

2015

# Regolamento Ufficiale FantaGhetto

Regolamento di Lega





## **Indice.**

---

1	Ordinamento.....	5
1.1	Il Presidente.....	5
2	Il gioco. ....	5
3	La squadra. ....	5
4	La formazione. ....	6
4.1	Titolari:.....	6
4.2	Riserve e sostituzioni: .....	6
5	Calcolo del risultato della partita. ....	7
5.1	Calcolo del totale-calciatore per ciascun calciatore.....	7
5.2	Calcolo del totale-squadra per ciascuna squadra. ....	7
5.3	Assegnazione dei modificatori ai totali-squadra.....	7
5.3.1	Modificatore difesa .....	7
5.3.2	Modificatori centrocampo.....	8
5.4	Confronto dei totali-squadra. ....	8
5.5	Integrazioni alla Tabella di Conversione .....	8
6	Calcolo di un risultato in una partita spareggio. ....	8
6.1	Tempi supplementari.....	9
6.2	Tabella di Conversione Supplementari .....	9
6.3	Rigori.....	10
7	L'asta:.....	10
7.1	Preliminari.....	10
7.2	Svolgimento dell'Asta.....	10
7.3	Ingaggi.....	11
7.4	Stato contrattuale.....	11
8	Asta di riparazione e mercato libero: .....	12
8.1	L'asta.....	12
8.2	Mercato libero.....	12
8.2.1	Acquisti. ....	12
8.2.2	Cessioni.....	12
8.2.3	Scambi.....	13
9	Cosa succede se:.....	13
10	Appendice. ....	14
10.1	Campionato: .....	14
10.2	Coppa: .....	14
10.3	Mercato libero: .....	14



# 1 Ordinamento.

Il torneo FantaGhetto consta di un Presidente di Lega e un Vicepresidente di Lega, dieci squadre, ognuna con un Presidente.

Presidente di Lega	<b>Mastro</b>
Vicepresidente di Lega	Kakkamo

Quotidiano ufficiale: Gazzetta dello Sport.

In caso di controversie sull'interpretazione di una regola, o di casi particolari, si fa riferimento al manuale ufficiale della Federazione Fantacalcio.

## 1.1 Il Presidente.

Ogni decisione del presidente è praticamente legge: per ogni situazione non menzionata in questo regolamento ci si deve rifare al regolamento ufficiale della Lega Fantacalcio, per situazioni non menzionate neppure in quel regolamento, o legate a regole differenti dal Reg. Uff. e messo in difficoltà anche dopo un eventuale "democratica" votazione, il Presidente può decidere autonomamente. In ogni caso, in caso di Minchiate da parte del presidente, tale decisione potrà essere posta discussione **solo entro il giovedì della settimana successiva**, in caso contrario la decisione rimarrà valida per tutto il campionato in corso, e per quelli successivi se non viene ridiscussa.

# 2 Il gioco.

Il gioco è composto da un campionato ed una coppa.

Vi partecipano 10 squadre.

Il campionato prevede più gironi di nove partite ciascuno a seconda di come ci si metta d'accordo durante la prima asta, e riportato alla fine di questo regolamento. Alla vittoria saranno assegnati 3 punti, al pareggio 1 punto, alla sconfitta 0 punti.

Saranno premiati i primi tre classificati.

Nel caso in cui due squadre risultino avere lo stesso punteggio si ricorrerà allo spareggio con una partita secca in campo neutro, con eventuali tempi supplementari e calci di rigore (vedi cap. 6 più sotto).

Nel caso tre o più squadre risultino avere lo stesso punteggio si scelgono le migliori due considerando in ordine: classifica avulsa differenza reti, goal fatti, goal subiti.

Anche la formula della coppa sarà decisa di anno in anno, e riportata alla fine del regolamento.

# 3 La squadra.

- All'inizio della stagione ogni fantapresidente avrà a disposizione un capitale di 300 Fantacrediti.
- La rosa di ogni squadra dovrà essere composta esattamente da 26 giocatori, militanti in serie A nel campionato corrente, così suddivisi per ruolo:

4	<b>PORTIERI</b>
8	DIFENSORI
8	CENTROCAMPISTI
6	ATTACCANTI

- Per stabilire il ruolo di ogni giocatore si fa riferimento alla lista che viene pubblicata periodicamente dalla "Gazzetta dello Sport".

