L'inizio istituzionale di ogni nuova stagione coinciderà sempre (possibilmente) con il post reset/swap stagionale della piattaforma web di gioco Leghe.Fantacalcio.It e del portale web della nostra Lega (necessario per archiviazione, reset, aggiornamenti, nuova Lista & quotazioni Calciatori Svincolati della nuova stagione di serie A), e sancirà come sempre l'inizio delle pratiche di iscrizioni e creazioni società, elezione nuovo rappresentante dei managers, discussione e approvazione nuovo regolamento, aggiornamenti societari di inizio stagione.

La fine istituzionale di ogni nuova stagione avverrà con il reset/swap stagionale della piattaforma web di gioco Leghe.Fantacalcio.It e del portale web della nostra Lega (necessario per archiviazione, reset, aggiornamenti, etc).

N.b.: 1 credito riportato nella piattaforma web di Gioco sarà uguale per convenzione a 1fantaMilione.

AGGIORNAMENTI SOCIETARI DI INIZIO STAGIONE *

In un periodo temporale dedicato, ovvero dalla data immediatamente più vicina dopo il termine del disbrigo di tutte le pratiche burocratiche di inizio stagione (iscrizioni e creazioni società, elezione nuovo rappresentante dei managers, discussione e approvazione nuovo regolamento) fino a prima della data in cui avrà luogo la 1a sessione del calciomercato estivo (Appendice Iniziale), si effettueranno tutti gli aggiornamenti societari secondo questi step temporali progressivi:

- verranno corrisposti ad ogni società 1000 fantaMilioni (fM) di budget (simulazione dell'“*immissione di liquidità da parte del manager nel patrimonio finanziario della sua società*”).
- verranno prelevati dalle casse di ogni società 100 fM, ovvero il costo stagionale dell' iscrizione della società alla Lega.

Con la Lista & quotazioni Calciatori Svincolati Fantacalcio.It corrente (appositamente allegata dall'Amministrazione sulla piattaforma di Gioco), avverrà, qualora fossero ancora presenti nelle rose, lo svincolo automatico/obbligatorio di tutti quei calciatori che avranno abbandonato ufficialmente la serie A italiana, che ovviamente non compariranno più in tale lista (con norme più in avanti specificate). N.B. i calciatori che dovessero abbandonare la Lista Calciatori Fantacalcio.it fino ai successivi aggiornamenti finanziari programmati, dovranno/potranno essere svincolati secondo le modalità della **regola 11** (calciomercato jolly).

- verranno aggiornati tutti i quadri societari sul foglio Google, condiviso (in lettura) e linkato sul portale web della Salento League (Home → Menu → Stagione → Società).
- verranno caricate le rose di tutte le squadre con relativi budget sulla piattaforma web di Gioco leghe.fantacalcio.it.
- verranno aggiornate tutte le skills di ogni società e accreditate/addebitate le relative entrate/uscite nelle relative casse budget (descritte nei paragrafi successivi); verranno aggiornati i relativi dati sul foglio Google, condiviso (in lettura) e linkato sul portale web della Salento League (Home → Menu → Stagione → Skills società).
- avverranno tutti gli aggiornamenti finanziari/di mercato sui tesserati di tutte le società: pagamento ingaggi calciatori sotto contratto, svincolo calciatori con contratto scaduto e non rinnovato, formalizzazione amministrativa rinnovo dei contratti coi calciatori, compravendite/cessioni temporanee con formule rateali, diritti di recompra, rientro cessioni a titolo temporaneo (prestiti), gratuito, oneroso, con diritto/obbligo di riscatto, con controriscatto, legato a bonus/malus/presenze, etc (norme più in avanti specificate); verranno aggiornati i relativi dati sul foglio Google, condiviso (in lettura) e linkato sul portale web della Salento League (Home → Menu → Stagione → Società).

***ALLINEAMENTO A STILE MANAGERIALE CONTINUATIVO 2.0**

Esclusivamente per questa 1a stagione 2021/22 che segnerà l'inizio delle norme dello stile manageriale continuativo 2.0, per allineare nella maniera più corretta e giusta le società provenienti dalla stagione

2020/21, sarà dato modo a tutti i managers di aggiornare/modificare la rosa della propria squadra (e di rimando anche il budget) nelle modalità in vigore fino alla scorsa stagione.

In un periodo temporale dedicato, ovvero dalla data immediatamente più vicina dopo il termine del disbrigo di tutte le pratiche burocratiche di inizio stagione (iscrizioni e creazioni società, elezione nuovo rappresentante dei managers, discussione e approvazione nuovo regolamento) fino a prima della data in cui avrà luogo la 1a sessione del calciomercato estivo (Appendice Iniziale), si effettueranno tutti gli aggiornamenti societari nei seguenti step temporali:

- verranno corrisposti ad ogni società 1000 fantaMilioni (fM) di budget (simulazione dell’*“immissione di liquidità da parte del manager nel patrimonio finanziario della sua società”*).
- verranno prelevati dalle casse di ogni società 100 fM, ovvero il costo stagionale dell’ iscrizione della società alla Lega.

Con la Lista & quotazioni Calciatori Fantacalcio.It corrente (appositamente pubblicata sulla piattaforma di Gioco), avverrà, qualora fossero ancora presenti nelle rose, lo svincolo automatico/obbligatorio di tutti quei calciatori che avranno abbandonato ufficialmente la serie A italiana, che ovviamente non compariranno più in tale lista: come preannunciato per ogni calciatore svincolato la società proprietaria percepirà la somma equivalente all’ultima sua quotazione moltiplicata per 4. N.B. i calciatori che dovessero abbandonare la Lista Calciatori Fantacalcio.it fino ai successivi aggiornamenti finanziari programmati, dovranno/potranno essere svincolati dai managers sempre alla cifra della loro ultima quotazione moltiplicata per 4 (per le modalità consultare calciomercato jolly **regola 11**).

- verranno caricati i quadri societari sul foglio Google, condiviso (in lettura) e linkato sul portale web della Salento League (Home → Menu → Stagione → Società).
- verranno caricate le rose di tutte le squadre con relativi budget sulla piattaforma web di Gioco leghe.fantacalcio.it.
- verranno aggiornate tutte le skills di ogni società e accreditate le relative entrate nelle relative casse budget (descritte nei paragrafi successivi) sul foglio Google, condiviso (in lettura) e linkato sul portale web della Salento League (Home → Menu → Stagione → Skills società).
- in un periodo temporale stabilito ogni società potrà fare le opportune valutazioni e decidere eventualmente di svincolare dei suoi calciatori alla lista calciatori fantacalcio.it, dai quali percepirà in fM la cifra equivalente alla loro quotazione corrente. Attenzione: entro lo scadere di tale periodo, tutti i calciatori tesserati in una società saranno soggetti a dover avere un contratto con ingaggio comunicato e stipulato con le norme previste (descritte nei paragrafi successivi): in assenza di contratto per un dato calciatore, questo stesso verrà svincolato dall’Amministrazione con un ritorno per la società pari in fM alla quotazione corrente del calciatore. Entro la fine di questo stesso periodo occorrerà anche eventualmente decidere gli investimenti possibili in Skills Società.
- avverranno tutti gli aggiornamenti finanziari/di mercato sui tesserati di tutte le società: pagamento ingaggi calciatori sotto contratto; verranno anche aggiornate tutte le skills di ogni società con l’addebito/accredito delle relative uscite/entrate nelle relative casse budget (descritte nei paragrafi successivi).
- verranno aggiornati tutti i quadri societari e skills società sui fogli Google, condivisi (in lettura) e linkati sul portale web della Salento League (Home → Menu → Stagione → Società/Skills società); verrà aggiornato il budget squadre sulla piattaforma web di Gioco leghe.fantacalcio.it.

CALCIOMERCATO ESTIVO

La rosa della propria squadra (quella che disputerà le competizioni agonistiche) 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; la società invece potrà avere sotto contratto un numero illimitato di calciatori.

Il numero di calciatori scelto per ogni ruolo sarà totalmente libero. Tutti i calciatori tesserati per una società rimarranno di proprietà della stessa almeno per una durata contrattuale stipulata (a meno di cessione ad altra società o svincolo o uscita dalla lista calciatori svincolati Fantacalcio.it). Una volta acquistato il calciatore pertanto la società ne assumerà il “cartellino” per una durata x di tempo, fino ad un eventuale

rinnovo con relativo nuovo contratto. Oltre ad avere il suo “cartellino”, la società dovrà anche obbligatoriamente pagare un ingaggio (minimo semestrale, massimo quinquennale) al calciatore. Come già anticipato una importante eccezione sarà però quando un calciatore abbandonerà la serie A italiana (e non sarà quindi più visualizzato nella lista calciatori Fantacalcio.it): con tale situazione infatti il calciatore sarà automaticamente/obbligatoriamente svincolato e il manager proprietario ne perderà automaticamente/obbligatoriamente il “cartellino”; potrà essere in futuro riacquistato da qualsiasi società con le normali regole vigenti qualora ritornasse in serie A e quindi ricomparisse nella lista svincolati Fantacalcio.it; N.B. se il calciatore che abbandonasse la serie A italiana fosse invece ancora presente in lista calciatori 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.

Essendo stato impostato già dalla stagione 2019/20 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, anche tramite il nuovo calciomercato estivo di Lega.

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.

■ 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 sessione partirà nella data immediatamente più vicina dopo il termine degli aggiornamenti societari e terminerà prima della data in cui avrà luogo l’unica o la asta live.

Nello specifico questa sessione di mercato prevederà la possibilità di:

- svincolare illimitatamente i calciatori alla lista Fantacalcio.it: 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 cessioni/acquisti a titolo definitivo (per fM cash, scambi secchi a 0 fM, compravendite/scambi con conguaglio, compravendite/scambi che coinvolgono anche più calciatori, con formule rateali, con diritto di recompra, mediante pagamento clausola rescissoria, legato a futura rivendita, etc) e/o temporaneo (gratuito, oneroso, con diritto/obbligo di riscatto, con contro-riscatto, con formule rateali, legato a rendimento calciatore, etc.), liberamente e illimitatamente con le altre società della Lega.
- stipulare i contratti a eventuali calciatori acquistati.

