|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | | **D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\logo Regolamento.gif FANTA CERIMELE 2013 - 2014 D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\logo_disciplinarereferendum.gif** *D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\new_dark.gif= Regole inserite ex novo o modificate    ▓  = Regole meglio specificate, ma già esistenti, anche se solo secondo consuetudine.* | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\logo_regolamento_lex1.png** | **ART. 1**  **Iscrizione e Premi** | [**ART. 1**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art1) **Iscrizione e Premi** | [**ART. 2**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art2) **Regole d'asta e contratti** | [**ART. 3**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art3) **Aste di riparazione** | [**ART. 4**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art4) **Formazione** | [**ART. 5**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art5) **Punteggi partita** | [**ART. 6**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art6) **Scambi, prestiti, comproprietà** | [**ART. 7**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art7) **Gironi di campionato e parimeriti** | [**ART. 8**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art8) **Scadenze e sanzioni** | [**ART. 9**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art9) **Pranzo/Cena di gala e torta** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **A)** La **quota d’iscrizione** è fissata in **€ 25,00** per un totale di € 300,00 da utilizzare per:  ● L’acquisto del dominio internet (valido per un anno a partire dal 05.09.2013) e di 12 caselle di posta elettronica personalizzate. ● L’acquisto settimanale di due “Gazzetta dello Sport”, nostro giornale di riferimento. ● L’organizzazione del torneo e la gestione del sito www.fantacerimele.net durante l'arco di tutto il campionato. ● Il restyling del sito web.  Per non incorrere nelle sanzioni previste dall'art. 8, ciascun partecipante dovrà corrispondere, contestualmente al pagamento della quota d'iscrizione, **ulteriori € 55,00** come anticipo dell'intera quota scommesse annuale **Fantamici** (cfr. lett. E). Ogni settimana verrà giocata al Fantamici la somma totale di € 20,00.  **B)** Ogni partecipante, 12 in totale, dovrà versare la cifra di € 7,5454545 a settimana per 33 giornate (la quota singola totale destinata ai premi è, quindi, di € 249,00).  *N.b.* ***l'aumento*** *avviene ogni 2 anni ed è conforme ad un tasso stabile di inflazione di circa il* ***3,5% del "totale-quota-campionato" della stagione precedente*** *(2012-2013= € 240,9+ € 8,4315 (3,5%)= € 249,3315 arrotondata ad € 249,00).*  **C)** Il **montepremi** sarà di **€ 2.988,00** ed i **premi** saranno suddivisi come segue: ● **1° classificato:  € 825,00** + **30% totale aste riparazione** (€ \_\_\_,\_\_) + **30 fml** per la stagione successiva + un **premio fornito dalla "Ditta Mosca"** dei sigg.ri Fausto e Corrado Mosca + **qualificazione diretta alla FCL** (Fanta Champions League) 2014-15 + inserimento di una "stella" all'interno del proprio logo; *n.b. chi non ha mai vinto il torneo non ha quest'ultima possibilità.* ● **2° classificato:  € 625,00** + **20% totale aste riparazione** (€ \_\_\_,\_\_) + **15 fml** per la stagione successiva + **qualificazione diretta alla FCL** 2014-15. ● **3° classificato: € 450,00** + **10% totale aste riparazione** (€ \_\_\_,\_\_) + **10 fml** per la stagione successiva + **qualificazione diretta alla FCL** 2014-15.  *N.b. In seguito ai due mercati di riparazione, quindi, i primi tre premi verranno incrementati nel modo seguente:  il 30% della cifra totale accumulata in seguito alle suddette due aste andrà al 1° classificato, il 20% al 2° e il 10% al 3°, lasciando inalterati gli altri premi. La somma raccolta dopo la prima asta di riparazione è di € \_\_,\_\_; la somma raccolta dopo la seconda asta di riparazione è di € \_\_\_,\_\_ (****€ \_\_\_,****\_\_ totali); i Fantamilioni (fml) "vinti" si andranno ad aggiungere al budget previsto per la prima asta della stagione successiva.* ● **4° classificato:** **qualificazione diretta alla FCL** 2014-15, a meno che, per effetto dell'ingresso di un nuovo torneo nella competizione, non sia necessario svolgere i preliminari: in quel caso, infatti, dovrà disputarli per avere eventualmente accesso diretto alla FCL.  ● **5° classificato:** **qualificazione alla FEL** (Fanta Europa League) 2014-15. ● **6° classificato:**  **qualificazione alla FEL** (Fanta Europa League) 2014-15. ● **1° classificato nella Classifica a punti:**  **€ 270,00** + **30 fml** per la stagione successiva + **20% totale aste riparazione** (€ \_\_,\_\_) + **un premio fornito dalla "Computer Fast"** del sig. Damiano Di Gangi. *N.b. La classifica a punti è una graduatoria che tiene conto della somma aritmetica dei punteggi realizzati ogni giornata durante tutto l’arco del campionato.* ● **1° classificato come Top Manager:**  **€ 250,00** + **20% totale aste riparazione** (€ \_\_,\_\_) + **il diritto di stipulare "l'undicesimo" contratto** + **un premio fornito dalla "Ci.Pa."** della sig.ra Ciretta Palumbo. *N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questo premio, consulta la* [*lettera N.*](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#topmanager) ● **Capocannoniere:**  **€ 200,00 + un premio fornito dalla "Corvino Traxx" di Marco Corvino**. *N.b. Si considererà tale quel giocatore che ha realizzato più gol partendo da titolare nella formazione consegnata o dalla panchina se subentra a qualcuno "s.v." -senza voto- o "n.g." -non ha giocato-; fa fede quanto riportato sulla Gazzetta dello Sport.* ● **1° classificato nella Classifica Pronostici del Fantamici:**  **€ 150,00**. *N.b. La classifica pronostici del Fantamici è una graduatoria che tiene conto della somma aritmetica dei pronostici indovinati ogni giornata da ciascun partecipante. Ad ogni risultato "azzeccato", corrisponderà un diverso punteggio (cfr. lettera F ed F-bis).* **● Uomo-Assist:**  **€ 150,00**. *N.b. Si considererà tale quel giocatore che ha realizzato più assist partendo da titolare nella formazione consegnata o dalla panchina se subentra a qualcuno "s.v." -senza voto- o "n.g." -non ha giocato-; fa fede quanto riportato sulla Gazzetta dello Sport.* ● **Vincitore della Coppa Cerimele:**  **€ 100,00** + **5 fml per la stagione successiva** + **qualificazione alla FEL 2014-15**.  *N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la* [*lettera D*](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#coppacerimele)*.* **● Vincitore Supercoppa Cerimele 2012-2013:**  **25 punti nella classifica a punti**. *N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la* [*lettera E*](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#supercoppacerimele)*.* **● Vincitore Fantabingo:**  **€ 25,00***. N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la* [*lettera M*](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#fantabingo)*.* **● Campione d'inverno:**  **25 punti nella classifica a punti**. *N.b. Diventa "Campione d'Inverno" la squadra che, al termine della 17esima giornata del campionato in corso (recuperi compresi, nel caso di partite rinviate), occupa la 1^ posizione nella classifica generale.* **● Scarpa d'oro e scarpa di piombo:**  **20 fml** a ciascuna "**scarpa d'oro**" e **-20 fml** per ciascuna "**scarpa di piombo**". *N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la* [*lettera I.*](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#oroepiombo)**● Miglior portiere:**  **20 fml**. *N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la* [*lettera L.*](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#migliorportiere) *D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\new_dark.gif* **● Vincitore Premio Fair-Play:**  **20 fml + 10 punti nella classifica finale del Top Manager**. *N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la* [*lettera O.*](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#fairplay)**● Vincitore FCL (se facente parte del FantaCerimele):**  **30,00 fml per la stagione successiva.**  **● Vincitore FEL (se facente parte del FantaCerimele):**  **15,00 fml** **per la stagione successiva.**  **D) La COPPA CERIMELE.**  ●  La Coppa verrà disputata a fine campionato e vi parteciperanno **le prime 8 squadre** della classifica generale.  Le ultime 4, pertanto, non si qualificheranno. ● Avrà una **durata di 3 turni** (gli ultimi 3, appunto, della serie A) ad eliminazione diretta secondo gli accoppiamenti indicati nel tabellone (dal lato sinistro: 1a contro 8a e 3a contro 6a; dal lato destro: 2a contro 7a e 4a contro la 5a). ● Le sfide di Coppa saranno disputate senza punti di casa, ma considerando tutto il resto dei punteggi previsti dall'art. 5 lett. G. ● La consegna delle formazioni avverrà secondo le normali regole previste dall'art. 4. In caso di mancato invio, verrà messa “in campo” la stessa formazione della settimana precedente (per "settimana precedente" si intende l'ultima formazione materialmente consegnata in ordine di tempo rispetto alla giornata o al turno in questione, quindi anche quella consegnata in campionato).  ● Passerà il turno la squadra che avrà totalizzato più gol rispetto al proprio avversario secondo le classiche regole sulla trasformazione punteggio-gol (cfr. art. 5). ● In caso di parità di risultato al termine delle partite ad eliminazione diretta, per decidere quale squadra si classificherà al turno successivo, si farà ricorso ai c.d "Tempi Supplementari" ed ai "Calci di Rigore".  **Calcolo dei "Tempi Supplementari"** (anche se le riserve sono 8, ai fini del calcolo, si prendono in considerazione sempre e soltanto 3 calciatori, ovvero i primi calciatori di movimento in panchina per ciascun ruolo, se essi hanno preso voto): **a)** i tempi supplementari vengono considerati come una partita a sè stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano, quindi, i "totali-calciatore" delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (1 difensore, 1 centrocampista e 1 attaccante, quindi, escluso il portiere) così da ottenere un "totale-squadra supplementari" per ciascuna squadra, il cui confronto darà luogo a un risultato finale relativo ai soli tempi supplementari; **b)** nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo non sia disponibile [per assenza (n.g.) o perchè senza voto (s.v.) o perchè già utilizzata nei tempi regolamentari (entrata in campo, quindi, dalla panchina], si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei tempi supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente (n.g.) o senza voto (s.v.) della formazione titolare; **c)** se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo; **d)** esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio; **e)** si assegna un certo numero di gol (da aggiungere a quello dei 90 minuti) a ciascuna squadra e, per determinare il risultato finale dei tempi supplementari, vengono confrontati i totali-supplementari delle due squadre in base alla tabella di conversione di seguito riportata: · meno di 20 = 0 gol; · da 20 a 23,5 = 1 gol; · da 24 a 27,5 = 2 gol; · da 28 a 31,5 = 3 gol; · da 32 a 35,5 = 4 gol; · e così via (ogni 4 punti un gol). In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore. **Calcolo dei "Calci di Rigore"** (per i calci di rigore si deve prendere in considerazione solo il voto assegnato dal Quotidiano Ufficiale (Gazzetta dello Sport), senza bonus e/o malus): **a)** nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi (ovviamente solo nelle partite di ritorno in caso di scontri a/r) ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 19 giocatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 19 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri, però, dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11; **b)** verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi. Il rigorista che ha preso voto "puro" (senza bonus e malus) sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari, verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori;  **c)** i rigori verranno tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla partita (ovvero i s.v. e i n.g.) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista rigoristi; **d)** nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v., se avrà giocato almeno 25 minuti di partita, si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio pari a 6; **e)** in caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore a oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 14 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma, non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore;la battitura dei rigori ad oltranza potrà essere effettuata fino a quando sarà possibile "accoppiare" il rigorista di una squadra ed il rispettivo della squadra avversaria, semprechè siano stati battuti almeno 11 calci di rigore (viceversa, la squadra che non sarà riuscita a battere 11 rigori verrà eliminata; es. se io ho 18 giocatori che prendono voto e che, quindi, possono battere il rigore, mentre il mio avversario ne ha solo 15, saranno calciato al massimo 15 rigori!). **f)** in caso di mancata comunicazione della lista rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dai portieri (che saranno, quindi, rispettivamente il tredicesimo ed il quattordicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà, quindi, il diciannovesimo rigorista); **g)** in caso di errori nella comunicazione della lista rigoristi, si distingueranno le seguenti ipotesi: **-** numerazione incompleta (giocatore senza numero): è il caso in cui ad un giocatore non viene assegnato un numero; viene ribaltata la lista dei giocatori senza numero e, così, partendo dall'ultimo giocatore della formazione titolare inviata e procedendo a ritroso (con le stesse modalità della precedente lettera f), viene completata la lista fino al 19° rigorista, assegnando al/ai giocatori senza numero le posizioni mancanti.  **-** numerazione incompleta (mancanza di un numero nella lista): è il caso che si verifica quando non è un giocatore a non avere un numero di lista, ma un numero stesso a mancare nell'elenco; si assegnerà il numero mancante e i calciatori, dal numero assente in poi, scaleranno ognuno di una posizione a ritroso; esempio: manca il numero 8 in un elenco in cui è stata inserita una numerazione da 1 a 19; il n. 9 diventa n. 8, il n. 10 diventa n. 9 e così via; **-** portiere con numero di lista inferiore a 11: il portiere prenderà il numero 11 e i calciatori indicati con il numero compreso tra quello del portiere e l'11 scalano ognuno di una posizione; esempio: J. Sergio n. 9 diventa n. 11 e Materazzi (10) e Radu (11) prendono, rispettivamente, il n. 9 ed il n. 10; **-**  ripetizione dello stesso numero di rigorista per 2 giocatori diversi: quello indicato per ultimo prenderà il numero successivo e così via; esempio: Milito e Cavani entrambi indicati con il n. 9:, ma il secondo schierato dopo il primo: Cavani prenderà il n. 10, il giocatore col 10 prenderà l'11 e così via; **h)** se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcoleranno i totali-squadra della partita (turno secco ad eliminazione diretta) e passerà al turno successivo (o vincerà la coppa, se si tratta di finale) la squadra che ha realizzato il punteggio più alto.  **i)** in caso di ulteriore parità di punteggi, si farà riferimento alla classifica avulsa seguendo i criteri previsti nella lettera C dell'art. 7.  **l)** se, incredibilmente, dovesse sussistere ulteriore parità, si farà ricorso ad un'estrazione per decidere chi debba passare il turno.  ● La squadra **vincitrice del campionato precedente, 2012-2013,** (Superboys fc), **se si classifica dopo la nona posizione** l'anno seguente, 2013-2014, avrà **diritto** ad occupare, in ogni caso, la **posizione numero 9**. In tal caso, la squadra vincitrice verrà considerata 9a (sfidando, quindi, la 12a), mentre quella classificatasi al 9° posto diventerà 10°, la 10a reale, ovviamente, diventerà 11a e così via.  **E) LA SUPERCOPPA.** ● La Supercoppa si disputerà tra la vincente del Campionato 2012-2013 (**Superboys fc**) e la detentrice della Coppa Cerimele 2012-2013 (**Sanshiro di Portici**). Nel caso in cui la stessa squadra si aggiudichi entrambe le competizioni, la Supercoppa si svolgerà tra la squadra vincente del Campionato e la squadra seconda classificata in Coppa e così via. ● La Supercoppa si disputa con **partita unica in campo neutro**, in concomitanza della prima giornata del Campionato. ● Alle squadre impegnate nella doppia competizione (Campionato e Supercoppa) sarà data la possibilità di schierare eventualmente due formazioni diverse, ma, ai fini dell'assegnazione dei punti riguardanti la classifica a punti, verrà presa in considerazione la formazione schierata per il campionato. ● Per la partita di Supercoppa varranno integralmente tutte le disposizioni riportate alla lett. D (Coppa Cerimele) del presente regolamento.  **F) IL FANTAMICI.** ● Prima dell'inizio del campionato ogni partecipante verserà la cifra di € 55,00 per costituire un f**ondo cassa comune** (per un totale di **€ 660,00**) al fine di poter giocare la "schedina del Fantamici". ● Dal fondo cassa verranno prelevati **€ 20,00 a settimana** per consentire la giocata della suddetta schedina, formata da 5 partite, con le modalità di volta in volta considerate più opportune (cioè attraverso una scheda prepagata -esempio: Totosì, Matchpoint ecc.- o direttamente nei punti Snai). ● Il **limite temporale** è lo stesso di quello previsto per la consegna delle formazioni (cfr. art. 4 lettera B). In caso di mancata osservanza di detto limite, la "bolletta" si avrà per "non giocata" (contrariamente a quanto accade con la formazione non consegnata, per cui si considera quella precedente).  ● Se, per qualsiasi motivo, la "bolletta" giocata dal singolo partecipante non dovesse pervenire in Direzione, questi potrà, semprechè abbia salvato la giocata come file di immagine (tasto stamp+paint), esibirla, inviandola tramite posta, sms ecc e facendo in modo di visualizzare anche l'orario dell'invio (in basso a destra, solitamente, tutti i pc portano l'ora), entro e non oltre l'inizio delle partite previste nella griglia degli eventi di giornata e dimostrare, così, la propria buona fede partecipando, di conseguenza, alla "classifica pronostici". La schedina giocata al Totosì, invece, verrà calcolata senza la scommessa mancante, se il suddetto file salvato non venga comunicato prima che l'organizzatore effettui la giocata o, comunque, oltre l'orario fissato per la comunicazione della stessa. ● Hanno la possibilità di giocare solo ed esclusivamente i partecipanti (12) al Fantacalcio in corso, accedendo direttamente dall'apposita pagina web presente nella home page del sito. ● Gli eventi inseriti nel modulo sono composti da 5 partite del campionato di calcio di serie A più 1 partita del Fantacerimele. La scelta degli eventi da inserire rientra nella discrezionalità della Direzione.  ● Logicamente soltanto i pronostici relativi alle 5 partire di serie A verranno considerati ai fini della "bolletta" da giocare, mentre la scommessa riguardante la partita del Fantacerimele verrà computata solamente ai fini della Classifica Pronostici Fantamici (cfr. lett. F-bis). ● Ogni scommettitore ha la possibilità di pronosticare il risultato finale dei 6 eventi (cioè il tradizionale sistema **1,X,2**).  ● Ogni scommettitore ha, inoltre, la possibilità di pronosticare uno o più **"under/over"** (cioè pronosticare se il numero totale dei gol segnati nel tempo regolamentare di una partita è inferiore o superiore a 2,5) o, ancora, uno o più **"handicap"** (che si verifica quando ad una squadra favorita viene sottratto un numero finito di punti al fine di rendere più difficile la vittoria ed aumentare così la quota. Quella squadra, per far fruttare la scommessa, deve vincere con uno scarto maggiore rispetto all'handicap iniziale), uno o più **"gol/no gol"** (cioè pronosticare se entrambe le squadre segnano almeno un goal. Se entrambe segnano almeno un goal l'esito è goal; viceversa se una squadra o entrambe non segnano almeno un goal l'esito è no goal).  ● Per ogni singolo evento **verrà scelto, ai fini della compilazione finale della schedina, il risultato più "giocato"** indipendentemente dal fatto che abbiano partecipato al gioco tutti i 12 partecipanti del Fantacalcio o solo alcuni di essi. *Esempio: Napoli-Juventus = cinque "1", quattro "X", tre "2", verrà prescelto il segno "1"; oppure otto "under" e quattro "over", verrà prescelto "l'under"; oppure cinque "hand 1", quattro "handX", tre "hand2", verrà prescelto "l'hand1".