



Il Fantacalcio che ti porta a simulare  
la gestione a 360° della tua squadra

REGOLAMENTO UFFICIALE

# **Regolamento FantaManager 1.0**

## **Gold West League - Silver East League - Euroleghe**

### **Anno 2025/2026**

Il FantaManager 1.0 si propone come un Fantacalcio rivoluzionario, che unisce un approccio manageriale alle caratteristiche di un Fantacalcio classico, mantenendo intatte le sue caratteristiche.

#### **Caratteristiche principali**

Al fine di dare al Fantallenatore tutti gli strumenti possibili per la totale gestione della squadra, sul modello di ciò che accade nella realtà, rivestono grande importanza:

- la rosa di ogni squadra;
- il budget a disposizione di ogni Fantallenatore;
- gli stadi della Lega;
- tutte le classiche competizioni fantacalcistiche.

Le regole sono molte e sicuramente per chi si avvicina il primo anno, sembrerà molto complicato, ma una volta letto il regolamento, si capisce che le regole cercano di riprodurre il più possibile la vita reale di una società, dalla gestione delle finanze, al calciomercato.

Ecco perché le scadenze che ci sono durante una stagione (ad es: presentazione lista, rinnovo contratti con la corretta modalità), le diverse opzioni che avete in una trattativa e la compilazione rosa, saranno tutte operazioni che dovreste effettuare nel modo corretto perché la Lega **non vi avviserà** di tali scadenze o delle corrette modalità da attuare nelle trattative/disposizioni, e di conseguenza saranno applicate le penalità previste (v. cap. 15 *Penalità*).

**Si specifica che in ogni caso il consiglio potrà intervenire, dove si verifichino casi particolari e/o scorrettezze da parte di un fanta allenatore.**

***Questo è il regolamento ufficiale e pertanto dopo averlo letto si accetta quanto scritto. Una volta letto il regolamento, questo viene accettato, compreso e sottoscritto automaticamente.***

**Le nuove regole o eventuali modifiche  
saranno evidenziate in giallo per tutta la sessione (6 mesi).**

# INDICE

<b>1. LE ROSE.....</b>	<b>4</b>
1.1. ASTA INIZIALE.....	4
1.2. Finanziamento dalla Lega per le clausole.....	4
<b>2. LE LISTE.....</b>	<b>5</b>
2.1. LISTA CAMPIONATO.....	5
2.2. LISTA PRIMAVERA.....	5
2.3. REGOLE LISTE.....	5
<b>3. STIPENDI.....</b>	<b>7</b>
<b>4. MODALITÀ' DI TESSERAMENTO.....</b>	<b>8</b>
4.1. ASTE CLASSICHE.....	8
4.2. ASTE SMART.....	9
4.3. ACQUISTO GIOVANI TALENTI.....	10
<b>5. TRATTATIVE.....</b>	<b>11</b>
5.1. TRASFERIMENTI.....	11
5.2. PRESTITO.....	12
5.2.1. PRESTITO SECCO.....	12
5.2.2. PRESTITO CON DIRITTO DI RISCATTO.....	13
5.2.3. PRESTITO CON OBBLIGO DI RISCATTO.....	14
<b>6. SESSIONI DI MERCATO.....</b>	<b>16</b>
<b>7. MODALITÀ DI SVINCOLO GIOCATORE.....</b>	<b>17</b>
7.1. GIOCATORE NON PIÙ PRESENTE IN LISTA FANTAGAZZETTA(*).....	17
7.2. GIOCATORE PRESENTE IN LISTA FANTAGAZZETTA.....	17
7.3. GIOCATORE CHE SI RITIRA.....	18
7.4. REGOLE GENERALI PER GLI SVINCOLI.....	18
<b>8. RINNOVI/SCADENZE CONTRATTI.....</b>	<b>19</b>
8.1. CONTRATTI GIOCATORE.....	19
<b>9. CLAUSOLE GIOCATORI.....</b>	<b>20</b>
9.1 PAGAMENTO CLAUSOLA RESCISSORIA.....	21
<b>10. VALORE GIOCATORI.....</b>	<b>23</b>
10.1. ANTI PLUSVALENZE FITTIZIE.....	24
<b>11. PERCENTUALI E VARIE.....</b>	<b>25</b>
11.1. PERCENTUALE FUTURA RIVENDITA.....	25
11.2. RECOMPRA.....	26
11.3. DIRITTO DI PRELAZIONE.....	27
11.4. BONUS PRESENZE/GOL/ASSIST.....	27
<b>12. SCADENZE.....</b>	<b>28</b>
12.1. INIZIO/FINE CAMPIONATO.....	28
12.2. PAGAMENTO DEBITI.....	28
12.3. RINNOVI DI CONTRATTO.....	28
12.4. PAGAMENTO CLAUSOLE.....	28
12.5. RINNOVO CLAUSOLE.....	28
12.6. MANUTENZIONE STADIO.....	28
12.7. ISCRIZIONE COMPETIZIONI.....	28
<b>13. POLIZZA PORTIERI.....</b>	<b>29</b>
<b>14. BANCAROTTA.....</b>	<b>30</b>
14.1. DEBITI TRA SQUADRE.....	30
<b>15. PENALITA'.....</b>	<b>31</b>
<b>16. PROIEZIONE DI BILANCIO E PASSIVO IN BILANCIO.....</b>	<b>33</b>

<b>17. CAMBIO LEGHE (Valido per GWL e SEL)</b>	<b>34</b>
17.1. ZONA ROSSA	34
<b>18. CLASSIFICA NUOVE LEGHE E COMPETIZIONI</b>	<b>35</b>
<b>19. COMPETIZIONI</b>	<b>36</b>
19.1. CAMPIONATO	36
19.2. COPPA DI LEGA	37
19.3. COPPA ITALIA	38
19.4. MINI SERIE A-B-C-D-E-F	39
19.5. QUALIFICAZIONI COPPE EUROPEE	40
19.6. COPPE EUROPEE	40
19.6.1. Champions League	40
19.6.2. Europa League	41
19.6.3. Conference League	42
19.7. SUPERCOPPA ITALIANA	43
19.8. SUPERCOPPA DI LEGA	43
19.9. SUPERCOPPA EUROPEA	44
19.10. MONDIALE PER CLUB	44
19.12. BATTLE ROYALE	45
19.13. COPPA HIGHLANDER	45
<b>20. CAMPIONATO PRIMAVERA</b>	<b>46</b>
20.1. COPPA INTERLEGA PRIMAVERA	47
<b>21. PREMI INDIVIDUALI</b>	<b>48</b>
21.1. CAPOCANNONIERE	48
21.2. PALLONE D'ORO	48
21.3. SCARPA D'ORO	48
<b>22. RANKING</b>	<b>49</b>
<b>23. STADI</b>	<b>51</b>
23.1. COSTRUZIONE DI UNO STADIO DI PROPRIETÀ	51
23.2. USO DI UNO STADIO	52
23.3. BENEFICI DI UNO STADIO DI PROPRIETÀ	52
23.4. PARTITE DEL CAMPIONATO RISERVE	53
<b>24. DETTAGLI LEGA</b>	<b>54</b>
24.1. BONUS/MALUS	55
24.2. MODIFICATORI	56
24.3. GOL	57
24.4. SUPPLEMENTARI E RIGORI	57
24.5. SOSTITUZIONI	58
<b>25. BENEFICI VARI PER LA SOCIETÀ</b>	<b>59</b>
<b>26. ALLENATORI</b>	<b>60</b>
<b>27. INTERVENTI PARTICOLARI DA PARTE DEL CONSIGLIO DI LEGA</b>	<b>63</b>

## 1. LE ROSE

Ogni squadra potrà avere quanti giocatori vuole, l'unico vincolo è che ogni giocatore sia iscritto in una lista:

- prima squadra
- primavera
- in prestito ad una terza squadra

Se un giocatore sotto contratto resta fuori lista, verrà svincolato e non sarà recuperato nessun credito.

### 1.1. ASTA INIZIALE

Per la prima asta, non avendo avuto ancora possibilità di guadagno, ogni Fantallenatore riceverà 500 crediti da usare per l'asta. Una volta terminata l'asta, ogni Fantallenatore riceverà altri 400 crediti in modo tale da aver garantito il pagamento degli stipendi per un anno a ogni giocatore appena messo sotto contratto.

Questo per evitare che, almeno nel primo anno, sia effettivamente difficile per una squadra finire le finanze (ovviamente, esse dovranno comunque essere gestite oculatamente, per evitare di impoverirsi troppo prima di aver fonti di guadagno sicuro) e andare in bancarotta.

Tutte le altre aste successive verranno fatte senza erogazione di altri crediti, ma con i crediti guadagnati/risparmiati/avanzati precedentemente, così come per il successivo pagamento degli stipendi e tutte le altre spese.

### 1.2. Finanziamento dalla Lega per le clausole

Le squadre che partono dalla lega diversa dalla stagione precedente avranno la possibilità di finanziare fino a 1000 crediti per le clausole presentate a settembre. Non sono crediti che possono usare fisicamente ma sono crediti che virtualmente la Lega finanzia quando saranno consegnate le liste di settembre. I crediti dovranno essere restituiti in 10 mesi con tasso *d'usura legale* del 20% (chiamata anche "*tassa Max ma non troppo*")

Si comincia a pagare dal mese di settembre. Ad esempio :

*SquadraPoveri* presenta le liste a settembre. Il suo conto personale è di 650 crediti.

A settembre presenta una lista con spesa totale di 1150 crediti, 1000 (che è la quota massima finanziabile) vengono pagati dalla Lega e verranno tolti dal conto di *SquadraPoveri* solo i 150 crediti di esubero. Dunque il suo conto sarà di 500 crediti + il debito fatto che dovrà essere estinto a 10 rate da 120 crediti al mese.

**Il finanziamento deve essere richiesto prima di presentare le liste, con un messaggio che ufficializza l'apertura della pratica nella chat mercato della propria lega.**

Questo aiuto può essere anche declinato.

## 2. LE LISTE

### 2.1. LISTA CAMPIONATO

Dovrà essere presentata una lista di 25 giocatori, di cui 2 dovranno essere under 21. Ogni stagione verrà comunicato l'anno di nascita valido per contare tale giocatore come under 21, non bisogna vedere l'età che viene mostrata da fantagazzetta ma fa fede l'anno di nascita che si può trovare tranquillamente su [www.transfermarkt.com](http://www.transfermarkt.com)

Quando un giocatore viene listato, e lo si ha già in rosa, è premura del Fantallenatore avvisare lo staff.

**Non si possono inserire in lista giocatori che sono fuori lista (\*). Se finiscono fuori lista dopo la consegna delle liste non dipende dal manager.**

### 2.2. LISTA PRIMAVERA

Bisogna presentare una lista con minimo 16 e massimo 25 giocatori, e dovranno essere tutti under 25. Ogni stagione verrà comunicato l'anno di nascita valido per contare tale giocatore come under 25. Si avrà la possibilità di portare nella lista di 25 giocatori, max 3 over 25. Non verranno conteggiati come over 25 i portieri (i portieri potranno entrare in tale lista senza occupare una slot over 25).

**Si possono inserire in lista al massimo 3 giocatori che risultano fuori lista (\*) oltre ai 16 minimi richiesti (i giocatori fuori lista non saranno conteggiati nel numero minimo richiesto).**

**Il numero minimo richiesto è 16 ma è necessario che sia possibile schierare una formazione in app (ad esempio, 1 portiere e 15 DC).**

### 2.3. REGOLE LISTE

- Le liste si consegnano entro il 15 settembre (mercato estivo) e il 15 febbraio (mercato invernale) alle ore 12:00. Se uno le consegna prima di questi giorni vedrà comunque “ufficializzata” la propria lista il 15 di settembre e febbraio. Per esigenze di mercati e altri cambiamenti. Il giorno della consegna delle liste può variare verrà comunicato dal presidente.
- Tutti i giocatori senza contratto non inseriti in lista verranno svincolati e non verrà recuperato niente. Si dovranno pagare gli stipendi fino al termine del contratto. Se non ha un contratto si pagherà un anno di contratto.
- Se verrà consegnata una lista campionato senza i 2 giocatori under 21 previsti, la rosa avrà una restrizione e passerà da 25 a 22 slot. La restrizione permane fino alla presentazione della nuova lista, che verrà presentata nella successiva sessione di mercato.

- Una volta consegnata la lista non sarà più possibile modificarla. Se la lista presentata sarà incompleta (mancano giocatori, ecc), non sarà più possibile completarla fino alla presentazione della nuova lista, che verrà presentata nella successiva sessione di mercato.
- La lista va consegnata nei modi e nei termini al presidente o al vice.
- La lista deve essere compilata tassativamente al pc (preferibilmente con excel). Non verranno accettate liste fatte a mano e/o scritte tramite messaggio.
- Se ad un giocatore non viene messo una clausola o una durata del contratto , andrà in automatico con clausola a 100 e 1 anno di contratto
- Se un giocatore *in prestito* non viene inserito nella lista, il giocatore verrà svincolato e il proprietario del cartellino avrà un risarcimento pari al valore della clausola se è superiore al costo in carico del giocatore. Ad esempio:  
Clausola 1 e valore in carico 100, il risarcimento sarà pari al valore (100);  
Clausola 100 e valore in carico 1, il risarcimento sarà pari alla clausola (100).
- I giocatori non listati da fantagazzetta (giocatori che hanno l'asterisco \* perchè giocano in squadre fuori dalle liste di Leghe ed Euroleghe) possono essere tenuti anche se non sono inseriti in una lista. In questo caso il loro stipendio sarà di 1 credito in automatico finchè rimarranno fuori lista.

#### - Regola giocatori tenuti fuori lista

Se un giocatore appena preso in asta viene tenuto fuori lista, si avrà una penalità pari al 100% del valore d'acquisto, oltre a pagargli un anno di stipendio come sempre. Se il valore di acquisto è inferiore a 100 crediti, si pagheranno ulteriori 100 crediti.

#### AD ESEMPIO:

- prendo Ronaldo a 1000, lo lascio fuori lista, gli pago il 100% del valore di acquisto e gli stipendi raddoppiati (ad esempio stipendio 30). In totale Ronaldo mi costa  $1000+1000+60$
- prendo Ronaldo a 1 in asta e lo lascio fuori lista: pago 100% del valore di acquisto+100+stipendi raddoppiati. In totale Ronaldo mi costa  $1+1+100+60$

Questo vale solo per i nuovi giocatori presi in asta a settembre e/o a gennaio prima della consegna delle liste a cui bisogna fare un contratto.



### 3. STIPENDI

- a) Ogni giocatore in rosa obbliga il FantaAllenatore al pagamento mensile dello stipendio, il cui valore annuale è pari al doppio della quotazione del giocatore presente nella lista estiva (luglio/agosto) della stagione a cui si va incontro, dunque la spesa mensile è pari a  $1/12$  dello stipendio annuale. Da settembre 2024 verrà raddoppiato in tutte le competizioni Top Magnager ( $1/12 \times 2$ ).
- b) In caso di assenza di quotazione (\* giocatore non presente nelle liste ufficiali in fantagazzetta), lo stipendio annuale sarà di 1 credito finché il giocatore non sarà inserito nel *Listone*. Da quel momento, lo stipendio del giocatore verrà uniformato alla quotazione del giocatore.
- c) Gli stipendi vengono aggiornati alla presentazione delle liste due volte all'anno.
- d) Il pagamento dello stipendio avviene il primo giorno di ogni mese. Il totale degli stipendi verrà conteggiato quando vengono consegnate le liste, dunque se io svincolo un giocatore nel mese di ottobre, dove la lista con gli stipendi è già stata consegnata, non verrà modificata finché non verrà presentata la seconda lista (febbraio più o meno) e la spesa mensile degli stipendi verrà ricalcolata.