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.

■ 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.

Nello specifico questa sessione di mercato prevederà esclusivamente la possibilità di:

- acquistare calciatori in una classica asta; sono vietati qualsiasi operazione di mercato in entrata/uscita da/verso altre società e svincolo calciatori.

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 Manager 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 (opportunamente 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 a 1fM e il rilancio minimo è fissato alla cifra di 1 fM. 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 fM più alta. Il moderatore d'asta si occuperà 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/ceduto 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. N.b. durante l'asta a tutti i managers partecipanti non sarà visibile l'ammontare in fM del budget di tutte le società concorrenti.

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).

Vigilerà 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 aggiornate dopo l'asta 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 1a sessione live con chiusura al giorno dopo la chiusura del calciomercato estivo di serie A italiano.

La modalità tecnica e di svolgimento sarà la stessa indicata per la sessione "Appendice Iniziale".

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.

■ 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.1. Occorrerà fare particolare attenzione a non schierare nella propria formazione per la giornata seguente delle competizioni un calciatore che poi sarà svincolato/trasferito 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 squadra precedente.

N.B.2. Durante i giorni di disputa dei match di serie A il calciomercato verrà sospeso.

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/cessioni temporanee etc. 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 in modo delinquenziale e disonesto 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 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.

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 19esima e la 20esima giornata del calendario del campionato di serie A, 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 (per simulare un aiuto economico proporzionale da parte della Lega per tentare di riequilibrare la 2a parte di stagione agonistica) ad ogni società verranno elargiti fM in base alla posizione in classifica della propria squadra fotografata alla 18esima giornata della competizione Campionato di Lega (dopo averla giocata), secondo questo criterio:

10° in classifica: + 160 fM;

9° in classifica: + 150 fM;

8° in classifica: + 140 fM;

7° in classifica: + 110 fM;

6° in classifica: + 80 fM;

5° in classifica: + 70 fM;

4° in classifica: + 60 fM;

3° in classifica: + 40 fM;

2° in classifica: + 30 fM;

1° in classifica: + 20 fM.

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 (o prima se logisticamente necessario), con chiusura nell’ intervallo temporale che intercorre tra la 19esima e la 20esima giornata del calendario di campionato di serie A, prima della data prevista per gli Aggiornamenti societari di metà stagione.

Le modalità tecniche e di svolgimento saranno esattamente le stesse indicate per le sessioni *Appendice* del calciomercato estivo.

AGGIORNAMENTI SOCIETARI DI META’ STAGIONE

In un periodo temporale dedicato, ovvero nell’ intervallo che intercorre tra la 19esima e la 20esima giornata del calendario di campionato di serie A, con inizio dopo la chiusura della 1a sessione del

calciomercato di riparazione invernale (Appendice Intermezzo) e termine prima dell'avvio dell'Asta 1a sessione live, si effettueranno tutti gli aggiornamenti societari:

- avverranno tutti gli aggiornamenti finanziari/di mercato sui tesserati di tutte le squadre: pagamento ingaggi calciatori sotto contratto, svincolo calciatori con contratto scaduto e non rinnovato, rinnovo dei contratti coi calciatori, compravendite/cessioni temporanee con formule rateali, diritti di recompra, rientro cessioni a titolo temporaneo (prestiti), gratuito, oneroso, con diritto/obbligo di riscatto, con controriscatto, legato a bonus/malus/presenze, etc (norme più in avanti specificate).
- verranno aggiornati i relativi dati sul foglio Google, condiviso (in lettura) e linkato sul portale web della Salento League (Home -> Menu -> Stagione -> Società).

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

si effettuerà con partenza nella data immediatamente più vicina dopo il termine degli Aggiornamenti societari di metà stagione e nella settimana che intercorre tra la 19esima e la 20esima giornata del calendario di campionato di serie A.

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 sessioni *Appendice* del calciomercato estivo.

■ 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 sessioni *Appendice* del calciomercato estivo.

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

N.B.1. Occorrerà fare particolare attenzione a non schierare nella propria formazione per la giornata seguente delle competizioni un calciatore che poi sarà svincolato/trasferito 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 squadra precedente.

N.B.2. Durante i giorni di disputa dei match di serie A il calciomercato verrà sospeso.

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/cessioni temporanee etc. 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 in modo delinquenziale e disonesto 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.

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/squadre 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.
- 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: avrà una durata spalmata su più ore possibili (dalla mattina alla sera) durante la giornata precedentemente fissata per l'Asta Live. Benchè la piattaforma web di Gioco ne offri la possibilità, per ragioni logistico-temporali per tutta la durata di quest'asta saranno vietati qualsiasi operazione di mercato in entrata/uscita da/verso altre società e svincolo calciatori: insomma questa modalità di asta verrà considerata e trattata alla stregua di quella Live.

- i calciatori da poter chiamare in asta saranno esclusivamente quelli contenuti nella “Lista Calciatori Svincolati Leghe.Fantacalcio.it” corrente.

- durata di ogni singola asta su un calciatore: 3 ore.
- base d'asta su un calciatore: ovviamente 1 fM, la prima puntata sarà fissata sempre al valore di 1 fM e non potrà essere immessa una cifra in fM 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 fM desiderata; ad asta assegnata e vincente saranno scalati solo i fM del prezzo effettivo, riavendo la disponibilità degli altri fM 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.
- annullamento/cancellazione di un asta: una volta che è stata avviata non è tassativamente e tecnicamente possibile annullarla.
- annullamento/cancellazione di una puntata: una volta che è stata effettuata non è tassativamente e tecnicamente 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.

CONTRATTI COI CALCIATORI: DURATA, INGAGGI, POLIZZE ASSICURATIVE, CLAUSOLE RESCISSORIE, RINNOVI, SVINCOLI, CHIUSURE, INADEMPIENZE.

La lista calciatori svincolati fantacalcio.it dovrà essere considerata proprio come un gruppo di calciatori senza squadra, senza quindi nessun costo per il loro acquisto (se non in asta) ma da ingaggiare con relativo stipendio per assumerne il cartellino e quindi tesserarli per la propria società. Pertanto, svincolare un calciatore non significherà recuperare alcuna cifra in fM, in quanto lo si starà lasciando senza cartellino e non lo si starà cedendo a nessuna società. La quotazione corrente di ogni calciatore equivarrà al costo base di un ingaggio (indicate più in avanti le varie specifiche).

Quando una società acquista il cartellino di un calciatore, questa dovrà stipulare un contratto con quel calciatore, caratterizzato da una durata, per poter usufruire delle sue prestazioni nelle competizioni. La durata minima del contratto è un semestre; la durata massima cinque anni. Per i calciatori under 18 (non ancora compiuti i 18 anni di età) la durata massima sarà fissata a 3 anni. Un contratto non potrà mai essere modificato nei suoi parametri fino al suo rinnovo: potrà essere illimitatamente modificato solo fino nell'intervallo di tempo che intercorre dall'acquisto del cartellino del calciatore fino alle ore 20:00 del giorno successivo.

Convenzioni:

- Contratto con durata semestrale: equivarrà sempre a una metà della stagione: un calciatore acquistato in qualsiasi data prima della 19esima giornata del campionato di serie A dovrà avere un ingaggio pagato obbligatorio almeno per mezza annualità, il contratto avrà termine alle ore 20:00 del giorno prima dell'inizio degli AGGIORNAMENTI SOCIETARI (quindi finanziari) DI META' STAGIONE (quella in corso); un calciatore acquistato in qualsiasi data dopo la 19esima giornata del campionato di serie A dovrà avere un ingaggio pagato obbligatorio almeno per mezza annualità, il contratto avrà termine alle ore 20:00 del giorno prima dell'inizio degli AGGIORNAMENTI Finanziari DI INIZIO STAGIONE (quella successiva).
- Contratto con durata annuale: equivarrà sempre ad una stagione intera, il contratto avrà termine alle ore 20:00 del giorno prima dell'inizio degli AGGIORNAMENTI Finanziari DI INIZIO STAGIONE (quella successiva).
- Contratto stipulato dopo la 19esima giornata del campionato di serie A: non potrà mai essere annuale, ma semestrale o eventualmente annuale/pluriennale + la semestralità.
- Tutte le comunicazioni via mail che si invieranno all'indirizzo di Lega per contratti, trasferimenti, accordi, etc, potranno essere illimitatamente modificate fino alla scadenza prevista, l'ultima inviata sarà quella considerata valida e definitiva.

- In caso di calcoli aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).

INGAGGI:

Dopo aver acquistato il calciatore (in asta, da altra società, dalla lista svincolati fantacalcio.it) la società avrà tempo fino alle ore 20:00 del giorno successivo per formalizzarne ufficialmente il contratto; per rendere realistica l'onerosità del contratto che lega un calciatore per più tempo ad una società, l'ingaggio del calciatore corrisponderà annualmente alla sua quotazione corrente all'acquisto moltiplicata per 1 per il 1° anno, per 2 per il 2° anno, per 3 per il 3° anno, per 4 per il 4° anno, per 5 per il 5° anno; il semestrale corrisponderà alla sua quotazione corrente all'acquisto diviso 2 (arrotondata sempre per eccesso alla cifra intera successiva). Il primo stipendio verrà pagato al calciatore (e quindi prelevato dalle casse della società) non appena ufficializzato il contratto, i successivi sempre e solo nelle date previste per gli aggiornamenti finanziari successivi.

N.b1. Un calciatore acquistato in asta/dalla lista svincolati fantacalcio.it che fosse ancora privo di contratto dopo le ore 20:00 del giorno successivo all'acquisto, sarà obbligatoriamente svincolato dall'Amministrazione (a parametro 0 e senza rimborso dell'acquisto) e la società interessata dovrà pagare una penale fissa che corrisponderà in fM a una semestralità di ingaggio corrente (il prelievo dalle casse della società verrà effettuato dall'Amministrazione); un calciatore acquistato da altra società che fosse ancora privo di contratto dopo le ore 20:00 del giorno successivo all'acquisto, sarà obbligatoriamente svincolato dall'Amministrazione (a parametro 0 e senza rimborso dell'acquisto) e la società interessata dovrà pagare una penale fissa che corrisponderà in fM alla penale che avrebbe dovuto pagare in caso di svincolo (quello generale, senza eccezioni) l'ex società proprietaria del cartellino (il prelievo dalle casse della società verrà effettuato dall'Amministrazione).