*  ● Nel caso in cui, per un singolo evento, ci sia una **parità di pronostici** si adotteranno le seguenti regole: *1) parità di "risultato finale" (es.: Napoli-Juventus = 6 "1" e 6 "2") verrà giocata una "doppia", quindi Napoli-Juventus= 1,2; 1bis) nel caso ci sia una parità di tre segni, 1,X,2, (es.: Napoli-Juventus = quattro "1", quattro "X" e quattro "2") verrà giocato l'esito quotato come più probabile dalla Snai o dal sito internet dove si è effettuata la giocata; nel caso residuale di identiche quotazioni di almeno due esiti, verrà rimosso l'evento dalla "giocata finale"; 2) parità di "under\over" (es.: Napoli-Juventus = 6 "under" e 6 "over") verrà giocato l'esito quotato come più probabile dalla Snai o dal sito internet dove si è effettuata la giocata); nel caso residuale di identiche quotazioni verrà preferito "over"; 3) parità di "gol\no gol" (es.: Napoli-Juventus = 6 "gol" e 6 "no gol") verrà giocato l'esito quotato come più probabile dalla Snai o dal sito internet dove si è effettuata la giocata); nel caso residuale di identiche quotazioni verrà preferito "gol"; 3) parità di "handicap" (es.: Napoli-Juventus = quattro "hand1", quattro "handX e quattro "hand2", verrà giocato l'esito quotato come più probabile dalla Snai o dal sito internet dove si è effettuata la giocata); nel caso residuale di identiche quotazioni verrà preferito "l'handX"; 4) parità mista tra uno o più "risultati finali" (1,X,2) e un "under\over" o un "handicap" o un "gol/no gol" (es.: Napoli-Juventus = tre "over", tre "1", tre "gol" e tre "hand1") verrà giocato il "gol/no gol" e, in subordine, "l'under/over", il "risultato finale 1,X,2" e "l'handicap".* ● Nel caso in cui la Snai o il sito internet dove si è effettuata la giocata non quoti una partita inserita tra i nostri eventi, verrà rimosso l'evento dalla "giocata finale". ● Nel caso in cui la Snai o il sito internet dove si è effettuata la giocata non preveda, per uno o più eventi, la possibilità di pronosticare un handicap e\o un under\over, chi punti comunque su quel tipo di giocata vedrà rimossa la stessa.  ● Nel caso in cui non vengano giocati uno o più eventi, la "bolletta" non verrà annullata, ma si prenderanno in considerazione i risultati restanti su cui si è correttamente scommesso. ● Compilata e giocata la schedina secondo i criteri citati, verrà pubblicata nella stessa pagina web da dove è stata effettuata la giocata. ● **In caso di vincita, l’importo totale di essa sarà diviso fra i 12 partecipanti in ugual misura** ed indipendentemente dal fatto che qualcuno non abbia effettuato la giocata in quella settimana (la consegna dei 55,00 € iniziali è la condizione unica ed essenziale per partecipare alla ripartizione in caso di vincita).   **F-bis)** La**"Classifica Pronostici Fantamici"**. **●** La classifica pronostici del Fantamici è una graduatoria che tiene conto della **somma aritmetica dei pronostici indovinati ogni giornata da ciascun partecipante**.  **●** Tale classifica si baserà sui pronostici relativi a **tutti gli eventi (6)** inseriti nella schedina Fantamici. **●** Ad ogni risultato indovinato corrisponderà un **diverso punteggio** così come indicato nella tabella sottostante:   |  |  | | --- | --- | | Giocata/e indovinata/e | Punti | | Un "under/over" | 0,5 | | Un "gol/no gol" | 0,5 | | Un "risultato finale 1,X,2" | 1 | | Un handicap 2 quando l'handicap (cioè il gol da sottrarre) è dal lato della squadra che gioca in casa (sarebbe come giocare una doppia) | 1 | | Un handicap 1 quando l'handicap (cioè il gol da sottrarre) è dal lato della squadra che gioca fuori casa (sarebbe come giocare una doppia) | 1 | | Un handicap in tutti gli altri casi | 2 | | 5 partite di serie A (indipendentemente dagli U/O, dai Gol/NoGol e dagli Handicap indovinati) | 11 (6 punti in più rispetto alla vincita che spetterebbe se fossero stati indovinati tutti risultati finali) | | 6 partite della schedina (indipendentemente dagli U/O, dai Gol/NoGol e dagli Handicap indovinati) | 17  (11 punti in più rispetto alla vincita che spetterebbe se fossero stati indovinati tutti risultati finali) |   **●** Chi non ha giocato la "bolletta" del Fantamici non farà, ovviamente, punti.  **G) PLAY-OUT.** ● I Play-Out verranno disputati a fine campionato **tra le squadre piazzatesi agli ultimi quattro posti della classifica generale** (quelle non qualificatesi alla Coppa Cerimele), **se non ci saranno 5 o più punti di distacco tra la quart'ultima e la terz'ultima**. In questo caso, infatti, sarebbe ingiusto far "lottare per non retrocedere" la quart'ultima con le altre, considerato il margine di vantaggio accumulato e, quindi, essi non avranno luogo. ● La consegna delle formazioni avverrà secondo le normali regole previste dall'art. 4. In caso di mancato invio, verrà messa “in campo” la stessa formazione della settimana precedente (per "settimana precedente" si intende l'ultima formazione materialmente consegnata in ordine di tempo rispetto alla giornata o al turno in questione). ● Avranno una **durata di 3 turni** (gli ultimi 3, appunto, della serie A; di cui i primi due a/r e l'ultimo in campo neutro) secondo gli accoppiamenti indicati nel tabellone (dal lato sinistro: 9a contro 12a; dal lato destro: 10a contro 11a) e serviranno a stabilire quali debbano essere le 3 squadre retrocesse, l'ordine preciso di retrocessione e l'unica squadra salva. ● Le squadre si incontreranno, nel primo turno e secondo turno, con scontri di andata e ritorno ad eliminazione diretta secondo le regole classiche di questo Fantacalcio, eccetto quella secondo cui **la squadra che gioca in casa riceverà un extra bonus di + 1 punto (e non + 2) come fattore campo**.  1) Giocheranno in casa per prime la 12a e l'11a.  2) Le 2 "perdenti" di questi doppi confronti disputeranno il terzo turno finale dei play-out.  3) Sarà salva, invece, quella (tra le due squadre vincenti) che, al termine dei tempi regolamentari della partita di ritorno, avrà realizzato complessivamente (sommando, cioè, anche il punteggio della partita di andata) un punteggio maggiore. Se la somma-punti dovesse essere uguale, si salverà la squadra che, secondo le regole previste dall'art. 7, si è meglio piazzata alla fine del campionato (33a giornata). 4) L'altra vincente con punteggio inferiore, quindi, retrocederà come 10a.  ● Il terzo turno (ad eliminazione diretta disputato in un turno secco senza punti di casa) si disputerà tra le perdenti del doppio confronto di cui sopra e avrà l'unico scopo di determinare quale sia effettivamente l'ultima squadra del Fantacerimele, la 12a, (quella, in pratica, che pagherà la penalità maggiore tra quelle previste alla lett. H).  Ovviamente, i tempi supplementari e gli eventuali calci di rigore si dovranno sempre disputare nel caso di qualsiasi tipo di parità nella Finale (gara ad eliminazione diretta disputata in un turno secco) ● In caso di parità di risultato al termine dei primi 2 confronti di a/r, invece, per decidere quale squadra non dovrà disputare il turno successivo, si farà ricorso ai c.d "Tempi Supplementari" ed ai "Calci di Rigore" secondo le regole previste per la Coppa (ovviamente l'elenco dei rigoristi dovrà essere inserito solo nelle partite di ritorno in caso di scontri a/r e sempre nel caso di partite ad eliminazione diretta in gara secca). Per parità di risultato, si intende il caso in cui una partita ad eliminazione diretta si concluda su un risultato di parità nell'arco dei due incontri (es. se la partita si conclude con il risultato di 1-1 in una partita di ritorno, dopo che la partita di andata è finita 0-0, si salverà la squadra "ospitata", avendo realizzato un maggior numero di gol in trasferta. Si dovrà, quindi, passare all'esecuzione dei tempi supplementari solo nei casi in cui la gara ad eliminazione diretta sia terminata con un punteggio di parità identica e cioè, nel citato esempio, nel caso in cui sia l'andata che il ritorno siano terminate con il risultato di 0-0).  **H) Le “RETROCESSIONI”** Saranno 3. Verranno penalizzate pecuniariamente e progressivamente le squadre piazzatesi, a fine campionato, agli ultimi 3 posti della graduatoria:  ● la 12° pagherà € 25,00 in più rispetto alla sua spesa finale;  ● la 11° pagherà € 20,00 in più rispetto alla sua spesa finale; ● la 10° pagherà € 15,00 in più rispetto alla sua spesa finale. ● la somma totale ricavata (€ 60,00) andrà in parte (€ 25,00) a costituire il premio previsto per il vincitore del Fantabingo e in parte (€35,00) ridistribuita e spalmata su tutti gli altri premi, così da garantirne gli importi definiti. *Ratio: Tale norma ha, chiaramente, per la non eccessività della spesa, lo scopo di disincentivare eventuali “pastette”, che a fine stagione sono molto frequenti – gli anni di fantacalcio precedenti docunt -.*  **I) SCARPA D'ORO E SCARPA DI PIOMBO.** ● A fine stagione si assegneranno **3 premi di 20 fml ciascuno** (da utilizzare per la stagione successiva) ad ogni **"scarpa d'oro"** (rispettivamente al **miglior difensore**, al **miglior centrocampista** ed al **miglior attaccante**). Tutti i 3 premi saranno formati dai fml versati da chi, dall'altro lato, ha in rosa ciascuna **"scarpa di piombo"** (rispettivamente il peggior difensore, il peggior centrocampista ed il peggior attaccante). Gli fml verranno detratti dal budget della prossima stagione. ● I migliori ed i peggiori calciatori saranno scelti **in base alle Magic-medie della Gazzetta**, cioè quelle comprensive di bonus e penalità (e, in subordine, alle media-voto normali, ossia scevre di bonus e penalità) dell'ultima Gazzetta di riferimento (quella, cioè, relativa al martedi immediatamente successivo all'ultima giornata di campionato). ● La scelta verrà effettuata solo in base a quanto scritto sul giornale suddetto (indipendentemente, cioè, dalle reali presenze nel fantacalcio), ma semprechè il calciatore considerato abbia giocato **almeno 18 partite in serie A** (ossia almeno la metà delle 33 del nostro Fantacerimele + le due della serie A iniziali che noi non giochiamo) e faccia ancora parte della rosa a fine campionato. ● In caso di "parità" finali tra scarpe d'oro e/o tra scarpe di piombo, verranno assegnati tanti premi e tanti detrazioni quante sono le situazioni di parità. ● Se, ovviamente, una o più scarpe d'oro o di piombo non militino, a fine anno, in nessuna delle 12 rose partecipanti, si andranno a cercare i giocatori che seguono nelle varie graduatorie della Gazzetta fino a trovare quello o quelli che appartengono ancora ad una o più squadre del Fantacerimele. *Ratio: poichè ogni "scarpa d'oro" aumenta il valore della squadra in cui ha militato il calciatore premiato ed ogni "scarpa di piombo", viceversa, lo diminuisce, l'anno successivo, la squadra proprietaria del cartellino verrà premiata (o punita) con la consegna (o con la detrazione di fml) di "denaro fresco" in fantamilioni (fml).*  **L) Il MIGLIOR PORTIERE** ● Si considera tale quel giocatore che, con **almeno 17 presenze all’attivo** (la metà, cioè, del totale delle partite giocate) partendo da titolare nella formazione consegnata o dalla panchina, se subentra a qualcuno s.v. o n.g., abbia **subito, in media, meno gol di tutti a partita.** In subordine, in caso di parità, si premierà il portiere con la migliore media Magic Cup (comprensiva, cioè, di bonus e penalità) o ancora, in caso di ulteriore parità, alle media-voto normali, ossia scevre di bonus e penalità. Se dovesse persistere parità di punteggi, il premio verrà diviso in parti uguali. ● Ogni **rigore parato**, inoltre, equivarrà ad un **gol subito in meno** ed andrà ad influire nel calcolo della media-gol a partita di cui sopra. Ratio: premiare il portiere che, in media, subisce meno gol a partita, anzichè quello che ne subisce di meno in generale (semprechè abbia giocato almeno 17 partite)appare certamente più equo, poichè, per esempio, chi ha 20 presenze e subisce 20 gol è certamente meglio di chi ne ha 17 e ne subisce sempre 20.  **M) IL FANTABINGO.** ● Verrà premiata la squadra che realizzerà **per prima una "serie" di 10 risultati "utili" (vittorie e/o pareggi) consecutivi** durante la stagione in corso. ● Nel caso in cui nessun team raggiunga il numero previsto di risultati positivi nel campionato in oggetto, la somma prevista per il premio non verrà assegnata, ma verrà accantonata, andando ad incrementare il Montepremi e potendo, quindi, essere incassata l'anno o gli anni seguenti.  ● Nel caso in cui 2 o più squadre raggiungano il numero previsto di risultati positivi nel campionato in oggetto nello stesso momento, la somma prevista per il premio verrà assegnata al team che avrà realizzato il maggior numero di vittorie; in caso di ulteriore parità, il premio verrà diviso in parti uguali. ● Il premio sarà di **€ 25,00** e verrà incassato a fine stagione, poichè, come spiegato in precedenza, sarà formato da parte delle penalità (€ 25,00 su € 60,00) pagate dai retrocessi.  *● Ratio: premiare "simpaticamente" chi, per un periodo dell'anno, pare essere imbattibile!*  **N) IL "TOP MANAGER" (Resp. sig. Roberto De Santis).** ● Dallastagione 2011-2012, è istituito un nuovo gioco, il "Top Manager", che premierà il **miglior "Manager" del Campionato**.● Il gioco si svolge in **"modalità passiva"**, nel senso che non ci sarà bisogno che ogni partecipante debba ricordarsi ogni domenica di "fare qualcosa" (tipo Fantamici), bastando semplicemente che egli segua attivamente il fantacalcio (es. consegnando la formazione, partecipando alle aste, ecc...). La *ratio* di questa novità, infatti, risiede proprio nel fatto di gratificare il miglior manager e garantire una maggiore "presenza" da parte di tutti nonchè gestire al meglio le proprie risorse economiche e dimostrare il proprio "attaccamento". ● I punteggi verranno assegnati secondo la **tabella** che segue. Vincerà chi avrà totalizzato, a fine stagione, il punteggio più alto.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | ATTIVITA' | BONUS | PENALITA' | | **Mancata, ritardata o errata** (eccetto errori "scusabili" - [art. 4 lett. S co.1](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art4lettS) -)  consegna della **formazione**.  *N.b. la sanzione non è cumulabile con le altre.* |  | **-5** | | **Assenza aste** (1a asta di settembre, 2a e 3a di riparazione). *N.b. un Presidente/Allenatore non è considerato assente, se, per qualsiasi motivo, non si presenta fisicamente nella sede dove si svolge l'asta entro la fine della stessa, ma manda un delegato (partecipante o meno al Fantacerimele) oppure se partecipa all'asta tramite telefono, internet o altro mezzo informatico.* |  | **-3** | | Schieramento di **ogni giocatore squalificato** nella formazione (sia tra i titolari che tra i panchinari).  *N.b. la penalità viene applicata per ogni giocatore squalificato inserito nella formazione* |  | **-1** | | Se il proprio (c) **capitano segna almeno un gol**.  *N.b. in caso di più di una rete, si assegnerà comunque un unico bonus.* | **+1** |  | | Se il proprio (r) **regista realizza almeno un assist**.  *N.b. in caso di più di un assist, si assegnerà comunque un unico bonus.* | **+2** |  | | Se il proprio **(mo) marcato prende un voto uguale o maggiore (= o >) rispetto al (mu) marcatore** avversario. *N.b. il voto va considerato nella sua “purezza”, ossia scevro di bonus e penalità eventuali.* | **+2** |  | | Se il proprio **(mu) marcatore prende un voto maggiore (>) rispetto al (mo) marcato** avversario. *N.b. il voto va considerato nella sua “purezza”, ossia scevro di bonus e penalità eventuali.* | **+3** |  | | **Mancata e/o errata** **indicazione del proprio (c) capitano**. |  | **-2** | | **Mancata e/o errata** **indicazione del proprio (r) regista.** |  | **-2** | | **Mancata e/o errata indicazione del proprio (mu) marcatore.** |  | **-2** | | **Mancata e/o errata indicazione del proprio (mo) marcato.** |  | **-2** | | **Tutti i difensori (9/9)** vengono acquistati nella **prima asta di settembre** (o quelli che già sono sotto contratto prima dell'inizio della suddetta asta) ad un **prezzo uguale o inferiore (= o <) a 30 fml** (limite massimo per "far firmare" un contratto ad un difensore). | **+10** |  | | **Almeno 8 centrocampisti (8/9 o 9/9)** vengono acquistati nella **prima asta di settembre** (o quelli che già sono sotto contratto prima dell'inizio della suddetta asta) ad un **prezzo uguale o inferiore (= o <) a 50 fml** (limite massimo per "far firmare" un contratto ad un centrocampista). | **+10** |  | | **Almeno 6 attaccanti (6/7 o 7/7)** vengono acquistati nella **prima asta di settembre** (o quelli che già sono sotto contratto prima dell'inizio della suddetta asta) ad un **prezzo uguale o inferiore (= o <) a 100 fml** (limite massimo per "far firmare" un contratto ad un attaccante). | **+10** |  | | **Vincitore premio Fair-Play**. | **+10** |  | | **Per ogni 5 fml di aumento del costo/prezzo di ciascun calciatore tra il suo valore iniziale** (della lista della Gazzetta dello Sport usata per la 1a asta di settembre - 07.09.2013- o delle due di riparazione, se acquistato successivamente - anche nel caso di calciatori non sotto contratto prima scartati e poi riacquistati nella stessa asta - ) **e quello finale** (cioè il valore indicato sulla Gazzetta della nostra ultima giornata di Campionato - magic list del martedi -). *N.b. Ovviamente non verranno presi in considerazione i giocatori che non faranno più parte della rosa al termine del campionato.* | **+5** |  | | **Per ogni 5 fml di diminuzione del costo/prezzo di ciascun calciatore tra il suo valore iniziale** (della lista della Gazzetta dello Sport usata per la 1a asta di settembre - 07.09.2013- o delle due di riparazione,  se acquistato successivamente - anche nel caso di calciatori non sotto contratto prima scartati e poi riacquistati nella stessa asta - ) **e quello finale** (cioè il valore indicato sulla Gazzetta della nostra ultima giornata di Campionato - magic list del martedi -). *N.b. Ovviamente non verranno presi in considerazione i giocatori che non faranno più parte della rosa al termine del campionato.* |  | **-5** | | ***D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\new_dark.gif*Per ogni 25 punti di aumento del valore generale TM finale** **della propria rosa**. Il valore generale finale è dato dalla somma di tutte le compensazioni di ciascun calciatore presente in rosa, a fine campionato. *N.b. il bonus, a differenza di tutti gli altri previsti, verrà aggiunto all'inizio della stagione successiva e non andrà, quindi, ad essere considerato, per i conteggi di quella in corso.* | **+10** | | | ***D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\new_dark.gif*Per ogni 25 punti di diminuzione del valore generale TM finale** **della propria rosa**. Il valore generale finale è dato dalla somma di tutte le compensazioni di ciascun calciatore presente in rosa, a fine campionato. *N.b. la penalità, a differenza di tutte le altre previste, verrà aggiunta all'inizio della stagione successiva e non andrà, quindi, ad essere considerata, per i conteggi di quella in corso.* | **-10** | |   ● In caso di "parità" tra 2 o più Manager, il premio si assegnerà al manager che ha valorizzato il maggior numero di calciatori (ossia vincerà la squadra che avrà in rosa il maggior numero di giocatori il cui valore è aumentano almeno di 5 fml) e, in subordine, a quello che ha più volte preso il bonus del "mu" e, subito di seguito, del "mo". Se la parità persiste, il premio si assegnerà a chi ha indovinato più volte il gol del proprio capitano o, in subordine, quello del proprio regista.  ● *▓* Il vincitore del premio avrà diritto, come accennato alla lett. C, a **stipulare "l'undicesimo" contratto** (1 in più rispetto ai massimo 10 stabiliti dall'art. 2), **valido per tutta la durata prescelta** (ovvio che, se si stipuleranno meno di 10 contratti, non ci si sarà avvalsi di tale opzione), ma **solo ed esclusivamente in un unico ruolo** (semprechè il costo del cartellino del giocatore da confermare rientri nei parametri e nei limiti indicati dalle tabelle del citato art. 2) e, comunque, **solo ed esclusivamente per la stagione immediatamente successiva alla vincita del premio**. In pratica, si avrà la possibilità di "stipulare un contratto in più" e, quindi, "togliere un giocatore dal mercato" solo per la stagione seguente alla vincita del premio, dovendo, poi, a fine stagione, necessariamente (semprechè, ovviamente, non si vinca il premio una seconda volta di seguito) rientrare nei massimali per ruolo, previsti dal regolamento. Es. i Superboys, ad inizio 2013/14, sfruttano l'opzione dell'11esimo contratto (avendo vinto il TM nel 2012/13), stipulando un contratto in più a quelli previsti e mettendo sotto contratto 3 attaccanti anzichè 2 (limite massimo di attaccanti "contrattualizzabili"). Indipendentemente dalla durata dei contratti, i Superboys, ad inizio 2014/15, dovranno "rientrare nei limiti" e, quindi, avere sotto contratto solo 2 attaccanti; dovranno, perciò, rescindere (semprechè non sia scaduto naturalmente) uno dei 3 contratti stipulati l'anno precedente.  **O) IL PREMIO "FAIR-PLAY".** ● Dalla stagione 2012-2013, è istituito un nuovo premio, il "Fair-Play", che premierà la squadra che, al termine del campionato, totalizzerà il **minor numero di ammonizioni ed espulsioni**. Il gioco si svolge in **"modalità passiva"**, nel senso che non ci sarà bisogno che ogni partecipante debba ricordarsi ogni domenica di "fare qualcosa" (tipo Fantamici).  *D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\new_dark.gif*● I cartellini da conteggiare sono solamente quelli relativi ai "calciatori titolari" della formazione consegnata ed a quelli "subentrati dalla panchina", in caso di qualche s.v. o n.g.) di ogni squadra domenica per domenica; l'espulsione è sempre considerata come "doppia ammonizione". ● In caso di parità finale, si premierà la squadra che avrà subito meno espulsioni. In caso di ulteriore parità, il premio verrà diviso in parti uguali. |