## 4. MODALITÀ' DI TESSERAMENTO

- a) Un giocatore appena acquistato non può essere rivenduto subito, deve passare almeno **una sessione di mercato** (da quando fisicamente è arrivato in squadra) a meno che non gli venga pagata la clausola (causa di forza maggiore).
- b) Un giocatore appena acquistato deve avere **obbligatoriamente** una clausola prima di essere rivenduto; quindi nel caso di acquisto e prestito di un giocatore nella stessa sessione si potrà usufruire solo del prestito (v. cap. prestiti).
- c) Un giocatore venduto non può tornare nella stessa squadra prima di 2 sessioni di mercato, neanche pagando la clausola o preso in prestito. Lo si potrà trattare per acquistarlo o prenderlo in prestito solo dopo che sono passate 2 sessioni.
- d) Il giocatore, precedentemente svincolato, viene aggiudicato tramite l'asta sul sito di fantagazzetta. Tale cifra rappresenta il costo dell'acquisto, da versare istantaneamente.

### 4.1. ASTE CLASSICHE

- a) Le aste saranno aperte durante il mercato reale, estivo ed invernale. Le aste vengono fatte solo tramite app e ogni asta avrà durata di 12 ore da quando viene chiamato il giocatore.
- b) Le aste possono essere effettuate solo in due sessioni orarie: dalle 7.00 alle 11:00 o dalle 21:00 alle 00:00. Se un' asta viene fatta fuori orario, ci sarà una penalità (v. cap. 15 Penalità).
- c) Ogni volta che viene lanciata l'asta per un giocatore svincolato in app fantagazzetta, e' obbligatorio scrivere nel gruppo whatsapp Mercato il nome del giocatore chiamato. Dopo che è stata lanciata l'asta si avranno 5 minuti per avvisare nel gruppo whatsapp Mercato con il messaggio. Se non viene scritto niente nel gruppo o se viene scritto oltre i 5 minuti, l'asta per quel giocatore verrà annullata e ci sarà una penalità. Il messaggio non può essere annullato e/o modificato in nessuna delle sue parti (v. cap. 15 Penalità).
- d) I primi 2 giorni verranno chiamate le aste a ruoli. Vale solo il primo ruolo del giocatore definito dal listone. Poi saranno a chiamata libera per il resto del mercato.
- e) Se per errore si offre di più in asta e/o semplicemente si sbaglia, non si potrà ritirare l'offerta (questa regola si chiama frabotta). - Il giocatore viene acquistato da un'altra squadra, all'interno di un'operazione concordata in una delle 2 finestre di mercato (estiva o invernale). - Il nuovo giocatore acquisito si può solo prestare, non si può vendere.

## 4.2. ASTE SMART

- a) Le aste saranno aperte durante il mercato reale, estivo ed invernale. Le aste vengono fatte solo tramite app e ogni asta avrà durata superiore alle 12 ore da quando viene chiamato il giocatore nella sessione oraria.
- b) Le aste possono essere effettuate solo in due sessioni orarie:

**dalle 7.00 alle 11:00 (con termine alle 21:00, salvo timeshift)**  
**dalle 21:00 alle 00:00 (con termine esatto 10:30, salvo timeshift).**

Se un' asta viene fatta fuori orario, ci sarà una penalità (v. cap. 15 *Penalità*).

- c) Timeshift: se uno fantallenatore rilancia un giocatore negli ultimi 30 secondi prima della scadenza dell'asta, il termine verrà prorogato di ulteriori 2 minuti oltre la scadenza. E così ad oltranza finchè non termina l'asta.
- d) Autobid: si può impostare il rilancio automatico inserendo l'importo massimo che si vorrebbe spendere in quell'asta.
- e) Ogni volta che viene lanciata l'asta per un giocatore svincolato in app fantagazzetta, e' **obbligatorio** scrivere nel gruppo whatsapp *Mercato* il nome del giocatore chiamato. Dopo che è stata lanciata l'asta si avranno 5 minuti per avvisare nel gruppo whatsapp *Mercato* con il messaggio. Se non viene scritto niente nel gruppo o se viene scritto oltre i 5 minuti, l'asta per quel giocatore verrà annullata e ci sarà una penalità. **Il messaggio non può essere eliminato e/o modificato in nessuna delle sue parti (v. cap. 15 *Penalità*).**
- f) I primi 2 giorni verranno chiamate le aste a ruoli. Vale solo il primo ruolo del giocatore definito dal listone. Poi saranno a chiamata libera per il resto del mercato.
- g) Ogni fantallenatore può lanciare in asta un solo giocatore ad ogni round entro le sessioni orarie previste. Si può anche non astare nessun giocatore, ovviamente.
- h) Se per errore si offre di più in asta e/o semplicemente si sbaglia, non si potrà ritirare l'offerta (questa regola si chiama *frabotta*).
  - Il giocatore viene acquistato da un'altra squadra, all'interno di un'operazione concordata in una delle 2 finestre di mercato (estiva o invernale).
  - Il nuovo giocatore acquisito si può solo prestare, non si può vendere.

### 4.3. ACQUISTO GIOVANI TALENTI

C'è la possibilità di acquistare dei giovani giocatori non ancora listati da fantagazzetta pagando 50 crediti.

Ogni due mesi partendo dal primo luglio e solo in quel giorno preciso si potrà chiedere il giovane talento (SOLO il giorno 1 dei mesi di luglio, settembre, novembre, gennaio, marzo, maggio, luglio e così via).

Si manda un messaggio in privato allo staff di Lega con scritto:

- Nome giocatore
- Data di nascita
- Squadra attuale

Alla fine della giornata verranno comunicati i giocatori che sono stati presi e verranno sottratti i 50 crediti. Il giocatore sarà nella vostra rosa ma non occuperà nessuna slot e il suo stipendio sarà di 1 annuo.

#### ATTENZIONE:

- Se e quando fantagazzetta lo listerà, alla prima data utile dovrà essere inserito in una lista e fargli la clausola come se fosse un nuovo acquisto.
- Se arrivano buste (messaggio in privato) con lo stesso giocatore si darà la precedenza a chi ha inviato prima la richiesta.
- (Per GWL e SEL) Se un giocatore della SEL fa la busta per un giovane sconosciuto o di un giovane della GWL, i giocatori della GWL non possono più prenderlo poiché è già in una squadra.
- Consultare la pagina dedicata sul sito per i giovani talenti.
- Per GWL e SEL: si possono prendere solo i giovani che giocano nel panorama calcistico italiano.
- Per Euroleghe: si possono prendere solo i giovani che giocano nei 5 top campionati europei (Italia Serie A e B, Inghilterra, Spagna, Francia, Germania (non il brasiliano di turno del Flamingo, ad esempio).
- Il giovane acquistato non deve aver compiuto 18 anni al momento dell'acquisto e non deve aver ancora debuttato nei 5 top campionati europei, compresa la Serie B.
- I giovani non possono essere venduti finché non hanno un contratto.

## 5. TRATTATIVE

### 5.1. TRASFERIMENTI

- a) Quando due squadre trovano un accordo per chiudere un trasferimento (qualunque sia la modalità: prestito/cessione, ecc), dovrà essere siglato tramite un messaggio mandato al gruppo whatsapp *Mercato*, e successivamente confermato dalla controparte. Una volta avvenuta la conferma, il trasferimento non potrà più essere annullato e/o modificato in nessuna delle sue parti: non si potranno più modificare o aggiungere i termini.
- b) Il messaggio scritto nel gruppo whatsapp *Mercato* deve essere scritto in maniera precisa e dettagliata. Il contenuto del messaggio deve per forza contenere:
- nome giocatore;
  - valore totale del trasferimento;
  - eventuali rate e dilazionamenti;
  - varie clausole della trattativa;
  - nome squadra che vende;
  - nome squadra che compra;
  - tag controparte;
  - tag allo staff che gestisce il mercato.

Se il messaggio non viene pubblicato in maniera corretta, il trasferimento non sarà valido e verrà data una penalità. Il messaggio non può essere annullato e/o modificato in nessuna delle sue parti (v. cap. 15 *Penalità*).

**IMPORTANTE:** onde evitare ulteriori incomprensioni, il messaggio deve essere scritto dal punto di vista di chi sta scrivendo! Se, ad esempio, Squadra 1 compra Ronaldo da Squadra 2, Squadra 1 scrive nel messaggio “Squadra 1 compra Ronaldo da Squadra 2 per ...ecc”. Assolutamente non scriverà: “Squadra 2 vende Ronaldo a Squadra 1” (v. capitolo penalità, *messaggio non corretto*).

- c) Dopo aver siglato un accordo i crediti verranno tolti e girati alla squadra che li dovrà ricevere immediatamente.
- d) Il giocatore verrà trasferito da quando parte la nuova sessione (ad esempio, se viene effettuato un accordo di trasferimento di un giocatore ad aprile, il giocatore verrà trasferito fisicamente nella nuova squadra solo al termine della sessione, quindi dopo il 30 giugno. Rimane intanto nella sua squadra di appartenenza che lo potrà schierare fino a fine sessione).

- e) Sono concesse ogni tipo di trattative e clausole come nella realtà. Dove si riscontrano trasferimenti particolari, il consiglio avrà la facoltà di annullare/prendere una decisione.
- f) Una trattativa potrà essere annullata se il consiglio ritiene che è stata commessa un'irregolarità.
- g) Se una squadra dopo aver comunicato il trasferimento, non dovesse avere i fondi necessari per pagare, andrà in rosso e andrà in penalità (v. cap. 15 *Penalità*).

## 5.2. PRESTITO

Un giocatore può essere prestato con tre modalità diverse: prestito secco, prestito con diritto, prestito con obbligo di riscatto.

### 5.2.1. PRESTITO SECCO

- a) Si presta un giocatore con scadenza prestito a fine stagione, il 30 giugno.
- b) Un giocatore non può essere prestato ad una squadra che già deteneva il cartellino nelle due sessioni precedenti.
- c) Si può acquistare un giocatore e lasciarlo in prestito per il resto della stagione.
- d) Se non specificato nella trattativa, lo stipendio sarà pagato dalla squadra che lo prende in prestito.
- e) Non può essere preso in prestito un giocatore se il mercato reale è chiuso. Dunque in linea di massima si può prendere in prestito un giocatore durante il mercato estivo o in quello invernale (le date di apertura e chiusura del mercato possono variare in base al mercato reale).
- f) Il prestito può essere interrotto se le due parti trovano un accordo, non prima di una sessione.
- g) Il prestito può essere trasformato in cessione se le due parti trovano un accordo, non prima di una sessione ed entro e non oltre il 30 giugno (quindi: se preso in prestito a luglio si può trasformare il prestito in cessione solo dal 1 gennaio al 30 giugno. Se preso in prestito a gennaio, si può trasformare il prestito in cessione SOLO il giorno 30 giugno).
- h) Non si possono rinnovare/prorogare i prestiti (un giocatore non può tornare nella stessa squadra prima di due sessioni)
- i) Se un giocatore in prestito viene acquistato durante la prima sessione di prestito da una squadra terza, il prestito termina comunque alla fine della stagione in corso, salvo accordi tra le parti.
- j) Se un giocatore dovesse finire fuori lista (\*) da Fantagazzetta, il prestito termina e il giocatore tornerà alla società che ne detiene il cartellino alla fine della stagione. Solo allora il Fantallenatore deciderà cosa farne (inserirlo in lista o svincolarlo).

- k) I prestiti non posso terminare a gennaio ma solo a fine stagione. Possono, però, cominciare a gennaio.
- l) Ogni squadra può dare in prestito secco o con diritto di riscatto al massimo 8 giocatori in totale.
- m) Ogni squadra può ricevere in prestito secco o con diritto di riscatto al massimo 8 giocatori in totale.

### *5.2.2. PRESTITO CON DIRITTO DI RISCATTO*

- a) Valgono tutte le regole del prestito secco.
- b) Chi detiene il giocatore in prestito con diritto, non potrà pagare la clausola del giocatore, ma solo trattare con il fantà allenatore che detiene il cartellino e/o pagarne il diritto di riscatto dopo il termine della prima sessione (dal 1 gennaio).
- c) Quando si prende un giocatore con la formula del diritto di riscatto, il prestito deve essere inferiore al diritto. Ad esempio: Bogdani prestito 100, diritto di riscatto a 110.
- d) Se si presta un giocatore appena acquistato con la formula del diritto, il diritto non potrà essere esercitato prima di una sessione, poiché violerebbe la regola del non poter vendere un giocatore appena comprato.
- e) Ogni squadra può dare in prestito secco o con diritto di riscatto al massimo 8 giocatori in totale.
- f) Ogni squadra può ricevere in prestito secco o con diritto di riscatto al massimo 8 giocatori in totale.

### **Casi Particolari:**

- a) Partiamo con un esempio: compro Juan Sebastián Verón, lo cedo in prestito con diritto di riscatto subito, non è possibile riscattarlo dopo tot giorni. Il riscatto può essere anticipato solo se non si viola tale regola. In teoria per far passare la sessione si dovrebbe aspettare il primo luglio ma in questi casi particolari si può anticipare di un giorno, perché se si aspetta il primo luglio si passa alla stagione successiva e decade il diritto.
- b) Se si presta un giocatore con la formula del diritto di riscatto, si è obbligati ad avvisare (in privato) chi tiene il diritto, con 5 giorni di anticipo sulla chiusura della trattativa con una terza squadra, in modo da dare la possibilità a chi detiene il diritto di esercitarlo. Una volta scaduti i 5 giorni, il giocatore potrà essere venduto. Ovviamente se la trattativa non va a buon fine, l'avviso di 5 giorni sarà ripetuto in prossimità di un'altra trattativa per quel giocatore.
- c) Se presto un giocatore appena acquistato, e lo presto con il diritto, il diritto non potrà essere esercitato fino alla fine del prestito (30 giugno) altrimenti si compirebbe un'irregolarità di vendita poiché alcuni presterebbero un giocatore appena preso per poi venderlo subito dopo con tale formula.