N.b2. in una stessa stagione una società non potrà reingaggiare (in nessuna forma) un calciatore che era tesserato nella stessa stagione per la stessa società: se da controlli si accerterà questo tipo di infrazione, vi sarà una pena severa pari alla sottrazione di 500 fM dalle casse della/delle società colpevole/i + ulteriori sanzioni decise dall'Amministrazione (vedere **regola 17**).

Procedura da seguire: ogni contratto stipulato con un calciatore regolarmente e ufficialmente acquistato dovrà essere sempre inviato via mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com in maniera precisa e comprensibile, che contenga almeno il dato relativo alla durata (polizze assicurative e clausola rescissoria ovviamente opzionali e descritte in seguito), entro le scadenze previste. Dovrà essere inviata entro e non oltre le 24 ore antecedenti l'inizio del primo match di serie A della giornata successiva (n.b. se il manager avrà consegnato la formazione prima dello svincolo/acquisto dovrà poi ricordarsi di modificarla o verrà memorizzata e ritenuta sempre ufficiale dal sistema quella ultima inviata/schierata prima dell'inizio della successiva giornata delle competizioni). In presenza di mail contenente dati errati/parziali/poco chiari, oltre il termine temporale previsto, il contratto non sarà autorizzato e sarà considerato nullo (con risposta di ko alla mail); occorrerà eventualmente inviare nuova mail che sarà nuovamente vagliata in base ai dati riportati; in linea generale si potrà inviare l'email del contratto illimitatamente modificata fino alla scadenza prevista, l'ultima sarà quella ritenuta definitiva. Il Consiglio di Amministrazione in occasione delle stipule valide coi calciatori, ad autorizzazione avvenuta effettuerà il prelievo dell'ammontare del 1° stipendio dalle casse della società e ufficializzerà il contratto coi relativi parametri su un file sempre aggiornato, condiviso (in lettura) e linkato sul portale web della Salento League (Home → Menu → Stagione → Società); n.b. trattandosi di un foglio Google, sarà necessario possedere un account Gmail per la visualizzazione.

POLIZZE ASSICURATIVE:

All'acquisto del cartellino del calciatore, e quindi nel suo contratto, potranno essere stipulate opzionalmente 2 polizze assicurative, che vigeranno sempre per tutta la durata del contratto e seguiranno le scadenze dei pagamenti già previste per gli ingaggi (si intende pagamento stagionale). Potranno essere eventualmente chiuse ma non più riaperte con lo stesso contratto in vigore; non potranno essere in ogni caso aperte successivamente alla stipula del contratto in essere.

- POLIZZA ASSICURATIVA "ABBANDONO SERIE A": in qualsiasi momento della stagione, in caso un calciatore in forza alla propria società abbandoni la serie A quindi esca dalla Lista calciatori

Fantacalcio.it/appaia asterisco affianco al nome (trasferimento all'estero/categoria minore, senza contratto, ritiro dal calcio giocato, arresto, morte, etc.), la società (in caso di svincolo) otterrebbe un indennizzo.

La polizza avrà costo fisso (il premio assicurativo) annuale uguale all'ingaggio del 1° anno del contratto in essere del calciatore; nel caso di contratto di durata di un solo semestre o di polizza attivata a metà stagione (quindi per tutti i contratti di durata pari a tot anni e mezzo), per il primo semestre il costo della polizza sarà ovviamente ridotto della metà (con il solito sistema degli arrotondamenti).

L'indennizzo in fM sarà pari al doppio dell'ultimo premio assicurativo pagato moltiplicato per le restanti annualità/semestralità di contratto compresa quella in corso (nel conteggio delle annualità/semestralità di contratto si terrà in considerazione solo il contratto in essere, non il rinnovo anche se già comunicato).

L'indennizzo verrà accreditato con lo svincolo del calciatore.

- **POLIZZA ASSICURATIVA "STOP"**: avrà costo fisso (il premio assicurativo) annuale uguale all'ingaggio del 1° anno del contratto in essere del calciatore; nel caso di contratto di durata di un solo semestre o di polizza attivata a metà stagione (quindi per tutti i contratti di durata pari a tot anni e mezzo), per il primo semestre il costo della polizza sarà ovviamente ridotto della metà (con il solito sistema degli arrotondamenti). La copertura agirà esclusivamente dall'inizio alla fine delle competizioni agonistiche (anche in più stagioni consecutive) e indennizzerà la società dello stop di un suo calciatore, stop che dovrà essere certificato come segue: da comunicazione esclusivamente dei siti web di fantacalcio.it o leghe.fantacalcio.it dovrà essere stimato in maniera tangibile/scritta/precisa uno stop dalle competizioni di minimo 10 giornate di campionato di A continuative o 2 mesi e mezzo continuativi per infortunio/squalifica/fuori rosa/allontanamento; la società sarà quindi indennizzata di un totale di fM pari al valore di 1/3 del costo dell'ultimo premio assicurativo pagato per il numero di giornate totali di stop (anche di più stagioni consecutive); in caso di calcoli aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5). L'indennizzo verrà accreditato subito dopo il rientro del calciatore dallo stop, ovvero non appena "certificato" dai siti web di fantacalcio.it o leghe.fantacalcio.it.

Modalità richiesta acquisto polizze assicurative:

nel contratto del calciatore dovrà semplicemente essere scritta la volontà di acquistare la relativa polizza indicandone precisamente il nome, provvederà poi l'Amministrazione a prelevare dalle casse della società il costo in fM della stessa.

Modalità richiesta erogazione copertura assicurativa "Abbandono serie A":

Premessa: si fa presente che svincolo calciatore ed erogazione copertura assicurativa avverranno in maniera automatica/obbligatoria durante gli Aggiornamenti Societari di Inizio Stagione (ovviamente solo per i calciatori coperti dalla polizza).

Durante la stagione invece:

- dopo aver svincolato il calciatore, si dovrà inviare una mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com richiedendo l'erogazione della copertura assicurativa prevista, indicando quindi obbligatoriamente la presenza dei requisiti. In assenza di un dato preciso sulla piattaforma web di gioco utilizzata (tempi e cause giornalistiche) o di mail contenente dati parziali/poco chiari, la richiesta di erogazione non verrà accolta (con risposta di ko alla mail). Occorrerà eventualmente inviare una nuova richiesta 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 l'accredito dell'indennizzo nelle casse della società.

Modalità richiesta erogazione copertura assicurativa "Stop":

si dovrà inviare una mail segnalante all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com nel momento più preciso possibile in cui vigerà la stima di giorni/giornate di campionato di A di assenza del calciatore, comprovata e pubblicata sui siti web su enunciati. Successivamente si dovrà inviare una nuova mail segnalante che indicherà il ritorno del calciatore dallo stop: dopo le opportune verifiche da parte dell'Amministrazione sull'effettiva durata dello stop, verrà accreditato l'indennizzo previsto. In assenza di un dato preciso sui siti web su riportati (tempi e cause giornalistiche) o di mail contenente dati parziali/poco chiari l'indennizzo non verrà autorizzato ed erogato (con risposta di ko alla mail).

Occorrerà eventualmente inviare una nuova segnalazione via mail nelle successive giornate, la quale sarà nuovamente vagliata in base ai requisiti necessari.

CLAUSOLE RESCISSORIE:

Nei contratti stipulati coi propri calciatori potranno essere inserite le clausole rescissorie: esse infatti permetteranno a questi di recedere istantaneamente e unilateralmente nelle sessioni previste per il calciomercato (anche se sotto contratto) con la società di appartenenza dietro il pagamento di una determinata cifra: tale cifra giuridicamente deve essere pagata dallo stesso calciatore per liberarsi del contratto, ma, come già succede nel calcio reale, sarà una certa società che vuole acquistarlo che pagherà in concreto la relativa clausola. Tali clausole potranno essere inserite in qualsiasi momento della stagione, potranno avere una durata stabilita non inferiore a una semestralità (vedere norma durata minima ingaggio) e avranno come unità di misura temporale i multipli delle semestralità (vedere norma durata minima ingaggio); potranno essere inserite anche successivamente alla stipula del contratto in essere, e una volta inserite non potranno essere più modificate o eliminate fino alla data stabilita di chiusura o all'eventuale rinnovo del contratto.

Per comunicare l'inserimento della clausola occorrerà che il manager invii una mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com. In caso di mail contenente dati non corretti, la comunicazione sarà considerata nulla (con risposta di ko alla mail); occorrerà eventualmente inviare una nuova comunicazione via mail che sarà nuovamente vagliata in base ai dati riportati. Il Consiglio di Amministrazione, ad autorizzazione avvenuta, ufficializzerà la clausola su un file sempre aggiornato, condiviso e linkato sul portale web della Salento League (Home → Menu → Stagione → Società).

RINNOVI:

In qualsiasi momento della durata contrattuale e della stagione, e prima della scadenza del contratto (nello specifico prima delle ore 20:00 del giorno prima in cui avverranno gli AGGIORNAMENTI Finanziari), si potrà stipulare un rinnovo col calciatore di cui si detiene il cartellino: il rinnovo non sarà altro che un nuovo contratto stipulato (quindi con partenza ai primi "Aggiornamenti finanziari" successivi e con anche eventuale nuova polizza assicurativa da legarsi), ma con alcune caratteristiche differenti:

- per rendere sempre realistica l'onerosità di un contratto rinnovato che lega un calciatore ancor più tempo ad una società, l'ingaggio del calciatore corrisponderà annualmente alla sua quotazione corrente (al momento della comunicazione del rinnovo) moltiplicata dapprima per 2 se 1° rinnovo (per 4 se 2° rinnovo, per 8 se 3° rinnovo e così via raddoppiando...) poi come sempre per 1 per il 1° anno, per 2 per il 2° anno, per 3 per il 3° anno, per 4 per il 4° anno, per 5 per il 5° anno; il semestrale corrisponderà sempre alla sua quotazione corrente al rinnovo diviso 2 (arrotondata per eccesso alla cifra intera successiva).
- il rinnovo di contratto con un calciatore non potrà mai equivalere a una richiesta di accorciamento del contratto ancora in essere.
- col rinnovo di contratto di un calciatore a metà stagione il cui ingaggio è stato pagato per l'intera annualità, vi sarà il rimborso della semestralità già pagata relativa al contratto precedente (questa semestralità infatti sarà inclusa e pagata nel nuovo contratto rinnovato).
- il rinnovo di contratto non potrà mai essere effettuato per un calciatore che risulti in rosa/nella lista fantacalcio.it con asterisco affianco (il suo contratto andrà quindi a chiusura naturale o per svincolo per abbandono serie A).

