REGOLAMENTO UFFICIALE Lega "FANTAGHEBBE" – Aggiornamento 2024/2025

(In rosso vengono segnalate le modifiche inserite a partite da questa stagione)

Art. 1 – ORGANIZZAZIONE E SCOPO DELLA LEGA

La nostra è una Lega di Fantacalcio, basata sul Campionato della sola Serie A di calcio. Il nome della lega è "LEGA FANTAGHEBBE". I responsabili di Lega sono: il Presidente, il Segretario e il Webmaster. Organi Ufficiali della Lega sono il proprio sito, le apposite chat WhatsApp e il gruppo Facebook.

PRESIDENTE : Organizza l'asta di inizio anno, garantisce il calcolo di tutti i risultati della settimana con relativo aggiornamento sul sito, tiene la contabilità di tutte le fantasquadre e segue il mercato. Deve essere considerato il Responsabile Unico di qualsiasi cosa accada nell'intera lega; ha preparato e redatto il presente regolamento. Il presidente è ***Ghebbe***.
SEGRETARIO : Controlla che i risultati siano esatti, coadiuva il presidente in tutte le sue funzioni; ne fa le veci quando quest'ultimo è impegnato in un'operazione di gioco con la sua Fantasquadra. Il segretario è ***IPPOLEMICO***.
WEBMASTER : Ha aiutato il presidente nella composizione del seguente regolamento, sarà interpellato per eventuali diatribe o interpretazioni dello stesso assieme al segretario. Ha il dovere di seguire da vicino la grafica del sito www.fantaghebbe.it organo ufficiale della lega. Il webmaster è ***Piri.***

SITO INTERNET E SOCIAL : Il nostro sito www.fantaghebbe.it è organo ufficiale della Lega e qualsiasi cosa viene pubblicata sia sul sito che sul gruppo Facebook della lega deve essere considerata come UFFICIALE.
L'indirizzo esatto del gruppo Facebook è: https://www.facebook.com/groups/205918936085025 . Inoltre ogni divisione ha la sua chat WhatsApp dedicata dalla quale non è possibile cancellarsi, quanto comunicato dal Fantapresidente in chat è da considerarsi UFFICIALE.

SCOPO di questa Fantalega – che per sempre rimarrà priva di ogni forma di premi o di pagamenti in denaro – è esclusivamente quello di prendersi in giro, di mantenere viva l'amicizia tra persone che si conoscono da anni e al tempo stesso di avvicinare nuove persone con le nostre stesse passioni in un clima goliardico e collaborativo. Non verranno in alcun modo tollerati comportamenti lesivi della Lega o della regolarità del gioco. Ogni comportamento antisportivo teso a minare l'equilibrio del gioco verrà impedito dal Fantapresidente che provvederà anche ad allontanare dalla Lega i responsabili.

Art. 2 – STRUTTURA DELLA STAGIONE FANTACALCISTICA

La lega si scinde in un Fantacampionato di Serie A, uno di Serie B e uno di Serie C con promozioni e retrocessioni, ogni divisione è composta da 8 squadre e ogni Fantallenatore non può allenare più di una squadra. Al massimo si può concedere ad un Fantallenatore di fare da DS ad un'altra squadra a patto che sia distante di 2 categorie dalla sua squadra di appartenenza. Resta inteso che tutti e 3 i Fantacampionati faranno riferimento al Campionato di Serie A di calcio. Le retrocessioni e le promozioni sono fissate a 2 per ogni categoria. Retrocedono in B il 7° e l'8° della Serie A, retrocedono in C il 7° e l'8° della Serie B, vengono promossi in A il 1° e il 2° della Serie B, infine vengono promossi in Serie B il 1° e il 2° della Serie C.
RIPESCAGGI EVENTUALI : in caso di abbandono di qualche Fantallenatore a fine stagione verranno aumentate le promozioni. Ad esempio, se a fine stagione si ritira il 4° arrivato in Serie B ci saranno 3 promozioni dalla Serie C alla B e non le solite 2. Retrocederanno in Serie C il 7° e l'8° della Serie B e saliranno 1°, 2° e 3° della Serie C.

Ci saranno 35 giornate di campionato per la Serie A e la serie B, suddivise in 5 gironi da 7 giornate ognuno.
- 1° GIRONE DI ANDATA
- 1° GIRONE DI RITORNO
- GIRONE UNICO IN CAMPO NEUTRO
- 2° GIRONE DI ANDATA
- 2° GIRONE DI RITORNO

In caso di mancanza di spazio per effettuare tutti e 5 i gironi, ne verranno giocati solo 4 ad esclusione del girone in campo neutro: come è già accaduto nella stagione 2022/2023.

In concomitanza col campionato oppure in giornate dedicate se sarà possibile, verranno giocate anche le Coppe.
Le Coppe sono tre: Coppa di Lega, Supercoppa ed FG Cup.

La **COPPA DI LEGA** si strutturerà in questo modo:

1^ Serie B Stag. Prec.	8^ Serie C Stag. Prec.	----> la vincente incontrerà :	8^ Serie A Stag. Prec. (Ottavo # 8)
2^ Serie B Stag. Prec.	7^ Serie C Stag. Prec.	----> la vincente incontrerà :	6^ Serie A Stag. Prec. (Ottavo # 6)
3^ Serie B Stag. Prec.	6^ Serie C Stag. Prec.	----> la vincente incontrerà :	4^ Serie A Stag. Prec. (Ottavo # 4)
4^ Serie B Stag. Prec.	5^ Serie C Stag. Prec.	----> la vincente incontrerà :	2^ Serie A Stag. Prec. (Ottavo # 2)
5^ Serie B Stag. Prec.	4^ Serie C Stag. Prec.	----> la vincente incontrerà :	1^ Serie A Stag. Prec. (Ottavo # 1)
6^ Serie B Stag. Prec.	3^ Serie C Stag. Prec.	----> la vincente incontrerà :	3^ Serie A Stag. Prec. (Ottavo # 3)
7^ Serie B Stag. Prec.	2^ Serie C Stag. Prec.	----> la vincente incontrerà :	5^ Serie A Stag. Prec. (Ottavo # 5)
8^ Serie B Stag. Prec.	1^ Serie C Stag. Prec.	----> la vincente incontrerà :	7^ Serie A Stag. Prec. (Ottavo # 7)

e successivamente l'ulteriore struttura del torneo sarà questa:

<table>
<tr><td>OTTAVO DI FINALE # 8</td><td rowspan="2">---> QUARTO DI FINALE # 4</td><td rowspan="4">---- > SEMIFINALE # 2</td><td rowspan="8">-----> FINALE</td></tr>
<tr><td>OTTAVO DI FINALE # 6</td></tr>
<tr><td>OTTAVO DI FINALE # 4</td><td rowspan="2">---> QUARTO DI FINALE # 2</td></tr>
<tr><td>OTTAVO DI FINALE # 2</td></tr>
<tr><td>OTTAVO DI FINALE # 1</td><td rowspan="2">---> QUARTO DI FINALE # 1</td><td rowspan="4">---- > SEMIFINALE # 1</td></tr>
<tr><td>OTTAVO DI FINALE # 3</td></tr>
<tr><td>OTTAVO DI FINALE # 5</td><td rowspan="2">---> QUARTO DI FINALE # 3</td></tr>
<tr><td>OTTAVO DI FINALE # 7</td></tr>
</table>

Tutte le gare tranne la FINALE si svolgeranno in partite di andata e ritorno, con il classico meccanismo delle coppe europee senza che però il gol in trasferta valga più il doppio come una volta. Anche nel Fantacalcio questa regola viene tolta e quindi nel caso in cui ad esempio un turno si concluda 2-1 all'andata e 0-1 al ritorno si andrà ai supplementari. Vi sarà un bonus di +2 punti come fattore campo e vi sarà anche il bonus di categoria superiore (+1 per ogni categoria in più). Non ci saranno più diritti di CONFERMA sui giocatori per i vincenti della Coppa di Lega, così come vuole la nuova filosofia del gioco che vede solo premi in "Fantamiliardi". Eccezionalmente per questa competizione il vincitore avrà un premio ulteriore: N 1 OPZIONE.

La **SUPERCOPPA di Lega** sarà giocata sempre tra il vincitore del campionato e il vincitore della Coppa di Lega, viene escluso da questa competizione il vincitore della F.G. Cup. A partire dalla stagione 2021/2022 la Supercoppa non si giocherà all'ultima giornata della stagione in essere, ma entro la 19^ Giornata di Serie A della stagione successiva (quindi con rose diverse).

La **F.G. Cup** è una competizione ispirata alla "F.A. Cup" del calcio inglese. Caratteristica speciale del torneo sarà il fatto di giocare turni di coppa sempre in "gara secca" col bonus del fattore campo per chi avrà la fortuna di giocare in casa tramite estrazione a sorte e senza alcun bonus per categoria superiore. Tranne semifinali e finale che si svolgeranno in campo neutro, TUTTI GLI ALTRI INCONTRI saranno giocati col fattore campo +2 a favore di chi sarà estratto a sorte. In caso di partita terminata in parità ci sarà il "replay". Ovvero si giocherà il medesimo turno a campo invertito. In caso di ulteriore parità ci saranno supplementari e rigori.

