



REGOLAMENTO FANTANELLO

ORGANIZZAZIONE 2025/2026:

PRESIDENTI DI LEGA: DIEGO ALESSANDRO LIBONATI, NICOLÒ CAPUTO, DOMENICO GALLO

COMMISSIONE: DIEGO ALESSANDRO LIBONATI (PDL), ANGELO PROPATO, GIUSEPPE MASTROLORENZO, GIUSEPPE OLIVETO, MANUEL LIBONATI

INTRO

IL FANTANELLO È UN “FANTASY GAME”, OSSIA UNA SIMULAZIONE CHE PERMETTE AI FANTA ALLENATORI DI COSTITUIRE UNA SQUADRA DI CALCIO VIRTUALE, DI GESTIRLA E DI SCHIERARLA IN CAMPO IN OCCASIONE DEL CAMPIONATO DI CALCIO DI SERIE A; LA COMPETIZIONE PRINCIPALE DEL FANTANELLO È LA LEGA A (FORMULA CAMPIONATO, 8 SQUADRE PARTECIPANTI) LA CUI VITTORIA DETERMINA IL CAMPIONE DEL FANTANELLO (CHE VEDRÀ PER TUTTO L'ANNO SUCCESSIVO IL PROPRIO LOGO IN PRIMO PIANO ALL'INTERNO DEL SITO), VI SONO POI ALTRE TRE LEGHE, LA LEGA B, LA LEGA C E LEGA D (PER TUTTE: FORMULA CAMPIONATO, 8 SQUADRE PARTECIPANTI).

AL TERMINE DI OGNI STAGIONE, IL SISTEMA PREVEDE DUE RETROCESSIONI (SETTIMO E OTTAVO CLASSIFICATO)

DALLA LEGA MAGGIORE A QUELLA MINORE (DALLA LEGA A ALLA LEGA B, DALLA LEGA B ALLA LEGA C E DALLA LEGA C ALLA LEGA D) E DUE PROMOZIONI (PRIMO E SECONDO CLASSIFICATO) DALLE MINORI ALLE MAGGIORI (DALLA LEGA D ALLA LEGA C, DALLA LEGA C ALLA LEGA B E DALLA LEGA B ALLA LEGA A)

OLTRE ALLE LEGHE, SONO PRESENTI SEI COMPETIZIONI: COPPA ITALIANELLO (VD. PUNTO 5); INTERLEGA (VD. PUNTO 6); SUPER BOWL (VD. PUNTO 7); MAGIC TEAM (VD. PUNTO 8); SPRINT LEAGUE (VD. PUNTO 9).

LA COSTITUZIONE DI OGNUNA DELLE ROSE DEI FANTA ALLENATORI AVVIENE TRAMITE ASTA.

LA ROSA FINALE, ULTIMATA L'ASTA, SARÀ UTILIZZATA IN TUTTE LE COMPETIZIONI.

1 L'ASTA

L'ASTA SI TERRÀ OGNI ANNO PER OGNUNA DELLE QUATTRO LEGHE, PRIMA DELL'INIZIO DEL CAMPIONATO DI SERIE A, SENZA LA POSSIBILITÀ DI CONFERMARE I CALCIATORI DA UN'ANNATA ALL'ALTRA.

ALL'INIZIO DI OGNI ASTA VERRÀ SORTEGGIATO L'ORDINE DI CHIAMATA DEGLI OTTO FANTA ALLENATORI. OGNI FANTA ALLENATORE DOVRÀ EFFETTUARE LA CHIAMATA DI UN SINGOLO CALCIATORE PER OGNI TURNO DI CHIAMATA ED AVRÀ A DISPOSIZIONE UN MASSIMO DI DUE PASS CON CUI POTER SALTARE IL PROPRIO TURNO.