Procedura da seguire: in qualsiasi momento del contratto ed entro la scadenza dello stesso dovrà essere sempre inviata una comunicazione via mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com in maniera precisa e comprensibile, che contenga almeno il dato relativo alla durata (polizze assicurative e clausola rescissoria ovviamente opzionali), entro le scadenze previste. Dovrà essere inviata entro e non oltre le 24 ore antecedenti l'inizio del primo match di serie A della giornata successiva (n.b. se il manager avrà consegnato la formazione prima dello svincolo/acquisto dovrà poi ricordarsi di modificarla o verrà memorizzata e ritenuta sempre ufficiale dal sistema quella ultima inviata/schierata prima dell'inizio della successiva giornata delle competizioni). In presenza di mail contenente dati errati/parziali/poco chiari, oltre il termine temporale previsto, il contratto non sarà autorizzato e sarà considerato nullo (con

riposta di ko alla mail); occorrerà eventualmente inviare nuova mail che sarà nuovamente vagliata in base ai dati riportati; in linea generale si potrà inviare l'email del contratto illimitatamente modificata fino alla scadenza prevista, l'ultima sarà quella ritenuta definitiva. Il Consiglio di Amministrazione in occasione delle stipule valide coi calciatori, ad autorizzazione avvenuta effettuerà il prelievo dell'ammontare del 1° stipendio dalle casse della società e ufficializzerà il rinnovo di contratto coi relativi parametri su un file sempre aggiornato, condiviso e linkato sul portale web della Salento League (Home -> Menu -> Stagione -> Società).

SVINCOLI:

Un calciatore sotto contratto non potrà mai essere svincolato, con queste eccezioni:

- un calciatore esclusivamente acquistato nella stagione in corso che avrà disputato meno del 10% (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più, arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5) delle gare ufficiali nella serie A italiana (gara disputata => presenza in serie A riportata nelle statistiche della piattaforma web di Gioco), potrà essere svincolato: ovviamente si terrà conto del totale delle gare disputate da quando è stato ingaggiato nella propria società fino alla eventuale richiesta di svincolo.

La società percepirà dallo svincolo 0 fM e non dovranno essere pagati gli stipendi previsti fino alla fine del contratto, nessun rimborso però su quelli già pagati. Durante le sessioni di calciomercato tale operazione può avvenire in autonomia sulla piattaforma web di Gioco ma sarà necessario obbligatoriamente correderla da una mail di comunicazione da parte del manager all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com, in modo che l'Amministrazione possa subito effettuare i dovuti accertamenti. In caso di requisiti non corretti, il calciatore verrà reintegrato manualmente dall'Amministrazione nella società interessata (con risposta di ko alla mail).

- un calciatore abbandona la serie A e quindi esce dalla Lista calciatori Fantacalcio.it/appare asterisco affianco al nome (trasferimento all'estero/categoria minore, senza contratto, ritiro dal calcio giocato, arresto, morte, etc.): la società, qualora abbia acquistato relativamente a lui la POLIZZA ASSICURATIVA ABBANDONO SERIE A, se decidesse di/dovesse svincolarlo, otterrebbe un indennizzo (vedere paragrafo di descrizione della polizza); vedere anche **regola 11 CALCIOMERCATO "JOLLY"**. Ovviamente non dovrà essere pagato nessuno degli stipendi previsti fino alla fine del contratto e non verrà rimborsato alcun stipendio già pagato, durante le sessioni di calciomercato tale operazione non deve avvenire in autonomia ma solo mediante invio mail all'indirizzo di Lega (l'Amministrazione farà i dovuti accertamenti e provvederà allo svincolo sulla piattaforma di Gioco).

Qualora invece la società decidesse di/dovesse svincolarlo ma non avesse acquistato la relativa polizza, non si otterrebbe alcun indennizzo e percepirebbe 0 fM; ovviamente non dovrà essere pagato nessuno degli stipendi previsti fino alla fine del contratto e non verrà rimborsato alcun stipendio già pagato, durante le sessioni di calciomercato tale operazione può avvenire in autonomia sulla piattaforma web di Gioco.

- un calciatore che soddisfi un preciso requisito: da comunicazione esclusivamente dei siti web di fantacalcio.it o leghe.fantacalcio.it venga stimato in maniera TANGIBILE/SCRITTA/PRECISA per almeno 10 giornate o 2 mesi e mezzo (o con campionato finito/stagione finita) con assenza per infortunio/squalifica/fuori rosa/allontanamento; vedere anche **regola 11 CALCIOMERCATO "JOLLY"**. Ovviamente non dovrà essere pagato nessuno degli stipendi previsti fino alla fine del contratto e non verrà rimborsato alcun stipendio già pagato, durante le sessioni di calciomercato tale operazione può avvenire in autonomia sulla piattaforma web di Gioco.
- si potrà svincolare ugualmente un qualsiasi calciatore (che non rientri nelle sopraccitate eccezioni) pagando una penale in un'unica soluzione che sarà data dal totale: annualità/semestralità di ingaggio rimaste da pagare fino alla fine del contratto + nuovamente una annualità/semestralità di ingaggio equivalente a quella in corso; ovviamente la società come sempre percepirà dallo svincolo 0 fM; n.b. nel caso di calciatore acquistato da altra società e svincolato nella stessa stagione dell'acquisto, la penale da pagare non sarà calcolata sul contratto in essere, ma sulla base della durata dell'ex contratto con la società ex proprietaria del cartellino. Durante le sessioni di calciomercato tale operazione può avvenire in autonomia sulla piattaforma web di Gioco ma sarà necessario obbligatoriamente correderla da una mail di comunicazione da parte del manager all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com, in modo che l'Amministrazione possa subito esercitare la penale sulle casse della società interessata;

n.b. Lo svincolo ovviamente sarà possibile solo se la società interessata ha in cassa fondi a sufficienza per il pagamento della penale.

N.B. Resta inteso che un calciatore potrà essere svincolato solo se si troverà in una finestra standard di calciomercato o con requisiti per calciomercato Jolly.

CHIUSURE:

Se la società proprietaria del cartellino del calciatore non ne rinnoverà il contratto entro la scadenza prevista, agli AGGIORNAMENTI Finanziari il calciatore si svincolerà naturalmente e confluirà nella Lista Svincolati Fantacalcio.it. Ovviamente la società percepirà 0 fM.

INADEMPIENZE:

Se agli Aggiornamenti Societari (o in altri momenti della stagione) si verificheranno impossibilità da parte dell'Amministrazione a effettuare prelievi sulle casse di una società (per pagamento ingaggi, etc) causa fondi non o parzialmente disponibili, si procederà come segue: verranno congelati momentaneamente i debiti della società e questa dovrà provvedere nella 1a sessione di mercato disponibile a sanare la sua situazione economica, ad esempio svincolando o cedendo ad altre società alcuni calciatori di sua scelta; fino all'estinzione del debito, la società non potrà fare alcuna operazione di mercato in entrata che comporti spese (acquisti in asta, acquisti da altre società, scambi con altre società che comportino un peggioramento della propria posizione debitoria); inoltre per ogni singola infrazione commessa (sia volontaria che non), sarà prevista una forte sanzione per il manager/società colpevoli (vedere **regola 17**). N.B. si rammenta che non verranno mai elargiti prestiti concordati dal "fondo virtuale" rappresentato dall'Amministrazione né si avrà la possibilità di trasferire i fondi in maniera posticipata.

TRASFERIMENTI/COMPRAVENDITE CALCIATORI FRA SOCIETA'

Un calciatore sotto contratto, esclusivamente durante le sessioni di calciomercato di Lega previste, potrà essere trasferito ad un'altra società a cifre in fM liberamente pattuite fra le parti, ovvero: ceduto/venduto o acquistato a titolo definitivo, con diritto di recompra, con clausola rescissoria, ceduto a titolo temporaneo (prestato) in maniera gratuita, onerosa, con diritto/obbligo di riscatto, con contro-riscatto, con clausole sul rendimento/future rivendite, con modalità rateale, etc (si potrà avere la massima libertà).

Ogni tipo di trasferimento dovrà obbligatoriamente essere regolato da accordi chiari, comprensibili e dettagliati fra le società interessate: una volta stipulati non potranno essere modificati o annullati da una delle parti in causa; potrà eventualmente essere modificato o annullato con placet di tutte le parti entro comunque lo scadere della sessione di calciomercato corrente. Non sarà mai accettato alcun tipo di accordo verbale o che comunque non sia riportato per iscritto nella stipula e quindi nella relativa mail.

N.B1. In caso di trasferimento calciatore a titolo temporaneo di qualsiasi tipo, la società proprietaria del cartellino sarà sempre l'unica titolare del pagamento dell'eventuale polizza assicurativa a lui legata, e pertanto sarà sempre l'unica beneficiaria dell'eventuale copertura assicurativa, qualora e quando ce ne fossero i requisiti. Si conviene quindi in linea generale, in caso di discussione di accordo, che la società ricevente faccia le opportune valutazioni su cifre e parametri da includere.

N.B2. In una stessa stagione una società non potrà riacquistare (in nessuna forma) un calciatore che era tesserato nella stessa stagione per la stessa società: se da controlli si accerterà questo tipo di infrazione, vi sarà una pena severa pari alla sottrazione di 500 fM dalle casse della/delle società colpevole/i + ulteriori sanzioni decise dall'Amministrazione (vedere **regola 17**).