La struttura sarà la seguente: TURNO PRELIMINARE

1^ Squadra Estratta (+2 casa)	2^ Squadra Estratta	(Chi vince va al 2° Turno, accoppiamento # 1)
3^ Squadra Estratta (+2 casa)	4^ Squadra Estratta	(Chi vince va al 2° Turno, accoppiamento # 2)
5^ Squadra Estratta (+2 casa)	6^ Squadra Estratta	(Chi vince va al 2° Turno, accoppiamento # 3)
7^ Squadra Estratta (+2 casa)	8^ Squadra Estratta	(Chi vince va al 2° Turno, accoppiamento # 4)
9^ Squadra Estratta (+2 casa)	10^ Squadra Estratta	(Chi vince va al 2° Turno, accoppiamento # 5)
11^ Squadra Estratta (+2 casa)	12^ Squadra Estratta	(Chi vince va al 2° Turno, accoppiamento # 6)
13^ Squadra Estratta (+2 casa)	14^ Squadra Estratta	(Chi vince va al 2° Turno, accoppiamento # 7)
15^ Squadra Estratta (+2 casa)	16^ Squadra Estratta	(Chi vince va al 2° Turno, accoppiamento # 8)

Prevista una 2^ chance per chi avrà avuto la sfortuna di giocare (e perdere) il TURNO PRELIMINARE:

Chi perde avrà una 2^ chance giocherà Vs. 17^ Squadra Estratta (Fatt. Campo da estrarre a sorte, accoppiamento # 9)
Chi perde avrà una 2^ chance giocherà Vs. 18^ Squadra Estratta (Fatt. Campo da estrarre a sorte, accoppiamento # 10)
Chi perde avrà una 2^ chance giocherà Vs. 19^ Squadra Estratta (Fatt. Campo da estrarre a sorte, accoppiamento # 11)
Chi perde avrà una 2^ chance giocherà Vs. 20^ Squadra Estratta (Fatt. Campo da estrarre a sorte, accoppiamento # 12)
Chi perde avrà una 2^ chance giocherà Vs. 21^ Squadra Estratta (Fatt. Campo da estrarre a sorte, accoppiamento # 13)
Chi perde avrà una 2^ chance giocherà Vs. 22^ Squadra Estratta (Fatt. Campo da estrarre a sorte, accoppiamento # 14)
Chi perde avrà una 2^ chance giocherà Vs. 23^ Squadra Estratta (Fatt. Campo da estrarre a sorte, accoppiamento # 15)
Chi perde avrà una 2^ chance giocherà Vs. 24^ Squadra Estratta (Fatt. Campo da estrarre a sorte, accoppiamento # 16)

Fase finale:

<table>
<tr><td>ACCOPPIAMENTO # 1</td><td>ACCOPPIAMENTO # 2</td><td rowspan="2">---> QUARTO DI FINALE # 4</td><td rowspan="4">---- > SEMIFINALE # 2</td><td rowspan="8">-----> FINALE</td></tr>
<tr><td>ACCOPPIAMENTO # 3</td><td>ACCOPPIAMENTO # 4</td></tr>
<tr><td>ACCOPPIAMENTO # 5</td><td>ACCOPPIAMENTO # 6</td><td rowspan="2">---> QUARTO DI FINALE # 3</td></tr>
<tr><td>ACCOPPIAMENTO # 7</td><td>ACCOPPIAMENTO # 8</td></tr>
<tr><td>ACCOPPIAMENTO # 9</td><td>ACCOPPIAMENTO # 10</td><td rowspan="2">---> QUARTO DI FINALE # 1</td><td rowspan="4">---- > SEMIFINALE # 1</td></tr>
<tr><td>ACCOPPIAMENTO # 11</td><td>ACCOPPIAMENTO # 12</td></tr>
<tr><td>ACCOPPIAMENTO # 13</td><td>ACCOPPIAMENTO # 14</td><td rowspan="2">---> QUARTO DI FINALE # 2</td></tr>
<tr><td>ACCOPPIAMENTO # 15</td><td>ACCOPPIAMENTO # 16</td></tr>
</table>

Questa competizione non avrà alcun beneficio su conferme e opzioni dell'anno successivo, avrà soltanto benefici economici. La COPPA DI LEGA avrà struttura identica a quanto illustrato nel tabellone. La F.G. CUP invece avrà sorteggi per ogni turno di gioco, di conseguenza gli accoppiamenti che risultano dal tabellone di cui sopra sono a puro scopo esemplificativo.

Art. 3 – CAPITALE SOCIALE DELLE FANTASQUADRE

*** MLD. BASE PER OGNI STAGIONE DA DISPUTARE IN SERIE A *** : 1500 mld.
*** MLD. BASE PER OGNI STAGIONE DA DISPUTARE IN SERIE B *** : 1200 mld.
*** MLD. BASE PER OGNI STAGIONE DA DISPUTARE IN SERIE C *** : 1000 mld.

I SOLDI CHE AVANZANO AL TERMINE DELLA STAGIONE SARANNO UTILIZZABILI NELLA STAGIONE SUCCESSIVA.

TETTO MASSIMO SERIE A: nessuna squadra di Serie A potrà mai avere più di 2200 mld. TOTALI.
TETTO MINIMO SERIE A: nessuna squadra di Serie A potrà mai avere meno di 1500 mld. TOTALI.
TETTO MASSIMO SERIE B: nessuna squadra di Serie B potrà mai avere più di 1600 mld. TOTALI.
TETTO MINIMO SERIE B: nessuna squadra di Serie B potrà mai avere meno di 1200 mld. TOTALI.
TETTO MASSIMO SERIE C: nessuna squadra di Serie C potrà mai avere più di 1200 mld. TOTALI.
TETTO MINIMO SERIE C: nessuna squadra di Serie C potrà mai avere meno di 970 mld. TOTALI.

Per "tetto massimo" si intende la quota iniziale di mld. a disposizione PRIMA del mercato estivo della nuova stagione. Questo significa che se durante il mercato estivo, una fantasquadra che si presenta con 1900 mld. riesce ad ottenerne altri 200 con qualche scambio o accordo potrà presentarsi all'asta con 2100 mld.; al contrario, se una squadra risparmiasse assurdamente 1000 mld. all'asta dell'anno precedente, per presentarsi (teoricamente) con almeno 2500 mld. all'asta dell'anno dopo questo comportamento non sarà tollerato ed entrerà in vigore la regola del "tetto massimo".

***** RICAVI PER PIAZZAMENTO *** (in Fantamiliardi)**

	SERIE A	SERIE B	SERIE C	COPPA di LEGA	SUPERCOPPA di LEGA	FG CUP
1°	200	150	100	80	30	100
2°	150	100	75	40	15	60
3°	100	70	50	20	---	25
4°	80	50	30	20	---	25
5°	70	40	20	---	---	---
6°	60	30	10	---	---	---
7° (retrocesso)	0	0	0	---	---	---
8° (retrocesso)	0	0	-30	---	---	---

***** RICAVI PER PARTITA *** (in Fantamiliardi)**

	SERIE A	SERIE B	SERIE C	COPPA di LEGA	SUPERCOPPA di LEGA	FG CUP
VITTORIA	3	2	2	---	---	---
PAREGGIO	2	1	1	---	---	---
SCONFITTA	1	0	0	---	---	---

***** RICAVI QUALITA' *****

Il ricavo QUALITA' è una nuova tipologia di ricavo alla quale abbiamo dovuto per forza ricorrere, visto il modificarsi del gioco. Sono stati introdotti al solo scopo di premiare i migliori "Fantallenatori" e per penalizzare i più fortunati che hanno scalato le classifiche in gran parte grazie alla bassa media avversario.

Sono stati creati 3 ricavi qualità:

1) RICAVO FANTAMISTER: il miglior Fantamister di divisione riceverà 40 mld., ulteriori 30 mld. verranno versati al miglior Fantamister della Lega; il secondo in classifica di divisione riceverà 20 mld., il dato si troverà sul sito;
2) RICAVO FANTAMEDIA TOTALE: la squadra con la migliore Fantamedia Totale di divisione riceverà 40 mld., ulteriori 30 mld. verranno versati alla squadra con la Fantamedia totale più alta; il secondo in classifica di divisione riceverà 20 mld.;
3) RICAVO/PERDITA PER FANTAMEDIA AVVERSARIO PARZIALE: chi avrà la Fantamedia Avversario Parziale di divisione più bassa non riceverà alcun ricavo per piazzamento, la squadra con la seconda Fantamedia Avversario Parziale più bassa di divisione riceverà soltanto la metà dei ricavi di piazzamento guadagnati; al contrario chi avrà la Fantamedia Avversario Parziale di divisione più alta avrà raddoppiato il ricavo di piazzamento, la squadra con la seconda Fantamedia Avversario Parziale più alta di divisione riceverà il 50% in più rispetto al ricavo di piazzamento dovuto. Se le squadre che devono ricevere il ricavo aumentato arrivano nelle ultime due posizioni verranno equiparate almeno al ricavo dovuto al 4° posto della relativa divisione di appartenenza.

Riassumendo, questa la sarà la situazione economica delle Fantasquadre all'inizio di una nuova stagione :

CAPITALE SOCIALE SQUADRA di SERIE A :
MLD. BASE (1500) + MILIARDI AVANZATI NELLA STAGIONE PRECEDENTE (già comprensivi al termine della stagione di tutta la somma dei bonus derivanti dal piazzamento, dal rendimento e per partita)

CAPITALE SOCIALE SQUADRA di SERIE B :
MLD. BASE (1200) + MILIARDI AVANZATI NELLA STAGIONE PRECEDENTE (già comprensivi al termine della stagione di tutta la somma dei bonus derivanti dal piazzamento, dal rendimento e per partita)

CAPITALE SOCIALE SQUADRA di SERIE C :
MLD. BASE (1000) + o - MILIARDI AVANZATI NELLA STAGIONE PRECEDENTE (già comprensivi al termine della stagione di tutta la somma dei bonus derivanti dal piazzamento, dal rendimento e per partita)

I Ricavi per Partita vengono "monetizzati" al termine del 1°, del 2°, del 3° e del 5° e ultimo girone di campionato.
I Ricavi per Piazzamento e Qualità vengono assegnati al termine del campionato.

Nel caso che una squadra composta da due Fanta-allenatori si scinda, i Bonus vinti andranno a "rimpinguare" il Capitale Sociale della squadra del solo presidente.

Es. : avendo "Ghebbe" e "IL GENIO 5" vinto il Campionato, i soldi di bonus li prende "Ghebbe" e il "IL GENIO 5)" avendo una squadra nuova di zecca partirà dall'ultima categoria.

Nel caso di arrivo di un nuovo Fantallenatore in lega al posto di altri che smettono, il nuovo Fantallenatore partirà senza alcuna conferma né opzione né diritto di alcun genere sulla rosa lasciata dal Fantallenatore uscente. In pratica ripartirà dalla serie più bassa, con i soli miliardi di base.