\* \* \* \* \*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\logo_regolamento_lex1.png** | **ART. 2** **Regole d'asta e  contratti** | [**ART. 1**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art1) **Iscrizione e Premi** | [**ART. 2**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art2) **Regole d'asta e contratti** | [**ART. 3**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art3) **Aste di riparazione** | [**ART. 4**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art4) **Formazione** | [**ART. 5**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art5) **Punteggi partita** | [**ART. 6**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art6) **Scambi, prestiti, comproprietà** | [**ART. 7**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art7) **Gironi di campionato e parimeriti** | [**ART. 8**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art8) **Scadenze e sanzioni** | [**ART. 9**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art9) **Pranzo/Cena di gala e torta** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Premessa:  per facilitare a tutti i partecipanti la comprensione dell'articolo che segue, consultare lo* ***specchietto riassuntivo*** *sottostante contenente un piccolo* ***vademecum delle "date da non dimenticare"*** *quando sta per iniziare un nuovo campionato.*   |  |  |  | | --- | --- | --- | | ***07.09.13***  *ore 21,30 (asta)* | ***05.09.13  - 2 giorni prima dell'asta -*** *Sottoscrizione contratti ed eventuali rescissioni (cfr. lett. H)* | ***04.09.13  - 3 giorni prima dell'asta -*** *Risoluzione comproprietà e riscatti dei prestiti (cfr. art. 6)* |   **A)** Il calciomercato iniziale verrà svolto con il metodo dell’**asta pubblica** e dovrà portare ogni squadra ad avere una **rosa di 30 giocatori** così suddivisa:  ● 5 portieri (3 di una squadra e 2 di un'altra), eccetto 4 squadre che alla fine dell'asta rimarranno senza un portiere di riserva, ma che usufruiranno, però, del cosiddetto "portiere virtuale"  (cfr. lett. D-bis). ● 9 difensori. ● 9 centrocampisti. ● 7 attaccanti. La partecipazione alla prima asta è obbligatoria.  **B)** Ogni "allenatore", (12), avrà **a disposizione**, all'inizio (cioè già 2 giorni prima della prima asta di settembre), **500 fantamilioni (fml)** che potrà usare nel modo che preferisce (dai quali dovranno, in seguito, **sottrarsi i costi degli eventuali "contratti"** (corrispondenti a quelli dei cartellini - cfr. lett. H -), e **i costi degli eventuali "riscatti" e delle “comproprietà” ed aggiungersi i ricavi di eventuali riscatti e comproprietà** (cfr. art. 6 lett. B e C).  **C)** Il **prezzo minimo** per ogni giocatore è di **1 fantamilione** (non possono, cioè, acquistarsi giocatori a “parametro zero”).  **D)** L’organizzatore si assumerà il compito di leggere la lista dei calciatori e, in seguito all’estrazione di una lettera, si procederà, per ogni ruolo (eccetto che per il portiere, per cui varranno regole d'asta differenti - cfr. lett. D-bis -), seguendo l’ordine alfabetico successivo alla lettera estratta (non si comincia, quindi, necessariamente dalla lettera “A”). Un banditore (persona esterna, se disponibile) determinerà l’assegnazione dei calciatori. Se uno o più giocatori (che qualsiasi Presidente del Fantacerimele ritenga faccia parte di una delle rose delle 20 squadre di serie A) non sono inseriti nella lista della Gazzetta, non sarà/saranno acquistabile/i (es. caso Gejio, Udinese, del 5.2.10).  Per i giocatori, invece, inseriti nella lista, ma non più presenti in serie A, è onere di ogni singolo partecipante informarsi e non pretendere che sia l’Organizzatore a renderli edotti.  **D-bis)** Come detto, ogni squadra ha diritto ad avere in rosa 5 portieri (3 di una squadra e 2, di riserva, di un'altra squadra), eccetto 4 squadre che alla fine dell'asta rimarranno senza un portiere di riserva, ma che usufruiranno, però, del cosiddetto **"portiere virtuale"**. ● Essendo, appunto, 20 i portieri titolari della serie A ed avendo, invece, le 12 squadre del Fantacerimele bisogno di un totale di 24 portieri titolari, i "4 portieri virtuali" garantiranno, comunque, un voto alla squadra: un **"4 politico"** quando il 1° non gioca o quando si schiera il p.v. come portiere titolare. ● Detto portiere è previsto **solo per le uniche 4 squadre che rimarranno, alla fine dell'asta, senza portieri di riserva**. ● Il costo del portiere virtuale è, ovviamente, di **1 fml** (come previsto dalla lettera C di questo articolo). ● L'**asta** dei portieri si svolgerà **in base alla squadra di appartenenza del singolo portiere, non in base al nome del calciatore e, quindi, il "pacchetto portieri" acquistato resterà immutabile fino al termine della stagione, eccetto che nel caso di prestiti e/o scambi.** Precisamente, per es. se ho i portieri di Napoli e Lazio ed uno dei 5 cambia squadra durante l'anno, rimarrò comunque con il "pacchetto Napoli" e il "pacchetto Lazio", scartando quello che ha cambiato maglia (cfr art. 2 lett. D-bis co.7) e acquistandone uno libero appartenente al Napoli o alla Lazio. L'organizzatore, cioè, dopo aver provveduto all'estrazione di una lettera e procedendo, poi, seguendo l’ordine alfabetico successivo alla lettera estratta, non leggerà la lista dei portieri, ma delle 20 squadre della serie A. Questa scelta ha come *ratio* quella di evitare *in primis* il rischio di avere, inizialmente, portieri della stessa squadra di serie A in diverse squadre del Fantacalcio e, inoltre, che i "furbetti" si aggiudichino la riserva di un team della serie A (puntando sul fatto che in pochi rilancerebbero), per poi accaparrarsi anche il titolare di quella squadra all'atto della scelta dei tre portieri. ● Al fine di consentire ad ognuno di avere almeno 1 portiere titolare, **nel momento in cui, durante l'asta, ci si "aggiudica una squadra", non si potrà "fare asta" per un'altra squadra fino a quando tutti i 12 partecipanti non abbiano fatto altrettanto**, nè si potrà, ovviamente, "fare asta" per una squadra già "aggiudicata". ***D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\new_dark.gif***● Ovviamente, non potranno "fare asta", fino a quando tutti i  partecipanti non abbiano almeno un "pacchetto-portiere", nemmeno coloro che avranno confermato un portiere dell'anno precedente (possibilità concessa, in seguito all'approvazione del Referendum 2013/14). ● Solo dopo che verranno "aggiudicate" tutte le 20 squadre della serie A, ogni singolo partecipante dovrà: **a)** se si è "aggiudicato" 2 squadre, dichiarare di quale delle 2 vorrà tre portieri e di quale, invece, ne vorrà soltanto 2. Dovrà, poi, imputare ad uno solo dei 3 e ad uno solo dei 2 i fml spesi (il totale meno 2) per la squadra (pagando, ovviamente, gli altri 1 solo fml cadauno - da sottrarre alla spesa per l'aggiudicazione della squadra -).  *Esempio: se ci si "aggiudica" il Napoli a 25 fantamilioni e la Juventus a 40, si potrà scegliere se prendere i tre portieri dell'una o dell'altra;* *se, sempre per ipotesi, si dovesse scegliere il Napoli, si dovrà decidere se attribuire 23 fantamilioni a De Sanctis, Iezzo e Gianello o chi per esso (pagando, di conseguenza, 1 fml ognuno degli altri due); stessa procedura per i 2 portieri di riserva.*  **b)** se si è "aggiudicato" 1 squadra, scegliere soltanto i tre portieri di quest'ultima ed imputare ad uno solo di essi i fml spesi (il totale meno 2) per la squadra (ovviamente, in questo caso, avrà a disposizione il cosiddetto "portiere virtuale" come portiere di riserva). *Esempio: se ci si "aggiudica" il Napoli a 25 fantamilioni, si dovrà soltanto decidere se attribuire quei 23 fantamilioni a De Sanctis, Iezzo e Gianello o chi per esso (pagando, di conseguenza, 1 fantamilione ognuno degli altri due);* **c)** se un partecipante dichiara di volere i tre portieri di una squadra che si è "aggiudicata" spendendo meno di 3 fml, i tre portieri della squadra scelta varranno 1 fantamilione ciascuno (cfr. lett. C art. 2). ● Se, per effetto del mercato, una squadra si trovasse ad avere (tra i 3 o i 2 portieri dello stesso team di serie A) 2 o 3 portieri di diverse squadre di serie A, deve, necessariamente, scartarne 1 o 2 ed acquistarne (al prezzo di 1 fml - semprechè non si debba fare un asta con qualche altra squadra interessata perchè trovatasi nelle stesse condizioni -), un altro\i, libero\i sul mercato (se c'è) e la cui squadra, però, non appartenga già a qualche altro fantallenatore), facendo in modo che i 5 portieri in rosa appartengano a 2 squadre di serie A diverse.  **E)** Un banditore (persona esterna, se disponibile) determinerà l’assegnazione dei calciatori.  **F)** Quando un “allenatore” è nell’impossibilità di rilanciare (crediti insufficienti, giocatori per quel ruolo completati) deve ritirarsi dalle contrattazioni per il giocatore. In qualsiasi momento della stagione e, comunque, non oltre la data fissata per la prima asta del campionato successivo a quello in corso, chiunque abbia un interesse di qualsiasi genere potrà far rilevare un eventuale **errore nel computo dei crediti (fml) residuati** a ciascuna squadra tra un'asta e l'altra. Nel caso in cui, per effetto di questo errore, ci si dovesse trovare nella condizione di avere speso più fml di quanti se ne possedessero (cioè, in pratica, sono stati acquistati dei calciatori, senza avere i crediti sufficienti), si avrà un saldo negativo, il quale potrà essere compensato nell'asta successiva, se si tratta di un'asta di riparazione (in questo caso, ovviamente, il saldo negativo potrà eventualmente essere azzerato, acquistando i necessari fml). Viceversa, cioè nel caso in cui in nessuna asta di riparazione vengano acquistati i crediti utili, si comincerà il prossimo campionato con un saldo negativo (alla prima asta del torneo seguente, quindi, dovranno essere scalati i fml a debito). Es. se accumulo un debito di 40 fml nel 2012/13, non "sanato" in nessuna asta di riparazione, comincerò l'asta del 2013/14 con -40fml da sottrarre al credito generale residuo.   **G)** Nel caso non partecipino una o più persone al torneo 2012-2013, coloro che subentreranno ne acquisiranno anche la o le squadre, a secondo dell’ordine cronologico di sostituzione.  **H)** Dalla stagione 2009-10 è entrato in vigore, in sostituzione delle conferme, il **regime dei contratti**.  1● **Oltre le soglie** indicate in tabella (cfr. schema alla fine dell'articolo) **non è possibile fare il contratto a nessun calciatore**. 2● I contratti che si intendono effettuare *ex novo* e/o semplicemente confermare dovranno essere **comunicati entro e non oltre 2 giorni prima della prima asta di settembre** (quest'anno, quindi, entro il 5 settembre 2013), pena l'impossibilità di farne ed il conseguente svincolo. 3● La stipula di ogni **contratto nuovo** (cioè quello fatto firmare ad inizio di ogni anno fantacalcistico, *rectius* a settembre, non quello già in essere) sarà possibile **solo se** il calciatore in oggetto **non abbia cambiato ruolo** nella Magic-list della Gazzetta; a tal fine dovrà essere presa come riferimento **l'ultima Magic-list utile** pubblicata sul nostro giornale di riferimento (per la prima asta, quella di mercoledi 4 settembre 2013; per le aste di riparazione si farà riferimento alla "Gazzetta del martedi" immediatamente precedente l'asta in oggetto). Se, quindi, un calciatore che si intende "mettere sotto contratto" non è presente, per qualsiasi motivo, sulla detta lista, non sarà "contrattualizzabile". 4● Nel caso diverso, invece, in cui un **calciatore** sia **già sotto contratto** (faccia, quindi, già parte della rosa) **e cambi ruolo** prima della scadenza dello stesso, potrà **rimanere sotto contratto** (se non si vuole optare per una rescissione), ma nel nuovo ruolo semprechè venga mantenuto inalterato il numero massimo di contratti previsti, appunto, per il ruolo in oggetto. Se, quindi, già si ha il numero massimo di calciatori sotto contratto in un determinato ruolo e si voglia confermare il contratto del giocatore in oggetto, si dovrà, evidentemente, rescinderne qualcun altro. *Esempio: se il difensore X, sotto contratto fino al 2012, cambia ruolo sulla lista magic della Gazzetta nel 2011 diventando un centrocampista, ma si hanno già 4 centrocampisti sotto contratto, si dovrà, semprechè si voglia confermare ancora il difensore in oggetto, rescindere il contratto di uno dei 4 centrocampisti.* 5● Nel caso in cui un allenatore abbia "fatto il contratto" ad uno o più calciatori, dovrà essere detratto dai 500 fml iniziali il prezzo d’acquisto di ognuno di essi prendendo, ovviamente, a riferimento i costi del torneo precedente. 6● I crediti (fml) iniziali di ogni squadra (cioè quelli rimasti dopo la prima asta, quelli derivanti da altre operazioni di mercato, es. scambi, prestiti, comproprietà, compensazioni, contratti, ecc.., e/o i premi in fml, semprechè, ovviamente, non vadano esauriti in tutto o in parte durante le "riparazioni" e/o in altre operazioni di mercato) sono "parzialmente" cumulabili negli anni e non più esclusivamente tra un’asta ed un’altra dello stesso torneo.  6.1● Infatti, per effetto del referendum indetto quest'anno in materia, a partire **dalla stagione 2013/2014**, **la parte del credito totale finale eventualmente residuata dai 500 fml** **iniziali** che ogni squadra riceve ad inizio anno per affrontare l'asta **verrà dimezzata**; ne verrà, cioè, a scadere la metà; in caso di un credito dispari, si effettuerà un arrotondamento per eccesso. In pratica, se, entro la fine del torneo in corso, non verranno spesi tutti i 500 fml, verrà sempre dimezzata la parte restante. Esempio: se, a fine stagione, rimangono 100 fml (di cui 10 ricevuti per una qualsiasi operazione di mercato e 10 ricevuti per la vincita di un premio), ne conservo 60; infatti, essendo "intoccabili" i 20 fml incassati tra scambio e premi, avanzano 80 fml, che, devono essere dimezzati e diventano, appunto, 40, i quali, aggiunti a quei 20 "intoccabili", diventano 60; se rimangono 81 (sempre unicamente dei 500 ricevuti a settembre e non spesi), conservo 41 ecc.. 6.2**●** **I crediti, invece, derivanti dalle operazioni di mercato** (scambi, prestiti, comproprietà, compensazioni, contratti, ecc..) **e/o dai premi previsti in fml** non verranno intaccati in nessun caso e resteranno, dunque, **sempre cumulabili negli anni**.  *Esempio: se, in uno scambio oneroso o per la vincita di un premio, la squadra X riceve 15 fml, questi soldi non scadranno e andranno, quindi, ad incrementare il patrimonio della squadra X.* 7● I crediti (fml) acquistati durante le "aste di riparazione", invece, scadranno al termine della stagione in corso, non potendo, ovviamente, essere utilizzati (n.b. da chi li ha acquistati, non certo da chi li abbia eventualmente ricevuti nell'ambito di un'operazione di mercato) per l'anno successivo. *Esempio: se, al termine dei mercati di riparazione, una squadra avrà un credito residuo di 80 fml, di cui 60 dalla prima asta, perderà quei 20 fml di differenza, in quanto non spesi nel campionato in corso. Esempio: se, invece, una squadra riceve, per qualsiasi operazione, dei fml provenienti dalle "buste" di qualcun altro, potrà certamente usufruirne in futuro: X paga 5 fml (frutto delle "buste" giacchè non aveva credito residuo) per avere il prestito del giocatore Z alla squadra Y; quest'ultima incamererà la somma e potrà sfruttarla in futuro.* 8● I contratti di ogni singolo calciatore avranno una **durata minima di 1 anno e massima di 3 a seconda del prezzo d'acquisto (in base, poi, allo scaglione di riferimento) e decorreranno, ovviamente, dalla stagione successiva a quella dell'acquisto** (cfr. tabella). *Esempio: se, al termine della stagione 2009/10, si decidesse di confermare un centrocampista pagato 30 fml per 2 anni, il contratto scadrebbe, ovviamente, alla fine della stagione 2011/12.* 9● Sarà **possibile "mettere sotto contratto"** (e tenere, poi, sotto contratto nel corso degli anni) **un massimo di 1 portiere (pacchetto-portiere), 4 difensori, 4 centrocampisti e 2 attaccanti** (cfr. tabella); uno in più, sempre entro i parametri stabiliti dal presente regolamento ed in un unico ruolo, nel caso di vincita del "Top Manager".  Gli esempi sono molteplici e non vale la pena riportarli tutti, se non un solo caso limite: se, per ipotesi, una squadra "mette sotto contratto" 4 difensori per 3 anni a decorrere dal 2010/11, non potrà, ovviamente, fare nessun altro contratto ad alcun difensore fino a quella data (semprechè non decida di rescinderne qualcun altro). ***D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\new_dark.gif***9.1● Per effetto del Referendum dal 2013/14, sarà possibile (al termine della stagione suddetta) fare il contratto anche al portiere (più precisamente, sarà possibile contrattualizzare un "pacchetto-portiere"). Ai fini della stipula del nuovo contratto, si dovrà fare riferimento al costo del singolo cartellino del giocatore e non del "pacchetto-portiere". **Se si acquista, entro determinate soglie, un portiere e se, durante il campionato in corso, non lo si cede a titolo definitivo, sarà possibile "confermarlo"** (al prezzo di acquisto), per 3 anni, se è stato pagato al massimo 5 fml; per 2 anni, se è stato pagato al massimo 10, e per 1 anno, se è stato pagato al massimo 15. Oltre tali limiti, ovviamente, il calciatore non sarà "confermabile". Es. per il 2013/14, la squadra X acquista il "pacchetto-Juventus", composto da 3 portieri, spendendo 17 fml. Come previsto dal regolamento, imputa 15 fml a Buffon. Potrà scegliere di fargli un contratto della durata di 1 anno e, per l'effetto, fare il contratto anche al 2° e 3° (o anche ad uno solo di essi) portiere della Juventus, per il 2014/15.In pratica, **si potrà contrattualizzare un solo portiere** e, ovviamente, acquistare, secondo le norme vigenti, il (1) o i (2) portieri della squadra, a cui appartiene il giocatore "confermato" l'anno seguente, così da avere un "pacchetto-portiere" sotto contratto. N.B. **il portiere "contrattualizzabile" potrà essere solo ed esclusivamente quello a cui è stato imputato il prezzo maggiore, all'interno del "pacchetto-portiere".** Es. per il 2013/14, la squadra X acquista il "pacchetto-Juventus", composto da 3 portieri, spendendo 17 fml. Dovrà, secondo le regole vigenti, imputare 15 fml ad uno dei 3 ed 1 fml ad ognuno degli altri 2. Solo il calciatore, quindi, pagato 15fml, sarà contrattualizzabile e ciò per evitare che  i "furbetti" imputino 1 a Buffon, 15 a Storari e 1 a Rubinho per fare, poi, il contratto di 3 anni a Buffon.Nel caso-limite, in cui un "pacchetto-portiere" venga pagato 3 o 2 fml, la squadra in oggetto dovrà, comunque, indicare quale dei 3 o dei 2 portieri debba essere il "titolare" e solo a quello potrà eventualmente fare il contratto, a fine stagione. 10● Se si decide di "mettere sotto contratto" un calciatore, si potrà scegliere la durata del contratto che si preferisce, semprechè, ovviamente, il prezzo d'acquisto consenta di stipulare un contratto (cfr. tabella). *Esempio: se si vuole "fare il contratto" ad un centrocampista pagato 17 fml, si potrà decidere alternativamente se stipulare un contratto di 1, 2 o 3 anni.* 11● **A scadenza di contratto**, **non sarà possibile** **alcun tipo di rinnovo**. Non ci sarà, quindi, nessuna compensazione ed il calciatore dovrà essere lasciato libero sul mercato. 12● Se si decide di **rescindere un contratto prima della sua naturale scadenza**, basterà, semplicemente, non confermare quel giocatore per quella stagione o per quella asta in oggetto (cedendolo sul mercato libero entro i termini previsti).  In questo caso verrà fatta **una differenza tra il valore reale del calciatore** **(cioè il prezzo pagato a inizio anno per l'acquisto del suo cartellino) ed il valore potenziale (cioè il valore attribuito dalla magic-list della Gazzetta dello Sport al momento della rescissione del contratto), aumentato, però, della metà;** il riferimento sarà, ovviamente, come sopra, l'ultima Magic-list utile pubblicata e, quindi, se, al momento della rescissione, l'ultimo giornale di riferimento non reca il nome del calciatore in oggetto, si andrà a cercarlo nelle Magic-List precedentemente utilizzate per il Campionato o la Coppa, finchè non si trova);la *ratio* di questa raddoppio risiede nella necessità di evitare plusvalenze, dato che la Gazzetta, per la "sua" asta parte da 250 fantamilioni, mentre nel Fantacerimele si parte da 500).  *Esempio: se si decide di rescindere il contratto ad un calciatore che si è pagato 30 fml e questi, nel momento in cui si opta per la rescissione, vale 20 nella Magic-list della Gazzetta (quindi 40 fml considerato il raddoppio), la squadra in questione avrà diritto ad incassare una differenza di 10 fml.* 13● **Se il valore potenziale è maggiore di quello reale, la differenza** **risultante dalla compensazione verrà assegnata** **alla squadra rescindente; nel caso inverso gli verrà, invece, sottratta**.  In pratica, come nel calcio reale, un investimento verrà valutato come proficuo o meno a secondo delle proprie strategie di mercato.  14● **Se la compensazione sarà "negativa" e non si disporrà di tutti di fml necessari a coprirla, i crediti mancanti verranno detratti dal budget dell'asta o dell'anno successivo**. 15● Ovviamente, le rescissioni possono essere operate soltanto quando sono aperte le sessioni di calciomercato (non essendo possibile fare questo tipo di movimento di mercato in qualsiasi altro momento del campionato), ossia in occasione delle aste (la prima o quelle di riparazione), e comunicate **entro e non oltre 1 giorno prima di esse**, pena l'impossibilità di farne. Ciò al fine di mettere in condizione tutti i Presidenti di conoscere il budget di ciascuno di essi con sufficiente anticipo rispetto alla data fissata per le aste. 16● Una volta **rescisso un contratto, il calciatore in oggetto**, al fine di evitare che ci si privi di esso solo allo scopo di ottenere immediate plusvalenze, **non potrà essere riacquistato nella stessa sessione di mercato**, ma solo, purchè sia rimasto "libero" sul mercato, nella successiva asta.  *Esempio: se, entro i termini previsti, viene rescisso il contratto ad un proprio attaccante prima della 1a asta di riparazione, quest'ultimo, se non sarà acquistato da nessun'altra squadra e il Presidente che lo ha "tagliato" voglia per qualsiasi motivo riaverlo in rosa, potrà "riprenderselo" solamente durante la successiva asta, cioè, la 2a.* Ecco la **TABELLA** di riferimento:   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Ruolo** | **Scaglione  (prezzo d'acquisto in FML)** | **Durata del contratto  (con decorrenza dalla stagione successiva a quella dell’acquisto)** | | **Portieri** | 1-5 | Il contratto può avere una durata massima di 3 anni | |  | 6-10 | Il contratto può avere una durata massima di 2 anni | |  | 11-15 | Il contratto può avere una durata massima di 1 anno | |  | Oltre 15 | Il calciatore non può essere messo sotto contratto | | **Difensori** | 1-10 | Il contratto può avere una durata massima di 3 anni | | ***Massimo 4 contratti*** | 11-20 | Il contratto può avere una durata massima di 2 anni | | 21-30 | Il contratto ha una durata massima di 1 anno | | Oltre 30 | Il calciatore non può essere messo sotto contratto | | **Centrocampisti** | 1-20 | Il contratto può avere una durata massima di 3 anni | | ***Massimo 4 contratti*** | 21-35 | Il contratto può avere una durata massima di 2 anni | | 36-50 | Il contratto ha una durata massima di 1 anno | | Oltre 50 | Il calciatore non può essere messo sotto contratto | | **Attaccanti** | 1-40 | Il contratto può avere una durata massima di 3 anni | | ***Massimo 2 contratti*** | 41-70 | Il contratto può avere una durata massima di 2 anni | | 71-100 | Il contratto ha una durata massima di 1 anno | | Oltre 100 | Il calciatore non può essere messo sotto contratto |   **H-bis)** **Movimenti dei calciatori sotto contratto**.  *Premessa: per una migliore comprensione dei numeri seguenti, si consiglia un'attenta lettura dell'art. 6.* **1) Calciatore in serie B (o inferiori) o all'estero o fine carriera**. ● **Se un calciatore sotto contratto lascia la serie A** (va, cioè, in serie B o all'estero o termina la carriera) prima della scadenza di esso, **si potrà fare ricorso alla compensazione tra il valore reale e quello potenziale** secondo i criteri di cui sopra (prendendo come riferimento i dati dell'ultima lista della Gazzetta in cui compariva il suo nome, ossia quella dell’ultima giornata del campionato o della Coppa precedente o, se è andato via prima, l'ultima in cui, appunto, era presente nella lista) e si potrà decidere, a sessioni di mercato aperte (cioè in sede di aste), se rimpiazzarlo o meno.  Se, invece, non è sotto contratto viene considerato al pari di uno svincolato e potrà, quindi, essere ceduto a parametro zero, senza alcun tipo di compensazione ed essere rimpiazzato come sopra specificato. ● **Se un calciatore sotto contratto acquistato in comproprietà da un'altra società oppure prestato, onerosamente o gratuitamente, con diritto di riscatto o senza, lascia la serie A  (va, cioè, in serie B o all'estero o termina la carriera) prima della scadenza del contratto, dovrà tornare alla squadra di origine**. Si farà ricorso, anche in questo caso, alla compensazione tra il valore reale e quello potenziale secondo i criteri di cui sopra e si potrà decidere, a sessioni di mercato aperte (cioè in sede di aste), se rimpiazzare o meno il giocatore. Nel caso della comproprietà, inoltre, non si andrà nemmeno alle "buste" e l'acquirente dovrà versare la restante metà in fml alla società d'origine. **2) Scambi a titolo definitivo (cfr. art. 6).** ● Se un calciatore sotto contratto viene scambiato a titolo definitivo, **il contratto perderà automaticamente efficacia** senza, però, ricorrere alla compensazione tra valore reale e potenziale. **3) Scambi a titolo provvisorio (prestiti) (cfr. art. 6).** ● Se un calciatore sotto contratto viene scambiato a titolo provvisorio (prestiti), **il contratto rimarrà integro se il prestito è gratuito, oneroso senza riscatto o con riscatto non esercitato, mentre perderà automaticamente efficacia (senza compensazione valore reale-potenziale), invece, nel caso in cui verrà esercitato il riscatto.** **D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\new_dark.gif4) Acquisto in comproprietà (cfr. art. 6).** ● Se un calciatore sotto contratto viene acquistato in comproprietà, **il contratto perderà automaticamente efficacia (senza compensazione valore reale-potenziale)**, sia se, alla fine, sarà "aggiudicato" dalla società che l'ha avuto per ultimo, sia se resterà nella squadra di origine.  La società che, quindi, all'esito dell'operazione, deterrà le prestazioni del giocatore in oggetto dovrà fargli un nuovo contratto, senza, cioè, considerare i precedenti anni di contratto eventualmente già trascorsi con l'altra squadra. Se, quindi, il calciatore ha un contratto scaduto, potrà essere "rinnovato", con decorrenza dalla stagione seguente, come se fosse un "nuovo" contratto, visto che c'è stata, comunque, una "interruzione" temporale del contratto originario. |