N.B3. Sarà sempre vietato senza alcuna eccezione trasferire un calciatore asteriscato ad altra società.

Procedura da seguire: gli accordi che prevedano cessioni temporanee o almeno un parametro da specificare (per intenderci extra piattaforma web di Gioco leghe.fantacalcio.it) e tutte le richieste che potrebbero scaturire da questi accordi dovranno essere inviati via mail all'indirizzo di Lega

salentoleague@fantamagicmania.com in maniera comprensibilmente identica dalle società interessate dagli stessi, entro le scadenze previste. Dovranno essere inviati entro e non oltre le 24 ore antecedenti l'inizio del primo match di serie A della giornata successiva (n.b. se il manager avrà consegnato la formazione prima dello svincolo/acquisto dovrà poi ricordarsi di modificarla o verrà memorizzata e ritenuta sempre ufficiale dal sistema quella ultima inviata/schierata prima dell'inizio della successiva giornata delle competizioni). In presenza di mail contenente dati parziali/poco chiari, non coincidenti fra le parti, oltre il termine temporale previsto, l'accordo e quindi l'operazione non saranno autorizzati ma saranno considerati nulli (con riposta di ko alla mail); occorrerà eventualmente inviare nuove mail che saranno nuovamente vagliate in base ai dati riportati. In linea generale si potranno inviare le email dell'accordo illimitatamente modificate fino alla scadenza prevista, le ultime delle parti in causa saranno quelle ritenute definitive.

Il Consiglio di Amministrazione in occasione di questi accordi inviati via mail, ad autorizzazione avvenuta ufficializzerà la stipula coi relativi parametri su un file sempre aggiornato, condiviso e linkato sul portale web della Salento League (Home -> Menu -> Stagione -> Società).

Titolo definitivo

Sarà una operazione di vendita classica: una volta effettuata l'operazione, occorrerà poi che la società nuova proprietaria del cartellino stipuli il nuovo contratto di ingaggio al calciatore (ed eventuale polizza assicurativa) entro i termini previsti e secondo le regole già previste (il precedente contratto con la precedente società sarà considerato ovviamente chiuso); la società ex proprietaria del cartellino chiaramente non dovrà più pagare alcun ingaggio/polizza al calciatore interessato e percepirà appena possibile dall'Amministrazione un rimborso sull'ingaggio già saldato del 100% (se operazione avvenuta nel calciomercato estivo) o del 50% (se operazione avvenuta nel calciomercato di riparazione invernale). N.B. i calciatori durante una stagione possono essere tesserati per un massimo di 3 società: durante questo periodo il calciatore è abilitato a disputare partite solo per 2 delle 3 società.

Titolo definitivo con diritto di recompra

Sarà una operazione di vendita classica (uguale a quella "Titolo definitivo") ma col diritto a favore della società cedente di avere la facoltà di riacquistare a titolo definitivo il diritto alle prestazioni sportive del calciatore trasferito precedentemente a titolo definitivo: sarà obbligatorio specificare nell'atto di trasferimento la cifra in fM di riacquisto ed eventuali tempistiche (restando il divieto di riacquisto per la stagione in corso). Chiaramente il diritto da parte della società cedente dovrà essere esercitato entro la scadenza prevista del contratto del calciatore.

Titolo definitivo con clausola rescissoria

Sarà una operazione di vendita classica (uguale a quella "Titolo definitivo") ma con la particolarità che dovrà essere effettuata obbligatoriamente dalla società proprietaria del cartellino in caso di volontà (da parte di altra società) di pagare la cifra richiesta nella clausola. Questa volontà dovrà eventualmente essere espressa dalla società acquirente entro la scadenza (ove ci fosse) della clausola.

Titolo temporaneo gratuito

Sarà una operazione in cui una società cederà in prestito un calciatore ad un'altra società per un certo quantitativo di tempo (ovviamente non eccedente la durata del contratto del cartellino/1° prestito), dopo il quale tornerà indietro: dovrà essere stabilita una durata non inferiore a una semestralità (vedere norma durata minima ingaggio) e l'unità di misura temporale saranno i multipli delle semestralità (vedere norma durata minima ingaggio). La società che riceverà in prestito il calciatore si avvalerà delle sue prestazioni per il tempo pattuito, il quale potrà essere allungato con un rinnovo (comunicato da entrambe le parti) in qualsiasi momento della stagione; l'ingaggio del calciatore continuerà a essere pagato per tutta la durata del prestito dalla società cedente; l'eventuale polizza legata al calciatore continuerà a essere pagata per tutta la durata del prestito dalla società proprietaria del cartellino. N.B.1. questa operazione potrebbe anche comprendere il pagamento di una somma in fM da parte della società che riceve il prestito. N.B.2. la società in possesso di un calciatore in prestito potrà trasferire il medesimo anche ad una terza società (2° prestito) solo se vi sarà l'accordo scritto con la società che glielo ha ceduto

in prestito (1° prestito). N.B.3. i calciatori durante una stagione possono essere tesserati per un massimo di 3 società: durante questo periodo il calciatore è abilitato a disputare partite solo per 2 delle 3 società. N.B.4. in caso di clausola rescissoria inserita per un calciatore ceduto a titolo temporaneo, questa sarà eliminata automaticamente e potrà essere reinserita solo quando il calciatore tornerà effettivamente in maniera definitiva nella società per la quale risulta tesserato.

Titolo temporaneo oneroso

Sarà una operazione uguale in tutto e per tutto a quella del “Titolo temporaneo gratuito” tranne per il fatto che l’ingaggio del calciatore dovrà essere pagato per tutta la durata del prestito dalla società che riceve in prestito il calciatore; la squadra cedente percepirà appena possibile dall’Amministrazione un rimborso sull’ingaggio già saldato del 100% (se operazione avvenuta nel calciomercato estivo) o del 50% (se operazione avvenuta nel calciomercato di riparazione invernale).

Titolo temporaneo con diritto di riscatto

Sarà una operazione uguale in tutto e per tutto a quelle del “Titolo temporaneo gratuito/oneroso” tranne per il fatto che la società che riceverà in prestito il calciatore, entro la fine del tempo pattuito, potrà decidere liberamente se riscattarlo o meno, ovvero se acquistarne il cartellino alla cifra pattuita nell’accordo stipulato.

Titolo temporaneo con obbligo di riscatto

Sarà una operazione uguale in tutto e per tutto a quelle del “Titolo temporaneo gratuito/oneroso” tranne per il fatto che la società che riceverà in prestito il calciatore, alla fine del tempo pattuito, dovrà riscattare obbligatoriamente il calciatore, ovvero acquistarne il cartellino alla cifra pattuita nell’accordo stipulato.

Titolo temporaneo con diritto di riscatto e contro-riscatto

Sarà una operazione uguale in tutto e per tutto a quella del “Titolo temporaneo con diritto di riscatto” tranne per il fatto che: se la società che riceve in prestito il calciatore, entro la fine del tempo pattuito, decidesse di riscattarlo, ovvero di acquistarne il cartellino alla cifra pattuita nell’accordo stipulato, ma al contempo anche la società cedente volesse riprendere con sé il calciatore, questa si avvalerà del diritto di contro-riscatto e pagherà alla società ricevente la cifra pattuita nell’accordo stipulato.

Titolo definitivo/temporaneo con clausole rendimento, sulla futura rivendita, con modalità rateali, etc.

Saranno operazioni che si rifaranno principalmente a quelle sopra descritte ma con l’aggiunta di particolari clausole, come per esempio sul rendimento del calciatore (gol, bonus, presenze, etc.), su una futura rivendita dello stesso, con modalità rateali, etc.

Ovviamente si potranno effettuare operazioni di calciomercato anche per fM cash, scambi secchi a 0 fM, con conguaglio, che coinvolgono anche più calciatori.

In linea generale quelle su descritte sono linee guida, le principali da seguire: ma nulla vieta di modificarle (nell’atto della stipula) molto liberamente fra le parti, restando pur sempre all’interno di parametri oggettivamente e comodamente ricavabili dalla piattaforma web di Gioco.leghe.fantacalcio.it.

N.b.1. si specifica che riguardo a formule rateali (o con clausole particolari) di pagamento fra società, queste potranno avere una cadenza esclusivamente scandita dagli Aggiornamenti Finanziari di ogni Aggiornamento Societario (sia di inizio stagione che di metà stagione): pertanto eventuali addebiti verranno effettuati dall’Amministrazione solo in tali periodi e mai in altri.

N.b.2. qualora dovessero verificarsi casi di calciatori ceduti definitivamente o temporaneamente o sotto clausole particolari (diritto di riacquisto, percentuale sulla rivendita, pagamenti rateali, etc.) che abbandonino la serie A e quindi anche la Lista Fantacalcio.it (se presenti ma con asterisco non si rientra in questa norma), esclusivamente dove possibile si dovrà considerare sempre in essere l'accordo/stipula finché ci si potrà avvalere di dati oggettivi e in generale di accordo giuridicamente ammesso, seguendo sempre la scansione temporale data dagli Aggiornamenti Societari; dove non possibile si dovrà considerare annullato qualsiasi tipo di accordo di stipula fra le parti a partire dal successivo Aggiornamento Societario.

Inadempienze:

Se agli Aggiornamenti Societari (o in altri momento della stagione) si verificheranno impossibilità da parte dell'Amministrazione a effettuare prelievi sulle casse di una società (per pagamenti dovuti ad altre società) causa fondi non o parzialmente disponibili, se vi saranno in generale inosservanze (non rimediabili) verso altre società, si applicheranno delle penali: premettendo che le società vittime verranno (nei limiti del possibile) saldate dal "fondo virtuale" rappresentato dall'Amministrazione e comunque in base al tipo di accordo violato, per ogni singola infrazione commessa (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevoli (vedere **regola 17**); se necessario inoltre verranno congelati momentaneamente i debiti della società insolvente e questa dovrà provvedere nella stessa/la sessione di mercato disponibile a sanare la sua situazione economica, ad esempio svincolando o cedendo ad altre società alcuni calciatori di sua scelta; fino all'estinzione del debito (verso l'Amministrazione), la società non potrà fare alcuna operazione di mercato in entrata che comporti spese (acquisti in asta, acquisti da altre società, scambi con altre società che comportino un peggioramento della propria posizione debitoria). N.B. si rammenta che non verranno mai elargiti prestiti concordati dal "fondo virtuale" rappresentato dall'Amministrazione né si avrà la possibilità di trasferire i fondi in maniera posticipata.