### 5.2.3. PRESTITO CON OBBLIGO DI RISCATTO

- a) Si presta un giocatore con scadenza prestito a fine stagione, il 30 giugno.
- b) Un giocatore non può essere prestato ad una squadra che già deteneva il cartellino nelle due sessioni precedenti.
- c) Il riscatto dovrà essere esercitato solo a fine stagione. Non è possibile riscattare un giocatore a gennaio.
- d) Anche se il giocatore avrà già contratto e clausola, arriva effettivamente in squadra al termine della stagione pertanto andrà trattato come “nuovo acquisto” (non può essere venduto prima di una sessione, ecc ecc.)
- e) Quando si prende un giocatore con la formula dell’obbligo di riscatto, il prestito deve essere inferiore all’obbligo. Ad es: presto X a 100, obbligo di riscatto a 110.
- f) Il fantà allenatore che acquista il giocatore con l’obbligo di riscatto, dovrà mettere la clausola e fare il contratto alla prima sessione utile per presentare le nuove liste. Il fantà allenatore dovrà sempre onorare l’obbligo anche se perde il giocatore perché gli è stata pagata la clausola da una squadra terza.
- g) Non può essere prestato un giocatore che si ha in prestito con obbligo di riscatto.
- h) Se non specificato nella trattativa, lo stipendio sarà pagato dalla squadra che lo prende in prestito.
- i) Un fantà allenatore se trova un accordo può anche decidere di prendere uno o più giocatori in cambio dei crediti per il riscatto (deve essere fatto sempre alla fine del prestito e non prima).
- j) Non si può posticipare il riscatto: se scade ad esempio il 30 giugno 2021 non posso prorogarlo all’anno successivo.
- k) I prestiti con obbligo di riscatto terminano tutti a fine stagione.
- l) Un giocatore può tornare alla squadra proprietaria solamente se c’è un accordo tra le parti. Non si può esercitare il “richiamo” unilateralmente.
- m) Qualora nella trattativa di prestito ci sia un accordo che preveda la possibilità di richiamare il giocatore presso la squadra proprietaria del cartellino, questo deve avvenire solo in data **1 Gennaio**. Passata tale data il giocatore non potrà essere più richiamato e ritornerà nella squadra proprietaria del cartellino solo al termine del prestito, come da accordi prestabiliti.
- n) Qualora nella trattativa di prestito ci sia un accordo che preveda la possibilità di richiamare il giocatore presso la squadra proprietaria del cartellino, il “richiamo” non può essere fatto nella stessa sessione.
- o) Ogni squadra può dare in prestito con obbligo di riscatto al massimo 3 giocatori.
- p) Ogni squadra può ricevere in prestito con obbligo di riscatto al massimo 3 giocatori.
- q) Il valore del giocatore è dato dalla somma totale dei crediti dati sia per il prestito che per l’obbligo di riscatto (a differenza del diritto che vale solo il valore fissato nel diritto di riscatto).



- r) Un giocatore preso con obbligo di riscatto viene tesserato “effettivamente” quando viene riscattato. Nonostante il manager gli abbia già fatto contratto e clausola, deve trattarlo come tale ergo, nuovo acquisto da quando viene riscattato. Questo vuol dire che: non può cederlo prima di una sessione da quando viene riscattato, può solo prestarlo, può svincolarlo prima delle liste e recuperare il 50% senza pagare stipendi visto che ha già contratto e risulta nella prima sessione, ecc ecc.

#### IMPORTANTE:

- Ogni squadra può dare in prestito secco o con diritto di riscatto al massimo 8 giocatori in totale.
- Ogni squadra può ricevere in prestito secco o con diritto di riscatto al massimo 8 giocatori in totale.
- Ogni squadra può dare in prestito con obbligo di riscatto al massimo 3 giocatori.
- Ogni squadra può ricevere in prestito con obbligo di riscatto al massimo 3 giocatori.
- Ogni squadra può **dare** in prestito (che sia esso *secco, con diritto o obbligo di riscatto*) al massimo 3 giocatori ad una singola squadra. Questo per impedire come nella realtà che si possano creare le “squadre satellite”. **Se due squadre superano tale limite, andranno in penalità entrambe per “Vendita non consentita” in quanto entrambe sono tenute a sapere e a controllare tale limite.**
- Ogni squadra può **ricevere** in prestito (che sia esso *secco, con diritto o obbligo di riscatto*) al massimo 3 giocatori da una singola squadra. Questo per impedire come nella realtà che si possano creare le “squadre satellite”. **Se due squadre superano tale limite, andranno in penalità entrambe per “Vendita non consentita” in quanto entrambe sono tenute a sapere e a controllare tale limite.**
- Il giocatore preso con riscatto (sia diritto che obbligo) deve stare almeno una sessione intera nella squadra che lo ha acquisito prima di essere venduto (ad esempio, prendo un giocatore con obbligo di riscatto a giugno, fino a gennaio devo tenerlo in squadra e solo da gennaio posso venderlo). Dal momento che viene riscattato, nella prima sessione lo si può solo prestare

#### AGGIORNAMENTO FORSBURG:

Il consiglio ha deciso che riguardo al giocatore Forsberg, Bari avrà i crediti previsti dalla trattativa che mancava sul sito e che Real Hulk non li dovrà versare. Inoltre il consiglio ha deciso che, qualora il contratto di un giocatore con diritto di riscatto non venisse rinnovato, in automatico scatterà il rinnovo per un anno alle condizioni già previste dal regolamento per permettere alla squadra che detiene il diritto di poterlo riscattare.

## 6. SESSIONI DI MERCATO

- a) Un giocatore appena acquistato non può essere rivenduto subito (si può solo prestare), poiché deve passare almeno una sessione da tesserato (fisicamente arrivato in squadra).
- b) Un giocatore non può cambiare in maniera definitiva più di 3 squadre per stagione (si può prestare).
- c) **Un giocatore non può tornare nella stessa squadra prima di 2 sessioni di mercato (in qualsiasi modalità esso sia stato utilizzato: comprato, preso in prestito, ecc).**
- d) La sessione parte quando fisicamente il giocatore avrà un contratto e sarà messo in lista. Ad esempio, se acquisto un giocatore a novembre, fisicamente mi arriva per la sessione invernale di gennaio, dunque avrà un contratto con la squadra solo a partire da fine gennaio. Quindi nella scheda giocatore presente nel sito sarà registrato gennaio (data di inizio contratto) e non novembre (data in cui è stato acquistato).
- e) Se compro un giocatore a gennaio con sessione mercato aperto, il contratto sarà fatto a fine sessione, ma potrà essere ugualmente prestato, anche prima di stipulare il contratto (unico caso possibile di prestito senza fisicamente aver fatto il contratto).

Qui di seguito ci sono degli esempi per capire meglio come conteggiare le sessioni di mercato :

- 1 luglio 2020 - 31 dicembre 2020 (questa è un'intera sessione di mercato dal 1 gennaio entriamo nella seconda sessione di mercato).  
1 luglio 2020 - 30 giugno 2021 (queste sono due sessioni complete, dal primo luglio 2021 inizia la terza sessione).
- compro Michel Platini il 20 agosto 2020, (sessione luglio 2020) lo potrò rivendere quando entro nella seconda sessione, cioè dal primo gennaio 2021, prima non potrò venderlo.  
Vendo Michel Platini il 30 agosto 2020 (sessione luglio 2020) lo potrò ricomprare dopo due sessioni di mercato, cioè dal primo luglio 2021.

1 LUGLIO 2020	31 DICEMBRE 2020	UNA SESSIONE
1 GENNAIO 2021	30 GIUGNO 2021	UNA SESSIONE
1 LUGLIO 2020	30 GIUGNO 2021	DUE SESSIONI

Una sessione inizia con l'inizio del mercato e finisce prima che inizi la sessione successiva

## 7. MODALITÀ DI SVINCOLO GIOCATORE

Sono 3 le modalità per svincolare un giocatore in maniera autonoma (esclusa la scadenza del contratto): giocatore non più presente in lista Fantagazzetta (\*), giocatore presente in Lista Fantagazzetta, giocatore che si ritira.

### 7.1. GIOCATORE NON PIÙ PRESENTE IN LISTA FANTAGAZZETTA(\*)

Un giocatore che non è più listato da fantagazzetta (deve avere l'asterisco (\*)) o proprio non essere più presente in lista) potrà essere svincolato e si recupera:

- Il 50% del valore d'acquisto se viene svincolato entro le due sessioni dalla data della firma contratto (presente nella scheda giocatore sul sito).
- Il 25% se si svincola alla 3° (ed entro la 4°) sessione dalla data della firma contratto, presente nella scheda giocatore sul sito.
- Dalla 4 ° sessione non si recupera più niente.
- Non si dovranno pagare gli stipendi rimanenti in caso di svincolo.

Nella tabella seguente, alcuni esempi per spiegare meglio:

Giocatore	Mese di inizio contratto	Mese di svincolo	N°sessioni	% di recupero
Maradona	Gennaio 2020	Dicembre 2020	2 sessioni	50%
Maradona	Gennaio 2020	Gennaio 2021	3 sessioni	25%
Maradona	Gennaio 2020	Dicembre 2021	4 sessioni	0%
Maradona	Gennaio 2020	Gennaio 2022	5 sessioni	0%

### 7.2. GIOCATORE PRESENTE IN LISTA FANTAGAZZETTA

Un giocatore ancora presente in lista fantagazzetta può essere svincolato:

- Se lo svincolo avviene **entro una sessione** dalla firma del contratto si recupera il 50% e **non** si dovranno pagare gli stipendi futuri fino al termine del contratto.
- Se lo svincolo avviene nella 2° sessione dalla data della firma del contratto, si recupera sempre il 50% però si dovranno pagare tutti gli stipendi che restano fino al termine del contratto.
- Se lo svincolo avviene nella 3° sessione dalla data della firma del contratto, si recupera il 25% pagando sempre gli stipendi restanti,
- Se lo svincolo avviene dalla 4° sessione dalla data della firma del contratto, non si recupera più niente e se si svincola si dovrà pagare gli stipendi restanti fino al termine del contratto.

Nella tabella seguente, alcuni esempi per spiegare meglio:

<b>Giocatore</b>	<b>Inizio contratto</b>	<b>Mese di svincolo</b>	<b>N° sessioni</b>	<b>Recupero</b>	<b>Stipendi da pagare</b>
Van basten	Luglio 2020	Dicembre 2020	1 sessione	50%	No stipendi
Van basten	Luglio 2020	Gennaio 2021	2 sessioni	50%	Pagare gli stipendi
Van basten	Luglio 2020	Luglio 2021	3 sessione	25%	Pagare gli stipendi
Van basten	Luglio 2020	Gennaio 2022	4 sessione	0	Pagare gli stipendi

### **7.3. GIOCATORE CHE SI RITIRA**

Se un giocatore si ritira, valgono le regole del giocatore non più listato, l'unica differenza è che si pagheranno metà degli stipendi futuri fino a fine contratto registrato.

### **7.4. REGOLE GENERALI PER GLI SVINCOLI:**

- Una volta svincolato il giocatore non si potrà più schierare.
- Non si possono svincolare giocatori mandati in prestito.
- Non si possono svincolare giocatori che non hanno firmato un contratto.
- Non si possono svincolare giocatori che fisicamente non sono in rosa.
- Durante il mercato estivo, se un giocatore non è listato e dunque non vediamo la \*, per avere le agevolazioni dello svincolo come da regolamento, si dovrà aspettare l'annuncio ufficiale della squadra reale dove c'è scritto che il giocatore è andato ufficialmente in serie B o in un campionato estero.
- Lo svincolo lo si può fare anche se il giocatore va solo in prestito al di fuori della Serie A, l'importante è che ci sia la \*
- Se si svincola un giocatore in carico a 1, si recupera sempre.

## 8. RINNOVI/SCADENZE CONTRATTI

- a) Un contratto già esistente con un giocatore può essere rinnovato nell'ultimo anno di validità per evitare che quest'ultimo vada in scadenza e si svincoli, tale rinnovo si potrà fare solamente in un determinato periodo:

**dalle ore 00:00 del 1 marzo  
alle ore 23:59 e 59 secondi del 15 marzo**

- b) Se non vengono rinnovati i contratti entro le ore 00:00 del 16 marzo i giocatori saranno ufficialmente svincolati, concluderanno la stagione con la squadra e finito il campionato il giocatore sarà messo nella lista svincolati e si farà un'asta come se fosse un qualsiasi giocatore libero.
- c) All'asta per un giocatore svincolato non potrà partecipare la squadra che ha appena cessato il contratto (v. cap. 6 *Sessioni di mercato*, paragrafo c).
- d) Non si recupera niente quando si perde il giocatore.
- e) Appena il giocatore sarà ufficialmente libero (16 marzo) non si potrà più pagargli la clausola e/o venderlo, si perde ogni potere di vendita e guadagno su tale giocatore.
- f) Non si può aumentare la clausola durante il rinnovo.
- g) I rinnovi devono essere comunicati in privato al Presidente di Lega:
- 1 anno di contratto: tassa del 15% del valore della clausola.
  - 2 anni di contratto: tassa del 25% del valore della clausola.
  - 3 anni di contratto: tassa del 45% del valore della clausola.
- Se ciò non avviene ci sarà una penalità come da regolamento (v. cap. 15 *Penalità*)
- h) Se un giocatore è in prestito, e gli scade il contratto, a fine stagione sarà svincolato.

### 8.1. CONTRATTI GIOCATORE

- a) Ogni giocatore deve avere un contratto con una scadenza.
- b) La durata del contratto può durare da 1 a 3 anni.
- c) Il contratto deve scadere sempre al 30 giugno.
- d) Il contratto può essere aumentato solo quando il giocatore è in scadenza.

## 9. CLAUSOLE GIOCATORI

- a) Ogni giocatore deve avere obbligatoriamente una clausola rescissoria, tale clausola viene messa quando il giocatore fisicamente arriva in squadra e firma il contratto.
- b) Le clausole si possono aumentare e diminuire: ogni clausola esistente è modificabile **ogni primo del mese** da parte del Fantallenatore proprietario, fino al momento in cui un altro Fantallenatore non si dichiara disposto a pagarla.
- c) La tassa sul contratto di un giocatore (clausola), sarà definita in funzione agli anni di contratto scelti, secondo la seguente tabella:
  - 1 anno di contratto: tassa del 15% del valore della clausola.
  - 2 anni di contratto: tassa del 25% del valore della clausola.
  - 3 anni di contratto: tassa del 45% del valore della clausola.
- d) La tassa da pagare per aumentare una clausola è del 40% del valore dell'aumento (non del valore totale). In caso di diminuzione di una clausola non si paga alcuna tassa, ma il Fantallenatore non riceverà un rimborso per la tassa pagata in precedenza.
- e) Potranno essere alzate solo 2 clausole per volta il 1° del mese.
- f) Potranno essere abbassate solo 2 clausole per volta il 1° del mese.
- g) Il Fantallenatore potrà alzare la clausola di ogni giocatore che possiede massimo 2 volte durante la stagione.
- h) Il limite di clausola che si può mettere è minimo 1 e massimo 4000 crediti.

## 9.1 PAGAMENTO CLAUSOLA RESCISSORIA

- a) Dichiarandosi disposto a pagare una clausola, un Fantallenatore acquista il giocatore in questione, senza la possibilità da parte di altri Fantallenatori di inserirsi nella trattativa.
- b) Per pagare una clausola bisogna comunicare con un messaggio scritto nel gruppo whatsapp *Mercato*. Il messaggio deve essere scritto in maniera precisa e dettagliata. Il contenuto del messaggio deve per forza contenere:
- nome giocatore;
  - valore clausola pagata;
  - nome squadra a cui si paga la clausola;
  - nome squadra che paga la clausola;
  - tag della squadra a cui si paga la clausola;
  - tag allo staff che gestisce il mercato.
- c) Se il messaggio non viene pubblicato in maniera corretta, il trasferimento non sarà valido e verrà data una penalità. Il messaggio non può essere annullato e/o modificato in nessuna delle sue parti (v. cap. 15 *Penalità*).
- d) Si deve inviare un messaggio singolo per ogni singolo giocatore che si vuole acquisire con clausola (ad esempio, non posso scrivere “prendo con clausola dalla squadra X il giocatore Vieri e il giocatore Inzaghi” ma dovrò scrivere un messaggio singolo sia per il pagamento di Vieri che per il pagamento di Inzaghi).
- e) Se il messaggio viene mandato un secondo solo prima della mezzanotte del giorno di inizio pagamento clausole, il trasferimento verrà annullato e seguirà una penalità (v. cap. 15 *Penalità*). Importante: fa fede solo l’orario dello staff che amministra il sito!
- f) Se il messaggio viene mandato un secondo solo oltre la mezzanotte (giorno scadenza possibilità pagamento clausole) il trasferimento verrà annullato e seguirà una penalità (v. cap. 15 *Penalità*). Importante: fa fede solo l’orario dello staff che amministra il sito!
- g) Le clausole si possono pagare in qualsiasi momento, **tranne in alcuni brevi periodi di seguito elencati**:
- Ogni 1° del mese.
  - Dal 16 luglio al 16 settembre (mercato estivo). Bisogna attendere dopo il 16 settembre il messaggio di conferma del Presidente di Lega che dichiarerà il giorno esatto.
  - Dal 16 dicembre al 16 febbraio (mercato invernale). Bisogna attendere dopo il 16 febbraio il messaggio di conferma del Presidente di Lega che dichiarerà il giorno esatto.
- h) L’ultimo giorno disponibile per pagare una clausola (15 luglio e 15 dicembre) **non** si potranno pagare le clausole dei **portieri**.