I CALCIATORI CHIAMATI DOVRANNO ESSERE NECESSARIAMENTE PRESENTI NEL LISTONE DI RIFERIMENTO (FANTAPAZZ) FORNITO DAI PRESIDENTI DI LEGA. LA CHIAMATA È LIBERA, OVVERO NON VINCOLATA AI RUOLI E SI ESEGUE SPECIFICANDO: NOME, COGNOME, SQUADRA DI APPARTENENZA, RUOLO E OFFERTA. NON È POSSIBILE RITIRARE LA CHIAMATA DI UN CALCIATORE, CHE CONSEGUENTEMENTE, UNA VOLTA CHIAMATO, DOVRÀ NECESSARIAMENTE ESSERE ASSEGNATO. L'ASTA SARÀ GUIDATA DAL BATTITORE, CHE AVRÀ IL COMPITO DI SEGNALARE L'ORDINE DI CHIAMATA E GESTIRE L'ITER DI ASSEGNAZIONE DEI CALCIATORI.

OGNI FANTA ALLENATORE AVRÀ A DISPOSIZIONE 300 CREDITI AL MOMENTO DELL'ASTA.





I CREDITI HANNO UN CONTROVALORE IN EURO (€), CHE DIFFERISCE DI LEGA IN LEGA:

LEGA A: 1 CR = 0,30 €

LEGA B: 1 CR = 0,25 €

LEGA C: 1 CR = 0,20 €

LEGA D: 1 CR = 0,15 €

LA BASE D'ASTA DI OGNI CALCIATORE È DATA DALL'OFFERTA DEL CHIAMANTE, CHE DOVRÀ ESSERE DI ALMENO UN CREDITO (EQUIVALENTE ALLA CIFRA MINIMA DI ACQUISTO); PER CHIAMARE E/O RILANCIARE L'OFFERTA PER UN CALCIATORE SI DOVRÀ DISPORRE DI ALMENO UNO SLOT LIBERO NEL SUO RUOLO.

IL RILANCIO MINIMO È DI UN CREDITO.

L'OFFERTA MASSIMA ESEGUIBILE PER OGNI CALCIATORE È DATA DALLA FORMULA:

CREDITI DISPONIBILI - SLOT TOTALI LIBERI + 1;

CON "SLOT LIBERI" SI INTENDONO I POSTI CHE DEVONO ESSERE NECESSARIAMENTE OCCUPATI PER IL COMPLETAMENTO DELLA ROSA (VD. PUNTO 2).

OGNI CALCIATORE CHIAMATO VERRÀ ASSEGNATO AL FANTA ALLENATORE CHE AVRÀ ESEGUITO L'ULTIMA OFFERTA PIÙ ALTA E DOPO CHE IL BATTITORE AVRÀ BATTUTO LA STESSA PER TRE VOLTE, SENZA CHE VI SIANO ULTERIORI RILANCI.

L'ASTA SI RITERRÀ CONCLUSA UNA VOLTA CHE TUTTE LE ROSE SARANNO COMPLETE. (VD. PUNTO 2)

2 ROSA E MERCATO

AL TERMINE DELL'ASTA, LE ROSE DOVRANNO ESSERE FORMATE DA 25 CALCIATORI TOTALI, SUDDIVISI NEI SEGUENTI "SLOT RUOLO":

- 3 SLOT PORTIERE**
- 8 SLOT DIFENSORE**
- 8 SLOT CENTROCAMPISTA**
- 6 SLOT ATTACCANTE**

NON SONO AMMESSI "SCAMBI DI CALCIATORI".

LA FUORIUSCITA DI CALCIATORI DAL LISTONE DI RIFERIMENTO PRIMA DEL TERMINE DELLA SESSIONE DI CALCIOMERCATO ESTIVO (DATA VARIABILE DI ANNO IN ANNO), DÀ IL DIRITTO AL RIMBORSO TOTALE, AUTOMATICO ED IMMEDIATO DEI CREDITI SPESI PER L'ACQUISTO DELLO STESSO IN SEDE D'ASTA.