Art. 4 – ASSEGNAZIONE DEI GIOCATORI, ASTA

Ogni fantasquadra in fase d'asta dovrà acquisire i seguenti giocatori OBBLIGATORIAMENTE:
3 PORTIERI - 8 DIFENSORI - 8 CENTROCAMPISTI - 6 ATTACCANTI (+ EVENTUALI 3 GIOCATORI "PRIMAVERA" VEDI ART. 13)

La lista ufficiale dei ruoli è quella della "Lega Fantacalcio Sanremo". I componenti di suddetta lega sono i primissimi inventori del gioco, Fantallenatori di esperienza ultratrentennale che hanno partecipato negli anni a sostenere e aggiornare il nostro software di riferimento, FCM. Hanno fatto parte della "Federazione Fantacalcio" dagli albori, hanno redatto regolamenti e creato novità di punteggio anno dopo anno. Dopo una lotta per la compravendita dei vari marchi hanno dovuto abbandonare i loghi "ufficiali" della Federazione, ma sono sempre loro che hanno creato i criteri di suddivisioni dei ruoli e continueremo con loro. I vari utenti sono disponibili per qualsiasi spiegazione di ogni tipo al loro forum: http://www.legafantacalciosanremo.it/forum/index.php

L'ASTA SI SVOLGERA' "A CHIAMATA". La base di partenza è sempre 1 mld., tranne nei casi in cui un Fantallenatore decida di partire con una cifra diversa.

I Fantallenatori si dispongono nel modo seguente : si parte dal 1° classificato ed alla sua destra tutti gli altri partecipanti nell'ordine di classifica della stagione precedente, con gli eventuali promossi dalle categorie inferiori inseriti al posto n°. 7 e n°. 8. Chi siederà al posto n°. 8 chiamerà per primo, poi il n°. 7 e via via gli altri. Si inizierà scrivendo su di un foglio tutti i giocatori che si vogliono confermare e opzionare. Il Fantapresidente leggerà tutti i fogli prima dell'inizio dell'asta, assegnando tutte le relative Conferme ed Opzioni, procedendo alle eventuali aste per le Conferme/Opzioni fatte da più di una Fantasquadra (vedi art. 5/bis successivo completamento delle stesse). Nel caso di giocatore "Primavera" si dovrà specificare se le eventuali conferme (facoltative e a disposizione di tutte e 3 le divisioni) verranno iscritte alla "Prima Squadra" (nuovo contratto di 3 anni) o nuovamente alla "Primavera" (e quindi ultimo anno di contratto). Infine si partirà con l'assegnazione dei 3 portieri, poi degli 8 difensori, degli 8 centrocampisti e per ultimi i 6 attaccanti. Ogni giocatore chiamato, seguendo l'ordine di chiamata come spiegato sopra, provocherà un'asta. Rimarrà la possibilità di "passare" una volta per ruolo, ma non si dovrà rispondere seguendo il turno di chiamata. I Fantallenatori rialzeranno il prezzo a piacimento con un vero e proprio battitore (il Fantapresidente) che detterà i tempi e avvertirà che l'asta sta per scadere. Massima allerta quindi! Se un giocatore viene assegnato l'asta non viene più riaperta. Se un Fantallenatore non si è accorto o non ha seguito con la dovuta attenzione, perderà l'occasione di ingaggiare quel giocatore. Dopo la quinta volta consecutiva che verrà fatto un rialzo di 1 solo mld. il battitore obbligherà le controparti ad aumentare il rilancio.
Chi acquisterà un giocatore ma sempre in fase d'asta, lo volesse rivendere; potrà farlo ma non riceverà neanche 1 mld. dal "licenziamento" del giocatore. Se voglio fare l'asta per un giocatore ma in quel ruolo sono già al completo (capita spesso per gli attaccanti, ne ho già acquistati 6, ma mi piace qualcun altro) SI PUO' FARE. Infatti i soldi già spesi non me li rende nessuno ed ho l'obbligo di svincolare un giocatore SOLO SE NE ACQUISTO UN ALTRO. ATTENZIONE DUNQUE A FARE ASTE PER GIOCATORI CHE NON INTERESSANO, NON RIPRENDERETE DALLA CESSIONE DI UN GIOCATORE NEANCHE UN MILIARDO!!!
(Esempio: Mi rendo conto che posso ancora comprare Belotti e non ho più posto tra gli attaccanti. Partecipo comunque all'asta. Se non riesco a comprarlo non cambia nulla. Nel caso invece riuscissi a prenderlo dovrò svincolare uno degli attaccanti in più, senza recuperare niente di quanto speso in precedenza).

Art. 4/bis – POSTILLA PER L'ASSEGNAZIONE DEI GIOCATORI, ASTA

Una volta che il Fantapresidente dichiarerà l'asta chiusa, non sarà più possibile effettuare alcuna compravendita e alcuno scambio fino all'inizio del Mercato Libero e del Fantamercato con termini specificati all'art. 6 del presente Regolamento. Questa postilla va a modificare la consuetudine che si era venuta a creare negli anni che vedeva il Mercato Libero aperto fino al venerdì precedente la prima Fantagiornata di Fantacampionato. Fate dunque molta attenzione al momento in cui il Fantapresidente chiuderà l'asta, perché da quel momento in poi non si cambia più nessuno.

Art. 5 – CONFERME DEI GIOCATORI E CONTRATTI

a) CONFERME

OGNI GIOCATORE ACQUISTATO HA "IN TEORIA" 3 ANNI DI CONTRATTO CON LA VOSTRA FANTASQUADRA. Non tutti i vostri giocatori rimarranno con voi per 3 anni però; alla fine della stagione avrete la possibilità di CONFERMARE UN MASSIMO DI GIOCATORI CHE POTRA' VARIARE A SECONDA DELLA VOSTRA POSIZIONE DI CLASSIFICA COME VEDRETE NELLA TABELLA POCO PIU' SOTTO. Questi giocatori confermati vi costeranno la stagione successiva esattamente quanto li avete pagati la stagione precedente. Dunque il costo di ogni giocatore non è da considerarsi come il "Costo del Cartellino del giocatore", bensì come "ingaggio annuale". Le conferme dovranno essere fatte in sede d'asta. Stessi termini per quanto riguarda le opzioni (che spiegheremo qui subito di seguito). Non è obbligatorio utilizzare tutte le Conferme e le Opzioni a disposizione. Vengono permesse le conferme anche per giocatori che abbiano cambiato ruolo, senza più alcuna limitazione. La differenza col passato sarà sui giocatori da poter CONFERMARE: si potranno confermare infatti solo i giocatori presi in fase d'asta (anche se arrivati tramite scambio). I giocatori acquistati al mercato di riparazione potranno solo essere opzionati e non più confermati. Menzione a parte viene fatta per le eventuali conferme dei giocatori "Primavera" che avranno solo 2 anni di contratto e che potranno essere confermati da qualsiasi Fantallenatore di qualsiasi divisione. Viene spiegato tutto all'art. 13 del presente regolamento. Ricordo che i giocatori "PRIMAVERA" sono sempre confermabili di qualsiasi ruolo e in qualsiasi divisione, compresa la SERIE C. Non si potranno più confermare due giocatori per ruolo, dalla stagione 2024/2025 le conferme devono intendersi sempre "MASSIMO UNA PER RUOLO" (ad esclusione dei primavera che come già spiegato fanno capitolo a parte).

***** TABELLA CONFERME E OPZIONI *****

SERIE A	SERIE B	SERIE C
1° → 3 conferme + 2 opzioni	1° → 1 conferma + 2 opzioni (promosso in Serie A)	1° → 0 conferme + 0 opzioni (promosso in Serie B)
2° → 3 conferme + 2 opzioni	2° → 1 conferma + 1 opzione (promosso in Serie A)	2° → 0 conferme + 0 opzione (promosso in Serie B)
3° → 2 conferme + 2 opzioni	3° → 1 conferme + 0 opzioni	**ALTRE CONFERME/OPZIONI BONUS**
4° → 2 conferme + 1 opzione	4° → 1 conferme + 0 opzioni	**FANTACAPOCANNONIERE** : regola abrogata (vedi ex Art. 10)
5° → 2 conferme + 0 opzioni	5° → 1 conferma + 0 opzioni	**VINCITORE COPPA DI LEGA** : avrà 1 OPZIONE in più (anche se fosse un Fantallenatore di Serie C)
6° → 2 conferme + 0 opzioni	6° → 0 conferma + 0 opzioni	NESSUNA OPZIONE NE' CONFERMA BONUS PER IL FINALISTA DELLA **COPPA DI LEGA**
7° → 2 conferme + 0 opzioni (Retrocesso in B)	7° → 0 conferme + 0 opzioni (Retrocesso in C)	NESSUNA OPZIONE NE' CONFERMA BONUS PER I VINCITORI DELLA **SUPERCOPPA**
8° → 2 conferme + 0 opzioni (Retrocesso in B)	8° → 0 conferme + 0 opzioni (Retrocesso in C)	NESSUNA OPZIONE NE' CONFERMA BONUS PER I VINCITORI DELLA **F.G. CUP**

N.B.: Tutte le squadre di tutte le divisioni possono confermare tutti i propri giocatori PRIMAVERA a patto che abbiano ancora almeno un anno di contratto.

b) OPZIONI

Opzionare significa "bloccare" un giocatore per la stagione successiva senza i suoi obblighi contrattuali. Un giocatore che viene opzionato e poi acquistato sfruttando l'opzione non potrà più essere ri-opzionato fino al termine del suo contratto, o fino allo svincolo o al cambio di fantasquadra. Spiego l'opzione con un semplice esempio:

Es.: acquisto il giocatore Higuain a 200 mld. e a fine anno decido di non confermarlo ma solo di opzionarlo. In fase d'asta, durante la stagione successiva, Higuain viene chiamato come un normale giocatore e il Fantapresidente segnala a tutti i Fantallenatori che si tratta di un giocatore "opzionato". Alla sua asta possono partecipare tutti, tranne chi lo ha opzionato. Alla fine dell'asta Higuain è di "IPPOLEMICO" che lo ha pagato 300 mld., a quel punto posso esercitare la mia opzione sul giocatore. Se voglio, Higuain è mio a 301 mld., nessuno potrà rilanciare e non potrò opzionarlo di nuovo fino al termine del suo contratto. Se invece non voglio esercitare l'opzione il giocatore viene assegnato a "IPPOLEMICO" per 300 mld. con un nuovo contratto triennale eventualmente anche opzionabile al termine della stagione.

