i e

FANTA CERIMELE
2016 - 2017

NEW = *Regole inserite ex novo o modificate*

= *Regole meglio specificate, ma già esistenti, anche se solo secondo consuet*

ART. 1 Iscrizione e Premi

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

A) La **quota d'iscrizione** è fissata in **€ 25,00** per un totale di € 300,00 da utilizza
● L'acquisto del dominio internet (valido per un anno a partire dal 05.09.201
posta elettronica personalizzate.
● L'organizzazione del torneo e la gestione del sito www.fantacerimele.net, dura
campionato.
● Il restyling del sito web.
Per non incorrere nelle sanzioni previste dall'art. 8, ciascun partecipante d
contestualmente al pagamento della quota d'iscrizione, **ulteriori € 55,00** come
quota scommesse annuale **Fantamici** (cfr. lett. E). Ogni settimana verrà gioc
somma totale di € 20,00.

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

C) Il **montepremi** sarà di **€ 3.120,00** ed i **premi** saranno suddivisi come segue:
● **1° classificato:**
€ 850,00 + **30% totale aste riparazione** (€ ___,__) + **30 fml** per la stagione succ
fornito dalla "Ditta Mosca" dei sigg.ri Fausto e Corrado Mosca + **qualificazion**
(Fanta Champions League) 2017-18 + inserimento di una "stella" all'interno del p
non ha mai vinto il torneo non ha quest'ultima possibilità.
● **2° classificato:**
€ 650,00 + **20% totale aste riparazione** (€ ___,__) + **15 fml** per la sta
qualificazione diretta alla FCL 2017-18.
● **3° classificato: € 450,00** + **10% totale aste riparazione** (€ ___,__) + **10**
successiva + **qualificazione diretta alla FCL** 2017-18.
N.b. In seguito ai due mercati di riparazione, quindi, i primi tre premi verranno in seguente: il 30% della cifra totale accumulata in seguito alle suddette due aste and il 20% al 2° e il 10% al 3°, lasciando inalterati gli altri premi. La somma raccolta d

il 20% al 2° e il 10% al 3°, lasciando inalterati gli altri premi. La somma raccolta d riparazione è di € ___,__; la somma raccolta dopo la seconda asta di riparazione è totali); i Fantamilioni (fml) "vinti" si andranno ad aggiungere al budget previsto per stagione successiva.

● **4° classificato:**

qualificazione diretta alla FCL 2017-18, a meno che, per effetto dell'ingresso nella competizione, non sia necessario svolgere i preliminari o rimodulare in altro torneo.

● **5° classificato:**

qualificazione alla FEL (Fanta Europa League) 2017-18.

● **6° classificato:**

qualificazione alla FEL (Fanta Europa League) 2017-18.

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

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

N.b. La classifica a punti è una graduatoria che tiene conto della somma arit realizzati ogni giornata durante tutto l'arco del campionato.

● **1° classificato come Top Manager:**

€ 250,00 + **20% totale aste riparazione** (€ ___,__40) + **il diritto di stipul contratto** + **un premio fornito dalla "Ci.Pa."** della sig.ra Ciretta Palumbo. vincitore di questa classifica risulti essere anche il vincitore del premio Classifica cumulare il diritto di stipulare "l'undecisimo" contratto e, pertanto, non p contratto dodici giocatori, ma sempre solo undici. *N.b. Per la regolamentazione premio, consulta la lettera N.*

● **Capocannoniere:**

€ 200,00 + un premio fornito dalla "Corvino Traxx" di Marco Corvino. *N.b. quel giocatore che ha realizzato più gol partendo da titolare nella formazione panchina se subentra a qualcuno "s.v." -senza voto- o "n.g." -non ha giocato-; fa f 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 aritmetica dei pronostici indovinati ogni giornata da ciascun partecipante. Ad ogni 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 parte formazione consegnata o dalla panchina se subentra a qualcuno "s.v." -senza v giocato-; fa fede quanto riportato sulla Gazzetta dello Sport.*

● **Vincitore della Coppa Cerimele:**

€ 100,00 + **10 fml per la stagione successiva** + **qualificazione alla FEL** 2 classificatasi nei primi 6 posti; viceversa cederà il suo diritto di partecipare al se in subordine, all'ottavo).

N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la letter

NEW ● **Vincitore "Squadra Valanga":**

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

stessa graduatoria.

● ***Vincitore Fantabingo:***

€ 30,00*. N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consul*

● **Vincitore Supercoppa Cerimele 2016-2017:**

25 punti nella classifica a punti. *N.b. Per la regolamentazione dettagliata di que consulta la lettera E.*

● **Campione d'inverno:**

25 punti nella classifica a punti. *N.b. Diventa "Campione d'Inverno" la squadra 17esima giornata del campionato in corso (recuperi compresi, nel caso di partite ri 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 pi** *regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta la lettera I.*

● **Miglior portiere:**

20 fml. *N.b. Per la regolamentazione dettagliata di questa manifestazione, consulta*

● **Vincitore Premio Fair-Play:**

20 fml + 10 punti nella classifica finale del Top Manager. *N.b. Per l dettagliata di questa manifestazione, consulta la lettera O.*

● **Vincitore FCL (se facente parte del FantaCerimele):**

30,00 fml per la stagione successiva.

● **Vincitore FEL (se facente parte del FantaCerimele):**

15,00 fml per la stagione successiva.

D) La COPPA CERIMELE.

● La Coppa verrà disputata a fine campionato e vi parteciperanno **le prim** classifica generale. Le ultime 4, pertanto, non si qualificheranno.

● Avrà una **durata di 3 turni** (gli ultimi 3, appunto, della serie A) ad eliminazio seguenti accoppiamenti: 1a contro 8a e 3a contro 6a; 2a contro 7a e 4a contro 5a)

● Le sfide di Coppa saranno disputate senza punti di casa, ma considerand punteggi previsti dall'art. 5 lett. G.

● La consegna delle formazioni avverrà secondo le normali regole previste da mancato invio, verrà messa “in campo” la stessa formazione della settima "settimana precedente" si intende l'ultima formazione materialmente consegnata rispetto alla giornata o al turno in questione, quindi anche quella consegnata in

● Passerà il turno la squadra che avrà totalizzato più gol rispetto al proprio av classiche regole sulla trasformazione punteggio-gol (cfr. art. 5).

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

E) LA SUPERCOPPA.

● La Supercoppa si disputerà tra la vincente del Campionato 2015-2016 **(S** detentrice della Coppa Cerimele 2015-2016 (Kunta Kinte Clan). Nel caso in cui l aggiudichi entrambe le competizioni, la Supercoppa si svolgerà tra la sq Campionato e la squadra finalista di Coppa.

● La Supercoppa si disputa con **partita unica in campo neutro**, in concom giornata del Campionato.

● Alle squadre impegnate nella doppia competizione (Campionato e Superc possibilità di schierare eventualmente due formazioni diverse, ma, ai fini dell'ass

riguardanti la classifica a punti, verrà presa in considerazione la formazio
campionato.
● Per la partita di Supercoppa varranno integralmente tutte le disposizioni ri
(Coppa Cerimele) del presente regolamento.

F) IL FANTAMICI.

● Prima dell'inizio del campionato ogni partecipante verserà la cifra di € 55,0
fondo cassa comune (per un totale di **€ 660,00**) al fine di poter giocare la "sched
● Dal fondo cassa verranno prelevati **€ 20,00 a settimana** per consentire la gio
schedina, formata da 5 partite, con le modalità di volta in volta considerate
attraverso una scheda prepagata -esempio: Totosì, Matchpoint ecc.- o direttament
● Il **limite temporale** è lo stesso di quello previsto per la consegna delle formazio
B). In caso di mancata osservanza di detto limite, la "bolletta" si avrà
(contrariamente a quanto accade con la formazione non consegnata, per cui
precedente), eccetto il caso previsto dal comma successivo.
● Se, per qualsiasi motivo, la "bolletta" giocata dal singolo partecipante **non do**
Direzione entro i termini prestabiliti, questi potrà, entro e non oltre l'inizio de
previste nella griglia degli eventi di giornata (esclusa la partita del fantacerimele
essere giocata) comunicare la sua giocata e partecipare, di conseguenza, unicam
pronostici". La schedina giocata al Totosì, invece, verrà calcolata senza
partecipante comunicata fuori termine (a meno che l'organizzatore non abbia an
effettuato la giocata; unico caso in cui ne potrà ancora tenere conto).
● Hanno la possibilità di giocare solo ed esclusivamente i partecipanti (12) al F
accedendo direttamente dall'apposita pagina web presente nella home page del sit
● Gli eventi inseriti nel modulo sono composti da 5 partite del campionato di ca
partita del Fantacerimele. La scelta degli eventi da inserire rientra nella d
Direzione.
● Logicamente soltanto i pronostici relativi alle 5 partire di serie A verranno con
"bolletta" da giocare, mentre la scommessa riguardante la partita del F
computata solamente ai fini della Classifica Pronostici Fantamici (cfr. lett. F-bis).
● Ogni scommettitore ha la possibilità di pronosticare il risultato finale d
tradizionale sistema **1,X,2**).
● Ogni scommettitore ha, inoltre, la possibilità di pronosticare:
1) uno o più "**under/over**" (cioè pronosticare se il numero totale dei gol
regolamentare di una partita è inferiore o superiore a 2,5).
2) uno o più "**handicap**" (che si verifica quando ad una squadra favorita viene s
finito di punti al fine di rendere più difficile la vittoria ed aumentare così la quo
per far fruttare la scommessa, deve vincere con uno scarto maggiore rispetto all'h
3) uno o più "**gol/no gol**" (cioè pronosticare se entrambe le squadre segnano
entrambe segnano almeno un goal l'esito è goal; viceversa se una squadra o ent
almeno un goal l'esito è no goal).
NEW 4) uno o più "**pari /dispari**" (cioè pronosticare pronosticare se la somma dei
due squadre dell'evento al termine della partita è pari o dispari).
● Per ogni singolo evento **verrà scelto, ai fini della compilazione finale**
risultato più "giocato" indipendentemente dal fatto che abbiano partecipato
partecipanti del Fantacalcio o solo alcuni di essi.
*Esempio: Napoli-Juventus = cinque "1", quattro "X", tre "2", verrà prescelto il se
"under" e quattro "over", verrà prescelto "l'under"; oppure cinque "hand 1", quattro "*

verrà prescelto "l'hand1".

● Nel caso in cui, per un singolo evento, ci sia una **parità di pronostici** si adot 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'e dalla Snai o dal sito internet dove si è effettuata la giocata; nel caso residuale di identiche quotazioni di almeno due esiti, verrà finale";
2) parità di "under\over" (es.: Napoli-Juventus = 6 "under" e 6 "over") verrà giocato l'esito quotato come più probabile dalla Sı 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 Sı effettuata la giocata); nel caso residuale di identiche quotazioni verrà preferito "gol";
4) parità di "handicap" (es.: Napoli-Juventus = quattro "hand1", quattro "handX e quattro "hand2", verrà giocato l'esito quotato dal sito internet dove si è effettuata la giocata); nel caso residuale di identiche quotazioni verrà preferito "l'handX";
5) parità di "pari\dispari" (es.: Napoli-Juventus = 6 "pari" e 6 "dispari") verrà giocato l'esito quotato come più probabile dalla S effettuata la giocata); nel caso residuale di identiche quotazioni verrà preferito "pari";
6) parità mista tra uno o più "risultati finali" (1,X,2) e un "under\over" o un "handicap" o un "gol/no gol" o un "pari / dispari" (es tre "1", tre "gol" e tre "hand1") verrà giocato il "gol/no gol" e, in subordine, "l'under/over", "pari / dispari" il "risultato finale 1,X,2

● Nel caso in cui la Snai o il sito internet dove si è effettuata la giocata non quoti 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 pre eventi, la possibilità di pronosticare un handicap e\o un under\over, chi punti tipo di giocata vedrà rimossa la stessa.

● Nel caso in cui non vengano giocati uno o più eventi, la "bolletta" non verr prenderanno in considerazione i risultati restanti su cui si è correttamente scomn

● Compilata e giocata la schedina secondo i criteri citati, verrà pubblicata nella st dove è stata effettuata la giocata.

● **In caso di vincita, l'importo totale di essa sarà diviso fra i 12 partecipan** ed indipendentemente dal fatto che qualcuno non abbia effettuato la giocata in c consegna dei 55,00 € iniziali è la condizione unica ed essenziale per partecipare caso di vincita).