- i) Ogni squadra può pagare al massimo 5 clausole per stagione (oltre alle 2 che può pagare degli allenatori).
- j) Ogni squadra può subire il pagamento di massimo 5 clausole per stagione (oltre alle 2 che può subire degli allenatori).
- k) Ogni squadra può pagare una sola clausola ad un'altra squadra nelle 24 ore.
- l) Pagando la clausola i crediti vengono spostati immediatamente.
- m) Se si paga una clausola non avendo crediti, la clausola sarà pagata lo stesso e il Fantallenatore andrà in rosso e pagherà con la penalità prevista (v. cap 15 *Penalità*), inoltre gli saranno tolti ulteriori 5 punti nella classifica del campionato in corso e 5 punti nella classifica del campionato successivo, evitando pagamenti anche a cambio lega già avvenuta: in quel caso la punizione avverrà anche nella stagione successiva.
- n) L'ultimo giorno utile per il pagamento delle clausole (15 luglio e 15 dicembre) ogni squadra può pagare una sola clausola e ogni squadra può subire il pagamento di una sola clausola.
- o) Se un giocatore è in prestito e gli viene pagata la clausola il giocatore a fine stagione terminerà il prestito e andrà alla squadra che gli ha pagato la clausola a meno che, dopo una sessione dall'inizio del prestito, non trovi un accordo fra le parti (v. cap.5).
- p) Se un giocatore è in prestito con diritto di riscatto, non potrà pagare la clausola la squadra che tiene in prestito il giocatore con il diritto d'acquisto, ma la clausola potrà essere pagata da qualsiasi altra squadra.

## 10. VALORE GIOCATORI

- a) Ogni giocatore ha un valore in carico, tale valore può cambiare dopo ogni trattativa e questo valore serve per recuperare eventuali crediti se viene svincolato e per dare un valore assoluto alla squadra:

Esempio 1: Romario ha valore in carico a 15 (acquistato durante l'asta iniziale). Successivamente un'altra squadra lo acquista per 150 crediti: Romario dopo questo trasferimento avrà un valore di 150. L'anno seguente Romario viene venduto ad una terza squadra per 110 crediti: il valore ora in carico sarà diminuito a 110, perchè così un Fantallenatore ha sempre in carico il valore di ciò che spende.

Esempio 2: Romario ha valore in carico a 15. Viene scambiato per Mendieta (valore in carico 100) più 50 crediti. Ora Romario avrà valore in carico a 150 perchè acquisisce il valore in carico di Mendieta che ho pagato 100 + i 50 crediti aggiunti; invece Mendieta andrà in carico a 100 (valore precedente del giocatore) + 50 crediti da spendere liberamente.

- b) Se si fa uno scambio "2 per 1" il valore dei due giocatori sarà sommato per l'acquisto del giocatore, inversa la cosa perchè prende i due giocatori dove si vedrà dividere il valore del singolo per i due appena presi. Ad esempio: Gullit (100) scambiato per Zamorano (10) + Winter (30). In questo caso Gullit andrà in carico a 40 (il valore dei 2 giocatori) mentre Zamorano e Winter si divideranno il valore di Gullit: entrambi avranno quindi valore 50.
- c) Se in uno scambio "2 (o più giocatori) per 1", dentro la trattativa c'è un giocatore palesemente secondario (in linea di massima sotto le 8 presenze) andrà in carico a 1 credito.

Esempi di scambio giocatori tra squadra A e squadra B, il valore vicino al nome del giocatore dentro la parentesi è il valore che si ha in carico di tale giocatore:

SQUADRA A	SQUADRA B	SQUADRA A	SQUADRA B
HELVEG (30 )	BA (10 )	BA (30 )	HELVEG (10 )
Viene scambiato il valore in carico del giocatore.			

SQUADRA A	SQUADRA B	SQUADRA A	SQUADRA B
FLO (10)	130 crediti	-----	FLO (130 )
Ciò che Squadra B spende per l'acquisto va in carico al giocatore.			

SQUADRA A	SQUADRA B	SQUADRA A	SQUADRA B
HAGI(20)+150	GULLIT (50)	GULLIT (170)	HAGI (50)
Gullit va in carico per ciò Squadra A spende (Hagi valore 20 + 150=170), Hagi va in carico Squadra B spende (Gullit valore in carico 50).			

- d) non viene messo in carico il costo se un giocatore va in prestito o prestito con diritto, solo se il prestito è con obbligo verrà messo in carico.
- e) Il valore di un giocatore dato in prestito secco o con diritto non viene considerato.

### **10.1. ANTI PLUSVALENZE FITTIZIE**

Per andare sempre più verso il realismo, e considerato cosa succede in Serie A al momento, il Consiglio vara la norma anti-plusvalenze fittizie.

Per evitare scambi di giocatori volti a gonfiare il valore di un giocatore, è stata definita la seguente modifica regolamentare.

Ogni anno di contratto il valore di un giocatore scende del 25%. Dunque:

- Primo anno 75% del valore iniziale
- Secondo anno 50%
- Terzo anno 25%
- E poi non ci saranno più variazioni.

Esempio: Immobile pagato 1000. Se viene scambiato dopo due anni, il valore in carico del giocatore preso al suo posto sarà di 500.

Precisazione: la norma ha valore solo in caso di scambio di giocatore, essendo con questi ultimi che si può verificare una *plusvalenza fittizia*. In tutti gli altri casi, non sarà applicata.

FAQ:

1. I valori dei giocatori verranno aggiornati ogni anno? No, solo in caso di scambio verranno ricalcolati.
2. Vale anche in caso di svincolo? No, come detto sopra. Ovviamente se il giocatore svincolato è stato preso tramite scambio, il suo valore sarà stato già aggiornato precedentemente.

## **11. PERCENTUALI E VARIE**

Ci sono 5 giorni per richiedere il pagamento o il benefit di una percentuale fissata o 15 giorni entro il termine del campionato per richiedere il corrispettivo di un determinato bonus, passati tali giorni decade tutto e non si ha più diritto di chiedere quello che spetta. La lega non è tenuta ad informare poiché tutto è visibile tramite sito.

Durante una trattativa si possono inserire varie opzioni. Le più usate sono: Percentuale futura rivendita, Diritto di prelazione, Bonus presenze/gol/assist, Bonus se il giocatore sarà listato nel corso della stagione.

### **11.1. PERCENTUALE FUTURA RIVENDITA**

- a) Se in un accordo si inserisce tale clausola, appena quel giocatore sarà ceduto, svincolato e/o pagata la clausola, la squadra che detiene la percentuale riceverà subito la cifra concordata. Se il giocatore in questione viene acquistato dalla squadra che ha stipulato tale clausola, l'allenatore non potrà esercitare la richiesta della percentuale di rivendita in quanto lui stesso lo ha acquistato.
- b) Non si prendono percentuali per i prestiti.
- c) Se c'è un prestito con obbligo di riscatto la percentuale verrà pagata per intero al momento del prestito e non bisogna aspettare il riscatto.
- d) Se si fa' una vendita a rate, la percentuale va pagata subito per intero.
- e) Se si scambia un giocatore con un altro, la percentuale sarà calcolata sul valore in carico del giocatore.
- f) Se si svincola il giocatore la percentuale va pagata lo stesso.
- g) Se viene pagata la clausola la percentuale va pagata lo stesso.
- h) Se il giocatore va in prestito secco non viene pagata la percentuale.
- i) Se il giocatore va in prestito con diritto, la percentuale sarà pagata solo sul diritto e non sul prestito e solo quando sarà riscattato.
- j) Una percentuale di rivendita può essere tolta se c'è un accordo tra le parti

## 11.2. RECOMPRA

- a) Si può inserire una *recompria* nella trattativa per un giocatore.
- b) Può salire o scendere con il tempo.
- c) Può avere una scadenza.
- d) Decade quando il giocatore non è più nella squadra che ha firmato l'accordo per la *recompria*. L'allenatore che detiene la *recompria* deve rispondere entro 5 giorni, altrimenti l'allenatore che vende il giocatore sarà libero di venderlo.
- e) Se l'allenatore esercita la *recompria* ed era presente anche una percentuale sulla futura rivendita, l'allenatore non potrà esercitare la richiesta della percentuale di rivendita in quanto lui stesso lo ha acquistato.
- f) Con l'avvio delle nuove leghe parallele, il diritto di *recompria* sussiste anche se cambia il presidente (e di conseguenza cambia il nome squadra) poiché il giocatore permane nella stessa lega. La *recompria* è legata al giocatore fintanto che rimane in quella squadra (anche se cambia gestione).
- g) Si è obbligati prima di vendere il giocatore ad avvisare chi detiene la *recompria*.
- h) **Promessa di *recompria*:** visto che c'è l'obbligo di avvisare l'allenatore che ha diritto di *recompria*, un allenatore che vuole vendere un giocatore su cui c'è tale diritto, può ufficializzare un eventuale accordo di promessa di *recompria*. Siccome non si può attuare la *recompria* prima delle due sessioni, ci si può accordare (anche prima delle due sessioni) e scrivere nella chat del mercato su whatsapp che "La squadra che detiene il diritto di *recompria* di X giocatore promette che alla prima sessione utile eserciterà tale diritto". Fisicamente il giocatore e i soldi pagati per la *recompria* verranno trasferiti alla prima sessione utile. Tale promessa si annulla in caso di clausola pagata (se non ha contratto si può pagare la clausola appena ne avrà una).

### Ad esempio:

a luglio 2023 Allenatore1 compra Ronaldo da Allenatore2. Viene inserito un diritto di *recompria*: Allenatore2 può ri-comprare Ronaldo a 100 crediti dopo che passano le due sessioni (come da regolamento). A gennaio 2024 Allenatore1 riceve un'offerta per Ronaldo e vorrebbe venderlo ma deve prima avvisare Allenatore2 che ha diritto di *recompria*. Se vuole, Allenatore2 ha 5 giorni da quando viene avvisato per esercitare tale diritto ma non può fisicamente farlo perchè non sono ancora passate le 2 sessioni. Per questo può promettere che eserciterà la *recompria*. Verrà quindi scritto in chat su whatsapp che Allenatore2 eserciterà la *recompria* alla prima sessione utile (in questo caso il 1 luglio 2024). Fino al 1 luglio 2024 Ronaldo può comunque essere acquistato dalle altre squadre SOLO tramite clausola (è l'unica cosa che può intromettersi in una *recompria*). Allenatore2 dopo che ufficializza la promessa in chat, è obbligato ad effettuare la *recompria* il 1 luglio 2024 anche se ci dovesse rimettere (Ronaldo si rompe ecc).

### **11.3. DIRITTO DI PRELAZIONE**

La squadra che detiene tale diritto, dovrà essere avvisata e potrà comprare il giocatore pareggiando l'offerta, se non viene avvisata il trasferimento sarà annullato e ci sarà una penalità (v. cap.15 *Penalità*).

### **11.4. BONUS PRESENZE/GOL/ASSIST**

- a) Il bonus sarà pagato a fine stagione.
- b) Il bonus legato alla presenza del giocatore deve essere richiesto a fine stagione.
- c) Se non specificato nella trattativa, per il Consiglio sarà calcolato il rendimento del giocatore nella realtà, che esso sia schierato o no dal Fantallenatore.
- d) E' responsabilità del Fantallenatore ricordare a fine stagione di incassare l'eventuale bonus concordato.
- e) Se entro 15 giorni dalla fine del campionato non viene richiesto il bonus, decade.
- f) Non si può mettere una clausola di guadagno su tutte le future vendite di un giocatore.
- g) Se si vende un giocatore con la formula "Se resta in Serie A" verrà incassato il bonus solo quando il mercato di Serie A reale sarà terminato (\*valido solo per la Serie A).

## **12. SCADENZE**

Ci sono delle scadenze che tutti i Fantallenatori devono sapere:

- Inizio/fine campionato.
- Pagamento debiti.
- Rinnovi di contratto.
- Pagamento clausole.
- Rinnovo clausole.
- Manutenzione stadio.
- Iscrizione competizioni.

### **12.1. INIZIO/FINE CAMPIONATO**

Il campionato inizia il 1/07 e finisce il 30/06 (salvo casi particolari comunicati per tempo).

### **12.2. PAGAMENTO DEBITI**

I debiti vanno pagati sempre il 30 giugno e anche gli obblighi di riscatto

### **12.3. RINNOVI DI CONTRATTO**

I rinnovi si possono fare solamente dalle ore 00:00 del 1 marzo alle ore 23:59 e 59 secondi del 15 marzo di ogni anno.

### **12.4. PAGAMENTO CLAUSOLE**

Si possono pagare sempre, tranne:

- Il primo giorno di ogni mese.
- Dal 16 luglio al 16 settembre.
- Dal 16 dicembre al 16 febbraio.

### **12.5. RINNOVO CLAUSOLE**

Il primo giorno di ogni mese.

### **12.6. MANUTENZIONE STADIO**

Il 30 giugno di ogni anno.

### **12.7. ISCRIZIONE COMPETIZIONI**

Il 1 Agosto di ogni anno.



### 13. POLIZZA PORTIERI

Alla fine di ogni sessione di mercato (prima della registrazione delle rose) si potrà stipulare una polizza per tutelarsi da eventuali defezioni dei portieri. Pagando 100 crediti, infatti, si potrà avere tale polizza che assicura la possibilità di sostituire un portiere registrato nei 25 se tale portiere abbia subito un infortunio o squalifiche (superiori ai 6 mesi con comunicato ufficiale) ed eventuali cessioni.

La sostituzione si potrà fare in tre modi:

- Si prende un portiere dalle proprie riserve.
- Si acquista un portiere di un'altra squadra.
- Si acquista un portiere tra gli svincolati facendo asta con chiunque voglia partecipare.

## 14. BANCAROTTA

L'intero meccanismo di spese/ricavi è gestito in modo tale da evitare che un Fantallenatore si trovi a dover affrontare la bancarotta. Tuttavia, una cattiva gestione del proprio bilancio può comunque portare un Fantallenatore a dover affrontare tale situazione.

Il Fantallenatore che vede il proprio bilancio arrivare in negativo avrà le seguenti penalità (si intendono giorni dove fisicamente si è in rosso anche di un solo credito, i punti di penalizzazione sono cumulativi: dal 1° giorno= - 1; dal 6° = -4 e così via).