- d) Ogni squadra può comprare liberamente i 4 portieri, indipendentemente dal fatto che siano titolari o riserve, e nel caso cambino squadra di serie A, e/o cambino il loro status di titolare e/o riserva, essi saranno considerati esattamente come gli altri giocatori.
- e) Il cambiamento di ruolo da un anno all'altro di un giocatore viene considerato anche nel torneo di Fantacalcio.

## 4 La formazione.

La formazione va comunicata con qualsiasi mezzo, entro e non oltre l'orario d'inizio delle partite e di un anticipo, all'avversario o al presidente. Nel caso arrivi oltre tale termine, il presidente avversario avrà facoltà di accettarla o meno.

- a) Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.
- b) Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per tre giornate consecutive, la società verrà punita con la penalizzazione di tre (3) punti in classifica.
- c) Se un allenatore manca di comunicare la formazione per tre settimane consecutive, riceve come detto 3 punti di penalità in classifica. Dopo questa sanzione, ogni mancata comunicazione di formazione successiva sarà punita con 1 punto di penalizzazione.

### 4.1 Titolari:

La squadra che ogni presidente deve mandare al proprio presidente di lega deve essere così formata:

<b>RUOLO</b>	<b>MIN → MAX</b>
DIFENSORI	3 <----> 6
CENTROCAMPISTI	3 <----> 5
ATTACCANTI	1 <----> 3

### 4.2 Riserve e sostituzioni:

- a) La panchina dovrà essere comunicata unitamente ai titolari e dovrà essere composta da 7 giocatori: 1 portiere, 2 dif., 2 centr., 2 att.
- b) Le sostituzioni sono possibili unicamente fra giocatori dello stesso ruolo.
- c) La sostituzione scatta automaticamente quando un giocatore titolare è dichiarato s.v. o n.g. oppure non ha giocato; in tal caso si considera il voto della prima riserva del suo stesso ruolo; se anche questa non ha i requisiti necessari si considera (se ci sono) le altre riserve in quello stesso ruolo; se persiste la stessa situazione si potrà inserire una volta sola nella stessa squadra in una determinata partita, la cosiddetta RISERVA D'UFFICIO, con un voto pari a 4; nel caso ulteriore di mancanza di voto si assegnerà punteggio 0 al giocatore titolare.
- d) Nel caso di necessità di più sostituzioni, per determinare l'ordine d'inserimento in squadra, si considererà l'ordine con cui sono stati comunicati i panchinari, sempre però sostituendo un giocatore di un ruolo con un panchinaro dello stesso ruolo; se per un ruolo non sono possibili sostituzioni, la squadra giocherà in inferiorità numerica.
- e) Nel caso in cui un giocatore raggiunga un punteggio al di sotto dello 0 verranno considerati anche i punteggi negativi. Se un giocatore prende s.v. o n.g. non gli verranno comunque assegnati eventuali punteggi riportati al paragrafo 5.1.

## 5 Calcolo del risultato della partita.

Il risultato finale di una partita viene calcolato secondo quattro fasi distinte:

- Calcolo del totale-calciatore per ciascun calciatore.
- Calcolo del totale-squadra per ciascuna squadra.
- Assegnazione dei modificatori ai totali-squadra.
- Confronto dei totali-squadra.

### 5.1 Calcolo del totale-calciatore per ciascun calciatore.

A ciascun giocatore titolare viene assegnato il punteggio della sua pagella nel giornale ufficiale; il punteggio sarà poi così modificato:

PER OGNI GOL FATTO	+3
PER OGNI GOL SUBITO (DAL PORTIERE)	-1
" " AMMONIZIONE	-0,5
" " ESPULSIONE	-1
" " AUTORETE	-2
" " RIGORE SBAGLIATO	-3
" " " " PARATO	+3

Esistono diversi casi particolari, qui di seguito elencati.