F-bis) LA"**CLASSIFICA PRONOSTICI FANTAMICI**".

● La classifica pronostici del Fantamici è una graduatoria che tiene conto della **dei pronostici indovinati ogni giornata da ciascun partecipante**.

● Tale classifica si baserà sui pronostici relativi a **tutti gli eventi (6)** inse Fantamici.

● Ad ogni risultato indovinato corrisponderà un **diverso punteggio** così come ir sottostante:

Giocata/e indovinata/e	Punt
Un "under/over"	0,5
Un "gol/no gol"	0,5
Un "pari/dispari"	0,5
Un handicap 2 quando l'handicap (cioè il gol da sottrarre) è dal lato della squadra che gioca in casa (sarebbe come giocare una doppia)	0,5
Un handicap 1 quando l'handicap (cioè il gol da sottrarre) è dal lato della squadra che gioca fuori casa (sarebbe come giocare una doppia)	0,5
Un "risultato finale 1,X,2"	1
Un handicap in tutti gli altri casi	2

5 partite di serie A (indipendentemente dagli U/O, dai Gol/NoGol e dagli Handicap indovinati)	11 (6 punti in più rispetto alla v se fossero stati indovinati
6 partite della schedina (indipendentemente dagli U/O, dai Gol/NoGol e dagli Handicap indovinati)	17 (11 punti in più rispett spetterebbe se fossero st risultati fi

● 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 a posti della classifica generale** (quelle non qualificatesi alla Coppa Cerimele), **se o più punti di distacco tra la quart'ultima e la terz'ultima**. In questo ca ingiusto far "lottare per non retrocedere" la quart'ultima con le altre, consid vantaggio accumulato e, quindi, essi non avranno luogo.

● La consegna delle formazioni avverrà secondo le normali regole previste da mancato invio, verrà messa “in campo” la stessa formazione della settima "settimana precedente" si intende l'ultima formazione materialmente consegnata rispetto alla giornata o al turno in questione).

● Avranno una **durata di 3 turni** (gli ultimi 3, appunto, della serie A; di cui i prim in campo neutro) secondo gli accoppiamenti indicati nel tabellone (dal lato sinis dal lato destro: 10a contro 11a) e serviranno a stabilire quali debbano essere le 3 l'ordine preciso di retrocessione e l'unica squadra salva.

● Le squadre si incontreranno, nel primo turno e secondo turno, con scontri di eliminazione diretta secondo le regole classiche di questo Fantacalcio, eccetto qu **squadra che gioca in casa riceverà un extra bonus di + 1 punto (e non 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 pl

3) Sarà salva, invece, quella (tra le due squadre vincenti) che, al termine dei t della partita di ritorno, avrà realizzato complessivamente (sommando, cioè, anch partita di andata) un punteggio maggiore. Se la somma-punti dovesse essere u squadra che, secondo le regole previste dall'art. 7, si è meglio piazzata alla fine d 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 d tra le perdenti del doppio confronto di cui sopra e avrà l'unico scopo di det effettivamente l'ultima squadra del Fantacerimele, la 12a, (quella, in pratica, che maggiore tra quelle previste alla lett. H).

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

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

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

parità identica e cioè, nel citato esempio, nel caso in cui sia l'andata che il ritor con il risultato di 0-0).

H) Le "RETROCESSIONI"

Saranno 3. Verranno penalizzate pecuniariamente e progressivamente le squad 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 pr vincitore del Fantabingo e in parte (€ 35,00) ridistribuita e spalmata su tutti gli garantirne gli importi definiti.

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

I) SCARPA D'ORO E SCARPA DI PIOMBO.

- A fine stagione si assegneranno **3 premi di 20 fml ciascuno** (da utilizza successiva) ad ogni **"scarpa d'oro"** (rispettivamente al **miglior difen centrocampista** ed al **miglior attaccante**). Tutti i 3 premi saranno formati da dall'altro lato, ha in rosa ciascuna **"scarpa di piombo"** (rispettivamente il p peggior centrocampista ed il peggior attaccante). Gli fml verranno detratti dal bu stagione.
- I migliori ed i peggiori calciatori saranno scelti **in base alle Magic-medie d quotazioni Milano)**, cioè quelle comprensive di bonus e penalità (e, in subordi normali, ossia scevre di bonus e penalità) dell'ultima Gazzetta di riferimento (qu martedi immediatamente successivo all'ultima giornata di campionato).
- La scelta verrà effettuata solo in base a quanto scritto sul giornale suddetto (cioè, dalle reali presenze nel fantacalcio), ma semprechè il calciatore conside **almeno 18 partite in serie A** (ossia almeno la metà delle 33 del nostro Fantacer serie A iniziali che noi non giochiamo) e faccia ancora parte della rosa a fine camp
- In caso di "parità" finali tra scarpe d'oro e/o tra scarpe di piombo, verranno ass tanti detrazioni quante sono le situazioni di parità.
- Se, ovviamente, una o più scarpe d'oro o di piombo non militino, a fine anno, rose partecipanti, si andranno a cercare i giocatori che seguono nelle varie Gazzetta fino a trovare quello o quelli che appartengono ancora ad una Fantacerimele.

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

L) Il MIGLIOR PORTIERE

- Si considera tale quel giocatore che, con **almeno 17 presenze all'attivo** (la m delle partite giocate) partendo da titolare nella formazione consegnata o dalla pa a qualcuno s.v. o n.g., abbia **subito, in media, meno gol di tutti a partita.** In s parità, si premierà il portiere con la migliore media Magic Cup (comprensiva penalità) o ancora, in caso di ulteriore parità, alle media-voto normali, ossia penalità. Se dovesse persistere parità di punteggi, il premio verrà diviso in parti ug

● Ogni **rigore parato**, inoltre, equivarrà ad un **gol subito in meno** ed andrà ad della media-gol a partita di cui sopra.
Ratio: premiare il portiere che, in media, subisce meno gol a partita, anzichè quel meno in generale (semprechè abbia giocato almeno 17 partite) appare certamente p esempio, chi ha 20 presenze e subisce 20 gol è certamente meglio di chi ne ha 17 20.

M) IL FANTABINGO.

● Verrà premiata la squadra che realizzerà **per prima una "serie" di 10 risult e/o pareggi) consecutivi** durante la stagione in corso.
● Nel caso in cui nessun team raggiunga il numero previsto di risultati positiv oggetto, la somma prevista per il premio non verrà assegnata, ma verrà accant incrementare il Montepremi e potendo, quindi, essere incassata l'anno o gli anni s
● Nel caso in cui 2 o più squadre raggiungano il numero previsto di risultati pos in oggetto nello stesso momento, la somma prevista per il premio verrà assegna realizzato il maggior numero di vittorie; in caso di ulteriore parità, il premio v uguali.
● Il premio sarà di **€ 25,00** e verrà incassato a fine stagione, poichè, come spie 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 imbat*

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

● Dalla stagione 2011-2012, è istituito un nuovo gioco, il "Top Manager", che "**Manager" del Campionato**.
● Il gioco si svolge in "**modalità passiva**", nel senso che non ci sarà bisogno ch debba ricordarsi ogni domenica di "fare qualcosa" (tipo Fantamici), bastando sem segua attivamente il fantacalcio (es. consegnando la formazione, partecipando *ratio* di questa novità, infatti, risiede proprio nel fatto di gratificare il miglior m una maggiore "presenza" da parte di tutti nonchè gestire al meglio le proprie ri dimostrare il proprio "attaccamento".
● I punteggi verranno assegnati secondo la **tabella** NEW che segue. Vincerà chi avr stagione, il punteggio più alto.

ATTIVITA'
Mancata o ritardata consegna della formazione. *N.b. la sanzione non è cumulabile con le altre.*
Assenza aste (1a asta di settembre, 2a e 3a di riparazione). *N.b. un Presidente/Allenatore non è considerato assente, se, 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.*
Se il proprio (c) capitano segna almeno un gol. *N.b. in caso di più di una rete, si assegnerà comunque un unico bonus.*
Se il proprio (r) regista realizza almeno un assist. *N.b. in caso di più di un assist, si assegnerà comunque un unico bonus.*
Se il proprio (mo) marcato prende un voto uguale o maggiore (= o >) rispetto al (mu) marcatore avversario. *N.b. il voto va considerato nella sua "purezza", ossia scevro di bonus e penalità eventuali.*
Se il proprio (mu) marcatore prende un voto maggiore (>) rispetto al (mo) marcato avversario. *N.b. il voto va considerato nella sua "purezza", ossia scevro di bonus e penalità eventuali.*
Mancata e/o errata indicazione del proprio (c) capitano

Mancata e/o errata indicazione del proprio (c) capitano.
Mancata e/o errata indicazione del proprio (r) regista.
Mancata e/o errata indicazione del proprio (mu) marcatore.
Mancata e/o errata indicazione del proprio (mo) marcato.
Media tra i valori di acquisto di tutti i difensori alla fine della prima asta di settembre uguale o inferiore a 5 fml.
Media tra i valori di acquisto di tutti i centrocampisti alla fine della prima asta di settembre uguale o inferiore a 15 fml.
Media tra i valori di acquisto di tutti i trequartisti/ali alla fine della prima asta di settembre uguale o inferiore a 30 fml.
Media tra i valori di acquisto di tutti gli attaccanti alla fine della prima asta di settembre uguale o inferiore a 50 fml.
Vincitore premio Fair-Play.
Per ogni 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 - 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.*
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 - 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.*
Per ogni 25 punti di aumento del valore generale TM finale della propria rosa. Il valore generale finale è dato dalla somma di tutte le compensazioni (valore iniziale - finale) di ciascun calciatore presente in rosa, a fine campionato. *N.b. il bonus, a differenza di tutti gli altri previsti, verrà aggiunto **all'inizio della stagione successiva** e non andrà, quindi, ad essere considerato, per i conteggi di quella in corso.*
Per ogni 25 punti di diminuzione del valore generale TM finale della propria rosa. Il valore generale finale è dato dalla somma di tutte le compensazioni (valore iniziale - finale) di ciascun calciatore presente in rosa, a fine campionato. *N.b. la penalità, a differenza di tutte le altre previste, verrà aggiunta **all'inizio della stagione successiva** e non andrà, quindi, ad essere considerata, per i conteggi di quella in corso.*
Monte ingaggi (somma di tutti i cartellini dei giocatori sotto contratto alla prima asta di settembre) **uguale o inferiore a 100 fml.** "Fair-Play Finanziario"
Monte ingaggi (somma di tutti i cartellini dei giocatori sotto contratto alla prima asta di settembre) **superiore a 100 fml.** "Fair-Play Finanziario"

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

● Il vincitore del premio avrà diritto, come accennato alla lett. C, a **stipula contratto** (1 in più rispetto ai massimo 10 stabiliti dall'art. 2), **valido per tutta l** (ovvio che, se si stipuleranno meno di 10 contratti, non ci si sarà avvalsi di tale o **esclusivamente in un unico ruolo** (semprechè il costo del cartellino del gioca rientri nei parametri e nei limiti indicati dalle tabelle del citato art. 2) e, c **esclusivamente per la stagione immediatamente successiva alla vincita del** In pratica, si avrà la possibilità di "stipulare un contratto in più" e, quindi, "togli mercato" solo per la stagione seguente alla vincita del premio, dovendo, pc necessariamente (semprechè, ovviamente, non si vinca il premio una second rientrare nei massimali per ruolo, previsti dal regolamento.
Es. i Superboys, ad inizio 2014/15, sfruttano l'opzione dell'11esimo contratto (av 2013/14), stipulando un contratto in più a quelli previsti e mettendo sotto contratto 2 (limite massimo di attaccanti "contrattualizzabili"). Indipendentemente dalla du Superboys, ad inizio 2015/16, dovranno "rientrare nei limiti" e, quindi, avere sc attaccanti; dovranno, perciò, rescindere (semprechè non sia scaduto naturalmente stipulati l'anno precedente.

O) IL PREMIO "FAIR-PLAY".
● Dalla stagione 2012-2013, è istituito un nuovo premio, il "Fair-Play", che premi al termine del campionato, totalizzerà il **minor numero di ammonizioni ed es** svolge in **"modalità passiva"**, nel senso che non ci sarà bisogno che ogni ricordarsi ogni domenica di "fare qualcosa" (tipo Fantamici).
● I cartellini da conteggiare sono solamente quelli relativi ai "calciatori titolar consegnata ed a quelli "subentrati dalla panchina", in caso di qualche s.v. o n. domenica per domenica; l'espulsione è sempre considerata come "doppia ammoniz
● In caso di parità finale, si premierà la squadra che avrà subito meno espulsioni. parità, il premio verrà diviso in parti uguali.