Dal giorno 1 al giorno 5	- 1 punto nella classifica campionato
Dal giorno 6 al giorno 10	- 3 punti nella classifica campionato
Dal giorno 11 al giorno 15	- 5 punti nella classifica campionato
Dal giorno 16 al giorno 30	Restrizione rosa da 25 a 22 slot giocatori per il campionato della stagione successiva.
Dal giorno 30 al giorno 60	Blocco mercato per la stagione successiva durante il mercato ad aste (data da decidere) mercato bloccato per le prime 48 ore.
Dopo il giorno 60	La squadra andrà in amministrazione controllata (la lega prende in mano la squadra e risana il bilancio vendendo giocatori o svincolando). Per quanto riguarda l'ultima in classifica se i punti in classifica sono più di dieci dalla penultima le penalità verranno inflitte nella stagione successiva.

Ad ogni inizio di stagione (il 1 luglio o la data comunicata dal Presidente ogni stagione) il bilancio di tutte le squadre NON deve essere negativo. In caso di bilancio NEGATIVO oltre alle penalità sopra elencate, NON sarà possibile iscrivere la squadra alle competizioni Europee con conseguente iscrizione della squadra classificatasi subito dopo in classifica.

### 14.1. DEBITI TRA SQUADRE

- I debiti vanno pagati il 31 dicembre e il 30 giugno.
- Possono essere dati giocatori per saldare un debito.
- Non può essere estinto anticipatamente.
- Non può essere spostata la data di pagamento.
- Se la squadra non ha fondi, i debiti saranno pagati ugualmente e andrà in rosso.

## 15. PENALITA'

- a) Ogni infrazione non elencata qui sotto verrà valutata dal consiglio.
- b) Alla seconda infrazione uguale nel corso della stagione, la penalità sarà raddoppiata.
- c) La penalità sarà inflitta solo alla squadra che fa l'errore: ognuno è responsabile della propria squadra e deve controllare i suoi giocatori.
- d) Qualora la penalità superi i 100 crediti la squadra (se vorrà) potrà dilazionare il pagamento con termine entro giugno della stagione.

1	Avvertimento in chat.	100 crediti
2	Vendita non consentita.	50 crediti
3	Pagamento clausola non valida.	100 crediti
4	Comunicazioni errate.	30 crediti
5	Non avvisare su whatsapp asta avviata	20 crediti per ogni giocatore astato
6	Chiamare fuori orario giocatore in asta	20 crediti per ogni giocatore astato
7	Schierare giocatori non in lista.	Sconfitta a tavolino +30 crediti
8	Formazione non schierata.	ammonizione
9	Conto in rosso.	Vedere tabella finanze
10	Sforamento debiti.	100 crediti
11	Mancato avviso vendita.	50 crediti
12	Errori sul sito.	Valuta il consiglio

- 1) Avvertimento in chat: non si può scrivere nella chat pubblica, nessuna informazione che possa aiutare a ricordare delle scadenze, solo il presidente o chi ne fa le veci potrà ricordare determinate cose.
- 2) Vendita non consentita: giocatori che non hanno passato il periodo prima di essere venduti (il trasferimento sarà annullato), ruolo errato chiamato in asta, ecc. Oppure superamento di numero prestiti fra 2 squadre (vanno in penalità entrambe in quanto sono tenute entrambe a sapere e a ricordarsi tale limite).
- 3) Pagamento clausola non valida: se si paga una clausola che non si poteva pagare, quando si è sforato il massimo di clausole che si possono pagare, quando si paga una seconda clausola alla stessa squadra prima delle 24 ore, ecc.

- 4) Comunicazioni errate: ogni comunicazione errata che porti via del tempo a chi controlla il tutto. Ad esempio: aumento capienza stadio, ricerche che fanno portare via tempo solo perché si ha un dubbio ecc. **NOTA BENE: non si vuole essere cattivi ma ad ogni errore c'è una persona che perde tempo per verificare il tutto. Se tutti commettono errori si perde troppo tempo. Dal 1 giugno 2025: anche cancellare un messaggio scritto nella chat mercato o modificarlo se ha il tag (quindi se è una trattativa ufficiale comunicata nella chat).**
- 5) Non avvisare su whatsapp asta avviata: non viene comunicato sul gruppo whatsapp entro 5 minuti la chiamata del giocatore in asta. Verranno tolti 20 crediti per ogni giocatore chiamato in asta.
- 6) Chiamare fuori orario giocatore in asta: viene chiamato in asta un giocatore fuori dagli orari consentiti (ad esempio, dopo le 11:00). Verranno tolti 20 crediti per ogni giocatore chiamato in asta.
- 7) Schierare giocatori non in lista: qualsiasi giocatore che per qualsiasi motivo venga schierato non essendo in lista (anche se non scende in campo) porta la sconfitta a tavolino (nel campionato primavera potranno esserci delle deroghe).
- 8) Se una formazione non viene schierata si avrà una ammonizione: la formazione va schierata sempre, anche se gioca sempre la stessa. Quando compare la scritta "recuperata dal sistema" scatta il cartellino giallo. Ogni 3 ammonizioni si avrà una multa di 100 crediti e meno 1 punto in classifica.
- 9) Conto in rosso: ogni volta che una squadra va in rosso, subirà una penalità, anche se il conto resta in rosso solo per 5 minuti.
- 10) Sforamento debiti: se una squadra supera il limite che gli viene dato ad inizio stagione per muoversi sul mercato e generare debiti, il trasferimento per quel giocatore sarà annullato e ci sarà la penalità.
- 11) Mancato avviso vendita: se non si avvisa la squadra che detiene il diritto di prelazione e se non si avvisa la squadra che detiene il prestito con diritto o recompra
- 12) Il tutto è gestito su un sito creato da noi: dove si trovano tutte le info e le statistiche della lega, si ricorda che ognuno è responsabile di ciò che si trova dentro il sito. Se ci sono errori che portano un beneficio al fantallenatore il Consiglio potrà intervenire, se ci sono errori che vanno a sfavore del fanta allenatore il Consiglio può decidere di lasciare tutto così, ognuno è responsabile della propria rosa.

## 16. PROIEZIONE DI BILANCIO E PASSIVO IN BILANCIO

a) Ogni squadra ha un riepilogo sul *Drive* di tutte le transazioni in entrata/uscita per la stagione corrente. Sono incluse in questo file “FINANZE”, che si possono trovare sul Drive, anche tutte le transazioni future fino alla fine della stagione corrente.

Per evitare indebitamenti eccessivi si possono così controllare tutte le transazioni con crediti in entrata e uscita per giocatori acquistati/prestati/venduti fino alla fine della stagione. Questo creerà una *proiezione del bilancio* della vostra squadra alla fine della stagione.

b) Il primo ottobre (indicativamente, ovvero dopo la consegna delle liste) di ogni anno e solo una volta durante la stagione, verrà calcolato il valore della rosa in base al costo in carico di ogni giocatore che una squadra possiede, questo valore sarà visibile sul sito fino alla fine della stagione (30 giugno) poi si azzerà e verrà ricalcolato nella stagione successiva dopo la consegna delle successive liste. Il limite massimo del passivo di bilancio consentito sarà del 10% del valore della rosa, dunque se il valore della mia rosa è 1000 il mio passivo di bilancio potrà essere al massimo di **-100 crediti**.

Altro esempio: valore di squadra 8750, passivo di bilancio consentito **-875 crediti**.

c) Il primo ottobre il calcolo effettuato diventerà effettivo, pertanto chi si troverà il bilancio oltre il passivo consentito dopo tale data, andrà in penalità.

d) Verranno presi in considerazione per il calcolo tutti i giocatori sotto contratto.

e) Verranno presi in considerazione per il calcolo anche i giocatori presi con “prestito con obbligo di riscatto”.

f) Non verranno presi in considerazione per il calcolo i giocatori in prestito con il diritto o prestito secco.

g) Se si supera il *passivo di bilancio* consentito, il trasferimento sarà annullato e ci saranno penalità (v. cap. 15 *Penalità*).

h) se si supera il passivo di bilancio, viene bloccato il mercato alla squadra che sfiora, per tutta la sessione corrente

i) se si rimane in passivo anche nella sessione successiva si proroga il blocco di mercato

Il passivo di bilancio è solo un limite che non deve essere superato per la fine della stagione. I crediti correnti e le penalità se si va in rosso rimangono (v. cap. 16 *Bancarotta*).

## **17. CAMBIO LEGHE (Valido per GWL e SEL)**

- a) Ci saranno cambi squadre fra le ultime 3 di entrambe le leghe.
- b) Si perde l'intera rosa e la si scambia con la rosa di uno dei 3 che cambia lega, con relativi contratti e clausole già fatte. Solo la rosa, il nome della squadra segue il fantallenatore che ne è proprietario, assieme alle finanze, ai debiti e ai crediti.
- c) Le giovani promesse seguono il fantallenatore (in quanto non hanno ancora contratto e seguono il loro "proprietario" di cartellino).
- d) Gli allenatori seguono il fantallenatore.
- e) I bonus spettanti legati ad accordi concordati con altre squadre in vecchie trattative di un giocatore permangono anche se cambia il manager e il nome della squadra, fintantoche il giocatore rimarrà in quella squadra
- f) Le squadre che cambiano lega possono beneficiare del finanziamento per le clausole delle liste di settembre e avranno un limite di passivo di bilancio consentito di -500 (se non ce l'hanno superiore)
- g) Riepilogando:
  - i) un fantallenatore che perde la propria rosa di giocatori manterrà: Bonus legati a presenze/gol/ altro da richiedere al termine della stagione; Giovani promesse; Propri stadi; Proprie finanze; Debiti; Crediti; Percentuali di rivendita futura sui giocatori concordati;
  - ii) un fantallenatore che acquisisce una nuova rosa di giocatori detiene il Diritto di recompra fissato sui giocatori, come da accordi del precedente manager. Tale diritto di recompra rimarrà al manager subentrante solo se esercitato dopo l'inizio della nuova sessione (se viene esercitato entro e compreso il 1 luglio, i crediti della recompra spettano al manager in carica anche se fisicamente già andato nell'altra lega)..
- h) Il 30 maggio, le squadre saranno già assegnate e scambiate, così i manager , per sistemare le nuove rose, avranno la possibilità di:
  - i) alzare/abbassare le clausole che si vogliono il 1 giugno e il 1 luglio.
  - ii) svincolare chi si desidera.
  - iii) rinnovare eventuali contratti che sicuramente non saranno stati rinnovati (si valuterà caso per caso, ma si presume che certe squadre a gennaio possano essere già in bassa classifica quindi il fantallenatore per risparmiare non farà i rinnovi di marzo previsti). Verrà discusso in consiglio caso per caso, perchè tutto dipende dalla situazione di ogni squadra.

### **17.1. ZONA ROSSA**

A partire dalla 30° giornata ci sarà la ZONA ROSSA, dall'ultimo posto in classifica a salire fino a 5 punti sopra la terzultima, sarà una zona rossa. Tutte le squadre che si troveranno in zona rossa avranno il mercato interdetto a partire dalla 30° giornata, il mercato sarà

riaperto automaticamente per quelle squadre che avranno 6 punti in più sulla terzultima. In zona rossa si potranno pagare le clausole rescissorie (ma non potranno essere abbassate) ed esercitare i riscatti già stabiliti prima di essere entrati in zona rossa.

## **18. CLASSIFICA NUOVE LEGHE E COMPETIZIONI**

Guardando la classifica di Campionato a fine stagione:

- dalla 1° alla 4° squadra di entrambe le leghe: zona Champions League.
- dalla 5° alla 8° squadra di entrambe le leghe: zona Europa League.
- dalla 9° alla 12° squadra di entrambe le leghe: zona Conference League.



## 19. COMPETIZIONI

### 19.1. CAMPIONATO

Quota di iscrizione: 50 crediti.

Classica competizione a scontri diretti tra i 12 Fantallenatori partecipanti.

#### Composizione:

Girone di andata 1°-19° giornata, girone di ritorno 19°-38° giornata.

Ci saranno 3 gironi completi andata e ritorno, dalla giornata 34, sarà puramente casuale chi si affronta, dipende dal calendario, ci saranno squadre che giocheranno più in casa di altri e squadre che si affronteranno una volta in più, il calendario è creato a caso da fantagazzetta, il fattore campo ci sarà sempre.

#### Premi di giornata:

Vittoria: 12 crediti.

Pareggio 6 crediti.

Sconfitta 0 crediti.

#### Premi finali:

1° posto finale 250 crediti.

2° posto finale 150 crediti.

3° posto finale 125 crediti.

4° posto finale 110 crediti.

5° posto finale 100 crediti.

6° posto finale 95 crediti.

7° posto finale 90 crediti.

8° posto finale 85 crediti.

9° posto finale 75 crediti.

#### Paracadute per le squadre che cambiano leghe:

Le ultime 3 squadre di entrambe le leghe (Golden West League e Silver East League) avranno un aiuto economico di 200 crediti corrisposto con i premi di fine campionato.

#### Regolamento in caso di arrivo a pari punti:

- 1) Punti totali.
- 2) Classifica avulsa.
- 3) Differenza gol.
- 4) Gol fatti.
- 5) Ranking Lega.

## 19.2. COPPA DI LEGA

Quota di iscrizione: 10 crediti.

Classica competizione somma punti tra i 24 Fantallenatori partecipanti. I punti in classifica di ogni Fantallenatore sono dati dalla somma dei punti totali ottenuti giornata per giornata.

### Composizione:

1°-38° giornata. Ogni giornata verrà stilata la *classifica di giornata* considerando solo i punti totali conseguiti in tale giornata. Sulla base di tale classifica:

### Premi di giornata (Valido solo per GWL e SEL):

1° 25 crediti.	2° 23 crediti.	3° 20 crediti.	4° 18 crediti.	5° 16 crediti.
6° 15 crediti.	7° 13 crediti.	8° 12 crediti.	9° 11 crediti.	10° 10 crediti.
11° 9 crediti.	12° 8 crediti.	13° 7 crediti.	14° 6 crediti.	15° 5 crediti.
16° 5 crediti.	17° 4 crediti.	18° 4 crediti.	19° 3 crediti.	20° 3 crediti.
21° 2 crediti.	22° 2 crediti.	23° 1 credito.	24° 1 credito.	

### Premi classifica finale (Valido solo per GWL e SEL):

1° posto finale 150 crediti.	2° posto finale 130 crediti.	3° posto finale 100 crediti.
4° posto finale 90 crediti.	5° posto finale 85 crediti.	6° posto finale 80 crediti.
7° posto finale 75 crediti.	8° posto finale 70 crediti.	9° posto finale 65 crediti.
10° posto finale 60 crediti.	11° posto finale 55 crediti.	12° posto finale 55 crediti.
13° posto finale 50 crediti.	14° posto finale 50 crediti.	15° posto finale 45 crediti.
16° posto finale 45 crediti.	17° posto finale 40 crediti.	18° posto finale 40 crediti.
19° posto finale 35 crediti.	20° posto finale 35 crediti.	21° posto finale 30 crediti.
22° posto finale 30 crediti.	23° posto finale 20 crediti.	24° posto finale 20 crediti.

### Premi di giornata (Valido solo per Euroleghe):

1° 25 crediti.	2° 23 crediti.	3° 20 crediti.	4° 18 crediti.	5° 15 crediti.
6° 11 crediti.	7° 9 crediti.	8° 7 crediti.	9° 5 crediti.	10° 3 crediti.
11° 2 crediti.	12° 1 credito.			

### Premi classifica finale (Valido solo per Euroleghe):

1° posto finale 150 crediti.	2° posto finale 130 crediti.	3° posto finale 110 crediti.
4° posto finale 100 crediti.	5° posto finale 90 crediti.	6° posto finale 80 crediti.
7° posto finale 70 crediti.	8° posto finale 60 crediti.	9° posto finale 50 crediti.
10° posto finale 40 crediti.	11° posto finale 30 crediti.	12° posto finale 20 crediti.