- Nel caso di rigore parato dal portiere, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha tirato ha ripreso la respinta e segnato.
- Nel caso che un portiere venga espulso e sostituito da un calciatore, questi diventa portiere a tutti gli effetti per quella partita.
- Portiere che ha giocato almeno 30 min. s.v.=6
- Giocatore s.v. espulso=4

### 5.2 Calcolo del totale-squadra per ciascuna squadra.

Il totale-squadra di ciascuna squadra è dato dalla somma dei singoli totali-calciatore, degli 11 calciatori che hanno preso parte alla partita, con l'aggiunta dell'eventuale fattore campo (+2 punti) al totale-squadra della squadra di casa.

### 5.3 Assegnazione dei modificatori ai totali-squadra.

Per costruire una reale interazione tra le due squadre si applicano dei modificatori al totale-squadra della squadra avversaria a quella di cui si considerano i giocatori.

#### 5.3.1 Modificatore difesa

Il modificatore della difesa è determinato dalla media dei voti assegnati ai difensori dai q.s. secondo la seguente tabella:

Media voti dif.	Modificatore
<5,00	+4
5,00 - 5,24	+3
5,25 - 5,49	+2
5,50 - 5,74	+1
5,75 - 5,99	Il solito Sbo!
6,00 - 6,24	-1
6,25 - 6,49	-2
6,50 - 6,74	-3
6,75 - 6,99	-4
>= 7,00	-5

Inoltre:

- Il modificatore va ovviamente applicato al totale-squadra.
- La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4. Se si schiera una difesa a 3, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto, se si schierano più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto.

### 5.3.2 Modificatori centrocampo

Per il modificatore del centrocampo si confrontano i valori dei due centrocampi, dati dalla somma dei voti assegnati ai centrocampisti dai q.s., e se ne determina la differenza. Sulla base della tabella sottostante si arriva al valore del modificatore, che viene aggiunto e sottratto in base a quale delle due squadre ha il totale centrocampo maggiore.

Differenza tot. Ce.	A chi ha la somma mag.	A chi ha la somma min.
0 - 1		Il solito SBO!
1.00 - 1.99	+0,5	-0,5
2.00 - 2,99	+1	-1
3.00 - 3,99	+1.5	-1.5
4.00 - 4,99	+2	-2
5.00 - 5,99	+2.5	-2.5
6.00 - 6,99	+3	-3
7.00 - 7,99	+3.5	-3.5
>8.00	+4	-4

Inoltre:

Per ogni centrocampista in meno (o senza voto) rispetto all'avversario, si aggiunge un 5 al totale centrocampo.

### 5.4 Confronto dei totali-squadra.

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

Meno di 66 punti	<b>0 gol</b>
Da 66 a 71,999 punti	1 gol
Da 72 a 77,999 punti	2 gol
Da 78 a 83,999 punti	3 gol
Da 84 a 89,999 punti	4 gol
Da 90 a 95,999 punti	5 gol
Da 96 a 102,999 punti	6 gol
ogni 4 punti	1 gol

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

- I. Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;
- II. Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;
- III. Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti;
- IV. Da 78 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 6

### 5.5 Integrazioni alla Tabella di Conversione

Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

- a) Se le 2 squadre sono nella stessa fascia di risultati ad una differenza di 4 punti si assegna 1 gol a chi ne ha di più.
- b) Se tutte e due le squadre hanno MENO DI 66 punti, ci vorranno 6 punti di differenza per segnare un goal.
- c) Quando una squadra fa meno di 60 punti, all'avversario si aggiunge un goal.

## 6 Calcolo di un risultato in una partita spareggio.

In caso di parità in una partita-spareggio si dovrà ricorrere ai tempi supplementari, e nel caso ai rigori. Per questo i fantapresidenti interessati dovranno comunicare prima della partita gli 11 rigoristi.

## 6.1 Tempi supplementari.

- a) I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante, quindi, escluso il portiere) così da ottenere un Totale-Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari. Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio.
- b) Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore.
- c) L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:
- I. Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.
  - II. Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;
  - III. Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio.
  - IV. Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;
  - V. Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

## 6.2 Tabella di Conversione Supplementari

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

Meno di 20	<b>0 gol</b>
Da 18 a 20,999	1 gol
Da 21 a 23,999	2 gol
Da 24 a 26,999	3 gol
Da 27 a 29,999	4 gol
ogni 4 punti	1 gol

2. La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:
- a) Se una squadra totalizza meno di 18 punti (cioè fino a 19,999) non si assegna alcun gol;
  - b) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 18 punti;

c) Da 18 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4.