* * * * *

ART. 2 Regole d'asta e contratti

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

Premessa:
per facilitare a tutti i partecipanti la comprensione dell'articolo che segue, consulto ***riassuntivo*** *sottostante contenente un piccolo* ***vademecum delle "date da no****quando sta per iniziare un nuovo campionato.*

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

NEW **A)** Il calciomercato iniziale verrà svolto con il metodo dell'**asta pubblica** (dopo l di Serie A, per poter visionare meglio tutti i calciatori, come da atavica consuetudi ogni squadra ad avere una **rosa di 32 giocatori** così suddivisa:
● 5 portieri (3 di una squadra e 2 di un'altra), eccetto 4 squadre che alla fine dell'a

senza un portiere di riserva, ma che usufruiranno, però, del cosiddetto "portiere v
D-bis).
● 9 difensori.
● 8 centrocampisti.
● 4 trequartisti/ali.
● 6 attaccanti.
La partecipazione alla prima asta dovrebbe essere obbligatoria, ma, in casi estrem
Blakbird" 2014/2015), da valutare discrezionalmente dalla Direzione, **chi sia imp**
presiedervi potrà conferire una delega solo ed esclusivamente a persona esterna a

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

A seguito delle "**Modifiche al Regolamento**", deliberate nell'Assemblea Straordin
all'unanimità dei partecipanti (7), i quali rappresentano la maggioranza dei parte
Fantacerimele (12), è stato inserito nel presente Regolamento, senza bisogno di ric
Referendum, il seguente articolo:
B-bis) A partire dalla stagione 2015/2016, ciascuna squadra potrà, al massi
la prima asta [oltre, ovviamente, ai 500 fml che, di diritto, spettano ad ognuna a
200 dei fml "intoccabili" eventualmente residuati.
N.B. Per "intoccabili", si intendono quei fml accumulati negli anni precedenti e de
operazioni di mercato (scambi, prestiti, comproprietà), che non scadono al termin
corso, ma sono utilizzabili per quella seguente.
I **fml** eventualmente **eccedenti non** andranno **perduti** e potranno, in ogni caso,
tutti gli usi consentiti dal regolamento (per esempio, per le operazioni di mercato e
riparazione), ma solo a partire dal termine dell'asta in oggetto; essi, inoltre, **non** v
considerati ai fini delle operazioni matematiche di addizione e sottrazione
da contratti, rescissioni, riscatti e comproprietà.
Esempio: la Illy Goal ha accumulato, al termine del campionato 2014/15, ben 350
utilizzare per la stagione 2015/16, ai quali dovranno, ovviamente, aggiungersi i 50
di iscrizione ogni anno. La Illy Goal avrà a disposizione un budget complessivo di 8
utilizzarne, per la prima asta 2015/16, al massimo 700! I restanti 150 fml, chiarame
come meglio crede, ma solo dopo la chiusura dell'asta. Dai 700 fml di partenza (e n
dovrà sottrarre, poi, i costi dei contratti, dei riscatti e delle comproprietà ed aggiunge
rescissioni, dei riscatti e delle comproprietà.

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

D) L'organizzatore (o un banditore esterno, se disponibile) si assumerà il compito
dei calciatori e, in seguito all'estrazione di una lettera, si procederà, per ogni ruolo
portiere, per cui varranno regole d'asta differenti - cfr. lett. D-bis -), seguendo l'ord
successivo alla lettera estratta (non si comincia, quindi, necessariamente dalla let
Un banditore (persona esterna, se disponibile) determinerà l'assegnazione dei calc
Se uno o più giocatori (che qualsiasi Presidente del Fantacerimele ritenga faccia p

Se uno o più giocatori (che qualsiasi Presidente del Fantacerimele ritenga faccia p
rose delle 20 squadre di serie A) non sono inseriti nella lista della Gazzetta utilizza
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 d
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 sq
riserva, di un'altra squadra), eccetto 4 squadre che alla fine dell'asta rimarranno
di riserva, ma che usufruiranno, però, del cosiddetto "**portiere virtuale**".
1● Essendo, appunto, 20 i portieri titolari della serie A ed avendo, invece, le 12 squ
Fantacerimele bisogno di un totale di 24 portieri titolari, i "4 portieri virtuali" gara
comunque, un voto alla squadra: un "**4 politico**" quando il 1° non gioca (semprec
p.v. in panchina) o quando si schiera il p.v. come portiere titolare.
2● Detto portiere è previsto **solo per le uniche 4 squadre che rimarranno, alla
senza portieri di riserva.** Non essendo possibile schierare il p.v. nei moduli di for
Fantagazzetta, la Direzione si farà carico, per dette squadre, di acquistare 2 porti
rimasti liberi sul mercato, al solo fine di consentire al programma di Fantagazzett
file delle le rose. Ovviamente, schierare uno di essi (in panchina o tra i titolari) equ
"portiere virtuale", i cui punteggi verranno conteggiati per la giornata in oggetto. *
*(Chievo) come portiere virtuale; se decido di schierarlo, il suo punteggio sarà sempr
indipendetemente da quello suo ottenuto in realtà.
3● Il costo del portiere virtuale è, ovviamente, di **1 fml** (come previsto dalla lettera
articolo).
4● L'**asta** dei portieri si svolgerà **in base alla squadra di appartenenza del sing
**in base al nome del calciatore e, quindi, il "pacchetto portieri" acquistato r
fino al termine della stagione, eccetto che nel caso di prestiti e/o scambi.
*es. se ho i portieri di Napoli e Lazio ed uno dei 5 cambia squadra durante l'anno, ri
*il "pacchetto Napoli" e il "pacchetto Lazio", scartando quello che ha cambiato maglia
co.7) e acquistandone uno libero appartenente al Napoli o alla Lazio.
L'organizzatore, cioè, dopo aver provveduto all'estrazione di una lettera e proceder
l'ordine alfabetico successivo alla lettera estratta, non leggerà la lista dei portieri,
meno, nel caso in cui uno o più team abbiano messo sotto contratto il portiere) sq
Questa scelta ha come *ratio* quella di evitare *in primis* il rischio di avere, inizialme
stessa squadra di serie A in diverse squadre del Fantacalcio e, inoltre, che i "furbe
la riserva di un team della serie A (puntando sul fatto che in pochi rilancerebbero)
accaparrarsi anche il titolare di quella squadra all'atto della scelta dei tre portieri
5● Al fine di consentire ad ognuno di avere almeno 1 portiere titolare, **nel momen
l'asta, ci si "aggiudica una squadra", non si potrà "fare asta" per un'altra squ
quando tutti i 12 partecipanti non abbiano fatto altrettanto**, nè si potrà, ovvi
per una squadra già "aggiudicata".
6● Ovviamente, non potranno "fare asta", fino a quando tutti i partecipanti non a
"pacchetto-portiere", nemmeno coloro che avranno confermato uno o più portieri
precedente (possibilità concessa, in seguito all'approvazione del Referendum 2013
7● Solo dopo che verranno "aggiudicate" tutte le 20 squadre della serie A, ogni sin
dovrà:
a) se si è "aggiudicato" 2 squadre, dichiarare di quale delle 2 vorrà tre portieri e di
vorrà soltanto 2. Dovrà, poi, imputare ad uno solo dei 3 e ad uno solo dei 2 i fml s
2) per la squadra (pagando, ovviamente, gli altri 1 solo fml cadauno - da sottrarre
l'aggiudicazione della squadra -).

Esempio: se ci si "aggiudica" il Napoli a 25 fantamilioni e la Juventus a 40, si potrà .
prendere i tre portieri dell'una o dell'altra; se, sempre per ipotesi, si dovesse sceglie
dovrà decidere se attribuire 23 fantamilioni a Rafael, Andujar, Colombo o chi per es
conseguenza, 1 fml ognuno degli altri due); stessa procedura per i 2 portieri di riser
b) se si è "aggiudicato" 1 squadra, scegliere soltanto i tre portieri di quest'ultima e solo di essi i fml spesi (il totale meno 2) per la squadra (ovviamente, in questo caso disposizione il cosiddetto "portiere virtuale" come portiere di riserva).
Esempio: se ci si "aggiudica" il Napoli a 25 fantamilioni, si dovrà soltanto decidere s fantamilioni a Rafael, Andujar, Colombo o chi per esso (pagando, di conseguenza, 1 ognuno degli altri due);
c) se un partecipante dichiara di volere i tre portieri di una squadra che si è "aggiu meno di 3 fml, i tre portieri della squadra scelta varranno, comunque, 1 fantamili lett. C art. 2).
8● Se, **per effetto del mercato**, una squadra si trovasse ad avere (tra i 3 o i 2 po team di serie A) **2 o 3 portieri di diverse squadre di serie A** (il p.v. equivale ad u necessariamente scartarne (o svincolare d'ufficio se trattasi di portiere prestato o immediatamente e senza attendere il prossimo mercato di riparazione 1 o 2 ed ac di 1 fml - semprechè non si debba fare un asta con qualche altra squadra interess trovatasi nelle stesse condizioni -), un altro\i, libero\i sul mercato (se c'è) e la cui appartenga già a qualche altro fantallenatore), facendo in modo che i 5 portieri in a 2 squadre di serie A diverse.

E) Un banditore (persona esterna, se disponibile) determinerà l'assegnazione dei c

F) Quando un "allenatore" è nell'impossibilità di rilanciare (crediti insufficienti, gi ruolo completati) deve ritirarsi dalle contrattazioni per il giocatore.
In qualsiasi momento della stagione e, comunque, non oltre la data fissata per la campionato successivo a quello in corso, chiunque abbia un interesse di qualsias rilevare un eventuale **errore nel computo dei crediti (fml) residuati** a ciascuna un'asta e l'altra. Nel caso in cui, per effetto di questo errore, ci si dovesse trovare avere speso più fml di quanti se ne possedessero (cioè, in pratica, sono stati acqui senza avere i crediti sufficienti), si avrà un saldo negativo, il quale potrà essere co successiva, se si tratta di un'asta di riparazione (in questo caso, ovviamente, il sal eventualmente essere azzerato, acquistando i necessari fml). Viceversa, cioè nel c nessuna asta di riparazione vengano acquistati i crediti utili, si comincerà il pros con un saldo negativo (alla prima asta del torneo seguente, quindi, dovranno esse debito). *Es. se accumulo un debito di 40 fml nel 2012/ 13, non "sanato" in nessuna comincerò l'asta del 2013/ 14 con -40fml da sottrarre al credito generale residuo.*

G) Nel caso non partecipino una o più persone al torneo 2014-2015, coloro che su acquisiranno anche la o le squadre, a secondo dell'ordine cronologico di sostituzio

H) Dalla stagione 2009-10 è entrato in vigore, in sostituzione delle conferme, il **reg**
1● **Oltre le soglie** indicate in tabella (cfr. schema alla fine dell'articolo) **non è pos contratto a nessun calciatore**.
2● I contratti che si intendono effettuare *ex novo* e/o semplicemente confermare d **comunicati entro e non oltre 5 giorni prima della prima asta di settembre** (entro il 4 settembre 2016), pena l'impossibilità di farne e la conseguente rescissio

eventualmente riscattati e per cui non è stata comunicata la durata del contratto messi sotto contratto al massimo della durata prevista per ognuno di essi).

NEW 3● La stipula di ogni **contratto nuovo** (cioè quello fatto firmare ad inizio di ogr fantacalcistico, *rectius* a settembre, non quello già in essere) sarà possibile **solo se calciatore in oggetto sia presente nella Lista Mantra e non abbia cambiato eccezione, come già previsto per la stagione in corso, dei trequartisti / ali, immmediatamente contrattualizzabili in base agli scaglioni indicati).** Cioè, contrattualizzati i centrocampisti e/o attaccanti del 2015/16 aventi, come primo Mantra nel 2016/17, quello di Trequartista e/o Ala; infatti, il loro non è un "camb *tout court*, bensì un vero e proprio "nuovo ruolo" per effetto del sistema di gioco di A partire dalla stagione 2017/18, ovviamente, il ruolo di trequartista / ala sarà c gli effetti un ruolo a se stante (non più, quindi, "nuovo") e varranno le classiche re impossibilità di confermare un calciatore che lo abbia cambiato.