L'opzione può essere utile soprattutto nei seguenti casi:
1° caso: alla fine dei 3 anni di contratto un giocatore non sarà più confermabile. L'unico modo che avrete per cercare di trattenerlo con voi sarà opzionarlo ed eventualmente far valere la propria Opzione.
2° caso: giocatore pagato troppo. Vorreste riconfermare Immobile ma lo avete pagato 600 mld.? Forse è il caso di opzionarlo, così se per caso l'asta si chiude con Immobile assegnato a 400 mld. potrete decidere di riscattarlo a 401 oppure di lasciarlo.
3° caso: strategia. Veniamo a sapere che un FantaPresidente ha Milinkovic-Savic con ingaggio 30 mld. e siete certi che lo confermerà. Visto che anche noi lo abbiamo ma con ingaggio da 250 mld. decidiamo segretamente di opzionarlo. L'avversario confermerà obbligatoriamente il giocatore, ma da 30 mld. il suo ingaggio salirà a 251 mld. peggiorando enormemente la sua situazione economica.

Sono vietate le compravendite di conferme e opzioni. Ogni conferma e opzione è personale e non cedibile. Ogni Fantallenatore può decidere se utilizzarle o meno, ma non potrà MAI venderle o regalarle.

Art. 5/bis – CONFLITTI TRA CONFERME E OPZIONI DEI GIOCATORI E CONTRATTI

Con la naturale prosecuzione del gioco negli anni, si verificheranno dei casi di conflitto in situazioni di opzioni e di conferma dei vari calciatori che ci ritroveremo due volte all'inizio delle stagioni. Le squadre promosse e le retrocesse avranno giocatori in comune con le 6 squadre della nuova divisione che andranno a comporre e dovremo decidere chi potrà confermarli e opzionarli.

Si potranno verificare 3 casi di conflitto:

a) SITUAZIONE DI "OPZIONE DELLO STESSO GIOCATORE DA PARTE DI 2 FANTASQUADRE"
Si fa l'asta per un giocatore. Una volta assegnato, i fantallenatori che hanno opzionato possono intervenire entrambi (continuano un'asta solo loro due), può intervenire uno soltanto (prenderà il giocatore ad 1 mld. in più rispetto a quanto si era terminata l'asta poco prima come una normale opzione), possono non intervenire entrambi (il giocatore rimarrà a chi se lo è aggiudicato all'asta).

b) SITUAZIONE DI "CONFERMA DELLO STESSO GIOCATORE DA PARTE DI 2 FANTASQUADRE"
Si svolge un'asta con i soli 2 allenatori che hanno confermato il giocatore. L'allenatore che si aggiudica il giocatore fa continuare le annualità del vecchio contratto.

c) SITUAZIONE DI "CONFERMA E OPZIONE DI UNO STESSO GIOCATORE DA PARTE DI 2 FANTASQUADRE"
Chi conferma "distrugge" di fatto l'opzione fatta dall'altro Fantallenatore ma dovrà spendere la cifra più alta delle due in ballo per confermare il calciatore. Nel caso in cui la cifra più alta fosse quella spesa dall'altro Fantallenatore dovrà aggiungere 1 ulteriore miliardo. Facciamo un esempio pratico:
Squadra A conferma Dybala (ingaggio : 100 mld., anni rimanenti di contratto alla fine della scorsa stagione : 2)
Squadra B opziona Dybala (ingaggio : 550 mld., anni rimanenti di contratto alla fine della scorsa stagione : 3)
La Squadra A avrebbe Dybala in rosa al costo di 551 mld. con 1 solo anno di contratto rimasto.
Se invece la situazione fosse stata opposta:
Squadra A opziona Dybala (ingaggio : 100 mld., anni rimanenti di contratto alla fine della scorsa stagione : 2)
Squadra B conferma Dybala (ingaggio : 550 mld., anni rimanenti di contratto alla fine della scorsa stagione : 3)
Dybala andrebbe alla squadra B a 550 mld. con 2 anni di contratto rimasto.
Questo è uno dei casi più importanti che si possano verificare, visto che un cambiamento tale d'ingaggio potrà convincere il Fantallenatore di una squadra a mettersi d'accordo durante il mercato estivo (del quale parleremo subito dopo) con l'altro Fantallenatore.

Art. 6 – FANTAMERCATO, MERCATO LIBERO e MERCATO ESTIVO

Il FANTAMERCATO è l'equivalente del Calciomercato. Consiste nello scambio di soldi e/o giocatori tra Fantasquadre. In caso di scambio di giocatori resti bene inteso che il calciatore mantiene il costo di ingaggio e l'annualità contrattuale residua che aveva in precedenza. Di conseguenza se acquistate un calciatore in scadenza di contratto sappiate che a fine stagione non potrete confermarlo. Per la stagione 2024/2025 sarà aperto da NOVEMBRE a MARZO compresi. Gli scambi di Fantamercato per essere subito validi devono concludersi entro il mercoledì alle 15:59 e 59 secondi e verranno ufficializzati immediatamente, a patto che non vi sia un turno infrasettimanale: in tal caso saranno ufficializzati il martedì successivo. Gli scambi che si chiuderanno dopo tale orario si ufficializzeranno al lunedì o al martedì successivo (subito dopo l'aggiornamento dei risultati settimanali). La sessione per il Fantamercato dura qualche ora in meno rispetto a quella del Mercato Libero per dare modo al Fantapresidente di aggiornare i siti con le nuove situazioni economiche e le nuove rose dopo l'ufficializzazione degli scambi e permettere subito eventuali tagli al mercato libero.
Il MERCATO LIBERO invece è l'acquisto dei giocatori cosiddetti "Disoccupati" (cioè senza Fantasquadre, liberi appunto). Starà aperto tra DICEMBRE a FEBBRAIO compresi per la stagione 2024/2025 e sarà regolamentato in sessioni settimanali con apertura della sessione subito dopo l'aggiornamento dei risultati settimanali fino al mercoledì alle 23:59 e 59 secondi. Ogni settimana (esclusa la settimana di turbo infrasettimanale dove i mercati saranno bloccati) ognuno avrà diritto a fare una "chiamata" di **UN**

SOLO GIOCATORE dal Mercato Libero (lo scorso anno visto che si sono giocati solo 4 gironi e il mercato rimaneva aperto un minor tempo avevamo aumentato a 2 giocatori, quest'anno torna il classico mercato degli anni scorsi); i giocatori avranno una valutazione minima, definita quotazione e stimata dalla Federazione Fantacalcio, costantemente aggiornate sul nostro sito. Coloro che verranno tagliati vi permetteranno di recuperare i soldi della loro quotazione al momento del taglio. Per "chiamare" un calciatore che si vuol acquistare, dovrete loggarvi sul sito, entrare nella vs. "Bacheca" e da lì ci saranno le indicazioni per fare ricerche e "chiamare" il giocatore libero che volete. Inoltre ovviamente dovrete inserire la cifra che vorrete spendere per il calciatore "chiamato" in questione. Se uno stesso giocatore viene bloccato da 2 o più Fantallenatori, ovviamente verrà assegnato a chi avrà offerto di più, se l'offerta fosse la medesima verrà assegnato a chi è piazzato peggio in classifica, qualora fossero pari in classifica, il giocatore andrebbe a chi ha la Fantamedia totale peggiore (regolamento Federale). Qualsiasi giocatore taglierete, sia in fase d'Asta che di Mercato, o qualsiasi giocatore che scambierete in fase di Fantamercato non potrete più ri-tesserarlo per l'intero arco della stagione rimanente. Le ufficializzazioni anche in questo caso saranno effettuate nella giornata di giovedì.

PRECISAZIONE SUL MERCATO LIBERO

A partire dalla stagione 2024/2025 è stato deciso che gli acquisti del mercato libero non fossero più confermabili, ma solo opzionabili. Per questo, qualsiasi calciatore NON ACQUISTATO IN ASTA (e quindi acquisito tramite MERCATO LIBERO) avrà un solo anno di contratto, pur rimanendo OPZIONABILE.

Il MERCATO ESTIVO si svolge dal termine del campionato di calcio di Serie A al giorno stesso dell'asta. Una volta calcolati i bonus di tutte le Fantasquadre, promozioni e retrocessioni e una volta che il Fantapresidente avrà redatto tutti i prospetti riassuntivi e diramato la composizione dei partecipanti al successivo Fantacampionato di Serie A e di Serie B si potranno iniziare le contrattazioni. Si tratta di tutta quella serie di accordi, cessioni, vendite di giocatori che ogni anno si stringono in fase tipicamente estiva, "pre-asta", in modo da arrivare al giorno dell'asta con accordi sulle relative conferme e opzioni già chiari. Le contrattazioni naturalmente ci potranno essere solo tra Fantallenatori della stessa categoria di appartenenza nell'anno successivo. Non potremo quindi fare accordi con i Fantallenatori retrocessi. In questa fase le neo-promosse e le neo-retrocesse stringono accordi con le altre Fantasquadre per confermare/opzionare i giocatori cosiddetti "in comune". Sono legittimi tutti i tipi di accordi, purché non vi sia una compravendita di opzioni o di conferme. Si possono versare Fantamiliardi in cambio di una "Non Conferma" o di una "Non Opzione" nei confronti di qualcuno, si possono scambiare calciatori per altri calciatori o per soldi + calciatori. L'unico vincolo è quello di rimanere sempre con una rosa pre-asta di 25 calciatori. Poi in fase d'asta ovviamente verranno tutti svincolati, tranne quelli che verranno confermati.

POSTILLA PER QUANTO RIGUARDA IL MERCATO ESTIVO: Non si può risparmiare sulla conferma di un calciatore "in comune" in alcun modo. In passato si è cercato di fare uno scambio del medesimo calciatore in modo che lo si potesse confermare al costo minore dei due. Questa è una pratica illecita e non viene permessa. Viene invece permesso lo scambio di un calciatore confermato in fase d'asta, dopo la fase di conferma. I giocatori delle intere rose delle due squadre che dalla Serie C vengono promosse in Serie B non sono in alcun modo scambiabili, ma solo opzionabili.

Esempio pratico: Ghebbe arrivato 3° in Serie A, è proprietario di Muriel, pagato 400 mld. con 3 anni di contratto. IPPOLEMICO, neo promosso in Serie A, è anche lui proprietario di Muriel, pagato 200 mld. con 3 anni di contratto.
Ghebbe non può in alcun modo acquistare il Muriel di proprietà di IPPOLEMICO prima della conferma.
IPPOLEMICO conferma Muriel a 200 mld. con 2 anni rimasti di contratto, mentre Ghebbe decide di NON confermare il proprio Muriel a 400 mld.; dopo la conferma IPPOLEMICO cede Muriel a Ghebbe in cambio di 300 mld. IPPOLEMICO così avrebbe speso 200 mld. per la conferma ma anche incassato 300 mld. a conguaglio, con 100 mld. di guadagno per la conferma sprecata. Ghebbe invece in questo modo ha speso solo 300 e non 400 come avrebbe potuto spendere confermandolo. (In tal caso il valore di valore di Muriel per la riconferma successiva rimane di 200 mld. e i 300 mld. sarebbero di puro conguaglio per IPPOLEMICO).