LA FUORIUSCITA DI CALCIATORI DAL LISTONE DI RIFERIMENTO IN UN MOMENTO SUCCESSIVO AL TERMINE DELLA SESSIONE DI CALCIOMERCATO ESTIVO DÀ IL DIRITTO AL RIMBORSO DELLA CIFRA MINIMA PREVISTA PER EFFETTUARE L'ACQUISTO, IN SEDE DI MERCATO LIBERO (VD. 2.1), DI UN SOSTITUTO PARI-RUOLO.

I CREDITI RIMBORSATI IN QUEST'ULTIMO CASO, NON HANNO COSTO DI CONVERSIONE IN € (VD. 2.1), INOLTRE SARANNO CUMULABILI AI CREDITI A DISPOSIZIONE, MA SOLO NEL CASO IN CUI LA SOMMA CUMULATA VENGA UTILIZZATA PER LA SOSTITUZIONE DEI PARI-RUOLO FUORIUSCITI.

NEL CASO IN CUI UN CALCIATORE FUORIESCA DAL LISTONE, VI È L'OBLIGO PER OGNI FANTA PRESIDENTE DI EFFETTUARE UN'OFFERTA PER SOSTITUIRLO NELLA SESSIONE DI MERCATO DELLA SETTIMANA SUCCESSIVA A QUELLA DI FUORIUSCITA E NEL CASO DI MANCATA AGGIUDICAZIONE, DI EFFETTUARE OFFERTE NELLE SESSIONI SUCCESSIVE FINO AD AVVENUTA SOSTITUZIONE. NEL CASO IN CUI VENGA INFRANTA LA SUDETTA REGOLA, LA PENA INFLITTA È QUELLA DELLA PENALIZZAZIONE (-1) IN CLASSIFICA.





LA SUDETTA REGOLA **NON** È IN VIGORE NELLE FASI DI STAGIONE IN CUI IL CALCIOMERCATO (ESTIVO E INVERNALE) È APERTO, SALVO RIATTIVARSI AL TERMINE DELLE STESSA.

2.1 MERCATO

DURANTE L'ARCO DELLA STAGIONE, SARÀ POSSIBILE APPORTARE MODIFICHE ALLA PROPRIA ROSA IN SEDE DI *MERCATO*.

IN SEDE DI MERCATO SARANNO UTILIZZABILI GLI EVENTUALI CREDITI NON SPESI IN SEDE D'ASTA, A CUI SI AGGIUNGERANNO 100 CREDITI AL TERMINE DELL'ASTA STESSA.

DAL 1° GENNAIO OGNI ROSA AVRÀ A DISPOSIZIONE 31 CREDITI SUPPLETIVI.

NON VI SONO LIMITI AL NUMERO DI OPERAZIONI TOTALI DA POTER EFFETTUARE NELL'ARCO DI UNA STAGIONE; NON È POSSIBILE, TRAMITE OPERAZIONI DI MERCATO, ECCEDERE DAL NUMERO DI 25 ELEMENTI IN ROSA, NÉ OCCUPARE PIÙ "SLOT RUOLO" DI QUELLI CHE SI POSSIEDONO, CONSEGUENTEMENTE, AD OGNI OPERAZIONE DI ACQUISTO, DOVRÀ CORRISPONDERE UN'OPERAZIONE DI SVINCOLO.

IL MERCATO SI TERRÀ OGNI GIOVEDÌ, DA QUELLO SUCCESSIVO ALLA DATA DI CHIUSURA DEL CALCIOMERCATO ESTIVO PER LA SERIE A, A QUELLO PRECEDENTE ALLA 37° GIORNATA DI SERIE A; FARÀ ECCEZIONE IL PERIODO CORRISPONDENTE ALLA SESSIONE DI CALCIOMERCATO INVERNALE NEL MESE DI GENNAIO, IN CUI IL MERCATO NON SARÀ PREVISTO TUTTI I GIOVEDÌ, MA IN MANIERA ALTERNATA (PER LA STAGIONE 25/26 LE DATE UTILI SARANNO GIOVEDÌ 15/01 E 29/01); SONO COMPRESI I GIOVEDÌ DELLE SETTIMANE IN CUI IL CAMPIONATO DI SERIE A SARÀ IN PAUSA (ES. VD. IMPEGNI DELLE NAZIONALI), SONO ESCLUSI I GIOVEDÌ FESTIVI.