### 19.3. COPPA ITALIA

Quota di iscrizione: 15 crediti.

Competizione 6 gironi da 4 squadre, i primi di ogni girone e i 2 migliori secondi accedono ai quarti di finale che si terranno prima delle liste di febbraio.

Composizione: Far riferimento al calendario ufficiale presente sul sito

- Gironi: andata (5°-6°-7° giornata) e ritorno (8°-9°-10° giornata);
- 6 qualificate agli ottavi di finale, e le 2 migliori seconde dei gironi si sfideranno alle fasi finali (scontri generati casualmente dall'app)
- Quarti di finale, andata (12° giornata) e ritorno (13° giornata). 4 qualificate alle semifinali.
- Semifinali, andata (27° giornata) e ritorno (28° giornata): 2 qualificate alla finale.
- Finale in gara unica (33° giornata in campo neutro).
- Sorteggio casuale ad ogni turno.

Premi:

- Raggiungimento Quarti di finale: 50 crediti.
- Raggiungimento Semifinale: 75 crediti.
- Raggiungimento Finale: 100 crediti.
- Campione: 150 crediti.
- Vittoria singola partita 9 crediti.
- Pareggio singola partita 4 crediti.

Regolamento in caso di parità:

- 1) Supplementari.
- 2) Rigori.
- 3) Punti totali.
- 4) Ripetizione partita in campo neutro alla prima data disponibile

Regolamento in caso di arrivo a pari punti nel girone:

- 1) Punti totali.
- 2) Differenza reti.
- 3) Gol fatti.
- 4) Classifica avulsa.
- 5) Partita in campo neutro alla prima data disponibile.

Regolamento in caso di parità nello spareggio:

- 1) Supplementari.
- 2) Rigori.
- 3) Punti totali.

#### **19.4. MINI SERIE A-B-C-D-E-F**

**Quota di iscrizione 10 crediti.**

Classica competizione tra le 12 squadre di GWL e 12 di SEL. Saranno divise in 6 gironi, della durata di 6 giornate, con promozione e retrocessione. Ogni prima classificata del girone salirà, l'ultima scende.

Il titolo della mini serie A sarà assegnato nell'ultima edizione della stagione. Il vincitore andrà di diritto ai gironi di Champions League facendo scalare la classifica della lega a cui appartiene.

##### Composizione:

1. Serie A: andata e ritorno, ultima retrocessa in serie B.
2. Serie B: andata e ritorno, la prima promossa in serie A e l'ultima retrocessa in C.
3. Serie C: andata e ritorno la prima promossa in serie B...e così via fino alla serie F.

##### Premi:

- a) Serie A: Vittoria 10 crediti. Pareggio 5 crediti. Sconfitta 0 crediti.  
1° posto finale 150 crediti. 2° posto finale 75 crediti.  
3° posto finale 25 crediti. 4° posto finale 10 crediti
- b) Serie B: Vittoria 7 crediti. Pareggio 3 crediti. Sconfitta 0 crediti.  
1° posto finale 75 crediti. 2° posto finale 40 crediti.  
3° posto finale 13 crediti. 4° posto finale 5 crediti.
- c) Serie C: Vittoria 5 crediti. Pareggio 2 crediti. Sconfitta 0 crediti.  
1° posto finale 40 crediti. 2° posto finale 20 crediti.  
3° posto finale 10 crediti. 4° posto finale 3 crediti.
- d) Serie D: Vittoria 4 crediti. Pareggio 1 crediti. Sconfitta 0 crediti.  
1° posto finale 20 crediti. 2° posto finale 10 crediti.  
3° posto finale 5 crediti. 4° posto finale 3 crediti.
- e) Serie E: Vittoria 3 crediti. Pareggio 1 credito. Sconfitta 0 crediti.  
1° posto finale 15 crediti. 2° posto finale 10 crediti.  
3° posto finale 5 crediti. 4° posto finale 3 crediti.
- f) Serie F: Vittoria 3 crediti. Pareggio 1 crediti. Sconfitta 0 crediti.  
1° posto finale 15 crediti. 2° posto finale 10 crediti.  
3° posto finale 5 crediti. 4° posto finale 3 crediti.

## 19.5. QUALIFICAZIONI COPPE EUROPEE

La prima classificata in Mini Serie A al termine della stagione (dunque, al termine dell'ultima edizione annuale) avrà diritto ad un posto nella fase finale di Champions League.

Qualora la squadra abbia già ottenuto tale diritto tramite il Campionato, si procederà alla scelta della squadra cui assegnare il posto nella fase finale di Champions scorrendo la classifica verso il basso e poi considerando, in ordine, le edizioni precedenti.

Dato che i vincitori di Champions ed Europa League e Mini Serie A parteciperanno di diritto alla fase a gironi di Champions della stagione successiva, qualora i vincitori non dovessero terminare quella attuale nelle prime posizioni in classifica campionato (avendo quindi diritto diretto alla fase a gironi), faranno scalare la classifica.

Il piazzamento finale in campionato determinerà anche le qualificate alle coppe Europee della stagione successiva, secondo la seguente tabella:

1°-2°-3°-4° posto: Champions League, gironi.

5°-6°-7°-8° posto: Europa League, gironi.

9°-10°-11°-12° posto: Conference League, gironi.

## 19.6. COPPE EUROPEE

### 19.6.1. Champions League

**Quota di iscrizione: 50 crediti.**

Composizione: [Far riferimento al calendario ufficiale presente sul sito](#)

Girone all'italiana tra le 8 squadre, con partite di andata e ritorno (dalla 4° alla 17° giornata). Le prime due vanno dirette in semifinale, le altre 2 semifinaliste verranno decise da degli scontri andata (18° giornata) e ritorno (19° giornata) fra la terza e la sesta, la quarta e la quinta del girone. I vincitori di questi scontri si sfideranno in semifinale andata (24° giornata) e ritorno (25° giornata) contro le prime 2. Finale al meglio delle 7 partite (28°-29° giornata in casa della miglior classificata, 30°-31° giornata in casa della peggior classificata, 32° giornata in casa della miglior classificata, 33° giornata in casa della peggior classificata, 34° giornata in casa della miglior classificata).

Le partite terminano con i 90 minuti.

### **Per Euroleghe:**

Girone all'italiana tra le 4 squadre, con 3 gironi di andata e 3 ritorno (dalla 1° alla 18° giornata). Le prime 2 del girone si scontreranno in finale al meglio delle 7 partite (22°-23° giornata in casa della miglior classificata, 24°-25° giornata in casa della peggior classificata, 26° giornata in casa della miglior classificata, 27° giornata in casa della peggior classificata, 28° giornata in casa della miglior classificata).

Le partite terminano con i 90 minuti.

### Premi:

Raggiungimento gironi: 75 crediti.

Raggiungimento semifinali: 150 crediti.

Raggiungimento finale: 400 crediti.

Campione 500 crediti e si qualifica di diritto all'edizione successiva. Il premio verrà corrisposto al termine delle 7 gare.

Vittoria singole partite: 50 crediti. Pareggio singole partite: 25 crediti.

### Regolamento in caso di arrivo a pari punti:

- 1) Punti totali.
- 2) Differenza reti.
- 3) Gol fatti.
- 4) Classifica avulsa.
- 5) Ranking Lega.

### Regolamento in caso di parità di una qualsiasi partita della serie e nello spareggio:

Supplementari, Rigori, Punti totali.

#### *19.6.2. Europa League*

**Quota di iscrizione: 30 crediti.**

### Composizione: Far riferimento al calendario ufficiale presente sul sito

Girone all'italiana tra le 8 squadre, con partite di andata e ritorno (dalla 4° alla 17° giornata). Le prime due vanno dirette in semifinale, le altre 2 semifinaliste verranno decise da degli scontri andata (18° giornata) e ritorno (19° giornata) fra la terza e la sesta, la quarta e la quinta del girone. I vincitori di questi scontri si sfideranno in semifinale andata (24° giornata) e ritorno (25° giornata) contro le prime 2. Finale al meglio delle 7 partite (28°-29° giornata in casa della miglior classificata, 30°-31° giornata in casa della peggior classificata, 32° giornata in casa della miglior classificata, 33° giornata in casa della peggior classificata, 34° giornata in casa della miglior classificata).

Le partite terminano con i 90 minuti.

### Per Euroleghe:

Girone all'italiana tra le 4 squadre, con 3 gironi di andata e 3 ritorno (dalla 1° alla 18° giornata). Le prime 2 del girone si scontreranno in finale al meglio delle 7 partite (22°-23° giornata in casa della miglior classificata, 24°-25° giornata in casa della peggior classificata, 26° giornata in casa della miglior classificata, 27° giornata in casa della peggior classificata, 28° giornata in casa della miglior classificata).

Le partite terminano con i 90 minuti.

### Premi:

Raggiungimento gironi: 60 crediti.

Raggiungimento semifinali: 120 crediti.

Raggiungimento finale: 150 crediti.

Campione: 300 crediti. Il premio verrà corrisposto al termine delle 7 gare. Il vincitore di Europa League va direttamente in Champions League nella stagione successiva.

Vittoria singole partite: 30 crediti.

Pareggio singole partite: 15 crediti.

### Regolamento in caso di arrivo a pari punti:

- 1) Punti totali.
- 2) Differenza reti.
- 3) Gol fatti.
- 4) Ranking Lega.

### Regolamento in caso di parità di una qualsiasi partita della serie e nello spareggio:

Supplementari, Rigori, Punti totali.

#### *19.6.3. Conference League*

**Quota di iscrizione: 25 crediti.**

**Composizione:** Far riferimento al calendario ufficiale presente sul sito

Girone all'italiana tra le 8 squadre, con partite di andata e ritorno (dalla 4° alla 17° giornata). Le prime due vanno dirette in semifinale, le altre 2 semifinaliste verranno decise da degli scontri andata (18° giornata) e ritorno (19° giornata) fra la terza e la sesta, la quarta e la quinta del girone. I vincitori di questi scontri si sfideranno in semifinale andata (24° giornata) e ritorno (25° giornata) contro le prime 2. Finale al meglio delle 7 partite (28°-29° giornata in casa della miglior classificata, 30°-31° giornata in casa della peggior classificata, 32° giornata in casa della miglior classificata, 33° giornata in casa della peggior classificata, 34° giornata in casa della miglior classificata).

Le partite terminano con i 90 minuti.

### **Per Euroleghe:**

Girone all'italiana tra le 4 squadre, con 3 gironi di andata e 3 ritorno (dalla 1° alla 18° giornata). Le prime 2 del girone si scontreranno in finale al meglio delle 7 partite (22°-23° giornata in casa della miglior classificata, 24°-25° giornata in casa della peggior classificata, 26° giornata in casa della miglior classificata, 27° giornata in casa della peggior classificata, 28° giornata in casa della miglior classificata).

Le partite terminano con i 90 minuti.

### Premi:

Raggiungimento gironi: 45 crediti.

Raggiungimento semifinali: 90 crediti.

Raggiungimento finale: 120 crediti.

Campione: 200 crediti. Il premio verrà corrisposto al termine delle 7 gare.

Vittoria singole partite: 20 crediti. Pareggio singole partite: 10 crediti.

### Regolamento in caso di arrivo a pari punti:

- 1) Punti totali.
- 2) Differenza reti.
- 3) Gol fatti.
- 4) Ranking Lega.

### Regolamento in caso di parità di una qualsiasi partita della serie e nello spareggio:

- 1) Supplementari.
- 2) Rigori.
- 3) Punti totali.

## **19.7. SUPERCOPPA ITALIANA**

Competizione a scontro diretto tra la vincente del Campionato e della Coppa Italia.

Se le competizioni vengono vinte dalla stessa squadra, la finale si giocherà con la vincente del campionato e la finalista della coppa

Composizione: Gara singola in campo neutro, alla 1° giornata della stagione successiva.

Premi: Vincente: 100 crediti. Perdente 20 crediti.

Regolamento in caso di parità nello spareggio: Supplementari, Rigori, Punti totali.

## **19.8. SUPERCOPPA DI LEGA**

Competizione a scontro diretto tra la vincente del Campionato e della Coppa di Lega

Se le competizioni vengono vinte dalla stessa squadra, la finale si giocherà con la vincente del campionato e la finalista della coppa.

Composizione: Gara singola in campo neutro, alla 3° giornata della stagione successiva (in Euroleghe alla 2° giornata).

Premi: Vincente: 100 crediti. Perdente 20 crediti.

Regolamento in caso di parità nello spareggio: Supplementari, Rigori, Punti totali.



## **19.9. SUPERCOPPA EUROPEA**

Competizione a scontro diretto tra la vincente della Champions e dell'Europa League.

Composizione: Gara singola in campo neutro, alla 5° giornata della stagione successiva (in Euroleghe alla 3° giornata).

Premi: Vincente: 150 crediti. Perdente: 30 crediti.

Regolamento in caso di parità nello spareggio: Supplementari, Rigori, Punti totali.

## **19.10. MONDIALE PER CLUB**

Competizione a scontri diretti tra la vincente di: Campionato (GWL, SEL), Coppa Italia, Coppa di Lega, Champions League, Europa League, Conference League, Mini Serie A

Composizione:

Girone unico con partite in campo neutro, a partire dalla 7° giornata della stagione successiva (in Euroleghe si gioca dalla 4° giornata) e giocando una partita per giornata.

Premi: 1° posto: 300 crediti. 2° posto: 100 crediti. 3° posto: 50 crediti.

Regolamento in caso di arrivo a pari punti:

Punti totali, Differenza reti, Gol fatti, Ranking Lega.

Nel caso in cui la stessa squadra vinca più di una competizione, essa sarà rimpiazzata, dalla seconda classificata nelle competizioni in ordine d'importanza: Champions League, Europa League, Conference League, Campionato, Coppa Italia, Coppa di Lega.

## 19.12. BATTLE ROYALE

Quota di iscrizione: 25 crediti

A parità di punteggio di giornata fra due squadre, si assegna il premio corrispondente alla fascia più alta ad entrambe le squadre (ad esempio, 2 squadre a pari punti al 3° e 4° posto, prendono entrambe 15 punti)

### Premi di giornata:

1° 25 crediti.	2° 20 crediti.	3° 15 crediti.	4° 10 crediti.	5° 8 crediti.
6° 6 crediti.	7° 5 crediti.	8° 4 crediti.	9° 3 crediti.	10° 2 crediti.
11° 1 credito.	12° 0 crediti.			

### Premi finali:

1° posto finale 250 crediti.	2° posto finale 150 crediti.	3° posto finale 125 crediti.
4° posto finale 110 crediti.	5° posto finale 100 crediti.	6° posto finale 95 crediti.
7° posto finale 90 crediti.	8° posto finale 85 crediti.	9° posto finale 75 crediti.

### Regolamento in caso di arrivo a pari punti:

Punti totali, Differenza reti, Gol fatti, Ranking Lega.

## 19.13. COPPA HIGHLANDER

Quota di iscrizione: 10 crediti.

E' una competizione di tipo 'survivor': in ogni turno di gioco non è necessario vincere, ma sopravvivere evitando l'eliminazione. L'eliminazione è sancita dai punteggi di giornata più bassi. Se non viene schierata la formazione, non verrà recuperata e si prenderà 0. In caso di punteggi pari merito a ridosso della soglia di eliminazione si seguiranno i seguenti criteri:

- Fantavoto più alto tra i calciatori in panchina non subentrati (in caso di miglior fantavoto pari, si passa al secondo. Solo a fine lista si passa eventualmente al criterio alternativo).
- Fantavoto più alto tra i calciatori che hanno preso parte al calcolo.