* PRECISAZIONE SULL'INGAGGIO CONTRATTUALE E SUL FANTAMERCATO:
Nel FANTAMERCATO è possibile ogni tipo di scambio con giocatori e soldi, non di opzioni o conferme. E' obbligatorio che gli scambi siano tutti eseguiti ruolo per ruolo. Se io cedo un centrocampista e un attaccante dovrò per forza comprare un centrocampista e un altro attaccante. Non saranno ratificati scambi che non prevedano giocatori del medesimo ruolo.

Concludendo, si tenga sempre bene a mente che i calciatori mantengono inalterata la durata ed il costo del proprio contratto e che ogni volta si facciano scambi di giocatori sempre dello stesso ruolo, mantenendo la struttura delle rose inalterata.

Art. 7 – FORMAZIONI

a) LA CONSEGNA

Le formazioni vanno inserite OBBIGATORIAMENTE dal sito www.fantaghebbe.it (ognuno entrando all'interno della propria divisione) entro l'inizio della prima partita della giornata. In casi eccezionali potranno anche essere inviate tramite chat ufficiale WhatsApp, ma ripeto, solo in casi eccezionali e di comprovata impossibilità. I moduli di gioco che si posso utilizzare sono solamente i seguenti sette: 3/4/3 - 3/5/2 - 4/4/2 - 4/5/1 - 4/3/3 - 5/3/2 - 5/4/1. Vanno inseriti 11 titolari ed un massimo di 15 riserve (allineamento al campionato di calcio di Serie A, numero aumentato rispetto ai 10 degli anni scorsi). Al massimo si potranno fare 3 sostituzioni, visto l'aumento della panchina e l'allungamento del periodo di mercato libero, viene tolta la "Riserva d'Ufficio".

b) MANCATA CONSEGNA DELLA FORMAZIONE

La mancata consegna della formazione entro l'inizio della prima partita di campionato è una mancanza imperdonabile e dopo svariate modifiche del regolamento negli anni scorsi siamo arrivati alla presente decisione, quella ovvero di inasprire notevolmente le sanzioni per quello che viene considerato un vero e proprio insulto alla Lega. Il termine di invio formazioni è sempre presente sulla home page della divisione e la formazione si può inserire in qualsiasi momento dopo l'aggiornamento dei risultati.

In CAMPIONATO ogni mancata formazione penalizza la squadra di 1 punto in classifica generale, con l'inserimento della formazione della settimana precedente e una sanzione di 10 Fmld. Se la rosa fosse cambiata a causa del mercato verranno inseriti d'ufficio i giocatori del medesimo ruolo presenti in panchina, lasciando vuoti i posti di riserva usati come nuovi titolari. Dopo 3 mancate formazioni ci sarà una sanzione di 50 mld. e in caso di nuova (quarta) formazione mancante il Fantapresidente colpevole verrà obbligato ad assumere un DS o allontanato dalla Lega.

In COPPA ogni mancata formazione provocherà 10 mld. di sanzione e lo schieramento della medesima formazione del Campionato. Dopo 3 mancate formazioni ci sarà la sconfitta d'ufficio e l'eliminazione automatica a tavolino dalla competizione oltre ad una ulteriore sanzione di 50 mld..

c) RECLAMI

Durante la settimana saranno ricontrollati i voti e tutte le situazioni di bonus e di malus che caratterizzano il calcolo finale. Può capitare che la Lega Fantacalcio Sanremo pubblichi un file voti errato (con ammonizioni o espulsioni assegnate erroneamente o con imprecisioni sugli assist) e che durante la settimana lo modifichi una volta averlo riscontrato coi referti arbitrali ufficiali. Dopo 48 ore dalla pubblicazione dei risultati non verranno più accettati reclami di alcun tipo.

d) PANCHINA

In panchina saranno ammessi fino ad un massimo di 15 calciatori. Almeno un portiere più 14 giocatori per i quali non ci sono limitazioni di ruolo. Sono ammesse al massimo 3 sostituzioni a partita. L'ordine della panchina è molto importante. Tranne il portiere che entra sempre per primo in caso di assenza dai titolari, i successivi cambi verranno effettuati secondo l'ordine di inserimento.

Es.: "Ghebbe" ha la seguente panchina:
- Gollini (Port.)
- Koulibaly (Dif.)
- De Silvestri (Dif.)
- Tonelli (Dif.)
- Veretout (Cent.)
- Vecino (Cent.)
- Borja Valero (Cent.)
- Quagliarella (Att.)
- Mertens (Att.)
- Higuain (Att.)

Se a "Ghebbe" non dovessero giocare il portiere, due difensori ed un attaccante giocherebbe in 10 soli uomini. Entrerebbero però nell'ordine di inserimento, in questo caso Gollini, Koulibaly e De Silvestri; dunque squadra in 10 e senza attaccante.

Inserire gli attaccanti ai primi posti della panchina permetterà a questi ultimi di entrare prima di altri, in casi simili a quello dell'esempio (fermo restando il portiere come prima eventuale sostituzione obbligatoria).

Art. 8 – CALCOLI

a) CALCOLO SETTIMANALE

Per calcolare il voto di un giocatore si farà la media matematica dei voti che lo stesso giocatore prenderà sui giornali "La Gazzetta dello Sport" e "Corriere dello Sport". Ci saranno quindi due cifre decimali per il calcolo del totale squadra, che si formeranno a causa delle medie. In caso di un solo s.v. tra i due giornali il giocatore sarà considerato SENZA VOTO. Non vi sarà più alcuna "RISERVA D'UFFICIO", se non in caso di partite rinviate (vedi postilla d). Per l'assegnazione delle ammonizioni, delle espulsioni e delle reti segnate farà fede solo e soltanto il sito della Lega Calcio ai link "MATCH REPORT" raggiungibili all'interno del Calendari e dei Risultati disponibili sul loro sito ufficiale. Di conseguenza il tabellino utilizzato dai nostri due giornali di riferimento è da intendersi solo come informazione non ufficiale.

Questa la lista di bonus e di malus da aggiungere al voto ottenuto con la media tra i due giornali menzionati sopra:
- GOL = +3
- GOL SU RIGORE = +2
- RIGORE PARATO = +3
- ASSIST = +1
- AUTOGOL = -2 (postilla: AUTOGOL DEL PORTIERE = -1)
- RIGORE SBAGLIATO = -3
- GOL SUBITO = -1
- AMMONIZIONE = -0,25
- ESPULSIONE = -1

Il malus per il gol subito ovviamente si applica al portiere o al giocatore che eventualmente avesse sostituito il portiere (ad es. se un portiere viene espulso, e va in porta un giocatore di movimento. Ogni rete subita da questo giocatore vale comunque un –1).
Per Assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore **(anche i passaggi effettuati da calcio d'angolo o da calcio di punizione)** che mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso. La Lista Ufficiale degli assist è insindacabilmente quella della sito "Fantacalcio" (Ex FantaGazzetta) e verranno considerati come assist i cosiddetti assist "soft", "standard" o "gold" (così denominati dal sito "Fantacalcio", una loro suddivisione che per noi non ha alcuna importanza). Il link di riferimento per controllare gli assist di ogni giornata è il seguente: https://www.fantacalcio.it/analisi-assist.

Oltre a questi bonus/malus, ci sarà il bonus per il Fattore Campo. Chi gioca in casa avrà +2 punti. Nella gare di Fantacoppa di Lega le squadre di una categoria superiore avranno un ulteriore bonus di +1 sulle squadre di categoria inferiore. Se le categorie di differenza tra le squadre sono due, allora il bonus sarà di +2. Come già detto precedentemente, non vi sarà alcun bonus di categoria nelle gare di F.G. Cup (ma solo il bonus per il Fattore Campo). Nelle gare ad eliminazione diretta ci sarà un'aggiunta al Bonus Fattore Campo nel caso di arrivo ai tempi supplementari: la squadra di casa avrà un ulteriore bonus di + 0,5 punti.

Una volta fatta la somma dei Fantavoti, il calcolo non è finito. Si devono infatti calcolare i Modificatori.

***** Modificatore del Portiere *****

Il Modificatore del portiere scaturisce esclusivamente dal suo voto. Questo modificatore è stato inserito per fare in modo che ci fossero più portieri appetibili in fase d'asta e non venissero contesi esclusivamente i portieri delle migliori squadre. A seconda del voto che il portiere prenderà, si calcolerà un MALUS da decurtare dal totale avversario:

VOTO PORTIERE	MALUS AVVERSARIO
Da 6,50 a 6,99	- 0,5
Da 7,00 a 7,49	- 1
Da 7,50 a 7,99	- 1,5
Da 8,00 in poi	- 2

N.B.: Il modificatore del portiere si applica SOLO se il portiere non ha parato calci di rigore.

***** Modificatore della Difesa *****

Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base della sola Media-Voto in pagella assegnato a ciascun difensore. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti cartellino, solo la Media-voto in pagella.
La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi **(valori aumentati rispetto alla stagione 2021/2022 che aumentano il vantaggio nel caso di difesa a 4)**:

MEDIA VOTO	MOD. DIFESA SCHIERATA A 3	MOD. DIFESA SCHIERATA A 4	MOD. DIFESA SCHIERATA A 5
meno di 5	+ 3	+2	+ 1
5,00-5,24	+ 2,5	+1,5	+ 0,5
5,25-5,49	+ 2	+1	0
5,50-5,74	+ 1,5	+0,5	- 0,5
5,75-5,99	+ 1	0	- 1
6,00-6,24	+ 0,5	-0,5	- 1,5
6,25-6,49	0	-1	- 2
6,50-6,74	- 0,5	-1,5	- 2,5
6,75-6,99	- 1	- 2	- 3
7,00 o più	- 1,5	- 2,5	- 3,5

I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo **vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria**.

Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile), bensì si utilizzano le riserve entrate al loro posto. Dalla stagione 2016/2017 ai difensori che non giocheranno, così come per il modificatore del centrocampo, verrà assegnato un voto 5 d'ufficio esclusivamente da tenere di conto per quanto riguarda il mero calcolo del modificatore (ad es. nel caso in cui una squadra si ritrovasse con soli 2 difensori con voto).

***** Modificatore del Centrocampo *****

Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre.
Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma della sola Media-Voto dei centrocampisti schierati in formazione.

In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, ai soli fini del calcolo del Modificatore del Centrocampo, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria. Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è pari a 5.

La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante, trasforma il risultato del confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi. La prima colonna indica la differenza tra i due Totali-Centrocampo, la seconda colonna indica i punti che vanno aggiunti al totale della squadra con il centrocampo migliore, la terza indica i punti da sottrarre al totale della squadra col centrocampo peggiore:

DIFFERENZA TOTALI CENTROCAMPO	SQUADRA COL TOT. MIGLIORE	SQUADRA COL TOT. PEGGIORE
meno di 1	0	0
1-1,99	+0,25	-0,25
2-2,99	+0,5	-0,5
3-3,99	+0,75	-0,75
4-4,99	+1	-1
5-5,99	+1,25	-1,25
6-6,99	+1,5	-1,5
7-7,99	+1,75	-1,75
8 o più	+2	-2

Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo migliore verranno assegnati (cioè sommati) dei punti positivi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria. Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo peggiore verranno assegnati (cioè sottratti) dei punti negativi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.
Es.: se i Totali-Centrocampo delle squadre X e Y sono rispettivamente 27 e 23 (4 punti di differenza quindi) si dovranno sommare 1 punto al Totale-Squadra della squadra X e sottrarre 1 punto al Totale-Squadra della squadra Y.

***** Modificatore dell'Attacco *****
Il Modificatore dell'attacco è dato ad ogni attaccante che non segna e che prenda voto maggiore di 6. All'attaccante verrà attribuito un bonus pari all'eccedenza dal 6. Se ad esempio un attaccante prende 6,25 come voto, avrà un bonus derivante dal modificatore di 0,25. Facendo un ulteriore esempio, un attaccante che prenderà 7 e che farà un assist avrà un fantavoto finale pari a 8 + 1 punto derivante dal modificatore attacco. L'attaccante che invece segna e prende 7 avrà sempre un fantavoto finale pari a 10 (senza alcun bonus derivante dal modificatore attacco).

***** Modificatore del "Capitano" *****
La regola del "Capitano" è una novità che è stata inserita dalla stagione 2022/2023. Viene nuovamente modificato il meccanismo. Viene dato un bonus o un malus al Capitano di pari grandezza rispetto alla differenza col voto 6. Se ad esempio il Capitano prende voto 6,5 (VOTO! Non il Fanta-voto) avrà un +0,5. Se prenderà 5 avrà un -1. Se prenderà 6 non avrà alcun bonus/malus. L'inserimento del CAPITANO è obbligatorio, chi non lo inserirà avrà un -1 automatico. Il Capitano che farà gol o che parerà un rigore avrà automaticamente un bonus di +0,5 a prescindere dal voto preso. Se il Capitano non giocherà non vi sarà alcun bonus/malus e non vi sarà alcuna nomina di vice-capitano.

***** Calcolo finale, fasce-gol *****
Finito il calcolo numerico, avendo sommato algebricamente tutti i fantavoti assieme ai 4 modificatori ed all'eventuale bonus per fattore campo o per divisione superiore, si passa a trasformare il punteggio in Fantareti.
Ecco la tabella di conversione delle cosiddette "fasce-gol" :
meno di 66 punti = 0 Fantareti
da 66 a 71,75 punti = 1 Fantarete
da 72 a 76,75 punti = 2 Fantareti
da 77 a 80,75 punti = 3 Fantareti
da 81 a 84,75 punti = 4 Fantareti
da 85 a 88,75 punti = 5 Fantareti
da 89 a 92,75 punti = 6 Fantareti
[... e così via con fasce progressive ogni 4 punti]

Infine, ecco i 4 casi speciali per i quali la conversione tra punteggio e fasce-gol andrà modificata:

1) Se 2 giocatori sono in fasce diverse ma tra di loro ci sono MENO di 3 punti di differenza la partita termina in parità con un gol bonus assegnato a chi fa il punteggio minore. Ad esempio una partita finita 80–82 dovrebbe essere un 3-4 guardando la conversione delle fasce gol, ma non essendoci ALMENO 3 punti di differenza tra le due squadre si assegna un gol bonus alla squadra con punteggio minore; 80-82 dunque fa 4-4 (questa regola non viene applicata nelle partite di andata/ritorno, e il perché è presto spiegato. Facciamo un esempio: squadra A contro squadra B. L'andata finisce 1-1. Il ritorno finisce squadra B 69 – squadra A 71; dunque nuovamente 1-1. Ma facciamo finta che la squadra B avesse fatto meglio di 69 punti, diciamo avesse fatto 72. Per effetto della regola dei 3 punti descritta sopra si dovrebbe assegnare un gol bonus alla squadra con punteggio minore, dunque un 72-71 finirebbe 2-2. Per la squadra B, PARADOSSALMENTE, un punteggio migliore si trasformerebbe in un'eliminazione; con 2-2 infatti grazie alle due reti in trasferta passerebbe il turno la squadra A. In questo caso, cioè nelle partite di coppa, i gol bonus riguardanti questa regola, non vengono assegnati. Un 72-71 in coppa vale dunque un 1-1. Vedi anche precisazione all'art. 11).
2) Se la situazione di cui al punto 1, si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti, la partita finisce 0-0 anziché 1-1. Ad esempio una partita che finisce 67-65 è uno 0-0.
3) Se una squadra totalizza meno di 59 punti, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio a patto che abbia almeno fatto 59 punti e abbia distanziato di almeno 3 punti la squadra avversaria.
4) Nel caso in cui all'interno della stessa fascia ci siano + di 4 punti di distanza tra le due squadre si assegnerà un gol bonus alla squadra che avrà totalizzato più punti. Ad esempio una partita che finisce 71-66 sarà un 2-1 e non più un 1-1 come è stato fino alla stagione 2021/2022.

Ecco degli esempi tipici di punteggio per chiarire ancora le idee:
71,5 – 66 finisce 1-1
72 – 71 finisce 2-2 (perché c'è un salto si soglia, ma non ci sono 3 punti di distanza. Se fosse un incontro di coppa finirebbe 1-1)
58 – 55 finisce 0-0 (perché ci sono 3 p.ti di differenza ma la squadra in vantaggio non ha fatto almeno 59)
60 – 55 finisce 1-0 (la seconda squadra totalizza meno di 59 punti; vedi punto 3)
80 – 55 finisce 4-0 (3 gol per la fascia più uno di bonus a causa del punto 3)
74 – 71 finisce 2-1 (la fatidica vittoria per mezzo punto!!!)

b) CASI PARTICOLARI

· PORTIERE s.v. = se ha giocato almeno 30 minuti recupero escluso prende 6 d'ufficio più o meno eventuali bonus/malus
· GIOCATORE s.v. = entra la riserva (non si guarda quanti minuti ha giocato)
· AMMONITO s.v. = non ha alcun voto d'ufficio
· ESPULSO s.v. = voto d'ufficio 4 (solo se è entrato in campo. Se invece un giocatore viene espulso dalla panchina non prende alcun voto e può essere sostituito)
· AUTOGOL s.v. = voto d'ufficio 4
· ASSIST s.v. = voto d'ufficio 7
· GOLEADOR s.v. = voto d'ufficio 9

c) PARTITE SOSPESE E/O RINVIATE

Se una partita viene RINVIATA PRIMA DEL TERMINE ULTIMO PER LA CONSEGNA DELLE FORMAZIONI i voti d'ufficio saranno i seguenti: 4 per il portiere e 5,5 per ogni qualsiasi altro giocatore di ogni rosa coinvolta nella gara rinviata. Se invece una partita viene RINVIATA DOPO IL TERMINE ULTIMO PER LA CONSEGNA DELLE FORMAZIONI oppure SE VIENE SOSPESA e rinviata a più di 7 giorni di distanza dall'orario originariamente scelto, i voti d'ufficio saranno i seguenti: 5,5 per il portiere e 6 per ogni qualsiasi altro giocatore di ogni rosa coinvolta nella gara rinviata o sospesa. Se nel corso della gara sospesa ci sono stati dei gol o delle ammonizioni o espulsioni e non siano stati assegnati i voti, oltre alle assegnazioni d'ufficio ovviamente vi saranno anche aggiunti/sottratti i vari bonus/malus. Se nella partita sospesa sono stati assegnati dei voti, quei voti saranno considerati per il calcolo, e a tutti gli altri componenti delle rose coinvolte verrà assegnato il 6 d'ufficio (tranne che per i portieri, per loro il voto rimarrà 5,5).

Nel caso più che più partite vengano rinviate ad oltre 7 giorni di distanza dall'orario originariamente scelto si procede come segue.

- 2 Partite rinviate (entrambe rinviate ad oltre 7 giorni di distanza dall'orario originariamente scelto): si procede come sopra;
- 3 o + partite rinviate : si CONGELA la giornata in attesa dei recuperi.

Potremmo ritrovarci a dei paradossi (Vlahovic venduto dalla Fiorentina alla Juve che avrebbe potuto giocare la medesima giornata per due diverse squadre, o per nessuna delle due in caso opposto. Oppure a giocatori che nel frattempo si erano gravemente infortunati, in ogni caso equilibri e scelte assolutamente cambiati rispetto al momento della decisione originaria che toglievano il senso allo schieramento inserito). Negli anni abbiamo imparato che ci possono essere situazioni simili non esattamente comprese in questo regolamento. Il Fantapresidente si riserva il diritto di prendere decisioni "ad hoc" in casi di particolare emergenza (magari casi con 4 o più partite rinviate), fino anche all'annullamento della giornata in essere con conseguente recupero della Fantagiornata alla prima occasione.

Durante la stagione 2019/2020 si è sviluppato un nuovo caso che la Federazione stessa ha provveduto a districare. Si tratta di giornate in cui per scelta di calendario della Lega ci siano molti giorni di distanza tra la prima e l'ultima partita. In tal caso non si possono assegnare i voti 5,5 e 4 d'ufficio come nel caso di partite rinviate prima del termine dell'invio, in quanto fattivamente non si tratta di una partita rinviata, bensì di una partita precisamente assegnata in tal giorno. In questo preciso caso quindi, anche se si trattasse di una sola partita da giocare a distanza di più giorni dalle altre, si provvede a consegnare le formazioni prima dell'inizio della prima partita come sempre e si attendono i risultati dell'ultima, a prescindere da quando verrà giocata.