\* \* \* \* \*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\logo_regolamento_lex1.png** | **ART. 3**  **Aste di riparazione** | [**ART. 1**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art1) **Iscrizione e Premi** | [**ART. 2**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art2) **Regole d'asta e contratti** | [**ART. 3**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art3) **Aste di riparazione** | [**ART. 4**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art4) **Formazione** | [**ART. 5**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art5) **Punteggi partita** | [**ART. 6**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art6) **Scambi, prestiti, comproprietà** | [**ART. 7**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art7) **Gironi di campionato e parimeriti** | [**ART. 8**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art8) **Scadenze e sanzioni** | [**ART. 9**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art9) **Pranzo/Cena di gala e torta** |

|  |
| --- |
| **A)** Si effettueranno **due aste di “riparazione”**, orientativamente prima dell’apertura (1° gennaio 2013) e dopo circa una settimana dalla chiusura del calciomercato reale (31 gennaio 2013):  ● **la prima, venerdi 13/12/2013**, ossia prima dell'inizio della 14a giornata del Fantacerimele;  ● **la seconda, venerdi 14/02/2014**, ossia prima dell’inizio della 22a giornata del Fantacerimele (prima data utile per poter utilizzare la lista Magic aggiornata dopo la chiusura del mercato di riparazione di gennaio della serie A).  **B)** Le 3 aste che si svolgeranno durante il corso dell’anno verranno effettuate **esclusivamente nei giorni di venerdi o di sabato** (nel caso di mancato accordo, sarà compito dell’organizzatore fissare, discrezionalmente e tenendo conto delle sue reali disponibilità, il giorno e l’ora dedicati all’asta anche in un giorno diverso).  Solo durante le suddette aste sarà possibile effettuare i movimenti di mercato previsti dall'art. 2.  **C)** Le aste di riparazione si svolgeranno con lo stesso metodo e con le stesse regole del calciomercato estivo-autunnale. Eventuali trattative potranno effettuarsi solo al termine dell'asta in oggetto, al fine di rendere trasparente e conoscibile a tutti (già da almeno un giorno prima dell'asta) la condizione economica di partenza di ciascuna squadra. La partecipazione ad esse, però, non è obbligatoria (come per l’asta di settembre) e, quindi, **chi sia impossibilitato** a presiedere alla o alle sedute fissate e/o non abbia conferito alcuna delega, **potrà, entro e non oltre il giorno seguente l’asta di riferimento** (se di sabato, entro e non oltre il termine massimo per la consegna delle formazioni) **e semprechè il pagamento della propria quota sia regolare, acquistare i calciatori “rimasti liberi” sul mercato**, contattando l’Organizzatore e comunicandogli le proprie scelte entro il suddetto limite temporale.   **D)** Ogni squadra avrà a disposizione **solamente i fantamilioni rimasti al calciomercato estivo**. ● Nel caso non ne possegga (o, pur possedendone, voglia incrementare la propria disponibilità economica) e voglia comunque partecipare all’asta, dovrà versare **€ 1,00 per ogni 3 fml** di cui voglia disporre (cfr. anche art. 2 lett. H co. 7) e tutti gli acquisti effettuati verranno "imputati" in primis al contenuto delle buste. ● L’offerta rimarrà segreta fino all’apertura delle buste che vi saranno consegnate dall’organizzatore prima delle aste. ● Il 60% della somma ottenuta in totale andrà ad incrementare i primi tre premi secondo le percentuali dell'art. 1; ● L'altro 40% della somma ottenuta in totale andrà, invece, ad incrementare in parti uguali i premi previsti per i vincitori della classifica a punti e del Top Manager.   **E)** Le obbligazioni pecuniarie dell'art. 8 dovranno essere perfettamente adempiute prima di ognuna delle aste di riparazione, per non incorrere nelle sanzioni ivi previste.  **F)** Ogni squadra potrà aggiudicarsi uno o più giocatori liberi qualunque (o una squadra nel caso debba cambiare un portiere) e sarà obbligata ad arrestarsi nella contrattazione solamente nel caso esaurisca i crediti (fml) a disposizione.  **G)** **Quando una squadra si aggiudica un giocatore, dovrà scartarne un altro dello stesso ruolo**, non considerando il valore iniziale di quest’ultimo, ma quello dell’asta di riferimento; questi diventerà un calciatore libero e dunque potrà essere chiamato come oggetto d’asta. Ciascun partecipante potrà anche, a differenza della prima asta di settembre dove è vietato, ripetere, come da consuetudine consolidata, questa operazione, anche "riscartando" un giocatore appena acquistato oppure "riacquistando" un giocatore appena scartato, se ne ravvisi l'opportunità.  **H)** **Cedere (quindi, scartare) un giocatore sotto contratto** entro i termini previsti (1 giorno prima; fuori da essi, cioè in sede d'asta, questi calciatori non potranno più essere ceduti) **equivale a rescindere il suo contratto** (cfr. art. 2 lett. H).  **I)** **Non è possibile, invece, cedere (quindi, scartare) un calciatore acquistato in comproprietà o prestato a qualsiasi titolo** in quanto la sua posizione andrà risolta a fine stagione o inizio torneo successivo. |