### Composizione:

Si comincia dalla prima giornata disponibile dopo la consegna delle liste per la durata di 24 giornate consecutive.

### Premi:

**Dal 24° al 17°:** 25 crediti; **Dal 16° al 9°:** 50 crediti; **Dal 8° al 5°:** 80 crediti; **3° e 4°:** 120 crediti; **2°:** 150 crediti; **1°:** 200 crediti.

## 20. CAMPIONATO PRIMAVERA

Quota di iscrizione: 20 crediti

- a) Nel campionato primavera vengono conteggiati come giocatori gli under 25.
- b) Non è obbligatorio partecipare.
- c) Bisogna presentare una lista con minimo 16 e massimo 25 giocatori.
- d) Dovrà essere presentata una lista di 25 giocatori, dovranno essere tutti under 25, ogni stagione verrà comunicato l'anno di nascita valido per contare tale giocatore come under 25.
- e) Si avrà la possibilità di portare in questa lista di 25, 3 giocatori over 25.
- f) Non verranno conteggiati come over 25 i portieri.
- g) Nel caso venissero inseriti per errore un numero maggiore di 3 di over 25 i giocatori in eccesso verranno svincolati, partendo da quello con valore più basso da lista fantagazzetta.

Esempio di lista da presentare per la primavera:

3 Portieri over 25.

9 difensori under 25 e 1 over 25.

5 centrocampisti under 25 e 1 over 25.

5 attaccanti under 25 e 1 over 25.

(I ruoli sono puramente casuali, si può portare anche 20 attaccanti se si vuole).

Come si può vedere, in questa lista ci sono 6 over 25, perché i portieri non vengono conteggiati nel numero di massimo di over che si possono portare.

- h) Il campionato inizierà la prima giornata utile dopo la consegna delle liste di settembre.
- i) Classica competizione a scontri diretti tra coloro che decideranno di iscrivere una squadra PRIMAVERA tra i 12 Fantallenatori partecipanti. Una squadra PRIMAVERA è composta esclusivamente da giocatori riserve, ovvero non inseriti in lista Principale.

### Premi:

Vittoria: 12 crediti.

Pareggio 6 crediti.

Sconfitta 0 crediti.

1° punteggio più alto di giornata (fantapunti) 10 crediti.

2° punteggio più alto di giornata (fantapunti) 5 crediti.

3° punteggio più alto di giornata (fantapunti) 2 crediti.

1° posto finale 200 crediti,

2° posto finale 150 crediti.

3° posto finale 120 crediti.

4° posto finale 100 crediti.

5° posto finale 80 crediti.

6° posto finale 60 crediti.

7° posto finale 50 crediti.

8° posto finale 40 crediti.

9° posto finale 30 crediti.

10° posto finale 20 crediti.

11° posto finale 10 crediti.

12° posto finale 5 crediti.

### Regolamento in caso di arrivo a pari punti:

- 1) Punti totali.
- 2) Differenza reti.
- 3) Gol fatti.
- 4) Classifica avulsa.
- 5) Ranking Lega della prima squadra.

Poiché una squadra riserve è costruita con giocatori non necessariamente titolari, la classica soglia dei 66 punti è abbassata in questa competizione a 40 (con soglia autogol a 36). Se si iscrive alla Lega Primavera un numero di squadre dispari, verrà aggiunta la squadra ghost che avrà fisso il punteggio minimo di 40 (o se si preferisce l'alternativa è il turno di riposo, ma la squadra ghost garantisce almeno i crediti stadio casalinghi).

### **20.1. COPPA INTERLEGA PRIMAVERA**

Quota di iscrizione: 15 crediti

Competizione a scontri diretti fra le primavere di entrambe le leghe GWL e SEL.

#### Premi di giornata:

Vittoria: 12 crediti

Pareggio 6 crediti

Sconfitta 0 crediti

E' previsto il fattore stadio. Se si gioca in numero dispari di squadre, chi fa il turno di riposo prende i crediti stadio

#### Premi finali:

1° posto finale 125 crediti.

2° posto finale 90 crediti.

3° posto finale 70 crediti.

### Regolamento in caso di arrivo a pari punti:

Punti totali, Differenza reti, Gol fatti, Ranking Lega.

## 21. PREMI INDIVIDUALI

### 21.1. CAPOCANNONIERE

Lo vince il giocatore che ha fatto più gol nel campionato (un gol viene dato dopo il voto 7,5 compreso bonus). Ad esempio: una squadra fa 65 e Immobile nella realtà gli ha fatto due gol per noi essendo che la squadra non ha fatto gol (65) Immobile resta a secco se invece fa 70 e Immobile ha fatto due gol nella realtà però ho anche Anselmi che ha preso 7,5 per noi i gol sono stati fatti da Immobile e Anselmi.

\*caso particolare: nelle partite terminate 1-1

Nella squadra che fa un gol in assenza di voto pari o superiore al 7,5 verrà assegnato un autogol alla squadra avversaria al giocatore di movimento con il voto più basso.

Premio:

5000 posti in più nel proprio stadio. Se i propri stadi sono già al massimo della capienza, il premio verrà convertito in 50 crediti.

### 21.2. PALLONE D'ORO

Lo vince il giocatore che detiene il voto più alto (non si guarda il fantavoto con i bonus ma solo il puro voto).

Premio:

50 crediti per la squadra che lo detiene al momento della vincita del pallone d'oro.

Per chi lo detiene la stagione successiva:

50%+ diritti tv.

50%+ merchandising.

50%+sponsor

I premi andranno alla squadra che fisicamente avrà il giocatore in rosa al momento dei pagamenti dei premi.

### 21.3. SCARPA D'ORO

Lo vince il giocatore che ha segnato più gol nelle competizioni CAMPIONATO /COPPE EUROPEE/MINI SERIE A-B-C.

Si farà la somma di tutte e tre le competizioni, sarà ovviamente svantaggiato il giocatore che non gioca nelle coppe europee perché avrà meno partite.

Premio:

100 crediti.

Capocannoniere e scarpa d'oro: il premio sarà immediato e sarà dato alla squadra che in quel momento lo ha sotto contratto.

## 22. RANKING

Il Ranking è un sistema di punteggio che tiene conto dei risultati conseguiti da tutte le squadre in gioco in tutte le competizioni secondo la seguente tabella.

- Campionato. Vittoria 0.100 punti, pareggio 0.030, sconfitta 0.000 punti.
- Coppa di Lega. Ogni fantapunto di giornata corrisponde a 0.001 punti.
- Coppa di Lega. Punteggio per posizione di giornata, gli altri dalla 13esima posizione 0 pt

1	0.1	5	0.035	9	0.01
2	0.075	6	0.03	10	0.005
3	0.05	7	0.02	11	0.002
4	0.04	8	0.015	12	0.001

### - Coppa Italia

Fase	Vittoria	Pareggio	Sconfitta
Ottavi	0.25	0.1	0
Quarti	0.5	0.25	0
Semifinale	1	0.5	0
Finale	1.5	1	0

### - Mini serie

Competizione	Vittoria	Pareggio	Sconfitta
Mini serie A	0.35	0.1	0
Mini serie B	0.15	0.05	0
Mini serie C	0.05	0.015	0

### - Champions League

Fase	Vittoria	Pareggio	Sconfitta
Gironi	0.5	0.2	0
Semifinale	1	0.4	0
Finale	2	1	0

Nota bene: nella finale in caso di serie terminata in anticipo, alla squadra vincitrice della serie verranno assegnati punti pari ai punti ottenibili in caso di vittoria per ogni partita non disputata.

- Europa League

fase	Vittoria	Pareggio	Sconfitta
Gironi	0.2	0.075	0
Semifinale	0.45	0.2	0
Finale	1	0.5	0

Nota bene: nella finale in caso di serie terminata in anticipo, alla squadra vincitrice della serie verranno assegnati punti pari ai punti ottenibili in caso di vittoria per ogni partita non disputata.

- Supercoppa e Mondiale per club

Competizione	Vittoria	Pareggio	Sconfitta
Italiana	1	0.5	0
Di Lega	1	0.5	0
Europea	1.5	0.75	0
Mondiale per club	3	0	

- Campionato Primavera

Campionato	Vittoria	Pareggio	Sconfitta
	0.03	0.015	0
Punteggio di giornata: 0.0005 ogni fanta punto realizzato			

Nota campionato primavera: le gare terminate in parità e decise secondo la specifica regola della competizione saranno considerate ai fini del ranking come pareggi.

Ranking Lega: Vengono considerati tutti i risultati conseguiti a partire dall'inizio della stagione in corso e tutti i risultati conseguiti nei 2 anni precedenti.

Ranking complessivo: Vengono considerati tutti i risultati conseguiti a partire dalla creazione della Lega (nuovo regolamento, da luglio 2025).

Ranking annuale: Vengono considerati tutti i risultati conseguiti a partire dall'inizio dell'anno.

## 23. STADI

Ogni Fantallenatore ha bisogno di uno stadio in cui giocare le partite casalinghe di ciascuna competizione.

Gli stadi si dividono in 2 categorie:

- Stadi di proprietà.
- Stadi comunali (sono disponibili sin da subito e vanno affittati, dal comune).

### 23.1. COSTRUZIONE DI UNO STADIO DI PROPRIETÀ'

Gli stadi di proprietà vanno costruiti. Non possono essere costruiti stadi per altre squadre, ma ognuno deve costruirsi il proprio stadio.

La costruzione di uno stadio:

Costo: 100 crediti.

Tempistica: 3 mesi (accelerabile pagando 5 crediti per ogni giorno d'anticipo rispetto al termine della costruzione)

Capienza: 5.000 posti.

Ampliamento:

Costo: 50 crediti.

Tempistica: 1 mese (accelerabile pagando 5 crediti per ogni giorno d'anticipo rispetto al termine della costruzione)

80k - 85k = 150 crediti.      Tempistica (2 mesi)

85k - 90k = 150 crediti.      Tempistica (2 mesi)

90k - 95k = 200 crediti.      Tempistica (2 mesi)

95k - 100k = 200 crediti.      Tempistica (2 mesi)

Capienza +5.000 posti.      Tempistica (2 mesi)

Ristrutturazione:

Costo: 70 crediti.

Tempistica: istantanea.

Sopra 80.000 posti la manutenzione costerà 150 crediti annui.

Smantellamento:

Entrata: 75 crediti.

Tempistica: istantanea.



## **23.2. USO DI UNO STADIO**

Nel caso si disponga dello stadio di proprietà, il suo uso è garantito. In caso contrario, sarà necessario affittare uno stadio comunale.

Uno stadio comunale può essere affittato pagando 25 crediti annui (durata annuale dell'affitto), 5 crediti mensili (durata mensile dell'affitto) o 3 crediti a partita (affitto per la singola partita). Nel caso non venga stabilito prima dell'inizio del campionato, in automatico si pagheranno le singole partite.

## **23.3. BENEFICI DI UNO STADIO DI PROPRIETÀ**

### Bonus:

In caso di partite casalinghe, un Fantallenatore proprietario di uno stadio disporrà dei seguenti punti bonus:

- +0.5 punti: stadio con capienza 20.000
- +1 punto: stadio con capienza 40.000
- +1.5 punto: stadio con capienza 60.000
- +2 punti: stadio con capienza 80.000
- +2.5 punti: stadio con capienza 100.000

### Vendita di biglietti:

In caso di partite casalinghe, un Fantallenatore proprietario di uno stadio riceverà i seguenti crediti dovuti alla vendita dei biglietti:

- 2 crediti ogni 5mila posti di capienza dello stadio.

## 23.4. PARTITE DEL CAMPIONATO RISERVE

Ogni Fantallenatore ha bisogno di un secondo stadio in cui giocare le partite casalinghe. Gli stadi si dividono in 2 categorie: stadi di proprietà e stadi comunali.

Gli stadi di proprietà vanno costruiti, quelli comunali sono disponibili sin da subito e vanno affittati, dal comune.

### **Costruzione di uno stadio di proprietà per la squadra PRIMAVERA.**

La costruzione di uno stadio richiede la seguente procedura.

#### Costruzione:

Costo: 50 crediti.

Tempistica: 3 mesi (accelerabile pagando 5 crediti per ogni giorno d'anticipo rispetto al termine della costruzione).

Capienza: 5.000 posti.

#### Ampliamento:

Costo: 25 crediti.

Tempistica: 1 mese (accelerabile pagando 5 crediti per ogni giorno d'anticipo rispetto al termine della costruzione).

Capienza: +5.000 posti.

#### Ristrutturazione:

Costo: 30 crediti.

Tempistica: istantanea.

#### Smantellamento:

Entrata: 30 crediti.

Tempistica: istantanea.

## 24. DETTAGLI LEGA

### Modalità di gioco:

Mantra.

### Iscrizione di un Fantallenatore:

Quota stagionale di tot. 50€.

Tutte le iscrizioni devono essere versate prima dell' inizio delle aste.

L'importo totale della quota stagionale è frutto di una decisione presa dalla Lega, di volta in volta, con votazione tra le varie proposte e scelta della più votata.

### Montepremi totale:

### Rinvio partita:

Nel caso di partite sospese, rinviate o giocate con un anticipo o posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, tutti i calciatori inseriti nella lista delle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno voto 6 d'ufficio.

### Moduli consentiti:

343 - 3412 - 3421 - 352 - 3511 - 433 - 4312 - 442 - 4141 - 4411 – 4231

### Formazione non inserita in una qualsiasi competizione:

Se la formazione non è inserita, recupero dell'ultima formazione salvata. Al Fantallenatore verrà inoltre comminata un'ammonizione.

### Panchina:

Panchina con numero MAX e nessun vincolo: NO.

Numero totale di panchinari: 12.

## 24.1. BONUS/MALUS

Gol segnato	+3
Gol subito	- 1
Rigore segnato	+3
Rigore sbagliato	- 3
Rigore parato	+3
Ammonizione	- 0.5
Espulsione	- 1
Autogol	- 2
Gol decisivo pareggio	0
Gol decisivo vittoria	0
Portiere imbattuto	+ 1
<u>Tipologia assist:</u> Tradizionale	
Assist da fermo	+ 1
Assist in movimento	+ 1

## 24.2. MODIFICATORI

Fair Play:

NO

Rendimento:

NO

Capitano:

NO

Fattore difensivo:

Includere nella media anche il portiere: SI

Applicazione bonus/malus: alla propria squadra

MEDIA VOTO*	BONUS DI PUNTI
<6	0
da 6 a 6,24	1
da 6,25 a 6,49	2
da 6,5 a 6,74	3
da 6,75 a 6,99	4,5
da 7 a 7,24	6
da 7,25 a 7,49	7,5
da 7,5 a 7,74	9
da 7,75 a 7,99	10,5
da 8 o +	12

Il calcolo prende in considerazione i 5 uomini difensivi presenti in ogni schema ma, nel caso di una formazione il cui numero di giocatori che contengono i ruoli Dc, Dd, Ds, E ed M sia superiore a cinque unità, saranno presi in considerazione i 5 con voto migliore e. Tuttavia, in questo caso almeno 3 di essi devono avere ruolo Dc, Dd o Ds.

Fonte voti:

- Fonte voti: Fantacalcio.
- Fonte cartellini: Fantacalcio.

### 24.3. GOL

Per tutti i tipi di competizione a scontri diretti.