### **6.3 Rigori.**

Vedi regolamento Ufficiale

## **7 L'asta:**

### **7.1 Preliminari**

- a) Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.
- b) In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Lega, cioè non potrà essere un altro allenatore.
- c) Se un allenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dagli allenatori delle altre squadre.
- d) E' compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'Asta iniziale, previa consultazione con gli altri allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.

### **7.2 Svolgimento dell'Asta**

L'Asta iniziale, cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

- a) Ciascuna squadra deve acquistare 26 calciatori a un costo totale non superiore a 300 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.
- b) I presidenti dovranno comunicare almeno 4 giorni prima dell'asta iniziale, la lista di vincolo, indicante la lista dei giocatori che si intende confermare per l'anno successivo.
- c) La lista di vincolo consta di una rosa di massimo 11 giocatori che rispetti una delle formazioni schierabili (4-3-3, 3-4-3 ecc più un portiere).
- d) Una volta ricevute tutte le liste di vincolo, il Presidente di Lega dovrà comunicarle immediatamente a tutti gli allenatori della Lega. Le liste dovranno riportare a fianco del nome di ciascun calciatore il ruolo, lo stato contrattuale e l'ingaggio.
- e) L'Assemblea Generale stabilisce l'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare.
- f) L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.
- g) Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.
- h) Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 24 calciatori.
- i) Un calciatore tesserato da un allenatore è vincolato alla squadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro allenatore.
- j) Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un allenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.

### *Il Precedente:*

*Il giorno dell'asta nel settembre del 2005 Genky e Nicolò comunicarono nella lista di vincolo il giocatore Castellini che veniva di fatto riconfermato per il terzo anno consecutivo. il 13/9/05 in mailing list il presidente, sentite le parti comunicò la sua decisione:*

**Castellini non potevano tenerlo**, inquanto col contratto di quest'anno raggiunge il terzo di seguito e dovevano scegliere uno solo tra lui e Nesta, come recita la regola **8-4-c** del **nostro regolamento**.

Visto che è una situazione soggetta a precedenti (Paramatti), il **giocatore in questione verrà considerato pagato quanto il giocatore più pagato tra i difensori**, e cioè **59K** (equivalenti al valore di Samuel), ed il suo cartellino azzerato; nel senso che riparte con un contratto nuovo.

- k) Se ci si accorgesse dopo l'acquisto, che un allenatore avesse, per errore, acquistato un giocatore sforando i crediti disponibili, il giocatore in questione verrà rimesso sul mercato, e il presidente riavrà metà dei crediti spesi.
- l) Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi. Ad esempio, se una squadra ha già acquistato 5 attaccanti, l'allenatore di tale squadra non può nominare né partecipare all'asta per un attaccante.
- m) Ciascun allenatore ha un (1) minuto di tempo per fare la sua offerta. Superato il limite di tempo, l'allenatore perderà la possibilità di fare offerte per quel calciatore. Ciascun allenatore dovrà essere avvertito quando mancano dieci (10) secondi allo scadere del minuto a sua disposizione.
- n) Prima dell'inizio dell'Asta si stabilisce una pubblicazione di riferimento che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazione.

### **7.3 Ingaggi**

- a) L'ingaggio di un calciatore, cioè il costo del suo cartellino e quindi il suo valore in crediti, è determinato dai tempi e modi di acquisto e non cambia finché il calciatore non viene svincolato o acquistato durante una successiva Asta, in quanto calciatore 'opzionato' o libero da contratto, a un nuovo ingaggio.
- b) L'ingaggio di un calciatore acquistato durante il Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all'asta.
- c) L'ingaggio di un calciatore acquistato al Mercato Libero è equivalente alla cifra offerta per il suo ingaggio.
- d) L'ingaggio di un calciatore non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra.