\* \* \* \* \*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\logo_regolamento_lex1.png** | **ART. 4**  **Formazione** | [**ART. 1**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art1) **Iscrizione e Premi** | [**ART. 2**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art2) **Regole d'asta e contratti** | [**ART. 3**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art3) **Aste di riparazione** | [**ART. 4**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art4) **Formazione** | [**ART. 5**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art5) **Punteggi partita** | [**ART. 6**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art6) **Scambi, prestiti, comproprietà** | [**ART. 7**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art7) **Gironi di campionato e parimeriti** | [**ART. 8**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art8) **Scadenze e sanzioni** | [**ART. 9**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art9) **Pranzo/Cena di gala e torta** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Premessa:  per facilitare a tutti i partecipanti la comprensione dell'articolo che segue, consultare lo* ***specchietto riassuntivo*** *sottostante contenente un piccolo* ***vademecum delle "cose da non dimenticare" quando consegnate la formazione****.*   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | *Quando consegnate la formazione, non dimenticate di indicare chi tra i vostri titolari dovrà essere:* | il **©** (capitano) | il **®** (regista) | il difensore **"mu"**(marcatore a uomo) | l'attaccante **"mo"** (marcato) |   **A)** Le formazioni dovranno essere comunicate **esclusivamente tramite invio telematico** (cioè inviando direttamente una **mail all'indirizzo mast\_e\_fest@fantacerimele.net (compreso nel Gruppo FC 2012/13 ed inserito nella rubrica/contatti di ogni squadra**) dalla casella di posta elettronica che sarà fornita dall'organizzatore a ciascuno dei partecipanti ed alla quale si potrà accedere, tramite un user-ID, seguito da @fantacerimele.net, ed una password, direttamente dalla home page del sito www.fantacerimele.net), **salvo i seguenti casi eccezionali**: ● **malfunzionamento del server**: in tali casi è possibile inviare la formazione anche da una propria casella di posta diversa da quella predefinita, oppure, salvarla nelle bozze della propria casella Fantacerimele con orario identificabile, o, ancora, semprechè l’organizzatore si trovi in quel momento in linea <e non è obbligato ad esserlo!> direttamente in tempo reale tramite Msn Messenger o Facebook, aggiungendo ai propri contatti l’indirizzo PChrisBianco79@hotmail.it o il nome Pasquale Chris Bianco su Facebook o, ancora, inviando un sms al numero 348/0144347; ● **impossibilità di disporre di un computer**: in tal caso è possibile solo comunicare la formazione tramite un sms ai numeri suddetti o direttamente, se possibile, contattando l'organizzatore telefonicamente; coloro che sceglieranno quest'ultimo modo di comunicare la formazione dovranno farlo almeno 10 minuti prima dello scadere della canonica "ora prima dell’inizio delle partite".  **B)** La formazione dovrà pervenire all’organizzatore, in uno dei modi suindicati, **di sabato** (o di qualsiasi altro giorno fissato in caso di turni o anticipi infrasettimanali) **entro un’ora prima del calcio d’inizio di eventuali anticipi** (sia che si vogliano impiegare i calciatori impegnati in essi, che nel caso contrario) o, in mancanza di anticipi, di domenica sempre entro un’ora prima del calcio d’inizio delle partite. Nel caso in cui la partita prevista come primo anticipo di giornata venga rinviata per qualsiasi motivo, l’orario di invio della formazione rimarrà, comunque, inalterato (anche se la conoscenza di questo “spostamento in avanti” era già nota precedentemente).  Viceversa, ovviamente, se il primo anticipo verrà ulteriormente anticipato rispetto alla data originariamente stabilita, l'orario di invio della formazione cambierà anch’esso come sopra indicato).  **C)** In caso di impossibilità di consegnare la formazione, è possibile delegare qualcuno e comunicare all'organizzatore la persona a cui si è trasferito tale compito. ● L'impossibilità in questione non dovrà essere quella improvvisa, ma solamente quella già conosciuta dal Presidente della squadra in questione. *Esempio: quando si conoscono già i motivi di una propria prolungata assenza: viaggi, interventi, lavoro ecc...).* ● La delega dovrà essere comunicata entro e non oltre l'inizio della giornata dal quale si prevede di essere assenti. Per analogia, la delega potrebbe essere estesa anche alle 2 aste di riparazione (non anche alla prima, per cui la partecipazione è obbligatoria).  **D)** Farà fede, ovviamente, l’orario di ricezione indicato sul pc dell’organizzatore e, in caso di 2 o più mail della stessa squadra, farà fede l’ultima, se consegnata entro i limiti previsti. Se, poi, una squadra intenda effettuare soltanto alcune modifiche alla formazione inviata, potrà sempre farlo entro e non oltre l'orario consentito. L’orario di riferimento universalmente accettato per la consegna delle formazioni è solo ed unicamente quello del Televideo (se, però, l’organizzatore non dovesse trovarsi in casa, varrà, ovviamente, l’orario segnalato dagli strumenti che egli ha, in quel momento, a disposizione, ad es. cellulare, altro pc ecc).   **E)** Nel caso in cui le partite dovessero svolgersi prevalentemente in un unico giorno, l’organizzatore, previa dimostrazione della forza maggiore impediente e previo avviso a tutti i partecipanti in tempo utile, può stabilire (o invitare e consigliare) che le formazioni e le "bollette" vengano, in ogni caso, consegnate il giorno prima del loro svolgimento o in un orario diverso da quello prefissato solitamente.  **F)** Nei casi eccezionali di comunicazione della formazione mediante sms, farà fede, ovviamente, l’orario di ricezione indicato sul cellulare dell’organizzatore, indipendentemente dalla nazione, regione, città o comune in cui si trovi colui che fosse costretto a tale forma di comunicazione.  **G)** In caso di **contestazioni** circa la **mancata ricezione di una formazione**, per dimostrare di averla inviata, **dovrà essere esibita all’organizzatore (o inoltrato, tramite posta elettronica, il dettaglio della mail) la copia salvata della mail inviata (o la bozza del messaggio salvato anche se non si è riuscito ad inviarlo, con orario ben identificabile)**. 1● A tal fine è assolutamente necessario "conservare una copia" del messaggio inviato dalla propria casella di posta @fantacerimele.net (o la bozza con orario identificabile del messaggio che non si è riusciti ad inviare); in caso contrario non si potrà dimostrare nulla e la formazione risulterà "non consegnata".  Quindi, nel caso in cui non pervenga la formazione in Direzione, **la prova del corretto e tempestivo invio è concessa solo ed esclusivamente a chi ha utilizzato la propria casella di posta @fantacerimele.net** (anche se, per mero errore materiale, avesse inoltrato la formazione all'indirizzo mast\_e\_fest, ma indicato un dominio diverso da "fantacerimele" (o dominio esatto ed indirizzo errato) oppure ad un indirizzo interamente diverso da mast\_e\_fest@fantacerimele.net o, ancora, fatto errori di digitazione dell'indirizzo completo; prevarrà, in questo caso, la buona fede). L'organizzatore, in ogni caso, essendo in possesso delle passwords di tutti i partecipanti, potrà (ma non dovrà) verificare direttamente se la formazione è stata o meno inviata. Nel caso, quindi, in cui vengano disputati turni infrasettimanali, circa la consegna della formazione, verranno applicati, per analogia, gli stessi criteri sopra riportati. 2● Le contestazioni potranno effettuarsi **dopo la pubblicazione delle formazioni e non oltre l’orario di inizio della maggior parte delle partite della domenica** - o del turno infrasettimanale o del turno che si giochi in data unica senza anticipi -, **non certo il lunedì o giorni successivi**, a meno che, causa forza maggiore, la Direzione non pubblichi le formazioni a distanza di 1 o più giorni dal turno di serie A o, in ogni caso, dopo che siano state già disputate la maggior parte delle partite previste per quella giornata; solo in quest'ultimo caso, dunque, potranno essere contestate anche dopo l'inizio delle partite. E', quindi, **onere ed interesse di ciascuno dei partecipanti verificare data ed ora esatta della pubblicazione**. 3● In caso di più di 2 contestazioni da parte della stessa persona, essa verrà considerata in malafede e varrà esclusivamente quanto riportato sugli strumenti dell’organizzazione, senza possibilità di reclamo alcuno. 4● Non sorgeranno problemi, invece, nel caso di comunicazione mediante Msn Messenger o Facebook, poiché tale forma messaggistica avviene in tempo reale. **G-bis)** In caso di **contestazioni** (da parte di chiunque abbia un interesse di qualsiasi genere) riguardanti, invece, i **conteggi** effettuati dalla Direzione, *(per es. per un errore materiale di trascrizione e/o di digitazione tra una tabella ed un'altra, per un errore sostanziale che avrebbe cambiato il risultato finale di una partita in un determinato momento del torneo, per l'errata indicazione del numero di reti o di assist attribuiti ad un calciatore e, in generale, per qualsiasi altro tipo di errore imputabile all'Organizzatore)*, esse dovranno essere **effettuate, a pena di decadenza, nell'arco temporale che va dalla pubblicazione delle formazioni relative al turno in oggetto, fino al termine della terza giornata successiva allo stesso** (non oltre, ovviamente, l'orario previsto per la consegna delle formazioni della giornata suddetta). E', quindi, onere ed interesse di ciascuno dei partecipanti verificare data ed ora esatta della pubblicazione e verificare (avendo circa un mese di tempo), la correttezza dei file pubblicati. **Viceversa, l'errore si riterrà "consolidato" e non più correggibile**.  **H)** Nel caso in cui, dalla formazione consegnata, non dovesse risultare chiaro l’ordine di entrata dei "panchinari", entrerà quello indicato per prima cominciando a leggere dall’alto verso il basso e/o da sinistra verso destra.  **I)** Nel caso in cui vengano disputati turni infrasettimanali, circa la consegna della formazione, verranno applicati, per analogia, gli stessi criteri stabiliti dagli articoli sopra riportati.  **L)** Ognuno dei partecipanti al torneo potrà **visualizzare qualsiasi formazione** a cui sia interessato (semprechè, ovviamente, l'organizzatore abbia provveduto alla pubblicazione) direttamente **dall'apposito link "Formazioni Schierate"**, presente in prima pagina, **oppure** direttamente **nella "posta in arrivo" della propria casella Fantacerimele**, poichè, essendo ciascuna formazione inviata al **"Gruppo FC 2012/13"** (comprensivo di tutti i 12 indirizzi di posta elettronica delle squadre partecipanti), essa potrà essere visualizzata in tempo reale.  ● L’organizzatore, comunque, si impegnerà, nei limiti del possibile, a informare chiunque richieda la formazione di altri concorrenti, ma, nel caso sia nell'impossibilità di farlo, basterà semplicemente contattare il proprio avversario di giornata per conoscerne la formazione.  **M)** La formazione dovrà essere composta da **11 titolari e 9 riserve**, se disponibili, **(2 portieri ed altri 7 calciatori di qualsiasi ruolo ed inseriti in qualsivoglia ordine)**. Se non vengono schierati uno o entrambi i portieri in panchina, i giocatori restanti da schierare in panchina restano sempre 7.  **N)** All'atto della consegna della formazione **un giocatore dovrà essere nominato “capitano”**, ossia contrassegnato dalla lettera **©**. ● Al calciatore che, contraddistinto dalla lettera ©, realizzi **1 gol** (partendo da titolare nella formazione consegnata o dalla panchina se subentra a qualcuno s.v. o n.g.), verrà attribuito **1 punto in più per ogni rete effettuata (oltre al +3 già previsto)**. ● Nel caso in cui nella formazione consegnata **non** **venga indicato il ©** (**o** ne venga indicato **più di uno**), la squadra non ne sarà privata, ma **si andrà a cercarlo a ritroso nelle precedenti formazioni** fino a quando non venga trovato un "capitano" che sia anche titolare nella formazione della giornata in oggetto; ovviamente sarà senza capitano nel caso in cui in nessuna delle giornate pregresse si dovesse trovare un sostituto.  ● Se il "capitano" **non gioca (o prende un s.v.)**, **si andrà a cercarlo *in primis* nella formazione titolare inviata, partendo dall'ultimo attaccante della formazione titolare e, procedendo a ritroso, arrivando fino al portiere** finchè non si trova un giocatore che possa essere “insignito della fascia”. In subordine, si andrà a cercarlo tra i calciatori eventualmente subentrati dalla panchina. Se non si riuscirà, attraverso i predetti criteri, a risalire a nessun ©, la squadra ne rimarrà priva. *Esempio: se si gioca con 3-4-3 e non gioca il giocatore n. 11 contraddistinto dalla locuzione ©, diventerà © l'attaccante n. 10, poi, il n. 9, poi il centrocampista n. 8, il n. 7, il n. 6, il n. 5… e, infine, quello/i eventualmente subentrati dalla panchina.* ● Potrà essere scelto, come “capitano”, anche chi già è stato nominato “regista”. ● La mancata e/o errata indicazione del ©, verrà penalizzata secondo i punteggi indicati nella Tabella del "Top Manager".  **O)** All'atto della consegna della formazione **un giocatore dovrà essere nominato “regista”**, ossia contrassegnato dalla lettera ®. ● Al calciatore che, contraddistinto dalla lettera ®, realizzi **1 assist** (partendo da titolare nella formazione consegnata o dalla panchina se subentra a qualcuno s.v. o n.g.), verrà attribuito **1 punto in più per ogni assist effettuato** (oltre al +1 già previsto). ● Nel caso in cui nella formazione consegnata **non venga indicato il ®** (**o** ne venga indicato **più di uno**), la squadra non ne sarà privata, ma **si andrà a cercarlo a ritroso nelle precedenti formazioni** fino a quando non venga trovato un "regista" che sia anche titolare nella formazione della giornata in oggetto; ovviamente sarà senza regista nel caso in cui in nessuna delle giornate pregresse si dovesse trovare un sostituto.  ● Se il "regista" **non gioca (o prende un s.v.)**, **si andrà a cercarlo *in primis* nella formazione titolare inviata, partendo dall'ultimo attaccante della formazione titolare e, procedendo a ritroso, arrivando fino al portiere** finchè non si trova un giocatore che possa essere “nominato regista”. In subordine, si andrà a cercarlo tra i calciatori eventualmente subentrati dalla panchina. Se non si riuscirà, attraverso i predetti criteri, a risalire a nessun ®, la squadra ne rimarrà priva. *Esempio: se si gioca con 3-4-3 e non gioca il giocatore n. 11 contraddistinto dalla locuzione ®, diventerà ® l'attaccante n. 10, poi, il n. 9, poi il centrocampista n. 8, il n. 7, il n. 6, il n. 5… e, infine, quello/i eventualmente subentrati dalla panchina.* ● Potrà essere scelto, come “regista”, anche chi già è stato insignito della fascia di “capitano”. ● La mancata e/o errata indicazione del ®, verrà penalizzata secondo i punteggi indicati nella Tabella del "Top Manager".  **P)** All'atto della consegna della formazione **si dovrà scegliere chi, tra i propri difensori schierati in campo, andrà a marcare un attaccante avversario, "marcatore a uomo", e chi , tra i propri attaccanti schierati in campo, dovrà essere il "marcato" dal difensore avversario.** 1● Se il difensore nominato "marcatore a uomo", indicato con la locuzione **"mu"**, otterrà un **voto più alto** rispetto all’attaccante "marcato", indicato con la locuzione **"mo"**, verrà **detratto 1 punto alla squadra avversaria** dal punteggio di giornata. 2● Nel caso in cui sia l’attaccante "marcato", **"mo"**, ad ottenere un **voto più alto**, **non verrà sottratto nessun punto** alla squadra di appartenenza del difensore "marcatore a uomo", **"mu"**. 3● **Il voto è considerato nella sua “purezza”, ossia scevro di bonus e penalità eventuali**. *Esempio: difensore = voto 6+3-0,5; attaccante=voto 7+1a+0,5; vincerà ovviamente, l’attaccante.*  4● **Se il "marcatore a uomo" non gioca (o prende un s.v.), si andrà a cercarlo *in primis* nella formazione titolare inviata, partendo dall'ultimo difensore e, procedendo a ritroso, arrivando fino al primo difensore finchè non si trova un difensore "mu".** In subordine, si andrà a cercarlo tra i difensori eventualmente subentrati dalla panchina. Se non si riuscirà, attraverso i predetti criteri, a risalire a nessun "mu", la squadra ne rimarrà priva. *Esempio: se si gioca con una difesa a 3 e non gioca il giocatore n. 4 contraddistinto dalla locuzione "mu", diventerà "mu" il difensore n. 3, poi, il n. 2 e, infine, quello/i eventualmente subentrati dalla panchina.* 5● **Se il "marcato" non gioca (o prende un s.v.), si andrà a cercarlo *in primis* nella formazione titolare inviata, partendo dall'ultimo attaccante e, procedendo a ritroso, arrivando fino al primo centrocampista finchè non si trova un attaccante o un centrocampista "mo"**. In subordine, si andrà a cercarlo tra gli attaccanti ed i centrocampisti eventualmente subentrati dalla panchina. Se non si riuscirà, attraverso i predetti criteri, a risalire a nessun "mo", la squadra ne rimarrà priva. *Esempio: se si gioca con un attacco a 3 ed un centrocampo a 4 e non gioca il giocatore n. 11 contraddistinto dalla locuzione "mo", diventerà "mo" l'attaccante n. 10, poi, il n. 9, poi il centrocampista n. 8, il n. 7, il n. 6, il n. 5 e, infine, quello/i eventualmente subentrati dalla panchina.* 6● Nel caso in cui nella formazione consegnata **non venga indicato il "mu" o il "mo" o entrambi (o ne vengano indicati più di uno)**, la squadra non ne sarà privata, ma **si andrà a cercarlo a ritroso nelle precedenti formazioni fino a quando non venga trovato un "mu" ed un "mo" che sia anche titolare nella formazione della giornata in oggetto**; ovviamente sarà senza "mu" e\o "mo" nel caso in cui in nessuna delle giornate pregresse si dovesse trovare un sostituto. 7● Se, per errore, venisse indicato un "marcatore a uomo" o un "marcato" che non siano, rispettivamente, un difensore o un attaccante o che appartengano addirittura ad un'altra squadra, rivestirà il ruolo di "marcatore" l'ultimo difensore indicato nella formazione titolare (il penultimo e via via gli altri, se non gioca l'ultimo) e di "marcato" l'ultimo attaccante (il penultimo e via via gli altri giocatori fino ai centrocampisti se non gioca l'ultimo). 8● La mancata e/o errata indicazione del "mu" e/o del "mo), verrà penalizzata secondo i punteggi indicati nella Tabella del "Top Manager".   **Q)** Nel caso in cui una squadra (nel campionato reale, non nel fantacalcio) è costretta a “mettere in porta” un giocatore che riveste un ruolo diverso, tale calciatore sarà considerato (nel fantacalcio) un portiere a tutti gli effetti. *Esempio: se Ronaldinho para un rigore = +3, se subisce un gol = -1 e tutte le altre penalità e bonus previsti.*  **R)** I **moduli consentiti** sono : **6-3-1 , 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 4-4-2, 4-3-3, 3-4-3, 3-5-2, 3-6-1**.  **S)** In caso di **mancata o ritardata o errata comunicazione della formazione, verrà messa “in campo” la stessa formazione della settimana precedente** (per "settimana precedente" si intende l'ultima formazione materialmente consegnata in ordine di tempo rispetto alla giornata in questione).  1● **Per “errata” si intende il caso in cui venga consegnata una formazione con un modulo non previsto (nella sostanza, non nella forma) o con giocatori (nella formazione titolare) in eccesso e\o in difetto, a meno che non si versi in una situazione di "errore scusabile".** Per **"errori scusabili"** si intendono i casi in cui: **a)** venga schierato un giocatore non presente (o inesistente) nella propria rosa: il nominativo verrà rimosso ed il calciatore sarà sostituito; **b)** venga schierato un giocatore appartenente ad un'altra squadra: il nominativo verrà rimosso ed il calciatore sarà sostituito; **c)** venga schierato due volte uno stesso giocatore della propria rosa: il nominativo indicato per secondo sarà semplicemente rimosso, senza operare alcuna sostituzione; **d)** vengano schierati più di due portieri in panchina: il nominativo di quello indicato per ultimo sarà semplicemente rimosso, senza operare alcuna sostituzione; **e)** vengano schierati giocatori in eccesso in panchina (senza considerare i portieri): non verranno presi in considerazione quelli indicati per ultimi; **f)** vengano schierati giocatori in difetto in panchina (senza considerare i portieri): la squadra in questione giocherà, ovviamente, con uno o più calciatori mancanti in panchina; **g)** venga schierato un giocatore in un ruolo diverso da quello per cui è stato acquistato ma, dalla lettura della formazione, il modulo risulta essere compreso tra quelli consentiti; se, invece, dalla lettura della formazione, il modulo risulta non consentito, la formazione verrà annullata. **h)** venga indicato un giocatore con un nome sbagliato e/o incompleto, ma facilmente, intuitivamente ed inequivocabilmente riconducibile a quello realmente presente nella rosa (chiaro errore di digitazione; chiara, cioè, risulta l'intenzione del fantallenatore di schierare un proprio calciatore): verrà inserito il nominativo corretto *(esempi: Cacares anzichè Caceres, Boginov anzichè Bojinov, Pasatpulos anzichè Papastathopoulos, Kiaer anzichè Kjaer, C. Zanetto anzichè J. Zanetti, Brabao anzichè Brandao, etc...)* *Esempi: in una formazione di questo tipo (Iezzo, Hamsik, Santacroce, Cribari, Campagnaro, Maggio, Gargano, Blasi, Dossena, Lavezzi, Cavani) si schiera Hamsik credendo sia un difensore; anche se consegnata in modo disordinato, da un'attenta lettura, non potrà sfuggire che Hamsik è un centrocampista e che, in realtà, la formazione è un 3-5-2, modulo consentito, quindi la formazione verrà accettata - principio della prevalenza della sostanza sulla forma -;  in una formazione di questo tipo (Iezzo, Hamsik, Santacroce, Campagnaro, Maggio, Gargano, Blasi, Dossena, Lavezzi, Cavani, Lucarelli), invece, da un'attenta lettura, poichè Hamsik è un centrocampista ed il modulo schierato sarebbe un 2-5-3, la formazione verrà annullata - principio della prevalenza della sostanza sulla forma -.*  In sintesi, quindi, è sempre **fondamentale verificare preliminarmente se la formazione consegnata (indipendentemente da quanto scritto e\o specificato o meno dal partecipante) rientri, nella sostanza, in uno dei moduli consentiti (principio della prevalenza della sostanza sulla forma).** **Solo in caso negativo, dunque, la formazione non sarà accolta.**  2● **Solo nei casi di mancata o ritardata comunicazione della formazione si applicheranno le sanzioni previste dall'art. 8.**  3● Nei casi in cui venga comunicata la **formazione senza specificare il modulo adottato**, l’organizzatore vigilerà sulla correttezza della formazione stessa e, se non saranno riscontrati errori decisivi (principio della prevalenza della sostanza sulla forma), verrà considerato il ruolo di ogni singolo calciatore e adottato, di conseguenza, il modulo che si evince da questa valutazione preliminare; viceversa, bisognerà verificare se l'errore è "scusabile" o meno.  4● Nel caso in cui, invece, venga **specificato un modulo (previsto o non) diverso da quello che si evince dalla lettura della formazione**, dovrà essere verificato se la formazione in realtà schierata rientri o meno tra i tipi previsti: se vi rientra, verrà accettata; viceversa, sarà annullata; dovrà essere, in sostanza, sempre valutato l'effettivo schieramento in campo e non il modulo indicato (principio della prevalenza della sostanza sulla forma). *Esempi:  se si scrive 3-4-3 (modulo previsto), ma la formazione, in realtà, è un 3-5-2 (modulo previsto), essa sarà accettata;  se si scrive 2-4-4 (modulo non previsto), ma la formazione, in realtà, è un 3-4-3 (modulo previsto), essa sarà accettata;  se si scrive 3-5-2 (modulo previsto), ma la formazione, in realtà, è un 4-2-4 (modulo non previsto), la formazione sarà annullata; se si scrive 4-2-4 (modulo non previsto), ma la formazione, in realtà, è un 2-4-4 (modulo non previsto), la formazione sarà annullata.* 5● Nell'ipotesi, assai rara, di mancata consegna della prima formazione stagionale, verrà schierato un classico modulo 3-4-3: saranno, cioè, considerati titolari i calciatori in base all'ordine alfabetico; *idem* per i "panchinari". Il © , il ®, il (mu) ed il (mo) saranno, rispettivamente, il primo attaccante, il primo centrocampista, il primo difensore e l’ultimo attaccante; stesse regole nel caso in cui ci si dimentichi di indicare uno di questi 4 “ruoli”. 6● La mancata, ritardata e/o errata (eccetto errori "scusabili") consegna della formazione, verrà penalizzata secondo i punteggi indicati nella Tabella del "Top Manager". |