Soglia gol:

66 punti dà diritto al 1° gol.

I gol successivi al primo:

si ottengono al raggiungimento dei punti della soglia precedente +4.

Intorno all'interno di ciascuna fascia:

NO

Intorno tra una fascia e l'altra:

NO

Assegna gol per "controlla pareggio":

NO

Assegna gol extra alla squadra vincitrice per "differenza punti":

NO

Assegna un "autogol" alla squadra che ottiene un punteggio inferiore a solo nel caso entrambe le squadre abbiano fatto meno di 66 punti (quindi stiano facendo entrambe 0-0):

62 punti.

In caso di 6 politico, il portiere non prenderà il bonus imbattibilità

### 24.4. SUPPLEMENTARI E RIGORI

Per la gestione di supplementari e rigori, è adottato il seguente Regolamento, in accordo con il regolamento standard Fantagazzetta.

Supplementari:

Criterio:

per ogni squadra il numero di reti realizzate nel supplementare è dato da una tabella di conversione che valuta la fantamedia (aritmetica) di tutti i panchinari non subentrati in campo.

Regole:

nel calcolo della fantamedia non vengono conteggiati i portieri presenti in panchina e

devono esserci almeno due voti validi tra i panchinari non subentrati in campo (con uno o nessuno il punteggio della squadra sarà zero). In caso di sfide ad andata e ritorno rimane valido, come nella realtà, il criterio dei gol fuori casa. Esempio: sfida finita 1-1 all'andata e 1-1 al ritorno. Si va ai supplementari e il punteggio diventa 2-2. A quel punto si qualifica la squadra che ha giocato il ritorno in trasferta viste le 2 reti all'attivo nella seconda sfida.

#### Rigori:

Criterio:

se, dopo i supplementari, si è ancora in parità, si va ai calci di rigore.

Il calciatore realizza un calcio di rigore quando il suo voto netto (quindi privo di bonus e malus di qualsiasi tipo) è maggiore/uguale a 6.

Lo sbaglia se è inferiore a 6.

Ogni squadra tirerà 5 calci di rigore, in caso di ulteriore parità si andrà avanti ad oltranza con delle serie da un rigore a testa che, come nella realtà, si interrompono quando una delle squadre andrà avanti nel punteggio. Dalla linea di attacco e procedendo a ritroso. All'interno di una linea di gioco si procede da destra a sinistra dello schieramento.

Riserve subentrate con voto valido (secondo ordine di panchina).

In caso solo una delle due squadre (sia nella serie dei 5 rigori, sia in quelli ad oltranza) possa schierare un tiratore, mentre l'altra non dispone di un calciatore con voto valido, il rigore di quest'ultima verrà considerato come sbagliato.

Ordinamento dei rigoristi:

va stabilito dal Fantallenatore solo indirettamente, poiché sarà indissolubilmente legato allo schieramento della formazione.

#### Ulteriore parità:

Nel caso in cui si fosse ancora una volta in parità, il sistema genererà una nuova tornata di rigori.

Questa volta per la soglia di realizzazione della rete si concretizzerà con voto netto maggiore/uguale a 6,5 mentre al di sotto di questo voto netto il rigore verrà considerato sbagliato.

Si ripartirà con l'intera serie dei 5 rigori ed eventualmente i successivi ad oltranza.

## **24.5. SOSTITUZIONI**

Numero di sostituzioni consentite: 3

Modalità sostituzioni: Basic

Riserva d'ufficio: NO

## 25. BENEFICI VARI PER LA SOCIETÀ

### La vendita dei diritti televisivi:

Una squadra ha la possibilità di vendere i propri diritti TV in base al proprio grado di notorietà. Esso si calcola in base ai punti posseduti dalla squadra ad inizio mese nel Ranking Lega, secondo la seguente tabella:

- Da 9 a 15 punti: contratto bottom (+1 crediti mensili)
- Da 15 a 20 punti: contratto low (+3 crediti mensili)
- Da 20 a 30 punti: contratto standard (+5 crediti mensili)
- Da 30 a 50 punti: contratto premium (+8 crediti mensili)
- Da 50 a 70 punti: contratto silver (+13 crediti mensili)
- Da 70 a 90 punti: contratto gold (+15 crediti mensili)
- Da 90 a 110 punti: contratto top (+23 crediti mensili)
- Da 110 punti: contratto sheikh (+30 crediti mensili)

### Gli sponsor:

Una squadra ha la possibilità di ricevere soldi all'inizio della stagione dalle sponsorizzazioni, in base ai successi ottenuti nella stagione precedente, secondo la seguente tabella, che prende come punto di riferimento il Ranking annuale della stagione precedente:

- Da 3 a 5 punti: 20 crediti
- Da 5 a 8 punti: 30 crediti
- Da 8 a 10 punti: 40 crediti
- Da 10 a 15 punti: 50 crediti
- Da 15 a 20 punti: 60 crediti
- Da 20 a 25 punti: 75 crediti
- Da 25 a 33 punti: 85 crediti
- Da 33 a 44 punti: 100 crediti
- Da 44 punti: 130 crediti

### Il merchandising:

Le 5 squadre più blasonate hanno la possibilità di ricevere, il 31 dicembre di ogni anno, i proventi dal proprio merchandising, secondo la seguente tabella, che prende come punto di riferimento il ranking complessivo a quella data:

- 1° posto: 100 crediti
- 2° posto: 75 crediti
- 3° posto: 50 crediti
- 4° posto: 30 crediti
- 5° posto: 20 crediti



## 26. ALLENATORI

Per favorire l'interazione tra le due leghe e poter favorire un minimo di mercato fra loro, si dà la possibilità a manager di avere almeno un allenatore.

Nelle due leghe ci sono 24 squadre, quindi non tutti potranno usufruire dell'allenatore dall'inizio (sono 20 squadre in serie A con 20 allenatori). Ogni squadra potrà avere sotto contratto al massimo 3 allenatori (che siano in uso, tenuti in rosa o in prestito, sempre 3 max), ma solo uno potrà essere schierato se inserito nelle liste.

**Come ci si aggiudica un allenatore:** all'uscita del listone si farà un'asta con tutte e due le leghe per ogni allenatore reale che è attualmente in Serie A. Ogni squadra in questa fase potrà prendere solo un allenatore.

I vantaggi sono in crediti, facilmente calcolabili. Ogni fine giornata reale, il Fanta-allenatore prenderà i crediti in base alla posizione della squadra reale del suo allenatore. Ad esempio: Di Francesco è 20esimo? Prendi 1 credito. Conte è 1°? Prendi 20 crediti. Allegri è decimo? Prendi 11 crediti.

L'allenatore deve avere un contratto e una clausola. L'allenatore può essere venduto, scambiato anche con giocatori (in questo caso deve essere ovviamente della stessa lega).

Le regole nel dettaglio:

- Da fine luglio/inizio agosto (data che si definisce appena esce il listone) di ogni anno ognuno dei 24 manager delle 2 leghe fa asta per gli allenatori disponibili.
- Si può prendere solo 1 allenatore ogni anno in asta ad agosto. Una volta aggiudicato un allenatore in asta, non si potrà partecipare alle altre aste in quella sessione di mercato.
- Se uno si aggiudica 2 o più aste (magari ha messo autobid), si tiene solo l'allenatore che ha pagato di più (si presume che sia quello di suo maggior interesse). Gli altri che si era aggiudicato verranno rimessi a disposizione delle aste e gli verranno restituiti i crediti spesi per quegli allenatori. Dal terzo allenatore che si deve svincolare, si pagheranno 50 crediti cadauno per lo svincolo.
- Se uno si aggiudica 2 o più aste (magari ha messo autobid) allo stesso prezzo, si tiene solo l'allenatore che si è aggiudicato per primo. Gli altri che si era aggiudicato verranno rimessi a disposizione delle aste e gli verranno restituiti i crediti spesi per quegli allenatori. Dal terzo allenatore che si deve svincolare, si pagheranno 50 crediti cadauno per lo svincolo.
- Si possono prendere tutti gli allenatori che si vogliono in trattativa con le altre squadre MA si possono avere in rosa massimo 3 allenatori "listati" sotto contratto, sia che siano in prestito che in uso (ad esempio: Possiedo Allegri, Conte, Chivu e Grosso, tutti listati. Schiero Allegri, mantengo in rosa Conte e Chivu, non posso

dare in prestito Grosso, quindi lo posso solo vendere prima delle liste o devo svincolarlo o mi verrà svincolato).

- Come per i giocatori, vale la regola che gli allenatori listati tenuti fuori lista pagano la “penale” di 100 crediti (v. cap. 2.3)
- Ogni allenatore deve avere contratto e clausola regolare
- Bisogna decidere alle liste quale allenatore si schiera e quell’allenatore porta crediti solo da quando viene listato (quindi solo dopo il 15 settembre e 15 febbraio)
- Crediti: l’allenatore guadagna 1 credito per ogni posizione in classifica che ha in quella giornata partendo dal basso: ad esempio, Italiano alla 5 giornata è 7imo in classifica? porta 13 punti in quella giornata
- L’allenatore avrà stipendio pari al 10% del valore di acquisto (raddoppiato come per i giocatori)
- Se si vuole svincolare l’allenatore bisogna farlo dalla consegna delle liste ed entro il 1 gennaio (1° sessione) o dalla consegna delle liste di gennaio ed entro il 1 agosto di ogni anno (2° sessione). Dal 1 gennaio al 15 febbraio e dal 1 agosto al 15 settembre non sarà possibile e si andrà in penalità (trattativa non valida).
- Si può vendere quando si vuole sempre rispettando le regole dei giocatori (non prima di una sessione, ecc ecc).
- Se la squadra di serie A nella realtà svincola l’allenatore, e subentra uno nuovo, tutti potranno partecipare all’asta che si farà per quell’allenatore, sempre nel rispetto dei 3 slot disponibili. Ovviamente quell’allenatore non può essere schierato fino alle liste successive.
- Verrà creata una **sezione clausole dedicata solo agli allenatori** in cui saranno presenti tutte le 24 squadre del top magnager. Si possono pagare ogni anno max 2 clausole e si possono subire max 2 clausole
- Esattamente come per i giocatori, gli allenatori “Fuori lista” si possono tenere, pagando stipendio 1 e non occupando slot alle liste. Una volta che torna listato riprenderà il suo valore (10% del valore d’acquisto).

## REGOLE ASTE ALLENATORI:

- Non si cominceranno le aste per i vari ruoli di giocatori finchè le aste allenatori non saranno terminate.
- Ci saranno 3 sole turnazioni per le aste allenatori. Solo in caso di problemi particolari (da definire perché bisogna vedere come andranno. Ad esempio uno si aggiudica 2 o più allenatori all’ultima asta, si tiene quello pagato di più e gli altri vengono rimessi a disposizione delle aste) si farà un ulteriore quarta e ultima asta.

## LE ASTE ALLENATORI SARANNO CON ASTE CLASSICHE

- scadenza la SERA dalle 20:00 alle 23.00 (CHIAMATA tra le 08:00 e le 11.00)
- scadenza la MATTINA dalle 07:00 alle 11.00 (CHIAMATA tra le 19:00 e le 23.00)

## FAQ:

- Se durante la stagione il mio allenatore viene esonerato, cosa succede? Ci sarà un'asta dove tutti potranno partecipare per aggiudicarsi il nuovo allenatore, ovviamente solo chi non ha già tre allenatori (“listati”) sotto contratto.
- Se tra un anno una squadra si trova sotto contratto con 3 allenatori, dovrà decidere chi portare in lista e non potrà essere cambiato (si può sostituire solo in caso di esonero).

## Ogni squadra in ogni round:

- può lanciare in asta un solo giocatore
- può anche non lanciare nessuno
- può rilanciare su tutti gli allenatori
- se si sbaglia il lancio del giocatore in asta (errore giocatore o qualsiasi motivo) non si ha possibilità di lanciare altro giocatore in quel round
- autobid e timeshift di 2 Minuti
- ad ogni portiere corrisponde un allenatore (per semplificare, mettiamo il portiere della squadra a cui corrisponde l'allenatore della squadra: ad esempio, lancio Maignan per lanciare Allegri. Se lancio Torriani o qualsiasi altro nome non corrispondente vado in penalità.
- per chi sbaglia ci sono le penalità previste

## CLAUSOLE ALLENATORI:

- a) Ogni squadra può pagare al massimo 5 clausole per stagione (oltre alle 5 che può pagare dei giocatori).
- b) Ogni squadra può subire il pagamento di massimo 5 clausole per stagione (oltre alle 5 che può subire dei giocatori).

Valgono TUTTE le regole che sono previste per le clausole giocatori (v. cap.9).

## **27. INTERVENTI PARTICOLARI DA PARTE DEL CONSIGLIO DI LEGA**

### **Situazioni eccezionali**

Qualsiasi situazione eccezionale verificatasi e non prevista dal regolamento, sarà analizzata e decisa dal Presidente, che consulterà il Consiglio di Lega e a maggioranza troverà la miglior soluzione possibile nell'interesse di tutti.

### **Gravi scorrettezze**

Nel caso in cui un Fantallenatore si renda colpevole di gravi scorrettezze, egli perderà istantaneamente il posto nel Consiglio di Lega, se posseduto, e sarà giudicato dal Consiglio stesso che deciderà anche se espellerlo dalla Lega.

### **Improvviso abbandono di un Fantallenatore**

In caso di improvviso abbandono della Lega di un Fantallenatore (forzato, come in caso di espulsione dalla stessa di quest'ultimo, o non forzato), per non falsare le competizioni in corso, la sua squadra sarà offerta fino al termine della stagione ad un 'traghetto', il quale porterà avanti la squadra in amministrazione controllata fino al termine della stagione

## **Amministrazione controllata**

Nel caso in cui una squadra finisca in amministrazione controllata, la gestione della stessa subisce le seguenti limitazioni:

### Operazioni di mercato:

- a) Non potranno essere fatte operazioni di mercato in entrata, né cessioni di giocatori in rosa.
- b) Qualsiasi diritto futuro su altri giocatori sarà perso, mentre gli obblighi presi saranno comunque rispettati e sostenuti economicamente dalla banca.  
Esempio: la squadra finisce in amministrazione controllata e viene assegnata ad un traghettatore. Essa perde il diritto di riscatto sui giocatori in prestito, che tornano alla base al termine del prestito, così come eventuali possibilità di recompra o di contro riscatto di altri giocatori precedentemente concordate.
- c) Gli obblighi di riscatto precedentemente concordati vengono invece rispettati, ma, non potendo il traghettatore disporre delle finanze della squadra, sono finanziati dalla banca.
- d) Qualsiasi obbligo economico precedentemente preso nei confronti di altri Fantallenatori verrà sostenuto dalla banca, al fine di non danneggiare gli altri partecipanti.
- e) Eventuali entrate non avranno effetto sul bilancio della squadra, mentre le spese di gestione (stipendi, iscrizioni alle competizioni) saranno condonate.
- f) Non ci saranno limitazioni alle partecipazioni alle competizioni cui la squadra si è guadagnata il diritto di partecipare, che dovranno essere onorate e portate a termine.
- g) Colui che avrà in gestione la squadra avrà l'obbligo morale di schierare ogni giornata la miglior formazione possibile in tutte le competizioni.
- h) I risultati ottenuti ogni giornata saranno regolarmente conteggiati sia per lo sviluppo della competizione, sia ai fini del ranking.
- i) Non sarà possibile portare avanti la costruzione dello stadio o il suo ampliamento, né il suo smantellamento.