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

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

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

4● Nel caso diverso, invece, in cui un **calciatore** sia **già sotto contratto** (faccia, q della rosa) **e cambi ruolo** prima della scadenza dello stesso, potrà **rimanere sott** si vuole optare per una rescissione - obbligatoria se il suo nominativo non è più p Mantra-), ma nel nuovo ruolo semprechè venga mantenuto inalterato il numero m previsti, appunto, per il ruolo in oggetto.

Se, quindi, già si ha il numero massimo di calciatori sotto contratto in un determi voglia confermare il contratto del giocatore in oggetto, si dovrà, evidentemente, res altro.

Esempio: se il difensore X, sotto contratto fino al 2012, cambia ruolo sulla lista magic della Gazze diventando un centrocampista, ma si hanno già 4 centrocampisti sotto contratto, si dovrà, semprec 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, detratto dai 500 fml iniziali il prezzo d'acquisto di ognuno di essi prendendo, ovvia riferimento i costi del torneo precedente.

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

6.1● Infatti, per effetto di referendum, a partire **dalla stagione 2013/2014**, **la pa totale finale eventualmente residuata dai 500 fml iniziali** che ogni squadra r per affrontare l'asta **verrà dimezzata**; ne verrà, cioè, a scadere la metà; in caso di si effettuerà un arrotondamento per eccesso. In pratica, se, entro la fine del torne verranno spesi tutti i 500 fml, verrà sempre dimezzata la parte restante (n.b. la fo i crediti eventualmente da dimezzare è la seguente: residuo I^ asta meno fml "int

Esempio: se, a fine stagione, rimangono 100 fml (di cui 10 ricevuti per una qualsias mercato e 10 ricevuti per la vincita di un premio), ne conservo 60; infatti, essendo "i incassati tra scambio e premi, avanzano 80 fml, che, devono essere dimezzati e div

40, i quali, aggiunti a quei 20 "intoccabili", diventano 60;
se rimangono 81 (sempre unicamente dei 500 ricevuti a settembre e non spesi), con
6.2● **I crediti, invece, derivanti dalle operazioni di mercato** (scambi, prestiti, compensazioni, contratti, ecc..) **e/o dai premi previsti in fml** non verranno inta caso e resteranno, dunque, **sempre cumulabili negli anni**.
Esempio: se, in uno scambio oneroso o per la vincita di un premio, la squadra X rice soldi non scadranno e andranno, quindi, ad incrementare il patrimonio della squad
7● **I crediti (fml) acquistati durante le "aste di riparazione"**, invece, **scadrann stagione in corso**, non potendo, ovviamente, essere utilizzati (n.b. da chi li ha ac da chi li abbia eventualmente ricevuti nell'ambito di un'operazione di mercato) pe
Esempio: se, al termine dei mercati di riparazione, una squadra avrà un credito res 60 dalla prima asta, perderà quei 20 fml di differenza, in quanto non spesi nel cam
Esempio: se, invece, una squadra riceve, per qualsiasi operazione, dei fml provenie qualcun altro, potrà certamente usufruirne in futuro: X paga 5 fml (frutto delle "bust aveva credito residuo) per avere il prestito del giocatore Z alla squadra Y; quest'ulti somma e potrà sfruttarla in futuro.
8● I contratti di ogni singolo calciatore avranno una **durata minima di 1 anno e seconda del prezzo d'acquisto (in base, poi, allo scaglione di riferimento) e ovviamente, dalla stagione successiva a quella dell'acquisto** (cfr. tabella).
Esempio: se, al termine della stagione 2009/10, si decidesse di confermare un cen 30 fml per 2 anni, il contratto scadrebbe, ovviamente, alla fine della stagione 2011/
NEW 9● Sarà **possibile "mettere sotto contratto"** (e tenere, poi, sotto contratto nel **un massimo di 1 portiere (pacchetto-portiere), 4 difensori, 3 centrocampist ala e 2 attaccanti** (cfr. tabella); uno in più, sempre entro i parametri stabiliti dal regolamento ed in un unico ruolo, nel caso di vincita del "Top Manager".
Gli esempi sono molteplici e non vale la pena riportarli tutti, se non un solo caso l ipotesi, una squadra "mette sotto contratto" 4 difensori per 3 anni a decorrere dal potrà, ovviamente, fare nessun altro contratto ad alcun difensore fino a quella da decida di rescinderne qualcun altro).
9.1● Per effetto del Referendum, dal 2013/14, sarà possibile (al termine della stagi il contratto anche al portiere (più precisamente, sarà possibile contrattualizzare u portiere"). Ai fini della stipula del nuovo contratto, si dovrà fare **riferimento al co cartellino del giocatore e non del "pacchetto-portiere"**.
Se si acquista, entro determinate soglie, un portiere e se, durante il campio non lo si cede a titolo definitivo, sarà possibile "confermarlo" (al prezzo di ac se è stato pagato al massimo 5 fml; per 2 anni, se è stato pagato al massimo 10, e stato pagato al massimo 15. Oltre tali limiti, ovviamente, il calciatore non sarà "c
Es. per il 2013/14, la squadra X acquista il "pacchetto-Juventus", composto da 3 p 17 fml. Come previsto dal regolamento, imputa 15 fml a Buffon. Potrà scegliere di f della durata di 1 anno e, per l'effetto, fare il contratto anche al 2° e 3° (o anche ad u portiere della Juventus, per il 2014/15.
In pratica, **si potrà contrattualizzare un solo portiere** e, ovviamente, acquistar vigenti, il (1) o i (2) portieri della squadra, a cui appartiene il giocatore "confermat così da avere un "pacchetto-portiere" sotto contratto.
Se si sceglie il "pacchetto" a 2 portieri e, in sede d'asta, non si riesce ad acquistare "pacchetto" da 3 portieri (n.b. e, quindi, bisogna prendere il portiere virtuale), allo al costo di 1 fml, prendere il terzo portiere della squadra di cui si possiede il pacch aggiungervi, poi, il p.v..
N.b. **il portiere "contrattualizzabile" potrà essere solo ed esclusivamente qu**

imputato il prezzo maggiore, all'interno del "pacchetto-portiere".

Se già si ha un portiere sotto contratto, si potrà "contrattualizzare" (e, quindi, segno di spunta di colore verde) solo ed eventualmente l'altro o gli altri della squa non è sotto contratto; non sono, dunque, "contrattualizzabili" i portieri facenti pa portiere" confermato.

Es. per il 2013/14, la squadra X acquista il "pacchetto-Juventus", composto da 3 portieri, spendendo 17 fml. Dovrà, secondo le ad uno dei 3 ed 1 fml ad ognuno degli altri 2. Solo il calciatore, quindi, pagato 15fml, sarà contrattualizzabile e ciò per evitare ch Buffon, 15 a Storari e 1 a Rubinho per fare, poi, il contratto di 3 anni a Buffon.

Es. se ho il pacchetto Inter (3 portieri) e quello del Chievo (2 portieri) ed ho sotto contratto Berni (Inter) a 4 fml e Handanovic e Ca potrò, ovviamente, indicare col segno di spunta verde (quindi rendere "contrattualizzabile) nè Handanovic nè Carrizo, ma sicuram "contrattualizzabili", semprechè rientrino nei limiti, i portieri del Chievo.

Casi-limite:

a) "pacchetto-portiere" pagato 3 o 2 fml: la squadra in oggetto dovrà, comunque, indicare quale dei 3 o dei 2 portieri debba quello potrà eventualmente fare il contratto, a fine stagione; i portieri "contrattualizzabili possono essere 1 o 2, ma, se già ovviamente resta "contrattualizzabile" solo l'altro.

b) 2 o più portieri confermabili (appartenenti a squadre diverse del fantacerimele), per effetto del mercato estivo, militano n A: avrà diritto di prelazione la squadra a cui appartiene il portiere con il cartellino più alto; a parità di prezzo, avrà diritto meglio piazzatasi in classifica generale, al termine del torneo precedente.

A partire dalla stagione 2015/16, se il portiere "confermabile" non è, secondo la Gazzetta dello Sport, il portiere titolare dell appartiene, non potrà essere messo sotto contratto il relativo "pacchetto-portiere". Il 1° portiere di un team di Serie A, seco la quotazione più alta (rispetto agli altri portieri della squadra in oggetto) sulla Magic-list utilizzata per la prima asta.

Es. "Casi Andujar, Brkic e Andujar 2014/15:

se ho Andujar a 4, che, all'epoca dell'acquisto, era il portiere titolare del Catania e, nella nuova stagione, è il portiere di riserva d C.Rafael (il quale, secondo la Magic-list, vale 15 ed è, secondo la Rosa ed almeno inizialmente, il portiere titolare), non potrò ave Napoli; la ratio sta nel fatto che non c'è stata alcuna bravura da parte mia e, per un puro colpo di fortuna, mi troverei ad avere il pur non avendo puntato su C.Rafael, ma su Andujar!

Stesso discorso nel caso di Brkic.

Se ho Brkic a 3, che, all'epoca dell'acquisto, era il portiere titolare dell'Udinese e, nella nuova stagione, è il portiere di riserva sem di Scuffet (il quale, secondo la Magic-list, vale 11 ed è, secondo la Rosa ed almeno inizialmente, il portiere titolare), non potrò ave dell'Udinese; la ratio sta nel fatto che non c'è stata alcuna bravura da parte mia e, per un puro colpo di fortuna, mi troverei ad a dell'Udinese, pur non avendo puntato su Scuffet, ma su Brkic!

Se ho Berni a 4, che, all'epoca dell'acquisto, era il portiere titolare del Torino e, nella nuova stagione, è il portiere di riserva dell'I Handanovic (il quale, secondo la Magic-list, vale 18 ed è, secondo la Rosa ed almeno inizialmente, il portiere titolare), non potrò dell'Inter; la ratio sta nel fatto che non c'è stata alcuna bravura da parte mia e, per un puro colpo di fortuna, mi troverei ad avere dell'Inter, pur non avendo puntato su Handanovic, ma su Berni!

10● Se si decide di "mettere sotto contratto" un calciatore, si potrà scegliere la dur che si preferisce, semprechè, ovviamente, il prezzo d'acquisto consenta di stipular tabella).

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

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

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

In questo caso verrà fatta **una differenza tra il valore reale del calciatore (cio a inizio anno per l'acquisto del suo cartellino) ed il valore potenziale (cioè i dalla magic-list della Gazzetta dello Sport al momento della rescissione del aumentato, però, della metà;** il riferimento sarà, ovviamente, come sopra, l'ulti pubblicata e, quindi, se, al momento della rescissione, l'ultimo giornale di riferime nome del calciatore in oggetto, si andrà a cercarlo nelle Magic-List precedentemen Campionato, finchè non si trova; la *ratio* di questa raddoppio risiede nella necessit plusvalenze, dato che la Gazzetta, per la "sua" asta parte da 250 fantamilioni, me Fantacerimele si parte da 500.