\* \* \* \* \*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\logo_regolamento_lex1.png** | **ART. 5**  **Punteggi partita** | [**ART. 1**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art1) **Iscrizione e Premi** | [**ART. 2**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art2) **Regole d'asta e contratti** | [**ART. 3**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art3) **Aste di riparazione** | [**ART. 4**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art4) **Formazione** | [**ART. 5**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art5) **Punteggi partita** | [**ART. 6**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art6) **Scambi, prestiti, comproprietà** | [**ART. 7**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art7) **Gironi di campionato e parimeriti** | [**ART. 8**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art8) **Scadenze e sanzioni** | [**ART. 9**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art9) **Pranzo/Cena di gala e torta** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **A)** Il **numero di gol** di partenza seguirà la seguente **tabella**:   |  |  | | --- | --- | | Punteggio | Gol | | Meno di 66 punti | 0 | | da 66 a 71,5 | 1 | | da 72 a 75,5 | 2 | | da 76 a 79,5 | 3 | | da 80 a 83,5 | 4 | | da 84 a 87,5 | 5 | | da 88 a 91,5 | 6 | | da 92 a 95,5 | 7 | | e così via... | ... |   **B)** I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (s.v. -senza voto- o n.g. -non ha giocato-), per un massimo di tre sostituzioni.   **C)** Quando una squadra gioca **in casa** riceverà un **bonus di 2 punti** da sommare al totale squadra.  **D)** Sono **possibili al massimo 3 sostituzioni, escluso il portiere** (se necessaria, quindi, la sostituzione del portiere è obbligatoria e potrà aggiungersi, eventualmente, alle 3 sostituzioni già effettuate). ● Le necessarie sostituzioni verranno effettuate utilizzando dalla panchina un massimo di tre calciatori ed inserendoli al posto di chi non ha preso punti.  ● I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dall'allenatore al momento della composizione della panchina (2 portieri ed altri 7 calciatori, di qualsivoglia ruolo, inseriti in qualsivoglia ordine - non più necessariamente 2 difensori, 2 centrocampisti e 2 attaccanti-).  ● In un primo momento si cercherà di sostituire i calciatori assenti con altri dello stesso ruolo (cercando sempre di sostituire 1 dif., 1 cen. ed 1 att e seguendo l'ordine della formazione titolare), ma, se non sarà possibile, si ricorrerà anche a calciatori di ruolo diverso, purché il modulo di gioco risultante sia valido, cioè rientri tra quelli previsti dall'art. 4 lett. R. *Esempi: se si gioca con il 3-4-3, non gioca 1 attaccante titolare e non si hanno attaccanti in panchina che possano subentrare, si potrà sostituire l'attaccante con 1 difensore (4-4-2) o con 1 centrocampista (3-5-2) in base all'ordine di schieramento in panchina.* *Se si gioca con il 3-4-3, non giocano 1 difensore, 2 centrocampisti e 1 attaccante titolare, si potrà sostituire il dif con il primo dif, il cen con il primo cen e l'att con il primo att, in base all'ordine di schieramento in panchina.*  ● Se né il titolare né le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica. ● Ogni qual volta un **calciatore non riceva un voto in pagella** (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista de La Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v o n.g ) si procederà ad **effettuare le sostituzioni dalla panchina**, come da regolamento, **salvo i casi** **particolari** di seguito elencati, in cui **il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio:** **1)** bonus e malus: il calciatore s.v. che ottiene un **bonus** riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente dal tempo giocato;  **2)** il calciatore s.v. che viene **espulso** prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione);  **3)** il calciatore s.v che **sbaglia un rigore** o che **fa un'autorete** riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus).  **4)** il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene **ammonito non viene conteggiato**, cioè è come se non fosse sceso in campo.  **5)** il **portiere s. v.** sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) **se ha giocato per almeno 25'** (esclusi i minuti di recupero).  **6)** il portiere s.v. che **non ha giocato per almeno 25'** (esclusi i minuti di recupero) **non viene conteggiato**, cioè è come se non fosse sceso in campo.  **D-bis)** **Non esiste**, pertanto, **il cosiddetto “6 politico”,  a meno che** non si tratti di:  ● **Partite decise a tavolino** (vale esclusivamente in questo caso il **“6 politico puro”** <ossia senza considerare bonus e penalità; quindi indipendentemente dal fatto che il giocatore schierato nella formazione titolare o in panchina sia realmente presente in campo>). ● Il **“6 politico spurio”**, invece, <ossia il 6 al calciatore più qualsiasi tipo di bonus o penalità> varrà solo nei casi di **partite sospese in qualsiasi momento** (in quest’ultimo caso si farà una media tra il 1° ed il 2° voto, se la Gazzetta li assegnerà entrambi -viceversa se ne considererà uno solo- e si aggiungeranno ad essa gli eventuali bonus e penalità sia della prima partita, che del recupero dei soli minuti che mancavano alla fine della stessa, semprechè il o i giocatori in questione siano realmente presenti, anche solo per un minuto, sul terreno di gioco, in almeno uno dei due spezzoni di gara; viceversa al giocatore verrà assegnato il "n.g."). L'eventuale media operata sarà sempre arrotondata per eccesso secondo il seguente criterio: 5,5 + 7 = 12,5; la media sarà 6,5 e non 6,25.  ● In caso di **partite rinviate** (quindi 1: mai iniziate; 2: pur se sospese, fatte ricominciare per decisione del Governo del calcio, senza considerare i minuti giocati; 3: giocate con un anticipo o un posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno di calendario), invece, i **calcoli** relativi alla giornata saranno **rinviati all'esito del recupero**.  Se la Gazzetta pubblica i voti il giorno dopo l'anticipo (o il posticipo), ma, ai fini fantacalcistici (cioè nell'edizione del martedi, "mette" il 6 politico, saranno utilizzati i primi per i nostri conteggi finali. Se la Gazzetta, invece, decida di mettere il "6 politico" (sia il giorno dopo l'anticipo -o il posticipo- che il martedi), poichè non ci sarebbero voti a cui far riferimento, necessariamente si applicherà il “6 politico spurio". Se, per qualsiasi motivo, uno o più calciatori (tra quelli, ovviamente, che fanno parte di uno o più squadre la cui partita è stata rinviata e/o sospesa) dovessero cambiare maglia nel periodo che va dalla data del rinvio (sospensione) al giorno del recupero e passare in un team che, come quello precedente, ha da recuperare una partita, verrà ovviamente preso in considerazione il voto loro attribuito dalla Gazzetta.  ● In caso di intero turno rinviato, quando se ne abbia la conoscenza **con congruo anticipo** e, cioè, venga ufficiliazzato dalla Lega Calcio prima del termine orario massimo previsto per la consegna delle formazioni (per esempio, per uno sciopero dei calciatori o una morte improvvisa, alle ore 15,45, con termine alle ore 17,00), ovviamente, **le formazioni dovranno consegnarsi,** con le solite modalità (cioè, sempre entro un'ora prima dell'inizio delle partite o, se previsto, prima del primo anticipo), **nel giorno fissato per il recupero** della giornata saltata. In pratica è come se ci fosse stata una "sosta di campionato" e la situazione è chiaramente analoga.  ● Nel caso di **intero turno rinviato**, quando se ne abbia la conoscenza **senza un congruo anticipo** e, cioè, quando il rinvio dell'interno turno sia ufficializzato dalla Lega Calcio dopo il termine orario massimo previsto per la consegna delle formazioni (per esempio, alle ore 16,45, con termine alle ore 17,00, quindi dopo che tutti avrebbero già dovuto dare la formazione), ovviamente, **le formazioni potranno essere riconsegnate** nel giorno fissato per il recupero della giornata saltata solamente, però, da chi le aveva già effettivamente consegnate nei termini previsti.   **E)** I calcoli relativi ai risultati di giornata, pur divenendo definitivi solo il martedi) – giorno in cui la Gazzetta pubblica la Magic-list – (o, comunque, di solito, 2 giorni dopo lo svolgimento dell’ultimo match della giornata), non dovranno essere necessariamente effettuati di martedi, ben potendo l’organizzatore essere impossibilitato alla puntualità dell’adempimento (ciò per evitare infruttifere discussioni e inutili prese di posizione che, purtroppo, si sono verificate in passato); quando i calcoli saranno completati, verranno immediatamente pubblicati sul sito e visibili a tutti.  **F)** Pur facendo fede la Gazzetta del martedi, **in caso di evidenti e grossolani errori della Gazzetta dello Sport** (sia di stampa, che di discordanza rispetto, ad esempio, al giornale del lunedì) **e/o di errata corrige** (cioè nel caso in cui sia la Gazzetta stessa a pubblicare correzioni di vario genere), **su segnalazione di chiunque abbia un interesse di qualsiasi genere**, si potrà contestare (far rilevare, sottolineare, etc.) l'errore e, ricorrendo a buon senso ed elasticità, non attaccandosi caparbiamente a quanto è scritto sulla “Gazzetta del martedi”, pretenderne la correzione e far indire un referendum straordinario, se dovessero nascere diverse interpretazioni circa l'evidenza o meno, appunto, del tipo di errore. ● **Tale segnalazione/contestazione dovrà essere effettuata, a pena di decadenza, nell'arco temporale che va dalla pubblicazione delle formazioni relative al turno in oggetto, fino al termine della terza giornata successiva allo stesso** (-non oltre, ovviamente, l'orario previsto per la consegna delle formazioni della giornata suddetta-). E', quindi, onere ed interesse di ciascuno dei partecipanti verificare data ed ora esatta della pubblicazione e verificare (avendo circa un mese di tempo) la correttezza dei file pubblicati. Viceversa, l'errore si riterrà "consolidato" e non più correggibile. **N.b.** **L'errore è riferibile ai casi facilmente riscontrabili**, come, ad esempio, l'esistenza o meno di un bonus e/o di una penalità (ammonizione), non certamente ai casi decisi per scelta puramente discrezionale dal nostro unico quotidiano di riferimento, la Gazzetta dello Sport, come, ad esempio, l'assegnazione di un assist, un gol e/o di un autogol. Un sicuro mezzo di prova è rappresentato da qualsiasi video in cui si da prova delle proprie affermazioni, dalle notizie ufficiali riportate sul sito della Lega Calcio, dalle decisioni del Giudice Sportivo e dal confronto tra i dati presenti nella tabella Magic del martedi e quella della settimana successiva, non anche le valutazioni espresse da altri quotidiani sportivi. *Esempi: 1) se Lavezzi segna e il lunedi nel tabellino c'è il suo nominativo, mentre il martedi manca il relativo bonus (+3), è evidente che si tratti di un caso di discordanza e che, quindi, il gol verrà regolarmente attribuito;  2) se Sissoko non risulta ammonito sulla Gazzetta del martedi, ma sul sito della Lega Calcio è scritto il contrario e, inoltre, il giocatore risulta anche squalificato per il prossimo turno poichè diffidato, viene da sè che, ovviamente, l'ammonizione c'è stata e la Gazzetta ha commesso un puro e semplice errore materiale;  3) se Vargas ha fatto un assist o Astori un autogol o, ancora, Balotelli un gol secondo la personale opinione di qualcuno dei partecipanti, non vuol dire che questo debba essere attribuito se nella Gazzetta del martedi non venga assegnato, poichè rientra tra le scelte puramente discrezionali del nostro quotidiano di riferimento a cui necessita attenersi.*  **G)** **Il punteggio ottenuto da ogni giocatore è dato dal voto in pagella, dai bonus e dalle penalità:** ***Bonus***:  +3 per ogni gol segnato;  +1 per ogni assist servito; per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso. Inoltre, dopo il passaggio, non deve esserci una deviazione che cambi in maniera decisiva la traiettoria della palla. Sono considerati assist anche i calci d’angolo, le punizioni e le rimesse laterali. Gli assist di giornata, valutati a discrezione della redazione de La Gazzetta dello Sport, verranno pubblicati nelle pagine dedicate al concorso e nello speciale Magic Campionato online.  +3 per ogni rigore parato;  +1 per il gol partita che decide la vittoria:  sarà l'ultimo, quando c’è uno scarto di un unico gol; *es., in una partita terminata sul risultato di 2-1, il calciatore che ha realizzato il 2° gol riceve il bonus;* sarà quello del "sorpasso" (e non quello che ha "sbloccato" la partita), quando c'è uno scarto finale di più di una rete; se il primo è un autogol, diventerà decisivo il secondo e così via*; es., in una partita terminata sul risultato di 4-1, il calciatore che ha realizzato il 2° dei 4 gol riceve il bonus;* +0,5 per il gol partita che fissa il pareggio;  +1 (oltre ai + 3) per ogni gol segnato dal “capitano” della squadra;  +1 (oltre al +1) per ogni assist servito dal "regista".  ***Penalità***:  -0,5 per ogni ammonizione;  -1 per ogni gol subito dal portiere;  -1 per un’espulsione (la doppia ammonizione vale come espulsione); -2 per ogni autorete;  -3 per ogni rigore sbagliato;  -1 se il "mu" (difensore) avversario prende un voto più alto rispetto all'attaccante "marcato".  **H)** La squadra (o le squadre) che realizzerà (o realizzeranno) il **punteggio partita più alto rispetto al resto dei partecipanti riceverà (o riceveranno) 10 punti in più nella classifica-punti**, non in quella generale, **senza, però, considerare in nessun caso il bonus dei punti di casa.**  **I)** Un comitato, formato dall'organizzatore, Presidente della Kunta Kinte Clan, e dai Presidenti dell'Athletic Borracho e dei Super Boys fc, dovrà valutare la possibilità di attribuire o meno uno o più assist nei recuperi delle partite rinviate e\o sospese. |