### **7.4 Stato contrattuale**

- a) Il contratto di un calciatore ha decorrenza dal momento in cui viene acquistato all'Asta iniziale o al Mercato Libero.
- b) Se un calciatore viene acquistato al Mercato Libero, in qualunque momento del campionato, ai fini contrattuali si calcolerà detto campionato come primo anno di contratto.
- c) Il contratto di un calciatore ha durata pari a due anni o stagioni sportive, Solo un giocatore per ruolo può essere riconfermato oltre il secondo anno.

I trasferimenti (vedi Regola 8.2) non modificano lo stato contrattuale di un calciatore, cioè la durata del suo contratto, e neppure il suo ruolo.

## 8 Asta di riparazione e mercato libero:

### 8.1 L'asta

All'inizio di campionato si stabilisce una data per l'asta di riparazione per dare l'opportunità di vendere giocatori ed acquistarne altri durante il campionato, la data dovrà essere successiva alla chiusura del mercato di riparazione di Serie A.

A partire dall'ultima giornata di Serie A prima delle vacanze di natale fino all'asta di riparazione non sarà possibile acquistare giocatori nuovi arrivati.

Si possono acquistare sia i giocatori ancora liberi sia i giocatori che eventualmente gli altri partecipanti vogliono vendere. All'inizio della stagione si stabilirà anche il periodo del mercato libero, durante il quale gli scambi saranno regolati dal seguente paragrafo.

### 8.2 Mercato libero.

**Le offerte si effettuano una sola volta alla settimana durante le finestre stabilite ad inizio campionato, le settimane con turno infrasettimanale il mercato rimane chiuso.**

#### 8.2.1 Acquisti.

Per un giocatore libero si dovrà lanciare un offerta al presidente di lega (attraverso il sito) **nella fascia oraria che va dal lunedì fino alle 18pm del giovedì**, tale offerta sarà definitiva e non rilanciabile, **oltre che non modificabile oltre suddetto orario**. Il presidente che chiama il giocatore all'asta deve comunicare contestualmente anche il giocatore che si ha intenzione di svincolare. Nel momento in cui due o più presidenti fanno un'offerta, ovviamente quella migliore sarà soddisfatta. Se due o più presidenti offrono la stessa cifra per lo stesso giocatore, dovranno dichiarare **l'intenzione di rilanciare** nella fascia dalle **18 alle 22** del giovedì, **ed eventualmente rilanciare entro la mezzanotte del giovedì sera**. In quest'ultimo caso il presidente o i presidenti che perdono l'asta potranno offrire per un'altro giocatore dello stesso ruolo offrendo gli stessi crediti dell'offerta fatta sul giocatore perso.

**Il presidente di lega comunicherà l'esito della sessione di mercato con pubblicazione sul sito <http://www.fantamaniaci.com>, e/o Mailing List o email diretta.**

Nel caso in cui il presidente di lega sia interessato ad un giocatore effettuerà la sua offerta al vicepresidente **o ad un altro presidente** entro mezzogiorno del giovedì, nel caso in cui il vice presidente sia interessato allo stesso giocatore il pres. ed il vice si rivolgeranno ad un presidente di squadra estraneo all'asta.

Inoltre, sia durante l'asta di riparazione, sia durante il mercato libero, un presidente che metterà sul mercato libero un suo giocatore, avrà la metà dei crediti se questo sarà acquistato.

#### 8.2.2 Cessioni.

Nel caso in cui un giocatore venga ceduto dalla squadra di Serie A ad una società non militante nella stessa serie, il Fantapresidente potrà ricevere l'indennizzo completo rispetto al prezzo pagato per il giocatore nel caso suddetta nuova società del giocatore militi in una serie equivalente alla Serie A, ed un indennizzo ridotto alla metà dello stesso importo, solo, però, per i giocatori con contratto inferiore ai 2 anni (praticamente tutti escluso le "bandiere").

Nel momento in cui il giocatore viene ritirato dalle liste, la squadra detenente il cartellino intasca subito i dindini che potrà utilizzare subito per l'acquisto OBBLIGATORIO al mercato libero. Se il ml è chiuso dovrà aspettare la prima settimana utile (la prima di apertura o il mercato di inizio anno).