SKILLS SOCIETA'

Tutte le società avranno anche delle caratteristiche "realistiche" (skills) e uniche che andranno a simulare ancor di più il calcio vero. Queste caratteristiche porteranno ad avere un bacino d'utenza che a sua volta comprenderà i fan club e i tifosi; procureranno delle entrate aggiuntive con la costruzione e ampliamento di uno stadio di proprietà (anche delle spese) e quindi i relativi incassi dai biglietti, saranno importanti anche per gli incassi derivanti dallo sponsor e dalla suddivisione dei diritti tv; infine si potrà anche avviare e investire in un'attività commerciale (anche delle spese) per avere guadagni dalla vendita del merchandising.

Tutte i valori/parametri/spese/guadagni di ciascuna società relativi a queste nuove caratteristiche saranno sempre visualizzabili e consultabili su un file sempre aggiornato, condiviso e linkato sul portale web della Salento League (Home → Menu → Stagione → Skills società).

Andiamo ad analizzare ogni caratteristica nello specifico.

BACINO DI UTENZA

Ogni società avrà "realisticamente" un bacino di utenza, rappresentato dalla moltitudine di persone che per questa società sono semplicemente simpatizzanti, organizzati in fan club e tifosi da stadio. Il 1° bacino di utenza della storia della società verrà assegnato in base alla posizione nel Ranking manager Blasone di Lega (considerando una classifica ristretta agli iscritti attuali) calcolato dopo la conclusione dell'ultima stagione 2020/21: una posizione più alta del blasone della società simulerà ovviamente il possesso di un maggior bacino d'utenza; all'inizio di ogni nuova stagione poi si otterrà l'eventuale guadagno/stallo/perdita di utenza in base allo stesso ranking della stagione precedente; una società non potrà mai avere un bacino d'utenza inferiore a quello stabilito (990.000), anche nel caso ci fossero ulteriori perdite.

Gli aggiornamenti dei bacini di utenza delle società verranno effettuati ad ogni inizio stagione agli Aggiornamenti Societari. N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).

I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

RANKING BLASONE DOPO FINE STAGIONE 2020/21		OGNI STAGIONE SUCCESSIVA	
POSIZIONE	BACINO UTENZA (persone)	POSIZIONE	GUADAGNO/PERDITA BACINO UTENZA
1°	999.000	1°	+1%
2°	998.000	2°	+0.9%
3°	997.000	3°	+0.8%
4°	996.000	4°	+0.5%
5°	995.000	5°	+0.3%
6°	994.000	6°	+0.1%
7°	993.000	7°	0%
8°	992.000	8°	-0.1%
9°	991.000	9°	-0.5%
10°	990.000	10°	-1%

FAN CLUB

All'interno del bacino di utenza di una società, esisterà "realisticamente" una moltitudine di persone organizzate in fan club. Il numero di queste non potrà mai superare il numero del bacino d'utenza.

Il 1° fan club della storia della società verrà assegnato in base a questa formula: si sommerà il numero di posizione nel Ranking manager Trofei & Piazzamenti di Lega (considerando una classifica ristretta agli iscritti attuali) calcolato dopo la conclusione dell'ultima stagione 2020/21 con il numero scaturito dalla media matematica delle posizioni finali raggiunte in tutte le competizioni* agonistiche generaliste nella stagione 2020/21 (per intenderci esclusa la competizione Supercoppa di Lega riservata non a tutte le squadre): un valore più basso risultante da tale operazione determinerà quindi una posizione più bassa (in una classifica ad hoc) simulando una società con un mix di trend storico e performance recenti migliore e pertanto un fan club più numeroso (o meno numeroso con posizioni molto peggiori); all'inizio di ogni nuova stagione poi si otterrà l'eventuale guadagno/stallo/perdita di fan club in base alla formula su descritta sulla stagione precedente; in caso di calcoli finali che portino a un valore ex-aequo per più società, per assegnare le posizioni migliori si terrà conto delle relative migliori nel Ranking manager Blasone di Lega (considerando una classifica ristretta agli iscritti attuali). Una società non potrà mai avere un numero fan club inferiore a quello stabilito (90.000), anche nel caso ci fossero ulteriori perdite. Gli aggiornamenti dei fan club delle società verranno effettuati ad ogni inizio stagione agli Aggiornamenti Societari.

*Per le competizioni a scontro diretto si considererà una classifica che terrà conto dei migliori secondo questo criterio di confronto applicato ai doppi match di ogni fase a eliminazione: 1-più gol fatti, 2-miglior differenza reti, 3-meno gol subiti, 4-più alta somma magicpunti totali, 5-sorteggio.

N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).

I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

SOMMA N° POSIZIONE RANKING TROFEI/PIAZZAMENTI + MEDIA POSIZIONI TUTTE COMPETIZIONI AGONISTICHE GENERALISTE DOPO FINE STAGIONE 2020/21		OGNI STAGIONE SUCCESSIVA	
POSIZIONE	FAN CLUB (persone)	POSIZIONE	GUADAGNO/PERDITA FAN CLUB
1°	99.000	1°	+10%
2°	98.000	2°	+9%
3°	97.000	3°	+8%
4°	96.000	4°	+5%
5°	95.000	5°	+3%
6°	94.000	6°	+1%
7°	93.000	7°	0%
8°	92.000	8°	-1%
9°	91.000	9°	-5%
10°	90.000	10°	-10%

TIFOSI

All'interno del fan club di una società, esisterà "realisticamente" una moltitudine di tifosi veri e propri, di quelli insomma che seguono le partite della squadra del cuore allo stadio. Il numero di questi non potrà mai superare il numero del fan club.

Il primo numero di tifosi della storia della società verrà assegnato in base al numero che scaturirà dalla media matematica delle posizioni finali raggiunte in tutte le competizioni* agonistiche generaliste nella stagione 2020/21 (esclusa la competizione Supercoppa di Lega riservata non a tutte le squadre): il valore più basso risultante determinerà quindi una posizione più bassa (in una classifica ad hoc) simulando una società con performance migliori nella stagione precedente che attirerà un maggior numero di tifosi (o minor numero con posizioni molto peggiori); all'inizio di ogni nuova stagione poi si otterrà l'eventuale guadagno/stallo/perdita di un certo numero di tifosi in base al calcolo su descritto sulla stagione precedente; in caso di calcoli finali che portino a un valore ex-aequo per più società, per assegnare le posizioni migliori si terrà conto delle relative migliori nel Ranking manager Blasone di Lega (considerando una classifica ristretta agli iscritti attuali). Una società non potrà mai avere un numero di tifosi inferiore a quello stabilito (9.000), anche nel caso ci fossero ulteriori perdite. Gli aggiornamenti del numero di tifosi delle società verranno effettuati ad ogni inizio stagione agli Aggiornamenti Societari.

*Per le competizioni a scontro diretto si considererà una classifica che terrà conto dei migliori secondo questo criterio di confronto applicato ai doppi match di ogni fase a eliminazione: 1-più gol fatti, 2-miglior differenza reti, 3-meno gol subiti, 4-più alta somma magicpunti totali, 5-sorteggio.

N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).

I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

MEDIA POSIZIONI TUTTE COMPETIZIONI AGONISTICHE GENERALISTE DOPO FINE STAGIONE 2020/21		OGNI STAGIONE SUCCESSIVA	
POSIZIONE	TIFOSI (persone)	POSIZIONE	GUADAGNO/PERDITA TIFOSI
1°	9.900	1°	+25%
2°	9.800	2°	+20%
3°	9.700	3°	+15%
4°	9.600	4°	+5%
5°	9.500	5°	+3%
6°	9.400	6°	+1%
7°	9.300	7°	0%
8°	9.200	8°	-1%
9°	9.100	9°	-5%
10°	9.000	10°	-10%

STADIO

Ogni società potrà decidere opzionalmente di costruirsi e successivamente ampliarsi “realisticamente” uno stadio, dove accogliere i propri tifosi: questi, pagando il biglietto per vedere la partita della propria squadra del cuore porteranno introiti in fM nelle casse della relativa società.

Ogni stadio potrà essere ingrandito secondo degli step fissi di ampliamento della capienza (stabiliti per convenzione dall'Amministrazione) fino ad un suo massimo realistico (100.000): ci saranno dei costi a tantum fissi e proporzionali da sopportare per i lavori strutturali di ampliamento e dei costi fissi di manutenzione ordinaria da pagare stagionalmente, proporzionali allo step di capienza raggiunto; una volta raggiunto uno step di capienza, questo rimarrà fisso per la stagione corrente e quelle a venire (a meno di nuovo ampliamento), non si potranno mai fare lavori di riduzione della capienza. Si potrà invece fare un “salto” a più step successivi per volta pagando però il totale dei costi di ampliamento di tutti gli step di capienza presenti fino a quello richiesto (cosa che non varrà per le spese di manutenzione).

Una società potrà comunicare la richiesta di costruzione/ampliamento dello stadio via mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com esclusivamente prima della data prevista per l' “Aggiornamento skills società con accreditalmento/addebitamento relative entrate/uscite” * (come sempre l'ultima mail prima di tale scadenza sarà considerata quella definitiva e valida): l'Amministrazione preleverà quindi dalle casse della società interessata il costo dello step di costruzione/ampliamento desiderato (+ quella aggiornato della relativa manutenzione ordinaria) e i lavori verranno avviati e terminati all'istante, lo stadio avrà pertanto la nuova capienza definitiva e ufficiale per la tutta la stagione (e quelle a venire); da quel momento verranno prelevati dall'Amministrazione anche i costi di manutenzione ordinaria dello step di capienza raggiunto, prelievi che verranno ovviamente eseguiti stagionalmente negli Aggiornamenti Societari e più precisamente nella data prevista per gli “Aggiornamenti skills società con accreditalmento/addebitamento relative entrate/uscite”. In caso di mancanza di fondi nelle casse della società per il pagamento dei costi di manutenzione, lo stadio sarà chiuso e quindi reso inutilizzabile dai tifosi fino a quando non avverrà il pagamento dovuto: da quel momento lo stadio sarà riaperto e potranno tornare i tifosi e con essi i guadagni dei biglietti per le partite. Stessa cosa varrà se la società deciderà intenzionalmente di chiudere lo stadio all'accesso ai tifosi (non pagando la manutenzione stagionale) sempre entro i tempi previsti, in questo caso però la stessa società subirà anche una perdita di tifosi dell'1% per ogni chiusura.