\* \* \* \* \*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\logo_regolamento_lex1.png** | **ART. 6**  **Scambi, prestiti, comproprietà** | [**ART. 1**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art1) **Iscrizione e Premi** | [**ART. 2**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art2) **Regole d'asta e contratti** | [**ART. 3**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art3) **Aste di riparazione** | [**ART. 4**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art4) **Formazione** | [**ART. 5**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art5) **Punteggi partita** | [**ART. 6**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art6) **Scambi, prestiti, comproprietà** | [**ART. 7**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art7) **Gironi di campionato e parimeriti** | [**ART. 8**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art8) **Scadenze e sanzioni** | [**ART. 9**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art9) **Pranzo/Cena di gala e torta** |

|  |
| --- |
| Premesse:  > Non è possibile acquistare e\o cedere giocatori al di fuori delle sessioni di calciomercato (aste), se non tramite scambi, prestiti e comproprietà (sospesi, però, il giorno dell'asta e di nuovo possibili immediatamente dalla fine della stessa). Per poter effettuare ciascuna di queste 3 operazioni di mercato, **i 500 fml che si aggiungono ogni anno al budget di ogni società verranno incamerati già 2 giorni prima della prima asta di settembre e disponibili per tutti i tipi di manovre che si vorranno effettuare**.   D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\new_dark.gif> E' possibile effettuare operazioni di mercato tra 2 squadre **dalla conclusione dell’asta estivo-autunnale fino al termine della terza giornata successiva alla fine del 2° mercato di riparazione invernale** (in pratica dal 07.09.13 fino alla 25esima giornata del nostro campionato, fissata per il 09.03.2014, entro la mezzanotte del giorno precedente alla consegna delle formazioni della giornata suddetta).  In ogni caso, per essere valida,  per la giornata immediatamente successiva ad essa, l'operazione di mercato deve essere comunicata (così come spiegato al punto seguente), entro la mezzanotte del giorno precedente alla consegna delle formazioni della giornata suddetta e non più, quindi, entro il termine canonico della consegna delle formazioni.  D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\new_dark.gif> Una **operazione**, per ritenersi conclusa a tutti gli effetti e diventare, quindi, **valida ed ufficiale**, deve essere **comunicata solo ed esclusivamente all'indirizzo mast\_e\_fest@fantacerimele.net.  La comunicazione**, completa in ogni suo dettaglio (titolo, fml, compensazioni, oneri ecc..), deve provenire **da ciascuna delle squadre coinvolte** e deve avere **identico contenuto letterale**, pena la mancata ratifica dell'accordo.  Unica eccezione riguarda il caso in cui l'accordo venga concluso e perfezionato alla presenza dell'Organizzatore, che ne ratifica il contenuto.  **A) Scambi (titolo definitivo).** ● Si ha uno scambio quando 2 squadre si scambiano a titolo definitivo 1 o più calciatori. ● Le **modalità** ed i **limiti** (oltre alle premesse),relativi agli scambi sono i seguenti:  **1)** Si possono scambiare **solo giocatori dello stesso ruolo**. *Esempio: non potrà essere scambiato 1 difensore con 1 centrocampista, 1 portiere con 1 attaccante e così via, a meno che, ovviamente, non si operino scambi multipli.* **2)** Potranno scambiarsi **al massimo 2 giocatori per ogni ruolo** (3 nel caso di un "pacchetto-portieri composto, appunto, da 3 giocatori). **3)** Al fine di evitare plusvalenze, **il calciatore scambiato non assumerà, in nessun caso, il valore del giocatore ceduto**. *Esempio: se la squadra X cede un calciatore del valore di 100 fml alla squadra Y, la quale, a sua volta, cede un calciatore del valore di 80 fml, il giocatore preso dalla squadra X varrà sempre 100 fml, mentre quello preso dalla squadra Y varrà sempre 80 fml.*  **4)** Verrà **attuata, però, una compensazione tra i valori reali dei calciatori**: la differenza verrà assegnata, esclusivamente in fml, alla squadra proprietaria del calciatore con il valore più alto (questi crediti andranno, quindi, ad incrementare il patrimonio di quest’ultima e potranno, di conseguenza, essere utilizzati nelle aste successive e\o in futuro).  *Esempio: riprendendo l'ipotesi del comma precedente, la squadra Y dovrà conferire 20 fml (100-80) alla squadra X.* **5)** Per poter effettuare uno scambio, è necessario avere a disposizione i fml per l’esatta compensazione; è indispensabile, quindi, che il patrimonio di una squadra non sia in rosso (cioè inferiore a 0), eccetto, ovviamente, i casi in cui:  a) la società acquisti i crediti sufficienti in sede di aste di riparazione; b) il calciatore che viene ceduto ad un avversario vale più di quest’ultimo; c) le società si mettano d'accordo per uno scambio multiplo che consenta di effettuare l'esatta compensazione. *Esempio: trattando, ancora, le ipotesi dei commi precedenti, è necessario che la squadra Y possegga quei 20 fml per poterli conferire alla squadra X; in caso contrario lo scambio non potrà essere effettuato.* 7) Non è ammessa la corresponsione di una differenza in euro per accaparrarsi il calciatore desiderato. 8) Non è ammessa la corresponsione di più fml rispetto a quanti ne servono per l’esatta compensazione. 9) Nel caso di una compensazione favorevole, non è possibile rinunciare ai fml spettanti (sarebbe come "vendersi"). 10) Un giocatore non potrà tornare, nella stagione in corso, nella squadra da cui è stato ceduto. ● Scambi di calciatori sotto contratto (cfr. art. 2 lett. H-bis n. 2 co.1).  **B) PRESTITI (titolo provvisorio).** ● Si ha un prestito quando 2 squadre si scambiano a titolo provvisorio 1 o più calciatori. ● Poichè non è possibile avere giocatori in rosa in più o in meno rispetto al numero previsto, più che di "prestito", sarebbe più opportuno parlare di "scambio di prestiti". *Esempio: se una squadra presta, a qualsiasi titolo, il calciatore X ad un'altra squadra, quest'ultima dovrà obbligatoriamente prestagliene un altro, il calciatore Y, sempre allo stesso o ad un titolo diverso.*  ● Le **modalità** ed i **limiti** (oltre alle premesse), relativi ai prestiti sono i seguenti:  **1)** Si possono prestare **solo giocatori dello stesso ruolo**. *Esempio: non potrà essere prestato 1 difensore per 1 centrocampista, 1 portiere per 1 attaccante e così via, a meno che, ovviamente, non si operino prestiti multipli.* **2)** Si potranno prestare **al massimo 2 giocatori per ogni ruolo** (3 nel caso di un "pacchetto-portieri composto, appunto, da 3 giocatori) **e per una sola volta da una squadra all'altra** (non sarà possibile, cioè, il prestito di ritorno nè sarà possibile prestare un giocatore prestato). *Esempio: se una squadra presta a qualsiasi titolo il calciatore X ad un'altra squadra, quest'ultima non potrà a sua volta prestarlo a qualcun altro nè restituirlo alla squadra da cui l'ha ricevuto in prestito prima che termini la stagione in corso.* **3)** Qualsiasi tipo di prestito ha **validità fino al termine della stagione in corso** e non può essere rinnovato. **4)** Il calciatore prestato (o meglio, i calciatori scambiati a titolo provvisorio) non potrà essere **nè ceduto al mercato libero nè venduto in comproprietà**; in pratica sarà "bloccato" fino alla fine del prestito, eccetto per quanto riguarda i prestiti dei portieri, che vengano a trovarsi nella situazione prevista e disciplinata dall'art. 2 D-bis, co. 8 e che, quindi, devono essere ceduti, sciogliendo il vincolo. **5)** Nei prestiti **non verrà attuata alcun tipo di compensazione tra il valore reale e quello potenziale** del calciatore poichè non si tratta di scambi a titolo definitivo, ma provvisorio.  *Esempio: se una squadra presta, a qualsiasi titolo, il calciatore X, che costa 1 fml, ad un'altra squadra e quest'ultima gli presta il calciatore Y, che costa 10 fml, non si dovrà fare nessuna operazione per attribuire quei 9 fml di differenza.* ● In qualsiasi tipo di prestito **si può decidere, contestualmente al momento dello scambio, di attribuire ad una delle 2 squadre un diritto di riscatto su un calciatore, purchè il valore del suo cartellino rientri nei massimali previsti per i contratti.** *Esempio: la società X presta un attaccante del costo di 80 fml alla società Y, concedendole anche il diritto di riscatto.  Il riscatto potrà essere concesso poichè il prezzo dell'attaccante è di 20 fml inferiore al limite massimo previsto per la conferma degli attaccanti (100 fml).* ● **Il prezzo del riscatto è libero**. *Esempio: la società X presta un difensore del costo di 10 fml alla società Y, concedendole anche il diritto di riscatto; quest'ultimo potrà essere concordato dalle parti per un prezzo qualsiasi, non necessariamente inferiore ai 10 fml del cartellino, ma purchè rientri nei 30 fml validi come limiti massimo per la stipula dei contratti per i difensori.* ● **La società a favore della quale è stato fissato il diritto di riscatto e che intende esercitarlo dovrà, entro e non oltre 3 giorni dalla prima asta di settembre (quest'anno entro l'11.09.12) e semprechè, nel frattempo, non abbia cambiato ruolo, versare nelle casse della società di partenza del calciatore il prezzo fissato. Viceversa, il giocatore rientrerà nella squadra di origine.** I fml versati saranno detratti dal budget iniziale. *Esempio: la società X presta un centrocampista del costo di 30 fml alla società Y, concedendole anche il diritto di riscatto fissato a 20 fml. Se la società Y intende esercitare il diritto di riscatto ed ha un budget iniziale di 400 fml, dovrà versare nelle casse della società X 20 fml (rimarrà, dunque, con 380 fml).*  ● **Il calciatore "riscattato" (semprechè il suo valore rientri nei limiti massimali per i contratti e non abbia cambiato ruolo sulla Magic-list della Gazzetta) verrà considerato a tutti gli effetti un "confermato" e la società che ha esercitato tale diritto dovrà solamente decidere la durata del contratto che decorrerà dalla prima asta di settembre** (cioè quella immediatamente successiva al riscatto; in pratica, la stagione che sta per cominciare); dovrà essere presa come riferimento l'ultima Magic-list utile pubblicata sul nostro giornale di riferimento (per la prima asta, quella di martedi 4 settembre 2013, per le aste di riparazione si farà riferimento alla "Gazzetta del martedi" immediatamente precedente l'asta in oggetto). Se, quindi, un calciatore che si intende "riscattare" non è presente, per qualsiasi motivo, sulla detta lista, non sarà "riscattabile/contrattualizzabile". *Esempio: se la società X eserciterà il diritto di riscatto su un attaccante entro i 2 giorni previsti dalla prima asta del settembre 2011 e vorrà fargli sottoscrivere un contratto di 2 anni, la durata del contratto decorrerà dalla stagione 2011-12; il contratto che gli farà firmare entro il giorno prima della prima asta del settembre 2011, dunque, scadrà alla fine del 2011-2012; ciò per evitare che, furbescamente, un calciatore possa essere trattenuto ben oltre i limiti massimi previsti per i contratti (sarebbe ciò che avverrebbe se non si prevedesse come obbligatorio il contratto al calciatore riscattato: infatti questi verrebbe trattenuto non solo per i mesi rimanenti alla fine della stagione in corso, ma, poi, gli si potrebbe fare il contratto a partire dalla fine del 2011-12 con scadenza 2013-14 - 4 anni nella stessa squadra - quindi oltre i limiti massimi consentiti).* L'esistenza di un termine per i "riscatti" impedirà automaticamente che possa verificarsi che una società venga a trovarsi, prima dell'asta di settembre, con più giocatori del previsto contrattualizzabili. *Esempio: se la società X eserciterà il diritto di riscatto su un difensore, ma ne ha già 4 sotto contratto, dovrà, per forza di cose, rescinderne uno.* ● **Il valore del calciatore "riscattato" sarà quello del cartellino originario**. *Esempio: se la società X riscatta il giocatore Z del costo di 40 fml, pagherà il prezzo concordato alla società Y, ma il valore del calciatore Z resterà sempre di 40 fml.* ● **I prestiti possono essere gratuiti (con o senza diritto di riscatto) e onerosi (con o senza diritto di riscatto)**. **1)** Il prestito "gratuito senza diritto di riscatto" si avrà nel caso in cui 2 squadre si scambiano a titolo provvisorio 1 o più calciatori senza che nessuna delle due versi nelle casse dell'altra alcun fml e senza che venga attribuito alcun diritto di riscatto.  I calciatori "scambiati" rientreranno nelle rispettive squadre di origine subito dopo la conclusione del campionato in oggetto. Non occorre, ovviamente, che il valore del calciatore "prestato senza riscatto" rientri nei massimali previsti per i contratti, non potendo, appunto, essere confermato.  **2)** Il prestito "gratuito con diritto di riscatto" si avrà nel caso in cui 2 squadre si scambiano a titolo provvisorio 1 o più calciatori senza che nessuna delle due versi nelle casse dell'altra alcun fml, ma attribuendo ad una di esse il diritto di riscatto. Occorre, ovviamente, che il valore del calciatore "prestato con riscatto" rientri nei massimali previsti per i contratti, potendo, appunto, essere confermato. Viceversa non potrà operarsi tale tipo di prestito. **3)** Il prestito "oneroso senza diritto di riscatto" si avrà nel caso in cui 2 squadre si scambiano a titolo provvisorio 1 o più calciatori ed una delle 2 versi nelle casse dell'altra un tot di fml (sempre che sia disponibile nelle proprie casse) senza, però, attribuire ad una di esse alcun diritto di riscatto. Non occorre, ovviamente, che il valore del calciatore "prestato senza riscatto" rientri nei massimali previsti per i contratti, non potendo, appunto, essere confermato.  **3)** Il prestito "oneroso con diritto di riscatto" si avrà nel caso in cui 2 squadre si scambiano a titolo provvisorio 1 o più calciatori ed una delle 2 versi nelle casse dell'altra un tot di fml (sempre che sia disponibile nelle proprie casse), attribuendo, inoltre, ad una di esse il diritto di riscatto. Occorre, ovviamente, che il valore del calciatore "prestato con riscatto" rientri nei massimali previsti per i contratti, potendo, appunto, essere confermato. Viceversa non potrà operarsi tale tipo di prestito. ● Prestiti di un calciatore sotto contratto (cfr. art. 2 lett. H-bis n. 3 co.1). ● **Entro e non oltre 3 giorni dalla prima asta di settembre** (quest'anno entro 04.09.13) **si dovranno decidere i "riscatti"** da effettuare.  ● Se un calciatore prestato vincerà, a fine stagione, un qualsiasi premio, quest'ultimo verrà sempre assegnato alla società in cui ha materialmente militato e non alla società "madre".  ***D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\new_dark.gif*C) ACQUISTI IN COMPROPRIETA'.** ● Si ha un acquisto in comproprietà quando: **1)** Una squadra **compra la metà e dispone delle prestazioni** di 1 o più calciatori (in pratica, compra la metà del cartellino e acquisisce in rosa il o i calciatori in oggetto); questa ipotesi è prevista **sia per il/i calciatore/i sotto contratto che senza.** **2)** Un squadra **compra la metà, ma non dispone anche della prestazioni** del o dei calciatori (in pratica, compra la metà del cartellino, ma lascia il giocatore nel team dove milita, senza acquisirlo in rosa); questa ipotesi è prevista **solo ed esclusivamente nel caso di calciatore/i non sotto contratto** (se si permettesse di acquistare la metà del cartellino di un giocatore sotto contratto e lasciarlo, poi, nella squadra di origine, si correrebbe il rischio, data la mancata "interruzione temporale" del contratto originario), di "sfruttare" un calciatore consecutivamente oltre i limiti temporali stabiliti). ● Le **modalità** ed i **limiti** (oltre alle premesse),relativi alle comproprietà sono i seguenti:  **1)** Non è possibile acquistare un giocatore in comproprietà, **se il suo cartellino supera i limiti previsti per le "conferme" o lo supererebbe, per l'eventuale aumento di 1/3**, in seguito alle "buste". **2)** Una squadra può acquistare (in base al proprio budget disponibile) un calciatore in comproprietà **pagando almeno la metà -minimo 1 fml- del suo cartellino** (da arrotondare in eccesso in caso di numeri dispari) all'altra società. *Esempio: la società X intende acquistare in comproprietà un calciatore pagato 11 fml dalla società Y; dovrà versare nelle casse della società Y 6 fml.* 3) Una volta acquistato un calciatore in comproprietà, l'altra società, se ne acquistato anche le prestazioni e non solamente la metà del cartellino, dovrà, a sua volta, cederne un altro, dello stesso ruolo, a qualsiasi altro titolo (tranne, ovviamente, che a titolo definitivo e/o con un diritto di riscatto). **4)** Si potranno acquistare in comproprietà **al massimo 2 giocatori per ogni ruolo** (3 nel caso di un "pacchetto-portieri composto, appunto, da 3 giocatori). **5)** **Il calciatore acquistato in comproprietà** (sia con che senza le reali prestazioni) **non potrà essere nè ceduto al mercato libero nè prestato con diritto di riscatto.** In pratica, il prestito gratuito od oneroso di un giocatore acquistato in comproprietà, quindi, potrà certamente effettuarsi, ma solo senza alcun diritto di riscatto; ed è proprio la possibilità di rigirarlo in prestito che differenzia, appunto, prestiti e comproprietà. **6)** La comproprietà ha **validità fino al termine della stagione in corso** e non può essere rinnovata. ● **Entro e non oltre 3 giorni dalla prima asta di settembre** (quest'anno entro 04.09.13) **si dovranno "risolvere" tutte le comproprietà**. Queste possono essere risolte in vari **modi:** **a) solo una squadra interessata alle prestazioni del calciatore.** Si raggiunge un **accordo sulla metà del cartellino** e, in questo caso, non ci sarà bisogno di andare alle "buste" ed il valore del calciatore "aggiudicato" rimarrà quello iniziale. Chi si aggiudicherà il calciatore dovrà versare la metà del cartellino (arrotondata in eccesso, se il cartellino è di numero dispari), poi, **dovrà "fargli il contratto"** e decidere solamente la durata di esso.Esempio: nella stagione 2012-13 la società X acquista in comproprietà un calciatore del costo di 10 fml dalla società Y; le società X ed Y si accordano per "risolvere" la comproprietà sulla base di 5 fml, che la squadra X dovrà versare nelle casse della Y. Il valore del calciatore acquistato per intero rimarrà di 10 fml; **b) nessuna delle due squadre interessata alle prestazioni del calciatore.** Il calciatore dovrà essere lasciato libero sul mercato e le cose rimarranno così come sono; **c) entrambe le due squadre interessate alle prestazioni del calciatore.** Il cartellino del calciatore in oggetto aumenterà di 1/3 (arrotondato in eccesso, se il cartellino è di numero dispari) e **si andrà alle "buste"**, contenenti l'offerta di ciascuna società, in relazione alle proprie finanze attualmente disponibili, che dovranno essere consegnate alla Direzione o chi per essa entro gli stessi termini di cui sopra.  Chi farà **l'offerta migliore** si aggiudicherà il calciatore (per la stagione che sta per iniziare), **dovrà fargli un contratto e verserà la propria offerta all'altra squadra.**  Se le offerte dovessero essere uguali (non fare offerte entro i termini equivale ad offrire 0 fml), il calciatore tornerà nella squadra di origine (che verserà la propria offerta all'altra squadra) e dovrà fargli un contratto.Esempio: nella stagione 2010-11 la società X acquista in comproprietà un calciatore del costo di 10 fml dalla società Y; le società X ed Y non trovano alcun accordo sulle compartecipazioni e vanno alle "buste" (una di 8 e l'altra di 10 fml). Quella vincente di 10 fml farà aumentare il costo del calciatore comprato per intero da Y che sarà di 14 fml (10 fml -valore originario- + 4 fml -1/3 del cartellino-). Se entrambe le offerte sono di 10 fml, il calciatore tornerà nella squadra Y ed il suo valore sarà sempre di 14 fml (10 fml -valore originario- + 4 fml -1/3 del cartellino-).  ● Una volta decisa, in qualsiasi modo, una comproprietà, il giocatore coinvolto nell'operazione (ossia, solo nel caso di acquisto di metà cartellino + prestazioni, quello prestato, gratuitamente od onerosamente senza riscatto oppure a sua volta acquisito in comproprietà) seguirà le sorti del titolo a cui è stato ceduto (se in prestito, tornerà alla squadra di origine; se in comproprietà, si dovrà risolvere come spiegato). ● Comproprietà di un calciatore sotto contratto (cfr. art. 2 lett. H-bis n. 4 co.1). ● Se un calciatore acquistato in comproprietà (sia metà cartellino che metà cartellino + prestazioni) vincerà, a fine stagione, un qualsiasi premio, quest'ultimo verrà sempre assegnato alla società in cui ha materialmente militato. |