Infine, nel caso in cui tutti i portieri di una Fantasquadra fossero tutti appartenenti a una o più squadre con partita rinviata prima del termine d'invio formazioni, anziché generare voto 4 d'ufficio come da regolamento verrà assegnato 5 come voto d'ufficio, per non penalizzare eccessivamente lo sfortunato Fantallenatore proprietario.

d) RISERVE D'UFFICIO

La regola della riserva d'ufficio (voto 4 per i giocatori di movimento e 3 per il portiere) viene ripristinata solo nel caso di partite sospese o rinviate a oltre 7 gg dalla data originaria. Negli anni scorsi infatti abbiamo avuto situazioni di formazioni inviate talvolta anche 2 mesi prima del termine di alcune giornate: impossibile prevedere quali saranno i titolari. Se una squadra dovesse ritrovarsi senza cambi potrà sfruttare la regola della riserva d'ufficio.

Art. 9 – CLASSIFICA

Ci saranno 3 punti per ogni vittoria conseguita, 1 punto al pareggio e 0 punti per la sconfitta.

La prima discriminante in caso di parità sarà la Fantamedia parziale ("parziale" significa che vengono tolti tutti i punti generati dai modificatori e dal fattore campo. Quindi si tiene di conto solamente dei punti realmente fatti dalla propria fantasquadra: nella classifica che appare sul sito alla sezione 'Bacheca', la colonna della Fantamedia parziale è contrassegnata con la sigla "PMed"). Tuttavia, in caso di parità di punti nella classifica finale in posizioni fondamentali per delineare vittoria dei campionati, retrocessioni o promozioni si opererà in maniera più complessa. Se c'è almeno un punto di Fantamedia parziale di differenza tra le squadre in parità vince la squadra con la Fantamedia parziale più alta. Se invece c'è meno di un punto di Fantamedia parziale di differenza la seconda discriminante saranno gli scontri diretti, senza tenere conto della differenza reti. E infine, se c'è meno di un punto di differenza nella Fantamedia parziale delle due squadre e gli scontri diretti fossero in parità si procederà con uno spareggio in campo neutro, partita secca, sempre che ci siano giornate a disposizione. Altrimenti arriverà davanti chi avrà la Fantamedia parziale migliore.

Nel caso più unico che raro che ci siano 3 o più squadre a parimerito e con meno di un punto di Fantamedia parziale di differenza in lotta per una sola posizione rilevante (retrocessioni, promozioni o vittorie di campionato) ci sarà uno spareggio tra i due migliori guardando la classifica avulsa, ovvero la classifica tra i 3 tenendo solo conto degli scontri diretti; in caso di ulteriore parità spareggiano i primi due per Fantamedia parziale. Nel caso non ci fosse spazio per giocare lo spareggio, vincerebbe la squadra con miglior Fantamedia parziale. In caso di 3 squadre a parimerito e con meno di un punti di Fantamedia parziale di differenza in lotta per due posizioni rilevanti (retrocessioni, promozioni o vittorie di campionato) ci sarà uno spareggio tra i due migliori guardando la classifica avulsa, ovvero la classifica tra i 3 tenendo solo conto degli scontri diretti; in caso di ulteriore parità spareggiano i primi due per Fantamedia parziale. Nel caso non ci fosse spazio per giocare lo spareggio, verrebbero considerate ai primi due posti le due squadre con miglior classifica avulsa. In caso di ulteriore parità la squadra con miglior Fantamedia Parziale ed infine Totale.

Ex Art. 10 – CLASSIFICA DEI FANTACAPOCANNONIERI (ABROGATO)

QUESTA CLASSIFICA NON VERRA' PIU' UTILIZZATA A PARTIRE DALLA STAGIONE 2023/2024 E L'ARTICOLO E' DA CONSIDERARSI OBSOLETO ED ABROGATO.

Questa classifica sarà molto importante, e dunque si merita una descrizione a parte.
I gol fatti da una fantasquadra vengono assegnati a chi ha conseguito il fantavoto più alto. A parità di voto si assegna la rete prima agli attaccanti, poi ai centrocampisti, poi ai difensori, poi ai portieri nel solo caso però che avesse realmente segnato. Se un portiere para un rigore non lo si tiene di conto per quanto riguarda l'assegnazione dei fantagol. Se due giocatori dello stesso ruolo conseguono lo stesso fantavoto la rete viene assegnata al giocatore più in alto in classifica oppure il suo fantallenatore ci indicherà a chi assegnarla.
Per decidere gli altri marcatori si procede così. SI TOLGONO 3 PUNTI (solo per il calcolo dei fantagol, lo ricordo) AL GIOCATORE COL PUNTEGGIO PIU' ALTO, ovvero al giocatore che ha segnato la prima rete. A quel punto si guarda di nuovo chi ha il fantavoto più alto e gli si aggiudica la seconda rete e così via fino ad esaurire i fantagol da assegnare.
POSTILLA PER LA CLASSIFICA DEI FANTACAPOCANNONIERI: nel caso che il Fantacapocannoniere di una stagione, venisse venduto all'estero dal suo club di appartenenza, non si avrà più diritto di avere la conferma/opzione di bonus. Nel caso in cui la classifica dei FantaCapocannonieri veda più di un giocatore in testa al termine del campionato, il titolo verrà assegnato a chi avrà segnato in più gare, in caso di ulteriore parità verrà assegnato ad entrambi.

Art. 11 – FANTACOPPE

Le Fantacoppe sono la Coppa di Lega, la F.G. Cup e la Supercoppa di Lega.
In Coppa di Lega e in Supercoppa di Lega, quando si incontreranno Fantasquadre di categorie diverse, la squadra di categoria superiore avrà sempre un Bonus aggiuntivo di un (1) punto per ogni categoria di differenza che c'è tra le due squadre. Nella F.G. Cup invece non vi sarà alcun bonus di vantaggio per la categoria superiore.

In caso di parità nella somma gol tra andata e trasferta **(non vale più la "regola del gol fatto in trasferta che vale doppio")** si andrà ai supplementari ed eventualmente ai rigori.

SUPPLEMENTARI
Nell'ordine schierato in panchina si prendono in considerazione il primo difensore, il primo centrocampista ed il primo attaccante; nel caso fossero entrati in campo si prende in considerazione la 2° riserva, non ci fossero altre riserve di quel ruolo si assegna come voto d'ufficio 4). Si fa la somma di questi 3 giocatori aggiungendo 0,5 punti alla squadra che gioca in casa come ulteriore bonus per il fattore campo.
Il punteggio così ottenuto va convertito in gol dalla seguente tabella:
meno di 20 punti = 0 Gol
da 20 a 23,5 punti = 1 Gol
da 24 a 27,5 punti = 2 Gol
da 28 a 31,5 punti = 3 Gol
e così via ad intervalli di 4 punti.

Non ci sono casi particolari come nel caso delle reti fatte nei tempi regolamentari. Un 20-19,5 comporta infatti un risultato di 1-0 (ovviamente nei tempi supplementari).
Se i supplementari finiscono 0-0 si va ai rigori (se infatti finissero anch'essi in parità ma anziché 0-0 il risultato fosse 1-1 o 2-2 o altro pareggio passerebbe la squadra in trasferta, sempre per la regola dei gol in trasferta).

RIGORI
I rigori si svolgono in questo modo. Una volta consegnata la formazione per una partita di ritorno, si dovrà anche dare la lista dei rigoristi. Se un fantallenatore si dimenticasse di darla, sarà assegnata una lista d'ufficio che andrà dall'11 all'1 nell'ordine di consegna della formazione, dunque col portiere 11° rigorista, il primo difensore 10° rigorista e così via.
SI PRENDE IN CONSIDERAZIONE IL VOTO E NON IL FANTAVOTO del rigorista: se è almeno 6 il rigore è segnato, altrimenti è sbagliato.

Nel caso più teorico che reale di parità anche dopo gli 11 rigori si giocherà la settimana successiva uno spareggio in campo neutro in concomitanza con la fantagiornata (il programma di gestione e il sito fanno inserire anche i rigoristi in panchina, dal 12° al 18°. Questi rigoristi non verranno considerati a meno che non si tratti di uno spareggio all'ultima giornata di campionato, per il quale dovremo assegnare obbligatoriamente la vittoria).

Art. 12 – FANTA-AMICHEVOLI

In alcuni casi durante la stagione può capitare che ci siano poche squadre impegnate in incontri ufficiali e le altre senza alcuna partita in programma. Se due squadre prive di impegni in programma si accordano per giocare un'amichevole possono farlo, a patto di avvertire il Fantapresidente entro 48 ore dal termine di invio delle formazioni. Le amichevoli metteranno in palio un premio di minimo 1 mld. e massimo 5 mld. che la squadra perdente dovrà versare alla vincente, anche se di divisioni diverse. Il premio verrà pagato solo se la gara verrà vinta nei tempi regolamentari. Verrà obbligatoriamente calcolato il bonus per divisione superiore. Il Fattore Campo non sarà obbligatorio, ma deciso collegialmente dalle due squadre coinvolte.

Art. 13 – SUPPLEMENTO REGOLAMENTARE - GIOCATORI "PRIMAVERA"

All'interno della regola seguente si indicherà come Prima Squadra quella "classica" composta da 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccati, sulla quale vigono tutte le prescrizioni già citate nel presente Regolamento. Si indicherà poi come FantaPrimavera quella parte della rosa, in parte slegata dalla Prima Squadra, nella quale si possono andare ad inserire i calciatori Primavera.