* Per questa 1a stagione si considererà come scadenza la chiusura del periodo di allineamento a stile manageriale continuativo 2.0.

Si potrà fare massimo 1 ampliamento per stagione.

I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

CAPIENZA (posti)	COSTO AMPLIAMENTO (fM) una tantum	COSTO MANUTENZIONE (fM) stagionale
0	0	0
5.000	200	100
10.000	400	200
15.000	600	300
20.000	800	400
25.000	1.000	500
30.000	1.200	600
35.000	1.400	700
40.000	1.600	800
45.000	1.800	900
50.000	2.000	1.000
55.000	2.200	1.100
60.000	2.400	1.200
65.000	2.600	1.300
70.000	2.800	1.400
75.000	3.000	1.500
80.000	3.200	1.600
85.000	3.400	1.700
90.000	3.600	1.800
95.000	3.800	1.900
100.000	4.000	2.000

Tifosi & Stadio

Il 100% dei tifosi di una squadra andrà a vedere sempre e indistintamente, pagando un biglietto, tutte le partite in cui questa giocherà (in caso di squadra non scesa in campo per formazione non schierata il costo del biglietto ovviamente verrà rimborsato), di qualsiasi competizione agonistica della Lega. Se il numero dei tifosi di una squadra dovesse essere maggiore della capienza del suo stadio, ovviamente potrà entrarci solo il numero di tifosi corrispondente a tale capienza.

Per convenzione l'Amministrazione ha fissato il prezzo del biglietto per tutte le competizioni e per ogni tifoso di ogni società a 0,001 fM: ne conseguirà che ogni società per ogni giornata giocata di ciascuna competizione agonistica otterrà un introito pari a: 0,001 fM x il suo numero di tifosi. N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).

Dopo ogni giornata delle competizioni di Lega l'Amministrazione farà confluire gli introiti guadagnati dalla vendita dei biglietti nelle casse delle società interessate.

SPONSOR

Ogni società ogni stagione avrà "realisticamente" d'ufficio uno sponsor, il quale donerà alla stessa una certa somma di fM in un'unica soluzione agli Aggiornamenti Societari di inizio stagione e più precisamente nella data prevista per gli "Aggiornamenti skills società con accreditalamento/addebitamento relative entrate/uscite".

Il totale della cifra che ciascuna società percepirà sarà dato dalla somma totale di un certo quantitativo fisso di fM in base a: posizione Ranking manager Trofei & Piazzamenti di Lega (considerando una classifica ristretta agli iscritti attuali) alla conclusione dell'ultima stagione giocata, posizione finale raggiunta in tutte le competizioni* agonistiche nella stagione precedente, posizione in una classifica ad hoc basata sul quantitativo di bacino d'utenza (in caso di numero ex aequo si considererà come più alto in classifica il miglior piazzamento nel Ranking manager Blasone di Lega).

*Per le competizioni a scontro diretto si considererà una classifica che terrà conto dei migliori secondo questo criterio di confronto applicato ai doppi match di ogni fase a eliminazione: 1-più gol fatti, 2-miglior differenza reti, 3-meno gol subiti, 4-più alta somma magicpunti totali, 5-sorteggio.

N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i

decimi risultanti sono meno di 5).

I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

RANKING TROFEI/PIAZZAMENTI		POSIZIONI FINALI IN TUTTE COMPETIZIONI AGONISTICHE STAGIONE PRECEDENTE										BACINO UTENZA	
		CAMPIONATO		COPPA GRAN PREMIO		COPPA SALENTO		TORNEO CHEVANTON		SUPERCOPPA			
POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	POSIZIONE	ACCREDITO (fM)	BACINO (persone): posizione	ACCREDITO (fM)
1°	100	1°	50	1°	40	1°	30	1°	20	1°	10	X: 1°	75
2°	90	2°	45	2°	36	2°	27	2°	18	2°	7	X: 2°	65
3°	80	3°	40	3°	32	3° (1° SF)	24	3°	16	3° (1° SF)	4	X: 3°	55
4°	70	4°	35	4°	28	4° (2° SF)	21	4°	14	4° (2° SF)	1	X: 4°	35
5°	60	5°	30	5°	24	5° (1° QF)	18	5°	12	-	0	X: 5°	30
6°	50	6°	25	6°	20	6° (2° QF)	15	6°	10	-	0	X: 6°	25
7°	40	7°	20	7°	16	7° (3° QF)	12	7°	8	-	0	X: 7°	20
8°	30	8°	15	8°	12	8° (4° QF)	9	8°	6	-	0	X: 8°	15
9°	20	9°	10	9°	8	9° (1° 1°T)	6	9°	4	-	0	X: 9°	10
10°	10	10°	5	10°	4	10° (2° 1°T)	3	10°	2	-	0	X: 10°	5

MERCHANDISING

Ogni società potrà liberamente e opzionalmente investire un certo quantitativo del suo budget nel merchandising, ovvero “realisticamente” potrà fare degli investimenti in commercio di divise, gadget, accessori etc, in modo da avere dei profitti: questi deriveranno sempre dalla vendita di tale merchandising al numero di persone che comporranno il proprio fan club.

Ogni investimento sull'attività commerciale porterà proporzionalmente più guadagni (magari anche solo nel tempo) e potrà essere effettuato/aumentato secondo degli step fissi di aumento dello stesso senza un limite finale, stabiliti per convenzione dall'Amministrazione: ci saranno dei costi una tantum fissi e proporzionali da sopportare per l'ampliamento dell'attività commerciale e dei costi fissi di produzione da sottrarre stagionalmente ai relativi guadagni proporzionali effettuati; una volta raggiunto uno step di investimento, i guadagni derivanti rimarranno fissi per la stagione corrente e quelle a venire (a meno di nuovo investimento in rialzo/ribasso); saranno anche consentiti lavori di riduzione dell'attività commerciale tornando a uno step di investimento più basso (ovviamente con guadagni relativi più bassi) e alla società verrà elargita una tantum una somma in fM pari alla differenza tra l'investimento in essere e quello nuovo più basso; si potrà anche fare un “salto” a più step di investimento successivi per volta pagando però il totale dei costi di investimento di tutti gli step presenti fino a quello richiesto.

I guadagni saranno calcolati secondo questa formula: prezzo fM (relativo all'investimento fatto) * numero del fan club – 20% (costi di produzione). N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all'unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).

Una società potrà comunicare la richiesta di investimento via mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com esclusivamente prima della data prevista per l' “Aggiornamento skills società con accredito/addebitamento relative entrate/uscite” * (come sempre l'ultima mail prima di tale scadenza sarà considerata quella definitiva e valida): l'Amministrazione preleverà quindi dalle casse della società interessata il costo dello step di investimento desiderato e i lavori sull'attività commerciale verranno avviati e terminati all'istante, l'attività commerciale sarà aperta/ampliata in maniera definitiva e ufficiale per la tutta la stagione (e quelle a venire); da quel momento verranno elargiti dall'Amministrazione anche i guadagni relativi allo step di investimento raggiunto, guadagni che verranno ovviamente accreditati stagionalmente agli Aggiornamenti Societari e più precisamente nella data prevista per gli “Aggiornamenti skills società con accredito/addebitamento relative entrate/uscite”.

* Per questa 1a stagione si considererà come scadenza la chiusura del periodo di allineamento a stile manageriale continuativo 2.0.

Si potrà fare massimo un investimento per stagione.

I valori sono stati assegnati per convenzione dall'Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

INVESTIMENTO (Fm) una tantum	FAN CLUB (persone)	GUADAGNO STAGIONALE SULL'INVESTIMENTO (fM)
0	X	0
100	X	0,001 fM * X = Y -20%
300	X	0,002 fM * X = Y -20%
500	X	0,003 fM * X = Y -20%
700	X	0,004 fM * X = Y -20%
900	X	0,005 fM * X = Y -20%
1100	X	0,006 fM * X = Y -20%
1300	X	0,007 fM * X = Y -20%
1500	X	0,008 fM * X = Y -20%
1700	X	0,009 fM * X = Y -20%
1900	X	0,01 fM * X = Y -20%
e così via...	X	e così via...

DIRITTI TV

Ogni società ogni stagione percepirà “realisticamente” d’ufficio una somma derivante dalla vendita dei diritti tv, che entrerà nelle casse della società in un'unica soluzione agli Aggiornamenti Societari di inizio stagione e più precisamente nella data prevista per gli “Aggiornamenti skills società con accreditalmento/addebitamento relative entrate/uscite”.

La prima somma totale della storia riservata alla Lega sarà di 2000 fM e crescerà sempre in maniera fissa di 200 fM ogni stagione successiva.

Questa somma sarà poi sarà ripartita nelle casse di tutte le società con questa modalità: il 50% di questa in parti uguali, il 20% di questa in base alla percentuale relativa al bacino d’utenza aggiornato alla stagione corrente, il 15% di questa in base alla percentuale relativa al fan club aggiornato alla stagione corrente, il 10% di questa in base alla posizione nel Ranking manager Trofei & Piazzamenti di Lega (considerando una classifica ristretta agli iscritti attuali) alla conclusione dell’ultima stagione giocata, il 5% di questa in base al numero che scaturirà dalla media matematica delle posizioni finali raggiunte in tutte le competizioni* agonistiche generaliste nella stagione precedente (numero più basso => posizione migliore in classifica ad hoc).