\* \* \* \* \*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\logo_regolamento_lex1.png** | **ART. 7**  **Gironi di campionato e parimerito** | [**ART. 1**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art1) **Iscrizione e Premi** | [**ART. 2**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art2) **Regole d'asta e contratti** | [**ART. 3**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art3) **Aste di riparazione** | [**ART. 4**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art4) **Formazione** | [**ART. 5**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art5) **Punteggi partita** | [**ART. 6**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art6) **Scambi, prestiti, comproprietà** | [**ART. 7**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art7) **Gironi di campionato e parimeriti** | [**ART. 8**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art8) **Scadenze e sanzioni** | [**ART. 9**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art9) **Pranzo/Cena di gala e torta** |

|  |
| --- |
| **A)**  ● Il campionato si articola in **1 serie di partite di andata e ritorno (22 partite) con la regola dei "punti di casa" ed 1 girone unico finale (11 partite) su "campo neutro"**. ● Il torneo avrà **inizio alla 3° giornata del campionato di serie A** per poi **concludersi alla 35°** (dalla 36° alla 38° si disputeranno la Coppa Cerimele ed i Plat-out (cfr. art. 1 [lett. D](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#coppacerimele) e [lett. G](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#playout))  **B)** I punti assegnati saranno 3 per la vittoria e 1 per il pareggio.  **C)** In caso di **parità finale** di punteggio nella **classifica generale** tra 2 o più squadre a fine stagione, per attribuire gli eventuali premi all'unico (o agli unici) avente diritto, si considereranno nell'ordine: ● i totali dei punti realizzati negli scontri diretti; ● i punteggi totali di tutte le 33 giornate; ● i gol fatti; ● la differenza reti. *Ratio: fino alla stagione 2010-11, l'ordine suddetto prevedeva prima la differenza reti e poi i gol fatti. Si è deciso di modificare detto ordine, perchè, a differenza del calcio reale, dove le squadre che subiscono poche reti testimoniano la bontà della difesa, nel fantacalcio non sarebbe corretto privilegiare maggiormente chi ha la miglior differenza reti (che ha, cioè, la fortuna di subire poche reti) rispetto a chi, invece, ne segna di più.*   **D)** Non sono ammessi parimeriti.  **E)** In caso di **parità finale** di punteggio nella **classifica a punti** e parità di punti ai fini del **"play-out"** rilevano, ovviamente, gli stessi criteri della lett. C.  **F)** In caso di **parità finale** di reti nella **classifica marcatori** rileva la media “Magic Cup” e, in subordine, la media-voto normale. Se dovesse persistere parità di punteggi, il premio verrà diviso in parti uguali. ● La prima, quella Magic-Cup, è la media calcolata tenendo conto, innanzitutto, delle giornate effettivamente giocate dal calciatore nel nostro Fantacalcio e, quindi, dei bonus e delle penalità accumulati in esse.  ● La seconda è, invece, la media calcolata senza tener conto di bonus e penalità (ovvero la media-voto pura).  **G)** In caso di **parità finale** di assist nella **classifica “Uomo-Assist”** si applicheranno gli stessi criteri della lettera F.  **H)** In caso di **parità finale** di punteggio nella **Classifica Pronostici Fantamici**, si dovrà consultare l'archivio delle "bollette" e il premio verrà assegnato nell'ordine: ● a chi ha indovinato più volte tutti i 6 eventi presenti in schedina. ● a chi ha indovinato più volte tutte le 5 partite di serie A presenti in schedina. ● a chi ha indovinato più "handicap" da 2 punti. Se, dopo aver applicato i suddetti criteri, non risulterà nessun vincitore, il premio verrà diviso in parti uguali.  **I)** In caso di **parità finali tra scarpe d'oro e/o tra scarpe di piombo**, verranno assegnati tanti premi e tanti detrazioni quante sono le situazioni di parità.  **L)** In caso di **parità finale** nella classifica **“Miglior Portiere”,** rileva la media “Magic Cup” e, in subordine, la media-voto normale (stessi criteri lett. F). Se dovesse persistere parità di punteggi, il premio verrà diviso in parti uguali.  **M)** Nel caso di **parità finale** nel **"FantaBingo"** (ossia nel caso in cui 2 o più squadre raggiungano il numero previsto di risultati positivi nel campionato in oggetto nello stesso momento), la somma prevista per il premio verrà assegnata al team che avrà realizzato il maggior numero di vittorie; in caso di ulteriore parità, il premio verrà diviso in parti uguali.  **N)** In caso di **parità finale** nel **"Top Manager"** (ossia nel caso di "parità" tra 2 o più Manager), il premio si assegnerà al manager che ha valorizzato il maggior numero di calciatori (ossia vincerà la squadra che avrà in rosa il maggior numeri di giocatori il cui valore è aumentano almeno di 5 fml) e, in subordine, a quello che ha più volte preso il bonus del "mu" e, subito di seguito, del "mo". Se la parità persiste, il premio si assegnerà a chi ha indovinato più volte il gol del proprio capitano e, in subordine, quello del proprio regista. Se dovesse persistere parità di punteggi, il premio verrà diviso in parti uguali.  ***D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\new_dark.gif*O)** In caso di **parità finale** nel premio **"Fair-Play"**, si premierà la squadra che avrà subito meno espulsioni. In caso di ulteriore parità, il premio verrà diviso in parti uguali. |

\* \* \* \* \*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\logo_regolamento_lex1.png** | **ART. 8**  **Scadenze e sanzioni** | [**ART. 1**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art1) **Iscrizione e Premi** | [**ART. 2**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art2) **Regole d'asta e contratti** | [**ART. 3**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art3) **Aste di riparazione** | [**ART. 4**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art4) **Formazione** | [**ART. 5**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art5) **Punteggi partita** | [**ART. 6**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art6) **Scambi, prestiti, comproprietà** | [**ART. 7**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art7) **Gironi di campionato e parimeriti** | [**ART. 8**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art8) **Scadenze e sanzioni** | [**ART. 9**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art9) **Pranzo/Cena di gala e torta** |

|  |
| --- |
| **A)** Le **scadenze** sono le seguenti: ● Ciascun partecipante dovrà, in sede di **prima asta (7 settembre 2013)** e senza possibilità di dilazione alcuna, versare la cifra di **€ 80,00** (€ 55,00 come somma dell'anticipo della quota scommesse annuale del "Fantamici" ed € 25,00 come quota d'iscrizione - cfr. [art. 1](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art1) lett. A -). ● Ciascun partecipante dovrà, **entro e non oltre** la data fissata per lo svolgimento della **1a asta di riparazione** ed indipendentemente dalla partecipazione alla stessa, versare la cifra di **€ 123,50**; ● Ciascun partecipante dovrà, **entro e non oltre** la data fissata per lo svolgimento della **2a asta di riparazione**, ed indipendentemente dalla partecipazione alla stessa, versare la cifra di **€ 123,50**.   **B)** Le **sanzioni** sono le seguenti: ● In caso di **mancato rispetto** del **primo comma** della lettera A del presente articolo (asta di settembre), la squadra inadempiente sarà penalizzata con la **squalifica del campo per 5 turni consecutivi** (ossia non usufruirà del bonus di 2 punti previsto quando si gioca "in casa" nei primi 5 incontri casalinghi consecutivi). ● In caso di **mancato rispetto del secondo comma** della lettera A del presente articolo (1° asta di riparazione), la squadra inadempiente sarà penalizzata: **1)** con la **penalizzazione di 2 punti dal punteggio finale di giornata per 5 turni consecutivi** (a partire dalla prima giornata successiva all'asta di riferimento); **2)** con l'**impossibilità di partecipazione all'asta in oggetto** (nè con l'eventuale budget residuo nè sfruttando la possibilità di "mettere soldi in busta"). **3)** con la **decurtazione di 3 punti dalla classifica generale e di 10 punti dalla classifica-punti** se la squadra inadempiente non esegue, inderogabilmente, l'obbligazione entro l'orario previsto per la consegna della formazione relativa alla giornata successiva all'asta in oggetto; **4)** con la **decurtazione di ulteriori 3 punti dalla classifica generale e di 10 punti dalla classifica-punti per ogni ulteriore giornata di mancato pagamento** (sempre, ovviamente, prendendo a riferimento l'orario previsto per la consegna della formazione relativa alla\e giornata\e successiva\e). ● In caso di **mancato rispetto del terzo comma** della lettera A del presente articolo (2° asta di riparazione), la squadra inadempiente sarà penalizzata: **1)** con le **stesse sanzioni previste dalla lettera B**; **2)** con la **decurtazione di 6 gol a ciascuno dei primi 2 cannonieri della squadra inadempiente** che, a fine stagione, risulteranno aver realizzato più reti (sempre se la squadra inadempiente non esegue, inderogabilmente, l'obbligazione entro l'orario previsto per la consegna della formazione relativa alla giornata successiva all'asta in oggetto); **3)** con la **decurtazione di 3 assist al primo degli "uomini-assist"** (sempre se la squadra inadempiente non esegue, inderogabilmente, l'obbligazione entro l'orario previsto per la consegna della formazione relativa alla giornata successiva all'asta in oggetto);della squadra inadempiente che, a fine stagione, risulterà aver realizzato più assist.  ● In caso di **mancata o ritardata formazione** (cfr. [art. 4 lett. S](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art4lettS)) la squadra inadempiente (purchè non dimostri, attraverso i modi disciplinati dal regolamento, di aver regolarmente inviato la formazione) sarà penalizzata: **1)** con la **decurtazione di 3 punti dalla classifica generale per ogni 5 giornate** (accumulate in qualsiasi momento del campionato) **senza aver consegnato la formazione o consegnandola con ritardo**;  **2)** con la **decurtazione di 1 punto dalla classifica generale** **se non consegna (o consegna con ritardo) la formazione per 2 giornate consecutive** (la sanzione scatterà ogni due giornate senza consegna della formazione). *Esempio: mancata consegna per 2 turni consecutivi= -1; per 3 consecutive= 0; per 4= -2 ecc...).* Le sanzioni previste dai nn. 1 e 2 del presente comma sono cumulabili. ● In caso di **mancata o ritardata formazione** [(cfr. art. 4 lett. S)](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art4lettS) **nelle ultime 4 giornate di campionato**, la squadra inadempiente (purchè non dimostri, attraverso i modi disciplinati dal regolamento, di aver regolarmente inviato la formazione) sarà sanzionata con la **pena pecuniaria di € 10,00 per ogni giornata di mancata consegna** (o con consegna con ritardo) della formazione. La somma ricavata verrà "rigirata" dalla Direzione per i fini previsti dall'art. 9.  La sanzione prevista dal presente comma è cumulabile con le 2 previste nel comma precedente. |

\* \* \* \* \*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D:\11° Torneo Fantacalcio 2013-2014\Fantacerimele.net\logo_regolamento_lex1.png** | **ART. 9**  **Pranzo/Cena di gala e torta** | [**ART. 1**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art1) **Iscrizione e Premi** | [**ART. 2**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art2) **Regole d'asta e contratti** | [**ART. 3**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art3) **Aste di riparazione** | [**ART. 4**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art4) **Formazione** | [**ART. 5**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art5) **Punteggi partita** | [**ART. 6**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art6) **Scambi, prestiti, comproprietà** | [**ART. 7**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art7) **Gironi di campionato e parimeriti** | [**ART. 8**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art8) **Scadenze e sanzioni** | [**ART. 9**](file:///D:\11°%20Torneo%20Fantacalcio%202013-2014\Fantacerimele.net\regolamento_2013_2014.htm#art9) **Pranzo/Cena di gala e torta** |

|  |
| --- |
| **A)** A fine campionato, coppa e play-out, in una data verosimilmente condivisa ed accettata da buona parte dei partecipanti, si farà **un pranzo o una cena tra tutti i presidenti**, le rispettive compagne e chiunque altro abbia un "particolare" legame con il Fanta Cerimele ed i suoi componenti. In tale sede avverrà la **consegna dei premi**.  **B)** **Tutte le società, tranne la 1° classificata nella classifica generale**, pagheranno una quota simbolica di **€ 5,00** per comperare una torta con impresso sopra il simbolo della squadra vincente ed, eventualmente, altri gadget a sorpresa.  Il versamento di tale cifra dovrà avvenire entro e non oltre la data fissata per la seconda asta di riparazione (14.02.2013), pena l'esposizione al pubblico ludibrio! |

\* \* \* \* \*

|  |
| --- |
| **NORME DI CHIUSURA**  ● **L’ISCRIZIONE AL CAMPIONATO IMPLICA L’ACCETTAZIONE DI TUTTE LE REGOLE IMPOSTE** ● **IN CASO DI QUALSIASI TIPO DI DUBBIO O CONTESTAZIONE, SARA' LO STESSO ORGANIZZATORE A CHIARIRE EVENTUALI INTERPRETAZIONI CONTRASTANTI** (avendo scritto di proprio pugno il Regolamento agirà, in pratica, come Giudice di "extrema ratio"). ● **L'Organizzatore, previa consultazione del Consiglio Direttivo e votazione favorevole della maggioranza delle squadre partecipanti, ha il potere di SANZIONARE o ESPELLERE** dal torneo (con effetto dal torneo successivo o, in casi di estrema gravità, da quello in corso) colui o coloro che assumeranno comportamenti scorretti rispetto al presente regolamento e/o inadeguati rispetto allo spirito che lo caratterizza. ● Nel o nei casi in cui si verifichi un **caso non previsto e disciplinato dal presente regolamento ed a cui non si possa "soccorrere" nemmeno facendo ricorso a norme analoghe**, la decisione relativa alla risoluzione del/i caso/i stesso/i verrà presa a **maggioranza dei membri** (squadre).  Napoli, 7 settembre 2013 |

\* \* \* \* \*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | | **UFFICIO PRESIDENZIALE** | | ***Presidente di Lega ed Organizzatore* - avv. Pasquale Chris Bianco** | | **CONSIGLIO DIRETTIVO (MINISTRI CON PORTAFOGLIO)** | | ***Consigliere, inserzionista di "Rete Cerimele, membro del Comitato Assist Recuperi e gestore del "Top Manager" - dott. Roberto De Santis*** | | ***Consigliere* *contabile e gestore della Europa League* - dott. Giorgio Iengo** | | ***Consigliere e gestore "Fair-Play"* - sig. Giovanni Giammetti** | | ***Consigliere* e gestore del "Miglior Portiere" *- sig. Damiano Di Gangi*** | | ***Consigliere e membro del Comitato Assist Recuperi* - dott. Antonio Ricci** | | ***Consigliere* - avv. Carmine Perna** | | ***Consigliere* - sig. Corrado Mosca** | | ***Consigliere* - rag. Fausto Mosca** | | **MINISTRI SENZA PORTAFOGLIO** | | **sig. Fabio Fiore** | | **sig. Maurizio Esposito** | | **sig. Giuseppe Improta** | | **sig. Dario Esposito** | | **sig. Danilo D'Elia** | | **sig. Fabrizio Fiore** | |