Esempio: se si decide di rescindere il contratto ad un calciatore che si è pagato 30 momento in cui si opta per la rescissione, vale 20 nella Magic-list della Gazzetta (qu considerato il raddoppio), la squadra in questione avrà diritto ad incassare una diff

13● **Se il valore potenziale è maggiore di quello reale, la differenza risultant compensazione verrà assegnata alla squadra rescindente; nel caso inverso**

sottratta.
In pratica, come nel calcio reale, un investimento verrà valutato come proficuo o r
delle proprie strategie di mercato.
14● **Se la compensazione sarà "negativa", i crediti mancanti verranno detra
iniziale dell'asta**.
15● Ovviamente, le rescissioni possono essere operate soltanto quando sono apert
calciomercato (non essendo possibile fare questo tipo di movimento di mercato in
momento del campionato), ossia in occasione delle aste (la prima o quelle di ripara
comunicate **entro e non oltre 1 giorno prima di esse**, pena l'impossibilità di far
Ciò al fine di mettere in condizione tutti i Presidenti di conoscere il budget di ciasc
sufficiente anticipo rispetto alla data fissata per le aste.
15.1● Se il giorno di un'asta di riparazione dovesse coincidere con quello della cons
formazioni:
- le rescissioni effettuate il giorno antecedente avranno certamente validità, ma i g
potranno comunque essere schierati in campo per il turno in oggetto (si giochereb
uno o più giocatori in meno a disposizione).
- dovranno essere regolarmente inviate le formazioni entro i limiti prestabiliti e tu
effettuate durante e dopo l'asta avranno efficacia a partire dal turno seguente l'as
16● Una volta **rescisso un contratto, il calciatore in oggetto**, al fine di evitare
esso solo allo scopo di ottenere immediate plusvalenze, **non potrà essere riacqui
sessione di mercato**, ma solo, purchè sia rimasto "libero" sul mercato, nella suc
*Esempio: se, entro i termini previsti, viene rescisso il contratto ad un proprio attacca
asta di riparazione, quest'ultimo, se non sarà acquistato da nessun'altra squadra e
ha "tagliato" voglia per qualsiasi motivo riaverlo in rosa, potrà "riprenderselo" solam
successiva asta, cioè, la 2a.*

Ecco la **TABELLA** di riferimento:

Ruolo	**Scaglione (prezzo d'acquisto in FML)**	**Durata del con (con decorrenza dalla stag quella dell'acq**
Portieri	1-5	Il contratto può avere una du anni
	6-10	Il contratto può avere una du anni
Massimo 1 contratto	11-15	Il contratto può avere una du anno
	Oltre 15	Il calciatore non può essere n contratto
Difensori	1-10	Il contratto può avere una du anni
	11-20	Il contratto può avere una du anni
Massimo 4 contratti	21-30	Il contratto ha una durata m
	Oltre 30	Il calciatore non può es contratto

Centrocampisti	1-20	Il contratto può avere una d anni
	21-35	Il contratto può avere una d anni
Massimo 3 contratti	36-50	Il contratto ha una durata m
	Oltre 50	Il calciatore non può es contratto
Trequartisti/Ali	1-30	Il contratto può avere una d anni
	31-50	Il contratto può avere una d anni
Massimo 1 contratto	51-70	Il contratto ha una durata m
	Oltre 70	Il calciatore non può es contratto
Attaccanti	1-40	Il contratto può avere una d anni
	41-70	Il contratto può avere una d anni
Massimo 2 contratti	71-100	Il contratto ha una durata m
	Oltre 100	Il calciatore non può es contratto

H-bis) Movimenti dei calciatori con e senza contratto.

Premessa: per una migliore comprensione dei numeri seguenti, si consiglia un'attenta lettura dell'

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'e carriera) prima della scadenza di esso, si dovrà fare ricorso alla compensazione quello potenziale secondo i criteri di cui sopra (prendendo come riferimento i d "utile" della Gazzetta, cioè l'ultima in cui compariva il suo nome) e si dovrà rimp cui ci si dovesse trovare nella condizione di non avere, in cassa, gli fml necessari p operazione, si avrà un saldo negativo, il quale potrà essere compensato nell'as tratta di un'asta di riparazione (in questo caso, ovviamente, il saldo negativo p essere azzerato, acquistando i necessari fml). Viceversa, cioè nel caso in cui riparazione vengano acquistati i crediti utili, si comincerà il prossimo campio negativo (alla prima asta del torneo seguente, quindi, dovranno essere scalati i f analogia a quanto previsto dalla lett. F dell'art. 2. *Es. se accumulo un debito di - non "sanato" in nessuna asta di riparazione, comincerò l'asta del 2016/17 con - 4 credito generale residuo.*

NEW Se, invece, è **senza contratto**, in qualunque momento della stagione lasce concesso alla squadra rimasta senza il giocatore, un bonus (in fml "cumul (arrotondabili per eccesso) del valore di acquisto - cartellino (nb. non della quotaz e sarà possibile rimpiazzarlo durante le sedute di mercato previste.

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

Se un calciatore sotto contratto viene scambiato a titolo definitivo, **il c automaticamente efficacia** senza, però, ricorrere alla compensazione tra valore

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

Se un calciatore sotto contratto viene scambiato a titolo provvisorio (prestiti), **il**

integro se il prestito è gratuito senza riscatto od oneroso senza riscatto c esercitato, mentre perderà automaticamente efficacia (senza compensaz potenziale), invece, nel caso in cui verrà esercitato il riscatto.

* * * * *

ART. 3 Aste di riparazione

A) Si effettueranno **due aste di "riparazione"**, orientativamente prima dell'ap 2017) e dopo la chiusura del calciomercato reale (31 gennaio 2017):
● **la prima, venerdi 16/12/2016**, ossia prima dell'inizio della 15a giornata del F
● **la seconda, venerdi 17/02/2016**, ossia prima dell'inizio della 23a giornata (seconda data utile per poter utilizzare la lista aggiornata dopo la chiusu riparazione di gennaio della serie A).

B) Le 3 aste che si svolgeranno durante il corso dell'anno verranno effettuate **e giorni di venerdi o di sabato** (nel caso di mancato accordo, sarà compito dell'or discrezionalmente e tenendo conto delle sue reali disponibilità, il giorno e l'ora dec in un giorno diverso).
Solo durante le suddette aste sarà possibile effettuare i movimenti di mercato prev

C) Le aste di riparazione si svolgeranno con lo stesso metodo e con le stesse rego estivo-autunnale.
La partecipazione ad esse non è obbligatoria (come sarebbe preferibile per l'as quindi, **chi sia impossibilitato** a presiedere alla o alle sedute fissate e non abb delega, **potrà, entro e non oltre il giorno seguente l'asta di riferimento** (s non oltre il termine massimo per la consegna delle formazioni) **e semprechè il propria quota sia regolare, acquistare i calciatori "rimasti liberi" sul me** l'Organizzatore e comunicandogli le proprie scelte entro il suddetto limite tempora Per poter sfruttare tale ultima possibilità, però, bisogna comunicare in Direzion sarebbe inteso scartare all'asta (se personalmente presenti o per delega), ch liberamente acquistabili dagli altri partecipanti.

D) Ogni squadra avrà a disposizione **solamente i fantamilioni rimasti al calcio**
● Nel caso non ne possegga (o, pur possedendone, voglia incrementare la p economica) e voglia comunque partecipare all'asta, dovrà versare **€ 1,00 per ogn** disporre (cfr. anche art. 2 lett. H co. 7) e tutti gli acquisti effettuati verranno "im contenuto delle buste.
● L'offerta rimarrà segreta fino all'apertura delle buste che vi saranno consegnat prima delle aste.
NEW ● Dalla presente stagione, per dare al termine "riparazione" un valore quanto alla realtà nonchè per risolvere definitivamente il problema delle "buste" dei c.d. cioè, composte da due elementi), verrá attuata, per le aste di riparazio **Condizionato"**. Ogni squadra, cioè, potrá acquistare un massimo di fml utiliz oggetto, a seconda della propria posizione in classifica nella giornata immediat all'asta di riparazione. Il tutto in base alla tabella che segue:

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

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

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

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

G) Quando una squadra si aggiudica un giocatore, dovrà scartarne un altro questi diventerà un calciatore libero e dunque potrà essere chiamato come oggett Ciascun partecipante potrà anche, a differenza della prima asta di settembre dov come da consuetudine consolidata, questa operazione, anche "riscartando" ur acquistato oppure "riacquistando" un giocatore appena scartato o, ancora, sca per poi tentare di riprenderlo magari ad un costo inferiore, se ne ravvisi l'oppo esclusivamente alla presenza di tutti i partecipanti presenti, in modo che, appur possibilità di "fare asta" sul o sui calciatori in oggetto.

H) Cedere (quindi, scartare) un giocatore sotto contratto entro i termini prev fuori da essi, cioè in sede d'asta, questi calciatori non potranno più essere **rescindere il suo contratto** (cfr. art. 2 lett. H).
Se uno o più giocatori non è inserito nella lista della Gazzetta utilizzata per l'as obbligatoriamente essere sostituito.

I) Non è possibile, invece, cedere (quindi, scartare) un calciatore prestato a quanto la sua posizione andrà risolta a fine stagione o inizio torneo successivo.

L) Solo al termine dell'effettiva asta (ossia dalla fine della lettura del materialmente, è terminata l'asta), sarà possibile effettuare le operazioni previste **prestiti**).

* * * * *

ART. 4 Formazione

Premessa:

per facilitare a tutti i partecipanti la comprensione dell'articolo che segue, consulto ***riassuntivo*** *sottostante contenente un piccolo* ***vademecum delle "cose da no 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 uom

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

B) La formazione dovrà pervenire all'organizzatore, in uno dei modi suindica qualsiasi altro giorno fissato in caso di turni o anticipi infrasettimanali)(o in qu fissato in caso di turni o anticipi infrasettimanali) **entro un'ora prima del eventuali anticipi**(sia che si vogliano impiegare i calciatori impegnati in essi, che (sia che si vogliano impiegare i calciatori impegnati in essi, che nel caso contrari **di anticipi, di domenica** o in qualsiasi altro giorno fissato in caso d infrasettimanali) sempre entro un'ora prima del calcio d'inizio delle partite.(o in qu fissato in caso di turni o anticipi infrasettimanali) sempre entro un'ora prima del partite.

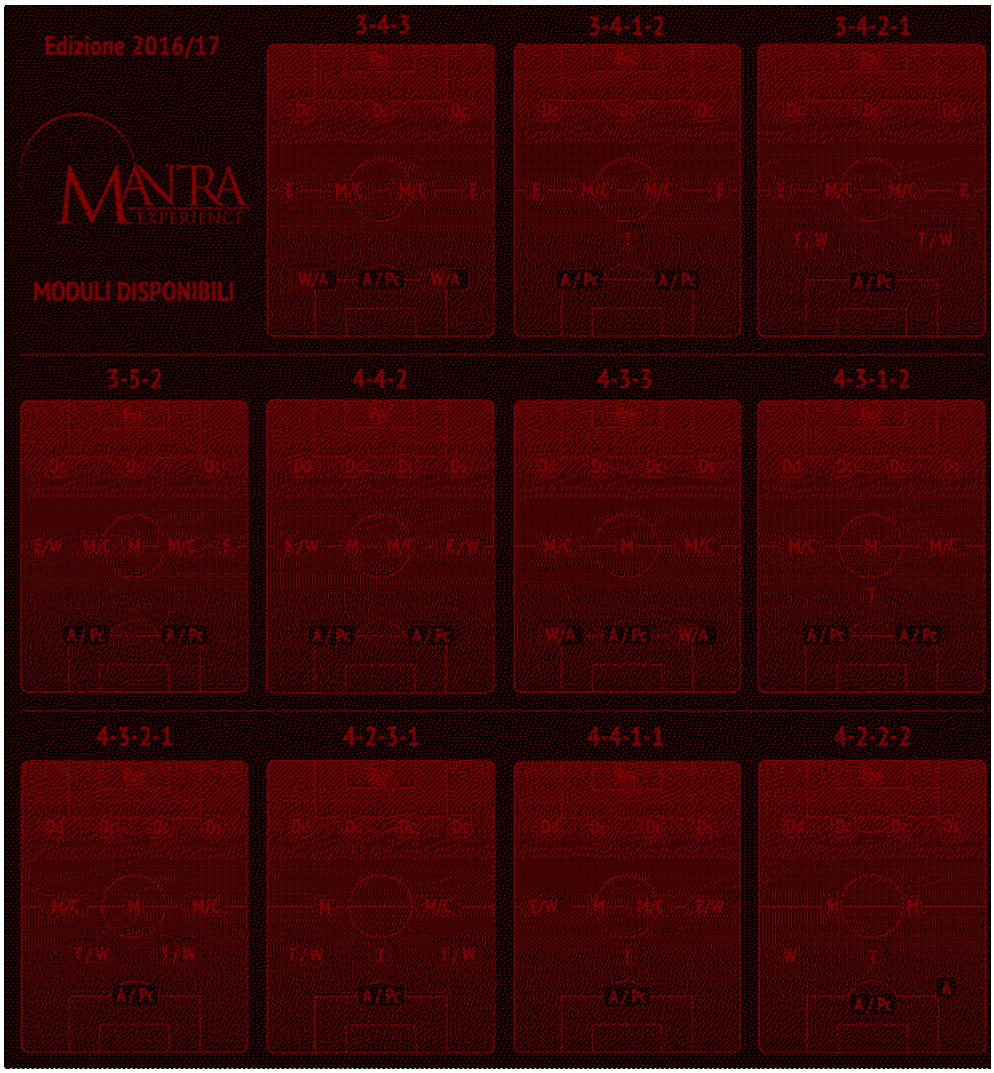
Nel caso, quindi, in cui vengano disputati turni infrasettimanali, circa la consegn verranno applicati, per analogia, gli stessi criteri sopra riportati.