Per il calcolo della cifra in fM da accreditalre in base alla percentuale relativa di bacini d’utenza/fan club verrà utilizzata questa formula matematica: numero bacino d’utenza/fan club diviso somma bacini d’utenza totali/fan club totali * 100 = percentuale proporzionale relativa alla singola società; fM spettanti totali * percentuale risultata in precedenza diviso 100 = fM spettanti alla relativa società.

Per il calcolo invece della cifra in fM da accreditalre in base a posizione nel Ranking manager Trofei & Piazzamenti di Lega e numero derivante media matematica posizioni tutte competizioni stagione precedente, sono state stabilite algebricamente dall’Amministrazione delle percentuali fisse.

*Per le competizioni a scontro diretto si considererà una classifica che terrà conto dei migliori secondo questo criterio di confronto applicato ai doppi match di ogni fase a eliminazione: 1-più gol fatti, 2-miglior differenza reti, 3-meno gol subiti, 4-più alta somma magicpunti totali, 5-sorteggio. N.B. In caso di calcoli finali aventi risultati con la virgola, si procederà sempre ad arrotondare all’unità come di consueto (arrotondamento in eccesso se risultano 5 decimi o più; arrotondamento per difetto se i decimi risultanti sono meno di 5).

I valori sono stati assegnati per convenzione dall’Amministrazione secondo la tabella esemplificativa qui sotto riportata.

PARTI UGUALI: 50% fM di X DIRITTI TV	BACINO UTENZA: 20% fM di X DIRITTI TV	FAN CLUB: 15% fM di X DIRITTI TV	RANKING TROFEI/PIAZZAMENTI: 10% fM di X DIRITTI TV	MEDIA POSIZIONI TUTTE COMPETIZIONI AGONISTICHE GENERALISTE STAGIONE PRECEDENTE: 5% fM di X DIRITTI TV
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	1a posizione: 22% fM	1a posizione: 22% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	2a posizione: 18% fM	2a posizione: 18% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	3a posizione: 15% fM	3a posizione: 15% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	4a posizione: 12% fM	4a posizione: 12% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	5a posizione: 10% fM	5a posizione: 10% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	6a posizione: 8% fM	6a posizione: 8% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	7a posizione: 6% fM	7a posizione: 6% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	8a posizione: 4% fM	8a posizione: 4% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	9a posizione: 3% fM	9a posizione: 3% fM
X/2/10 fM	fM in base % proporzionale al bacino	fM in base % proporzionale al fan club	10a posizione: 2% fM	10a posizione: 2% fM

11) CALCIOMERCATO “JOLLY”.

Per tutta la stagione (ma al di fuori delle finestre totali di calciomercato standard di serie A e Lega istituite) si avrà la possibilità di:

- svincolare (sempre rispettando norme spiegate nei paragrafi precedenti) calciatori della rosa che soddisfino un preciso requisito: da comunicazione esclusivamente dei siti web di fantacalcio.it o leghe.fantacalcio.it vengano stimati in maniera TANGIBILE/SCRITTA/PRECISA per almeno 10 giornate o 2 mesi e mezzo continuativi (o con campionato finito/stagione finita) con assenza per infortunio/squalifica/fuori rosa/allontanamento, abbandono serie A quindi uscita da Lista calciatori Fantacalcio.it/asterisco affianco al nome (trasferimento all'estero/categoria minore, senza contratto, ritiro dal calcio giocato, arresto, morte, etc.); n.b.: equivalenza possibili comunicazioni indicate dai siti web su citati: 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.
- (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) svincolare il calciatore interessato e nella stessa operazione acquistare direttamente un solo (e per sola una volta) calciatore dello stesso ruolo dalla lista calciatori svincolati Fantacalcio.it senza concorrere ad alcuna asta, spendendo quindi 0 fM; tale acquisto si potrà effettuare anche senza svincolare il calciatore oggetto di questa regola, che si potrà decidere di mantenere comunque in rosa.

Procedura che dovrà seguire il manager: si dovrà inviare una mail all'indirizzo di Lega salentoleague@fantamagicmania.com nel preciso momento in cui vige la stima di giorni/giornate di assenza comprovata e pubblicata sui siti web su enunciati (o quando sarà già ufficiale sugli stessi l'abbandono del calciatore della serie A) entro e non oltre le 24 ore antecedenti l'inizio del primo match di serie A della giornata successiva, richiedendo lo svincolo/acquisto del calciatore (n.b. se il manager avrà consegnato la formazione prima dello svincolo/acquisto dovrà poi ricordarsi di modificarla o verrà memorizzata e ritenuta sempre ufficiale dal sistema quella ultima inviata/schierata prima dell'inizio della successiva giornata delle competizioni); se la mail fosse inviata durante il corso della giornata di serie A, gli effetti saranno considerati e ritenuti ufficiali dal giorno successivo alla conclusione della stessa. La mail di richiesta dovrà essere corredata da tutti i dati necessari, in assenza di questi non sarà autorizzata e sarà considerata nulla (con risposta di ko alla mail). Occorrerà eventualmente inviare una nuova richiesta via mail che sarà nuovamente vagliata in base ai dati e requisiti necessari. Il Consiglio di Amministrazione in occasione di questi particolari svincoli, ad autorizzazione concessa, opererà appena possibile manualmente lo svincolo/acquisto del calciatore interessato; 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 questi voti d'ufficio non concorreranno all'attivazione dei modificatori (vedere anche **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 per quella giornata 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 33 per la relativa giornata in caso di competizioni che non prevedono una squadra avversaria in scontro diretto;
- decurtazione di 10 fM dal budget della società.

Il totale che si ricaverà a fine stagione dalle eventuali multe "reali" 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 standard * (solo appunto i requisiti standard: procurato vantaggio e volontarietà)
- + 1,5 punti per ogni Assist gold * (oltre ai requisiti standard: maggiore qualità o difficoltà tecnica o estetica della giocata o dell'azione che precede il passaggio)
- + 0,5 punti per ogni Assist soft * (vengono compresi passaggi da fermo tipo corner, punizioni, rimesse laterali, rinvii dal fondo e i passaggi volontari in cui il procurato vantaggio, seppur ancora presente, abbia ridotto la sua incidenza)

+ 0,5 punti per ogni Contributo al gol * (il passaggio non è valutato come assist dalla redazione di Fantacalcio.it ma è ugualmente in possesso di almeno uno dei due requisiti, cioè procurato vantaggio o volontarietà)

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/assist>

** 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 $< 7 \Rightarrow -3$ punti alla squadra avversaria;
- media ≥ 7 e $< 8 \Rightarrow -6$ 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 centrocampi è < 2 , si assegna 0 a entrambe le squadre;
- se la differenza tra i centrocampi è tra 2 e 3,5 si assegna +1 alla squadra col totale centrocampo migliore e -1 all'altra.
- se la differenza tra i centrocampi è tra 4 e 5,5 si assegna +2 alla squadra col totale centrocampo migliore e -2 all'altra.
- se la differenza tra i centrocampi è tra 6 e 7,5 si assegna +3 alla squadra col totale

centrocampo migliore e -3 all'altra.

se la differenza tra i centrocampi 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 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.

Uniche eccezioni per i match disputati nella fase a gironi della competizione Coppa Salento e 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 38 giornate (dalla 1° giornata di campionato della serie A italiana alla 38° 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

VINCITRICE TROFEO

vs =>

3° B

Finalista

vs vinc. (pegg.piazz.)

2° A

vs => vinc. (migl.piazz.)

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 magicipunti 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 subentrate 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:

6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-25-27-30-32-35-36.

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 19 giornate del calendario del campionato di serie A italiano, e saranno la 1-3-5-7-9-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35-37.

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

VINCITRICE TROFEO

Vs

=>

Vincitrice COPPA SALENTO

Finalista

Vs

=> Vincitrice (migliore testa di serie)

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 (nei relativi doppi match, in base a questo criterio di confronto: 1- più gol fatti, 2-miglior differenza reti, 3-meno gol subiti, 4-più alta somma magicpunti totali), ed eventualmente alla miglior classificata comparata nei gironi eliminatori (secondo norme che regolano classifica gironi in competizione).

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 (nei relativi doppi match, in base a questo criterio di confronto: 1- più gol fatti, 2-miglior differenza reti, 3-meno gol subiti, 4-più alta somma magicpunti totali), ed eventualmente al miglior classificato comparato nei gironi eliminatori (secondo norme che regolano classifica gironi in competizione).

PREMI PER MERITO SPORTIVO E BONUS PARACADUTE FINANZIARIO

Nella settimana successiva al termine di tutte le competizioni agonistiche, verranno elargiti alle varie società i premi in fM guadagnati per merito sportivo (in base alle posizioni raggiunte in classifica e ai piazzamenti a premio) + l’accredito in fM del “*paracadute finanziario*”, un bonus destinato a quelle società che saranno finite nelle ultime posizioni.

Tabella fM “*premio*” e fM “*bonus 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	+100	+80	+60	+40	+20
2°/MEDAGLIA ARGENTO	+80	+30	+20	+10	
3°/MEDAGLIA BRONZO	+60				
4°	+10				
5°	+20				
6°	+30				
7°	+50				
8°	+200				
9°	+300				
10° /TROFEO "VERGOGNA"	+400				

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 disguidi, 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, che saranno quelle basiche per convenzione:

(-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 10 fM da budget società per numero X infrazioni commesse) + (divieto di effettuare operazioni di calciomercato in entrata e/o uscita su n°X sessione di mercato dove X è il numero di infrazioni commesse) + (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 fM guadagnato per merito sportivo o per “bonus 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 fM guadagnato per merito sportivo o per “bonus paracadute finanziario”; considerata valida la qualificazione alla competizione Supercoppa di Lega della stagione successiva; targa premio assegnata, premio/piacimento 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 INTER-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; dopodichè, 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 perchè 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 (nei relativi doppi match, in base a questo criterio di confronto: 1-più gol fatti, 2-miglior differenza reti, 3-meno gol subiti, 4-più alta somma magicpunti totali), ed eventualmente al miglior classificato comparato nei gironi eliminatori (secondo norme che regolano classifica gironi in competizione).

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

Whatsapp: <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