1. Norme Generali

La FantaPrimavera permette di tesserare calciatori Primavera da affiancare ai calciatori regolarmente acquistati all'Asta o al Mercato Libero secondo le seguenti disposizioni:
a. Ogni Fantasquadra può tesserare in fase di Asta un massimo di tre (3) calciatori Primavera da inserire nella propria FantaPrimavera: tali calciatori al momento del tesseramento non devono avere più di venti (20) anni. Non è possibile tesserare calciatori Primavera al Mercato Libero se non nelle tempistiche indicate al punto 4 di questo Supplemento.
b. L'acquisto di uno o più calciatori Primavera è del tutto facoltativo ed avviene utilizzando i crediti cui la squadra può normalmente attingere nel corso della stagione: non sono previste integrazioni in fantamiliardi per la gestione della FantaPrimavera (come nella realtà, una squadra può decidere di destinare parte delle proprie risorse economiche allo sviluppo di un settore giovanile oppure puntare maggiormente sulla Prima Squadra).
c. L'ingaggio dei calciatori Primavera avviene con chiamate e se necessario mediante asta. Non esistono valori minimi per ruolo da rispettare, solo il tetto massimo di tre giocatori presenti nella FantaPrimavera in qualsiasi momento della stagione.
d. È possibile acquistare soltanto calciatori "liberi da contratto", cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.

2. Gestione della FantaPrimavera

L'acquisto di un calciatore Primavera all'Asta si svolge secondo le modalità indicate nell'art. 4. Valgono le seguenti modifiche che vanno ad integrare le prescrizioni indicate nella suddetta Regola.
a. In fase di Asta una squadra può chiamare un calciatore Primavera specificando chiaramente prima dell'inizio dell'asta che si tratta di un acquisto per la FantaPrimavera. Gli altri partecipanti possono rilanciare a piacimento.
b. Chi si è aggiudicato il calciatore tesserabile come Primavera, al termine dell'asta ha la possibilità di scegliere se confermare l'acquisto per la FantaPrimavera o trasformarlo in un acquisto per la Prima Squadra.
c. L'ingaggio di un calciatore Primavera acquistato durante il Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all'Asta e ne rappresenta il costo del cartellino.
d. L'ingaggio di un calciatore Primavera non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra. In questo caso il calciatore mantiene il numero di presenze maturate con la squadra che ne deteneva il cartellino fino al momento del trasferimento.

e. Il contratto Primavera di un calciatore Primavera ha durata pari a due (2) anni o stagioni sportive. Durante questo periodo egli non influisce sui vincoli di composizione della rosa vigenti per la Prima Squadra, né sul numero massimo di giocatori presenti in rosa.
f. In fase d'asta il Presidente che detiene il cartellino di uno o più calciatori Primavera che non risultino in scadenza di contratto Primavera può agire secondo le seguenti disposizioni:

(I) confermare il calciatore come Primavera pagandone il costo del cartellino. La conferma di un calciatore Primavera non influisce sul numero massimo di giocatori confermabili in Prima Squadra. Non risulta necessario che, al momento della consegna della lista di vincolo, il calciatore Primavera abbia ancora un'età minore di venti anni (non ci sono vincoli sul numero massimo di calciatori Primavera che una squadra possa confermare con contratto Primavera, pertanto è possibile arrivare a confermare anche tutti i calciatori della propria FantaPrimavera a prescindere dalla divisione in cui sta giocando. In nessun caso però, durante la stagione, è possibile avere in rosa più di tre calciatori Primavera);

(II) non confermare il calciatore Primavera e liberare un posto Primavera nella propria rosa;

(III) promuovere il calciatore Primavera in Prima Squadra mantenendone inalterato l'ingaggio. Il calciatore, diventato a tutti gli effetti un membro della Prima Squadra, viene conteggiato come una normale conferma e avrà un contratto di 3 anni. In nessun caso un calciatore promosso in Prima Squadra potrà tornare a fare parte della FantaPrimavera di provenienza.

g. In fase d'asta il Presidente che detiene il cartellino di uno o più calciatori Primavera che risultino in scadenza di contratto Primavera può agire secondo le seguenti disposizioni:

(I) non confermare il calciatore Primavera;

(II) promuovere il calciatore Primavera in Prima Squadra mantenendone inalterato l'ingaggio. Il calciatore, diventato a tutti gli effetti un membro della Prima Squadra, viene conteggiato come una normale conferma.

h. Un calciatore Primavera che viene promosso in Prima Squadra riceve un nuovo contratto che ha durata pari a tre (3) anni o stagioni sportive. Il calciatore manterrà il costo del cartellino con il quale era stato acquistato per la FantaPrimavera (una squadra che investe su un calciatore Primavera, ne attende la crescita e ne azzecca le potenzialità è giusto sia premiata con un basso costo di conferma per il calciatore sul quale ha investito con lungimiranza).
i. Qualora un calciatore che ha disputato una stagione nella FantaPrimavera risulti eleggibile di un nuovo ruolo per la stagione successiva, la squadra che ne detiene il cartellino potrà confermare il calciatore nel suo nuovo ruolo, a differenza delle disposizioni vigenti per la Prima Squadra esposte nell'art. 5.

3. Impiego di giocatori Primavera

a. Un calciatore Primavera nel corso dell'intera Fantastagione non può totalizzare più di dieci (10) presenze in campionato (non vi sono limiti di presenza nelle Coppe). La presenza del calciatore Primavera viene conteggiata se in una Fantapartita gli viene attribuito il voto ed egli contribuisce attivamente al Totale Squadra (come titolare o subentrando dalla panchina). Questo è dovuto al fatto che un calciatore giovane non deve essere "bruciato" facendolo giocare troppo e volendone forzare la maturazione. La crescita di calciatori dalle giovanili alla Prima Squadra è un lavoro di paziente crescita ed attesa e pertanto nel corso di una stagione un Primavera non può essere utilizzato più di un certo numero di volte.
b. Qualora un allenatore schieri in campo od in panchina uno o più giocatori Primavera che hanno già esaurito le dieci presenze annuali in squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve di ruolo schierate in panchina, secondo l'ordine di priorità. Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili.
c. Nel corso della stagione un presidente può decidere di promuovere uno ed un solo calciatore della propria FantaPrimavera in Prima Squadra, avendo pertanto la possibilità di derogare ai limiti di impiego descritti al punto 3.a.
In questo caso:

(I) l'operazione deve essere effettuata nel corso di una sessione settimanale di Mercato Libero; sarà compito della fantasquadra che vuole promuovere il calciatore Primavera in Prima Squadra darne comunicazione al Presidente di Lega;

(II) in qualunque momento del campionato questo avvenga, ai fini contrattuali si calcolerà detto campionato come primo anno di contratto;

(III) sarà obbligo del presidente della squadra tagliare in maniera volontaria un calciatore della Prima Squadra dello stesso ruolo del calciatore Primavera promosso.

(IV) in nessun caso un calciatore Primavera promosso in Prima Squadra potrà ritornare a fare parte della FantaPrimavera di provenienza;

(V) In nessun caso un calciatore Primavera promosso in Prima Squadra può essere sostituito secondo quanto riportato al punto 4 di questo stesso Supplemento. Tale fantasquadra, pertanto, avrà un limite massimo di calciatori Primavera pari a 2 fino al termine della stagione. La Federazione (FFC) che ha ideato il presente regolamento ritiene corretto dare la possibilità ad un presidente di sfruttare appieno un calciatore Primavera che si riveli particolarmente valido nel corso della stagione. In ogni caso tale scelta comporta la rinuncia ad almeno un anno di contratto e l'impossibilità di sostituire il calciatore promosso con un nuovo Primavera. Infine, dal momento che nella realtà non è facile per un calciatore giovane conquistare un posto in prima squadra, la possibilità di promuovere un Primavera in Prima Squadra è limitata ad un solo calciatore.

4. Acquisto o sostituzione di calciatori Primavera al Mercato Libero

a. Durante il Mercato Libero è consentito l'acquisto di uno ed un solo calciatore Primavera, se e soltanto se sono soddisfatte tutte le seguenti condizioni:

(I) la squadra possiede meno di tre calciatori Primavera nella propria FantaPrimavera;

(II) il calciatore chiamato soddisfa, al momento della chiamata, tutti i requisiti di età per essere tesserato come calciatore Primavera.

b. A partire dalla settimana successiva la chiusura del mercato invernale di Serie A, e fino alla chiusura del Mercato Libero, è consentito sostituire uno ed un solo calciatore Primavera, se e soltanto se tale calciatore soddisfa tutte le seguenti condizioni:

(I) il calciatore Primavera non ha totalizzato più di tre presenze al momento del suo taglio;

(II) il calciatore chiamato in sostituzione soddisfa, al momento della chiamata, tutti i requisiti di età per essere tesserato come calciatore Primavera.

c. Se le condizioni indicate al punto 4.a o 4.b sono soddisfatte, il presidente che intende acquistare o sostituire il calciatore Primavera dovrà renderlo noto chiaramente al momento della chiamata, specificando l'intenzione di tesserare il nuovo calciatore con un contratto di tipo Primavera.

d. Gli altri presidenti possono manifestare intenzione di rilancio e presentare offerta in busta chiusa, secondo l'usuale svolgimento del Mercato Libero. Tutti gli interessati hanno l'obbligo di specificare chiaramente se intendono acquistare il calciatore per la propria FantaPrimavera o per la Prima Squadra. Nel caso si tratti di un acquisto per la FantaPrimavera la squadra impegnata nel rilancio dovrà soddisfare le condizioni indicate al punto 4.a o 4.b.

e. Chi si è aggiudicato il calciatore tesserabile come Primavera, dopo l'apertura delle buste ha la possibilità di scegliere se confermare l'acquisto per la FantaPrimavera o trasformarlo in un acquisto per la Prima Squadra. In analogia a quanto riportato al punto 2.b di questo stesso supplemento, anche al momento dell'apertura delle buste è possibile decidere se confermare l'acquisto per la FantaPrimavera o se trasformarlo in un acquisto per la Prima Squadra.

CONCLUSIONI

Nel caso in cui questo regolamento non avesse risolto alcuni casi estremamente particolari, le diatribe saranno risolte con una discussione tra Presidenti più esperti e con una consultazione del Regolamento Ufficiale della Federazione Fantacalcio. Durante la stagione 2019/2020 si era aperto infatti un lungo conciliabolo tra Presidenti in merito all'eventuale sospensione del campionato di calcio, causa COVID.

La linea che la Lega "FantaGhebbe" ha come caposaldo indiscutibile è che finché non vi è matematica certezza di un titolo o di una retrocessione, nessuno verrà mai considerato campione né retrocesso, a prescindere da quanto verrà deciso per il calcio. Nel caso di distanze abissali nei confronti dei propri avversari ma non di verdetti matematici potremo valutare appositamente, anche tramite votazione o consultazione, eventuali verdetti.