C) In caso di contestazioni (da parte di chiunque abbia un interesse di qualsiasi g conteggi effettuati manualmente dalla Direzione, esse dovranno essere effe decadenza, entro i tre turni successivi a quello in oggetto (non oltre, ovviamente, la consegna delle formazioni della giornata suddetta). Viceversa, l'errore si riterrà più correggibile.

D) Ognuno dei partecipanti al torneo potrà **visualizzare qualsiasi formazione** a direttamente **dall'apposito link "Formazioni" nella propria pagin** **http://leghe.fantagazzetta.com/fantacerimele**

NEW **E)** La formazione dovrà essere composta da **11 titolari e 12 riserve** (2 calciatori di qualsiasi ruolo ed inseriti in qualsivoglia ordine), secondo le regole di gioco denominato Mantra.

NEW **F)** I **moduli consentiti** sono:



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

● Al calciatore che, contraddistinto dalla lettera ©, realizzi 1 gol (partend formazione consegnata o dalla panchina se subentra a qualcuno s.v. o n.g.), verrà in più per ogni rete effettuata (oltre al +3 già previsto).

● Nel caso in cui nella formazione consegnata **non** venga **indicato** il © (o ne ve uno), la squadra non ne sarà privata, ma si andrà a cercarlo a ritroso nelle pr fino a quando non venga trovato un "capitano" che sia anche titolare nella forma in oggetto.

● Se il "capitano" **non gioca** (o prende un s.v.), si andrà a cercarlo in primis nella inviata, partendo dall'ultimo attaccante della formazione titolare e, procedendo fino al portiere finchè non si trova un giocatore che possa essere "insignito della fa In subordine, si andrà a cercarlo tra i calciatori eventualmente subentrati dalla p Esempio: se si gioca con 3-4-3 e non gioca il giocatore n. 11 contraddistinto dalla loc l'attaccante n. 10, poi, il n. 9, poi il centrocampista n. 8, il n. 7, il n. 6, il n. 5... e, infine, subentrati dalla panchina.

● Potrà essere scelto, come "capitano", anche chi già è stato nominato "regista".

H) All'atto della consegna della formazione, un giocatore dovrà essere nominatoo **ossia contrassegnato dalla lettera** ®.

● Al calciatore che, contraddistinto dalla lettera ®, realizzi 1 assist (partenc formazione consegnata o dalla panchina se subentra a qualcuno s.v. o n.g.), verra in più per ogni assist effettuato (oltre al +1 già previsto).
● Nel caso in cui nella formazione consegnata **non** venga **indicato** il ® (o ne ve uno), la squadra non ne sarà privata, ma si andrà a cercarlo a ritroso nelle pr fino a quando non venga trovato un "regista" che sia anche titolare nella formazic oggetto.
● Se il "regista" **non gioca** (o prende un s.v.), si andrà a cercarlo in primis nella inviata, partendo dall'ultimo attaccante della formazione titolare e, procedendo 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 p 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 loc l'attaccante n. 10, poi, il n. 9, poi il centrocampista n. 8, il n. 7, il n. 6, il n. 5… e, infine, c subentrati dalla panchina.
● Potrà essere scelto, come "regista", anche chi già è stato nominato "capitano".

I) All'atto della consegna della formazione, si dovrà scegliere chi, **tra i propri dif campo, andrà a marcare un attaccante avversario, "marcatore a uomo", e attaccanti schierati in campo, dovrà essere il "marcato" dal difensore avver**
● Se il difensore nominato "marcatore a uomo", indicato con la locuzione **"mu"**, alto rispetto all'attaccante "marcato", indicato con la locuzione **"mo"**, verrà det squadra avversaria dal punteggio di giornata.
● Nel caso in cui sia l'attaccante "marcato" ad ottenere un voto più alto, non ver punto alla squadra di appartenenza del difensore "marcatore a uomo".
● Il voto è considerato nella sua "purezza", ossia scevro di bonus e penalità eventu Esempio: difensore = voto 6+3-0,5; attaccante=voto 7+1a+0,5; vincerà ovviamente,
● Se il **"marcatore a uomo" non gioca** (o prende un s.v.), si andrà a cerca formazione titolare inviata, partendo dall'ultimo difensore e, procedendo a ritros primo difensore finchè non si trova un difensore "mu".
In subordine, si andrà a cercarlo tra i difensori eventualmente subentrati dalla pa Esempio: se si gioca con una difesa a 3 e non gioca il giocatore n. 4 contraddistinto dalla loc "mu" il difensore n. 3, poi, il n. 2 e, infine, quello/i eventualmente subentrati dalla panchina.
● Se il **"marcato" non gioca** (o prende un s.v.), si andrà a cercarlo in primis nella inviata, partendo dall'ultimo attaccante e, procedendo a ritroso, arrivan centrocampista finchè non si trova un attaccante o un centrocampista "mo". In su cercarlo tra tra gli attaccanti ed i centrocampisti eventualmente subentrati dalla Esempio: se si gioca con un attacco a 3 ed un centrocampo a 4 e non gioca il giocatore n. 1 locuzione "mo", diventerà "mo" l'attaccante n. 10, poi, il n. 9, poi il centrocampista n. 8, il n. 7 quello/i eventualmente subentrati dalla panchina.
● Nel caso in cui nella formazione consegnata **non** venga **indicato il "mu" o il "m** vengano indicati più di uno), la squadra non ne sarà privata, ma si andrà a cer precedenti formazioni fino a quando non venga trovato un "mu" ed un "mo" ch nella formazione della giornata in oggetto; ovviamente sarà senza "mu" e\o "mc nessuna delle giornate pregresse si dovesse trovare un sostituto.
● Se, **per errore**, venisse indicato un "marcatore a uomo" o un "marcat rispettivamente, un difensore o un attaccante o che appartengano addirittura a rivestirà il ruolo di "marcatore" l'ultimo difensore indicato nella formazione titolar via gli altri, se non gioca l'ultimo) e di "marcato" l'ultimo attaccante (il penultin giocatori fino ai centrocampisti se non gioca l'ultimo).

giocatori fino al centrocampista se non gioca l'ultimo).
LE COMUNICAZIONI PREVISTE DALLE LETTERE (G), (H) ED (I) - CAP MARCATORE E MARCATO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE, ENTRO G ORARI PREVISTI PER LA CONSEGNA DELLA FORMAZIONI, SPEDENDO PRIVATO INDIRIZZATO A: "DIREZIONE". L'Organizzatore provvederà, ap pubblicare le scelte di tutte le squadre partecipanti sul g https://www.facebook.com/groups/fantacerimele/
Nel caso eccezionale di problemi di server accertati dallo stesso staff di Fantaga però, si sia comunque riusciti, con altre modalità (post sul gruppo Fanta Cerime ed entro i limiti orari stabiliti, a comunicare la propria formazione e le "sigle" marcatore e marcato), sarà cura dell'Admin della Lega Fantacerimele inserire la pervenute.
I calcoli relativi a bonus e malus derivanti dalle lettere suddette verrano cla bonus", nella pagina di Fantagazzetta del dettaglio risultati.
L) Nel caso in cui una squadra (nel campionato reale, non nel fantacalcio) è cos porta" un giocatore che riveste un ruolo diverso, tale calciatore sarà considerato portiere a tutti gli effetti. Esempio: se Ronaldinho para un rigore = +3, se subisce le altre penalità e bonus previsti.
M) In caso di mancata (o ritardata) comunicazione della formazione, verrà la stessa formazione della settimana precedente (per "settimana prece l'ultima formazione materialmente consegnata per il Campionato in ordine alla giornata in questione).
Ovviamente, **se la mancata (o ritardata) formazione è quella relativa alla p Campionato**, non potendo far riferimento a formazioni precedenti, verrà schi classico modulo 3-4-3: saranno, cioè, considerati titolari i calciatori in base all'ord per i "panchinari", inseriti a coppie di due giocatori per ruolo (3 gli attaccanti) a p © , il ®, il (mu) ed il (mo), saranno, rispettivamente, il primo attaccante, il prim primo difensore e l'ultimo attaccante; stesse regole nel caso in cui ci si dimentich questi 4 "ruoli". Tale ultimo capoverso si applicherà, salvo diversa disposizione di
La mancata (o ritardata) consegna della formazione, verrà penalizzata secondo nella Tabella del "Top Manager".

* * * * *

ART. 5 Punteggi partita

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

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

Punteggio	Gol
Meno di 66 punti	0
da 66 a 71,75	1
da 72 a 75,75	2
da 76 a 79,75	3
da 80 a 83,75	4
da 84 a 87,75	5
da 88 a 91,75	6

da 92 a 95,75	7
e così via...	...

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

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

D) Sono **possibili al massimo 3 sostituzioni, compreso il portiere,** NEW **s previste dal sistema di gioco denominato Mantra.**

● Ogni qual volta un **calciatore non riceva un voto in pagella** (non per omi perché il giornalista de La Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v o n **effettuare le sostituzioni dalla panchina**, come da regolamento, **salvo i** seguito elencati, in cui **il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'uf** applicazione da parte di Fantagazzetta:
1) bonus e malus: il calciatore (eccetto il portiere) **s.v.** che ottiene un **bonus** parato) riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipender giocato;
2) il calciatore (eccetto il portiere) **s.v.** che viene **solo ammonito** riceve 5,5 punti sottratto il malus per l'ammonizione.
3) il calciatore **s.v.** (anche il portiere) che viene **espulso** prende 4 punti d'uffic malus per l'espulsione);
4) il calciatore **s.v.** che **sbaglia un rigore** o che **fa un'autorete** riceve 6 punti d sottratti i relativi malus).
5) il **portiere s.v.** sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 p vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) **se ha giocat** (eventuali minuti di recupero inclusi).
6) il **portiere s.v.** che **non ha giocato per almeno 25'** (eventuali minuti di re **viene conteggiato**, cioè è come se non fosse sceso in campo (eccetto nel caso in o venga espulso) -. Se come malus ha subito la **sola ammonizione** e **non** ha pre conteggiato.

D-bis) Non esiste, pertanto, **il cosiddetto "6 politico", a meno che** non si trat **a tavolino** (vale esclusivamente in questo caso il **"6 politico puro"** <ossia senza e penalità; quindi indipendentemente dal fatto che il giocatore schierato nella form panchina sia realmente presente in campo>).
● In caso di **partite sospese**, valgono i dati pubblicati dall'Admin sulla Fantagazzetta.
● In caso di **partite rinviate** (quindi 1: mai iniziate; 2: pur se sospese, fat decisione del Governo del calcio, senza considerare i minuti giocati; 3: giocate co posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno di calendario), inve alla giornata saranno **rinviati all'esito del recupero**.
● In caso di **intero turno rinviato**, quando se ne abbia la conoscenza **con congr** venga ufficiliazzato dalla Lega Calcio prima del termine orario massimo previs delle formazioni (per esempio, per uno sciopero dei calciatori o una morte improv con termine alle ore 17,00), ovviamente, **le formazioni dovranno consegn**

modalità (cioè, sempre entro un'ora prima dell'inizio delle partite o, se previst anticipo), **nel giorno fissato per il recupero** della giornata saltata. In pratica stata una "sosta di campionato" e la situazione è chiaramente analoga.
● Nel caso di **intero turno rinviato**, quando se ne abbia la conoscenza **senza ur** e, cioè, quando il rinvio dell'interno turno sia ufficializzato dalla Lega Calcio do massimo previsto per la consegna delle formazioni (per esempio, alle ore 16,45, c 17,00, quindi dopo che tutti avrebbero già dovuto dare la formazione), ovviame **potranno essere riconsegnate** nel giorno fissato per il recupero della giornata però, da chi le aveva già effettivamente consegnate nei termini previsti.