Nel caso un giocatore abbandoni l'attività agonistica per diventare allenatore nella stessa stagione, la fantasquadra che ne detiene il cartellino riceverà l'eventuale indennizzo del costo del cartellino.

### 8.2.3 Scambi.

Gli scambi tra fantasquadre non possono avvenire se non durante il mercato libero. Essi devono essere ufficializzati (comunicati al presidente di lega) entro il termine della sessione di mercato.

Non sono inoltre consentiti i prestiti: un giocatore può essere ceduto solo per contropartita di un altro giocatore, ed un giocatore ceduto non può assolutamente rientrare nella squadra in cui è stato già tesserato.

N.B.: lo scambio del giocatore non comporta il rinnovo del contratto; un giocatore con 2 anni già trascorsi di contratto dovrà essere ceduto per forza anche dalla nuova squadra, a meno che il presidente della nuova sq. non lo vincoli per gli anni successivi per quel ruolo.

## 9 Cosa succede se:

a) Ci sono uno o più posticipi:

La formazione completa deve essere mandata rispettando i punti 3) 4) e 5) ma per i risultati si aspetterà l'esito dei posticipi.

b) Ci sono uno o più anticipi:

Se l'anticipo/i e' al sabato le formazioni complete dovranno essere inviate entro l'ora d'inizio delle partite del sabato. Se l'anticipo/i e' stato fissato prima del sabato dovranno essere comunicate prima dell'ora d'inizio delle partite del giorno dell'anticipo.

c) Alcune partite non sono state giocate (causa forze maggiori):

Si aspetta il/i recuperi della/e partita/e. Nel caso in cui una partita di serie A venga recuperata successivamente alla fine del Fantacampionato, i giocatori appartenenti alle squadre coinvolte nel posticipo, verranno considerati con voto uguale a 6.

### ***Il precedente***

*Domenica 12 Marzo 2006 veniva **sospesa e rinviata** a non meglio specificata giornata la partita **Cagliari Fiorentina**. Al nostro FantaCampionato mancava **solo una giornata al termine**, e la partita venne recuperata effettivamente oltre tale data. Visto il caso particolare, e consultato il regolamento ufficiale che lo prevede, anche in considerazione della nuova regola di campionato **sui recuperi**, alla regola 14.1 del Reg. Uff. FFC, abbiamo considerato per tutti i giocatori coinvolti nel rinvio, un voto pari a 6 e pari a 5 ai portieri.*

## 10 Appendice.

---

---

### **10.1 Campionato:**

3 gironi di 9 partite ciascuno, 2 gironi all'italiana (andata+ritorno) più uno in campo neutro per un totale di 27 partite per 10 squadre partecipanti. Eventuali spareggi verranno sovrapposti alla prima di coppa.

### **10.2 Coppa:**

Quarti, semifinali e finale secca in campo neutro.

### **10.3 Mercato libero:**

Dalla settimana successiva alla seconda giornata di campionato, fino alla settimana precedente la penultima giornata di campionato, Pausa natalizia dall'ultima partita di Serie A giocata, fino all'asta di riparazione di Lega (non prima della chiusura del mercato di riparazione di Serie A).



## **Indice analitico.**

---

### **A**

acquisti	13
anticipo	14
asta di riparazione	13

---

### **C**

Calcolo del risultato della partita	7
cambiamento di ruolo da un'anno all'altro di un giocatore	6
Composizione dei titolari	6
Composizione della panchina	6
Confronto dei totali-squadra	8

---

### **F**

Fantamiliardi	5
---------------	---

---

### **G**

gironi	5
--------	---

---

### **L**

La formazione	6
lista di vincolo	11

---

### **M**

mercato libero	13
Modificatore difesa	7
modificatori ai totali-squadra	7

Modificatori centrocampo	8
--------------------------	---

---

### **P**

parità	9
partita-spareggio	9
partite annullate	14
posticipo	14

---

### **Q**

Quotidiano ufficiale	5
----------------------	---

---

### **R**

rigori	10
Riserva d'ufficio	6
rosa	5
ruolo	5

---

### **S**

scambi	14
sostituzioni	6
spareggio	9
squadra	5

---

### **T**

torneo	5
Totale-calciatore	7
totale-squadra	7