NEW **E)** ●La **fonte dei voti** sarà "Italia". I "Voti Italia" sono frutto di una 'sintesi r delle redazioni tradizionali. Lo staff addetto, che non fa capo a nessuna redazione fatto da queste ed esprime un voto "riassuntivo" con la facoltà di "definirlo" secor di vista. Non si tratta, quindi, assolutamente di una media matematica arroto anche se per la natura stessa con cui i Voti Italia nascono, spesso può coincid una media. In ogni caso il Voto Italia non sarà mai al di sotto del voto più basso di sopra del più alto (ex.Tizio prende 6 – 5,5 – 7 con le redazioni, il suo Voto Italia sarà com e 7). E' un voto che dovrebbe essere particolarmente "rassicurante" poiché pluralità di giudizi (quelli delle singole redazioni) e un ulteriore filtro finale c addetto. In tal modo anomalie, forti oscillazioni ed estremizzazioni sui voti han essere smussate.
● La **fonte dei bonus e malus** sarà "Italia". Per ammonizioni ed espulsioni sarà delle principali fonti nazionali disponibili prima della pubblicazione. Per gli assis vigore è lo stesso della redazione Napoli. Ma, bene precisarlo, le situazioni al lim sono all'ordine del giorno ed è probabile che di tanto in tanto l'intepretazione del essere diversa da parte dello staff di Voti Italia che godrà di piena autonomia dec Per gol dubbi/autoreti, Voti Italia si adeguerà sempre e comunque alle decisioni d
● La **fonte di ammonizioni ed espulsioni** sarà esclusivamente quella del **Cor del Giudice Sportivo.**

F) Il punteggio ottenuto da ogni giocatore è dato dal voto in pagella, penalità:
Bonus:
+3 per ogni gol segnato;
+1 per ogni assist servito; per assist si intende il passaggio volontario da parte c crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza scartare nessun avversario, portiere escluso. Inoltre, dopo il passaggio, nor deviazione che cambi in maniera decisiva la traiettoria della palla. Sono consid calci d'angolo, le punizioni e le rimesse laterali. Gli assist di giornata, valutati redazione de La Gazzetta dello Sport, verranno pubblicati nelle pagine dedicate 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 s calciatore che ha realizzato il 2° gol riceve il bonus;*
sarà quello del "sorpasso" (e non quello che ha "sbloccato" la partita), quando c'è più di una rete; se il primo è un autogol, diventerà decisivo il secondo e così via

terminata sul risultato di 4-1, il calciatore che ha realizzato il 2° dei 4 gol riceve il bo
+0,5 per il gol partita che fissa il pareggio;
+1 (oltre ai + 3) per ogni gol segnato dal “capitano” della squadra;
+1 (oltre al +1) per ogni assist servito dal "regista".
+1 alla squadra il cui portiere, che abbia giocato almeno 25', non abbia subito gol
Penalità:
-0,5 per ogni ammonizione;
-1 per ogni gol subito dal portiere;
-1 per un’espulsione (la doppia ammonizione vale come espulsione);
-2 per ogni autorete;
-3 per ogni rigore sbagliato;
-1 se il "mu" (difensore) avversario prende un voto più alto rispetto all'attaccante "

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

* * * * *

Premesse:

> Non è possibile acquistare e\o cedere giocatori al di fuori delle sessioni di calcion
non tramite scambi e prestiti (sospesi, però, il giorno dell'asta e di nuovo possibili im
dalla fine della stessa). Per poter effettuare ciascuna di queste 3 operazioni di merc
si aggiungono ogni anno al budget di ogni società verranno incamerati gi
della prima asta di settembre e disponibili per tutti i tipi di manovre che
***effettuare**.*

*> E' possibile effettuare operazioni di mercato tra 2 squadre **dalla conclusione de***
autunnale fino al termine della** NEW **seconda giornata successiva alla fine
***riparazione invernale** (in pratica dal 09.09.16 fino alla 25esima giornata del nos*
fissata per il 05.03.2017, entro la mezzanotte del giorno precedente alla consegna d
della giornata suddetta).
In ogni caso, per essere valida, per la giornata immediatamente successiva ad essa
mercato deve essere comunicata (così come spiegato al punto seguente), entro la m
giorni precedenti alla consegna delle formazioni della giornata suddetta. Unica ecce
caso in cui l'operazione venga effettuata, in sede d'asta di riparazione, immediatam
chiusura della stessa (ossia dopo che, conclusasi la lettura dell'intera lista dei calc
trattative di mercato - scambi e prestiti - tra le squadre interessate e, quindi, fino ad
stesse). Ben può succedere, infatti, per esempio, che, appena conclusa un'asta di ri
perfezionata un'operazione tra i presidenti rimasti anche dopo la mezzanotte di rito.

*> Una **operazione**, per ritenersi conclusa a tutti gli effetti e diventare, quindi, **valid***
*deve essere **comunicata solo ed esclusivamente all'indirizzo mast_e_fest@t***

*deve essere **comunicata solo ed esclusivamente all'indirizzo mast_e_jest@***
Unica eccezione riguarda il caso in cui l'accordo venga concluso e perfezionato alla
dell'Organizzatore, che ne ratifica il contenuto.
La comunicazione può essere effettuata in 2 modi:
***1)** attraverso una **e-mail di identico contenuto letterale,** completa in ogni suo c compensazioni, oneri ecc..), proveniente **da ciascuna delle squadre coinvolte,** p ratifica dell'accordo;*
***2)** attraverso i **moduli speculari** (debitamente compilati, salvati ed inviati) apposit sezione http://www.fantacerimele.net/movimenti_mercato.html, provenienti **da cia squadre coinvolte,** pena la mancata ratifica dell'accordo, la quale indicherà con p giocatore "scambiato" tutti i dati necessari. NEW In una operazione composta da più m un solo modulo non è valido, tutta l'operazione è inficiata poichè, essendo stati com momento, si presume che le operazioni si intendevano strettamente collegate e conn*

A) Scambi (titolo definitivo).

● Si ha uno scambio quando 2 squadre si scambiano a titolo definitivo 1 o più cal

● Le **modalità** ed i **limiti** (oltre alle premesse), relativi agli scambi sono i seguenti

1) Si possono scambiare **solo giocatori dello stesso ruolo**.

Esempio: non potrà essere scambiato 1 difensore con 1 centrocampista, 1 portiere con 1 attaccante ovviamente, non si operino scambi multipli.

Si può cedere a titolo definitivo anche il il Portiere Virtuale, ma, ovviamente, la s deve acquistare i due portieri dell'altro team coinvolto nello scambio e compe mancanti. Chi ha un p.v., infatti, ha 3 portieri di un'altra squadra e, quindi, n scambio, di altri due portieri; deve, perciò, conferire all'altro team la differenza tr fml) e quello complessivo dei due portieri che intende acquistare.

Esempio: la squadra X ha il P.V., pagato 1 fml. Lo cede alla squadra Y, che ha 2 portieri, pagat fml. Per acquisirne le prestazioni, X versa a Y 5 fml.

2) Potranno scambiarsi **al massimo 2 giocatori per ogni ruolo** (3 nel caso di un composto, appunto, da 3 giocatori). Nel caso di scambi di portieri, bisogna "pacchetto-portiere" con identico titolo ed elementi (non posso, ad es, scambiare i portieri con quello composto da 2 di un'altra squadra, nè scambiarne uno d prestito); essendo, appunto, un pacchetto, dovrà essere considerato lo scambio n non riguardo al singolo calciatore.

3) Al fine di evitare plusvalenze, **il calciatore scambiato non assumerà, in nes del giocatore ceduto**.

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

4) Verrà **attuata, però, una compensazione tra i valori reali dei calciatori** assegnata, esclusivamente in fml, alla squadra proprietaria del calciatore cor (questi crediti andranno, quindi, ad incrementare il patrimonio di quest'ulti conseguenza, essere utilizzati nelle aste successive e\o in futuro).

Esempio: riprendendo l'ipotesi del comma precedente, la squadra Y dovrà conferire 20 fml (100-8

5) Per poter effettuare uno scambio, è necessario avere a disposizione compensazione; è indispensabile, quindi, che il patrimonio di una squadra no 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 d

compensazione.

Esempio: trattando, ancora, le ipotesi dei commi precedenti, è necessario che la squadra Y pos 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 accapa desiderato.

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

9) Nel caso di una compensazione favorevole, non è possibile rinunciare ai fml come "vendersi").

10) Un giocatore non potrà tornare, nella stagione in corso, nella squadra da cui è

● 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 cal

● Poichè non è possibile avere giocatori in rosa in più o in meno rispetto al nume di "prestito", sarebbe più opportuno parlare di "scambio di prestiti".

Esempio: se una squadra presta, a qualsiasi titolo, il calciatore X ad un'altra squadr 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 ovviamente, non si operino prestiti multipli.

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

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

Esempio: se una squadra presta a qualsiasi titolo il calciatore X ad un'altra squadra, quest'ultim prestarlo a qualcun altro nè restituirlo alla squadra da cui l'ha ricevuto in prestito prima che termi

3) Qualsiasi tipo di prestito ha **validità fino al termine della stagione in cors** rinnovato. Il calciatore prestato (o meglio, i calciatori scambiati a titolo provvisor **ceduto al mercato libero**; in pratica sarà "bloccato" fino alla fine del prestito, riguarda i prestiti dei portieri, che vengano a trovarsi nella situazione prevista e c 2 D-bis, co. 8 e che, quindi, devono essere ceduti, sciogliendo il vincolo.

Nel **caso-limite** in cui un **giocatore prestato** (anche il portiere) dovesse **lasc** seguito del **mercato di gennaio**, la squadra che ne ha ottenuto il prestito potrà acquistarne un altro dello stesso ruolo libero sul mercato, in sede di 2° a (17.02.2017); su detto calciatore, ovviamente, alla fine della stagione in corso vantato alcun diritto e/o opzione, in quanto trattasi di un calciatore acquist evitare che una squadra giochi i restanti mesi del campionato, con un giocatore in ruoli; dovrà, quindi, al termine del torneo, essere lasciato libero sul merca chiaramente, non andrà in alcun modo ad interferire con il prestito così come con che, quindi, rimarrà inalterato in tutti i suoi elementi.

Es. "Casi-Borriello e Alvaro Pereira"

Es: Cast Borriello e Alvaro Pereira

Nel 2013/14, KKC prestò, con diritto di riscatto, El Shaarawy a SPI, in cambio di Borriello. A ger serie A, per andare al West Ham, costringendo KKC a giocare con 6 attaccanti (anzichè 7, con termine della stagione, mentre El Shaarawy è rimasto al Milan e SPI ha potuto sfruttare il diritto di Con la presente modifica, KKC avrebbe potuto acquistare il giocatore X libero sul mercato, che sop di Borriello (il quale, chiaramente, a fine anno, sarebbe tornato ugualmente a SPI!), mentre, cambiato nulla, potendo (sempre a fine anno) ugualmente sfruttare l'opzione di riscatto su El Sha però, a fine stagione, n on avrebbe potuto vantare alcun diritto (es. fagli un contratto, ecc...), dover lasciare libero sul mercato.

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

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

4) Nei prestiti **non verrà attuata alcun tipo di compensazione tra il valo potenziale** del calciatore poichè non si tratta di scambi a titolo definitivo, ma pro

Esempio: se una squadra presta, a qualsiasi titolo, il calciatore X, che costa 1 fml, ad un'altra sq presta il calciatore Y, che costa 10 fml, non si dovrà fare nessuna operazione per attribuire quei 9

● In qualsiasi tipo di prestito **si può decidere, contestualmente al momento attribuire ad una delle 2 squadre un <u>diritto di riscatto</u> su un calciatore, pu <u>suo cartellino rientri nei massimali previsti per i contratti.</u>** Il riscatto di un previsto solo ed esclusivamente per i portieri "confermabili", ossia quelli indic spunta verde nel file word delle rose.

Esempio: la società X presta un attaccante del costo di 80 fml alla società Y, concedendole anche i Il riscatto potrà essere concesso poichè il prezzo dell'attaccante è di 20 fml inferiore al limite m conferma degli attaccanti (100 fml).

● **Il prezzo del riscatto è libero**. *Esempio: la società X presta un difensore del costo d concedendole anche il diritto di riscatto; quest'ultimo potrà essere concordato dalle parti per un necessariamente inferiore ai 10 fml del cartellino, ma purchè rientri nei 30 fml validi come limiti dei contratti per i difensori.*

● **La società a favore della quale è stato fissato il diritto di riscatto e che i dovrà, entro e non il 03.09.16) e semprechè, nel frattempo, non abbia versare nelle casse della società di partenza del calciatore il prezzo fiss giocatore rientrerà nella squadra di origine.** I fml versati saranno detratti dal l

Esempio: la società X presta un centrocampista del costo di 30 fml alla società Y, concedendole a fissato a 20 fml. Se la società Y intende esercitare il diritto di riscatto ed ha un budget iniziale di nelle casse della società X 20 fml (rimarrà, dunque, con 380 fml).

● **Il calciatore "riscattato" (semprechè il suo valore rientri nei limiti massim e non abbia cambiato ruolo sulla Lista Mantra) verrà considerato a tu "confermato" e la società che ha esercitato tale diritto dovrà solamente c del contratto che decorrerà dalla prima asta di settembre** (cioè quell successiva al riscatto; in pratica, la stagione che sta per cominciare). Se, quindi, intende "riscattare" non è presente, per qualsiasi motivo, sulla detta "riscattabile/contrattualizzabile".

Esempio: se la società X eserciterà il diritto di riscatto su un attaccante entro i 2 giorni previs settembre 2011 e vorrà fargli sottoscrivere un contratto di 2 anni, la durata del contratto decorre 12; il contratto che gli farà firmare entro il giorno prima della prima asta del settembre 2011, d del 2011-2012; ciò per evitare che, furbescamente, un calciatore possa essere trattenuto ben oltre per i contratti (sarebbe ciò che avverrebbe se non si prevedesse come obbligatorio il contratto al ca

questi verrebbe trattenuto non solo per i mesi rimanenti alla fine della stagione in corso, ma, pe contratto a partire dalla fine del 2011-12 con scadenza 2013-14 - 4 anni nella stessa squad massimi consentiti).

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

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

● **I prestiti possono essere gratuiti (con o senza diritto di riscatto) e one diritto di riscatto)**.

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

I calciatori "scambiati" rientreranno nelle rispettive squadre di origine subito dop campionato in oggetto.

Non occorre, ovviamente, che il valore del calciatore "prestato senza riscatto" ri previsti per i contratti, non potendo, appunto, essere confermato.

b) Il prestito "gratuito con diritto di riscatto" si avrà nel caso in cui 2 squadre si provvisorio 1 o più calciatori senza che nessuna delle due versi nelle casse dell'a attribuendo ad una di esse il diritto di riscatto. Occorre, ovviamente, che il v "prestato con riscatto" rientri nei massimali previsti per i contratti, potend confermato. Viceversa non potrà operarsi tale tipo di prestito.

c) Il prestito "oneroso senza diritto di riscatto" si avrà nel caso in cui 2 squadre s provvisorio 1 o più calciatori ed una delle 2 versi nelle casse dell'altra un tot di disponibile nelle proprie casse) senza, però, attribuire ad una di esse alcun diri occorre, ovviamente, che il valore del calciatore "prestato senza riscatto" rie previsti per i contratti, non potendo, appunto, essere confermato.

d) Il prestito "oneroso con diritto di riscatto" si avrà nel caso in cui 2 squadre si provvisorio 1 o più calciatori ed una delle 2 versi nelle casse dell'altra un tot di disponibile nelle proprie casse), attribuendo, inoltre, ad una di esse il diritto d ovviamente, che il valore del calciatore "prestato con riscatto" rientri nei mass contratti, potendo, appunto, essere confermato. Viceversa non potrà operarsi tale

● Prestiti di un calciatore sotto contratto (cfr. art. 2 lett. H-bis n. 3 co.1).

● **Entro e non oltre il 03.09.16 si dovranno decidere i "riscatti"** da effe calciatore sarà ritenuto "non riscattato".

● Se un calciatore prestato vincerà, a fine stagione, un qualsiasi premio, quest'u assegnato alla società in cui ha materialmente militato e non alla società "madre"

* * * * *

ART. 7 Gironi di campionato e parimerito

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

A)

A)
● Il campionato si articola in **1 serie di partite di andata e ritorno (22 partite** "**punti di casa**" **ed 1 girone unico finale (11 partite) su** "**campo neutro**".
● Il torneo avrà **inizio alla 3° giornata del campionato di serie A** per poi **co** (dalla 36° alla 38° si disputeranno la Coppa Cerimele ed i Plat-out (cfr. art. 1 lett.

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 stagione, per attribuire gli eventuali premi all'unico (o agli unici) avente diritto nell'ordine:
● i totali dei punti realizzati negli scontri diretti;
● i punteggi totali di tutte le 33 giornate;
● i gol fatti;
● la differenza reti.
Ratio: fino alla stagione 2010-11, l'ordine suddetto prevedeva prima la differenza r è deciso di modificare detto ordine, perchè, a differenza del calcio reale, dc subiscono poche reti testimoniano la bontà della difesa, nel fantacalcio no privilegiare maggiormente chi ha la miglior differenza reti (che ha, cioè, la fortuna rispetto a chi, invece, ne segna di più.

D) Non sono ammessi parimeriti.

E) In caso di **parità finale** di punteggio nella **classifica a punti** e parità di pur **out**" rilevano, ovviamente, gli stessi criteri della lett. C.

F) In caso di **parità finale** di reti nella **classifica marcatori** rileva la media subordine, la media-voto normale. Se dovesse persistere parità di punteggi, il pr parti uguali.
● La prima, quella Magic-Cup, è la media calcolata tenendo conto, innanzitu giocate dal calciatore (e, quindi, dei bonus e delle penalità accumulati in e riferimento l'ultima Gazzetta (quella, cioè, relativa al martedi immediatamente s giornata di campionato).
● La seconda è, invece, la media calcolata senza tener conto di bonus e penalità (c pura).

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

H) In caso di **parità finale** di punteggio nella **Classifica Pronostici Fantamici**, l'archivio delle "bollette" e il premio verrà assegnato nell'ordine:
● a chi ha indovinato più volte tutti i 6 eventi presenti in schedina.
● a chi ha indovinato più volte tutte le 5 partite di serie A presenti in schedina.
● a chi ha indovinato più "handicap" da 2 punti.
Se, dopo aver applicato i suddetti criteri, non risulterà nessun vincitore, il pre parti uguali.

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

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

M) Nel caso di **parità finale** nel "**FantaBingo**" (ossia nel caso in cui 2 o più squa numero previsto di risultati positivi nel campionato in oggetto nello stesso mo prevista per il premio verrà assegnata al team che avrà realizzato il maggior nu 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 premio si assegnerà al manager che ha valorizzato il maggior numero di calciat squadra che avrà in rosa il maggior numeri di giocatori il cui valore è aumentano in subordine, a quello che ha più volte preso il bonus del "mu" e, subito di segu parità persiste, il premio si assegnerà a chi ha indovinato più volte il gol del pr subordine, quello del proprio regista. Se dovesse persistere parità di punteggi, il in parti uguali.

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

NEW **P)** In caso di **parità finale** nel premio "**Squadra Valanga**" tra due o più squad premio classifica a punti, si premierà la squadra che avrà totalizzato il migl classifica citata.

* * * * *

ART. 8 Scadenze e sanzioni

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

A seguito delle rimostranze di buona parte dei partecipanti e dei conseg puntualmente, da circa 2 anni, la Direzione è "costretta" ad emanare, si è dec presente articolo e prevedere che il pagamento delle spettanze di ciascun team ve **rate**, anzichè 3 come in passato.

A) Le **scadenze**, quindi, a partire dalla stagione in corso, sono le seguenti:
- Ciascun partecipante dovrà, in sede di **prima asta (9 settembre 2016)** e dilazione alcuna (il pagamento in ritardo equivale a mancato pagamento!), v **80,00** (€ 55,00 come somma dell'anticipo della quota scommesse annuale del "Fa come quota d'iscrizione - cfr. art. 1 lett. A -).
- Ciascun partecipante dovrà, entro e non oltre la data fissata per lo svolgime riparazione **(16.12.2016)** ed indipendentemente dalla partecipazione alla stessa, **75,00**;
- Ciascun partecipante dovrà, entro e non oltre il giorno **15.01.2017**, versare la c
- Ciascun partecipante dovrà, entro e non oltre la data fissata per lo svolgime riparazione **(17.02.2017)** ed indipendentemente dalla partecipazione alla stessa, **65,00**;

● Ciascun partecipante dovra, **entro e non oltre il giorno 19.03.2017**, versare l

B) Le **sanzioni** sono le seguenti:

NEW ● In caso di **mancato rispetto** del **primo comma** della lettera A del preser settembre), la squadra inadempiente sarà penalizzata con:

- la **squalifica del campo per 5 turni consecutivi** (ossia non usufruirà de previsto quando si gioca "in casa" nei primi 5 incontri casalinghi consecutivi);
- con la **penalizzazione di 2 punti dal punteggio finale di giornata per 5 t** partire dalla prima giornata successiva alla scadenza indicata);

NEW ● In caso di **mancato rispetto di ciacuno degli altri quattro commi** della le articolo, la squadra inadempiente sarà penalizzata:

- con la **decurtazione di 1 punto dalla classifica generale e di 25 punti dalla**
- con la **decurtazione di 3 gol a ciascuno dei primi 2 cannonieri della squa** che, a fine stagione, risulteranno aver realizzato più reti;
- con la **decurtazione di 1 assist al primo degli "uomini-assist"** della squadra a fine stagione, risulterà aver realizzato più assist;
- con la **decurtazione di ulteriori 2 punti dalla classifica generale e classifica-punti per ogni ulteriore giornata di mancato pagamento** (se prendendo a riferimento l'orario previsto per la consegna della formazione relativ successiva\e).

● In caso di **mancata (o ritardata) formazione** (cfr. art. 4 lett. S) la squadra penalizzata:

1) con la **decurtazione di 3 punti dalla classifica generale per ogni 5 giorn** qualsiasi momento del campionato) **senza aver consegnato la formazione o c ritardo**;

2) con la **decurtazione di 1 punto dalla classifica generale se non consegn ritardo) la formazione per 2 giornate consecutive** (la sanzione scatterà ogni consegna della formazione).

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

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

● In caso di **mancata (o ritardata) formazione** (cfr. art. 4 lett. S) **nelle ulti campionato (Girone Unico)**, la squadra inadempiente sarà sanzionata con la **p € 10,00 per ogni giornata di mancata (o ritardata) consegna** della form 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 comm

* * * * *

ART. 9 Pranzo/Cena di gala e torta

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

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

B) Tutte le società, tranne la 1° classificata nella classifica generale, pagl

simbolica di **€ 5,00** per comperare una torta con impresso sopra il simbolo dell ed, eventualmente, altri gadget a sorpresa.
Il versamento di tale cifra (anticipata dalla Direzione) dovrà avvenire entro e non per l'evento *de quo*, pena l'esposizione al pubblico ludibrio!

* * * * *

NORME DI CHIUSURA

• L'ISCRIZIONE AL CAMPIONATO IMPLICA L'ACCETTAZIONE DI TU IMPOSTE
• TUTTE LE DISPOSIZIONI PRESENTI IN QUESTO REGOLAMENTO HA SALVO DIVERSA APPLICAZIONE DA PARTE DI FANTAGAZZETTA.
• IN CASO DI QUALSIASI TIPO DI DUBBIO O CONTESTAZIONE, SA ORGANIZZATORE A CHIARIRE EVENTUALI INTERPRETAZIONI CONTRASTA di proprio pugno il Regolamento agirà, in pratica, come Giudice di "extrema ratio"
• L'Organizzatore, previa consultazione del Consiglio Direttivo e votazion maggioranza delle squadre partecipanti, ha il potere di SANZIONARE o ESP (con effetto dal torneo successivo o, in casi di estrema gravità, da quello in corso assumeranno comportamenti scorretti rispetto al presente regolamento e/o inac spirito che lo caratterizza.
• Nel o nei casi in cui si verifichi un **CASO NON PREVISTO E DISCIPLINAT REGOLAMENTO ED A CUI NON SI POSSA "SOCCORRERE" NEMMENO FAC NORME ANALOGHE**, la decisione relativa alla risoluzione del/i caso/i stes **maggioranza dei membri** (squadre).

S. Giorgio a Cremano, 7 ag

* * * * *

UFFICIO PRESIDENZIALE
***Presidente di Lega ed Organizzatore* - avv. Pasquale Chris Bianco**

CONSIGLIO DIRETTIVO (MINISTRI CON PORTAFOGLIO)
Primo Consigliere Roberto De Santis
***Consigliere contabile* - dott. Giorgio Iengo**
***Consigliere* - sig. Giovanni Giammetti**
Consigliere* - *avv. Carmine Perna
Consigliere* - *sig. Corrado Mosca
Consigliere* - *rag. Fausto Mosca

MINISTRI SENZA PORTAFOGLIO
sig. Fabio Fiore
dott. Antonio Ricci

sig. Damiano Di Gangi
sig. Maurizio Esposito
sig. Giuseppe Improta
sig. Dario Esposito
ing. Danilo D'Elia
sig. Fabrizio Fiore

Scari