NEL CASO IN CUI UNA GIORNATA DI SERIE A PREVEDA ANTICIPI DI GIOVEDÌ, LA SESSIONE DI MERCATO LIBERO È AUTOMATICAMENTE ANTICIPATA DI 24 ORE.

LE OPERAZIONI DI ACQUISTO/SVINCOLO DEVONO ESSERE COMUNICATE TRAMITE MESSAGGIO E-MAIL A PARTIRE DALLE ORE 00.00 ED ENTRO E NON OLTRE LE ORE 18.00 AI SEGUENTI INDIRIZZI:

LEGA A: MERCATOLEGAAFANTANELLO@GMAIL.COM

LEGA B: MERCATOLEGABFANTANELLO@GMAIL.COM

LEGA C: MERCATOLEGACFANTANELLO@GMAIL.COM

LEGA D: MERCATOLEGADFANTANELLO@GMAIL.COM

NEL MESSAGGIO ANDRÀ SPECIFICATO:

- NOME DELLA SQUADRA CHE INTENDE EFFETTUARE L'OFFERTA
- COGNOME, SQUADRA E RUOLO DEL CALCIATORE DA SVINCOLARE
- COGNOME, SQUADRA E RUOLO DEL CALCIATORE DA ACQUISTARE
- CIFRA IN TERMINI DI CREDITI DELL'OFFERTA

IN OGNI SESSIONE DI MERCATO, OGNI FANTA ALLENATORE POTRÀ EFFETTUARE UN MASSIMO DI TRE (3) OFFERTE PER CALCIATORI DI RUOLO DIVERSO. I CALCIATORI OGGETTO DI OFFERTA DEVONO ESSERE NECESSARIAMENTE PRESENTI NEL LISTONE DI RIFERIMENTO E DEVONO ESSERE "LIBERI DA CONTRATTO", OVVERO NON IN POSSESSO DI ALTRE SQUADRE DELLA STESSA LEGA.

L'OFFERTA MINIMA DA POTER SOTTOPORRE VARIA RISPETTO AI RUOLI:

- PORTIERE: 1 CREDITO
- DIFENSORE: 5 CREDITI
- CENTROCAMPISTA: 10 CREDITI
- ATTACANTI: 15 CREDITI

NEL CASO IN CUI, EFFETTUANDO DUE O PIÙ OFFERTE, IL TOTALE DEI CREDITI OFFERTI SUPERI IL TOTALE DEI CREDITI A DISPOSIZIONE DELLA SQUADRA, TUTTE LE OFFERTE VERRANNO AUTOMATICAMENTE ANNULLATE.





QUALORA DUE O PIÙ SQUADRE SOTTOPONGANO DELLE OFFERTE PER IL MEDESIMO CALCIATORE, LO STESSO SARÀ ASSEGNATO ALLA SQUADRA CHE AVRÀ EFFETTUATO L'OFFERTA MAGGIORE; NEL CASO IN CUI VI SIANO DUE O PIÙ OFFERTE DI PARI ENTITÀ PER IL MEDESIMO CALCIATORE, LO STESSO SARÀ ASSEGNATO ALLA SQUADRA CHE AVRÀ SOTTOPOSTO PER PRIMA L'OFFERTA.

NEL CASO IN CUI PER UN CALCIATORE LIBERO DA CONTRATTO PERVENGA UNA SINGOLA OFFERTA VALIDA, LO STESSO SARÀ AGGIUDICATO ALLA CIFRA MINIMA RISPETTO AL RUOLO DI APPARTENENZA A PRESCINDERE DALL'ENTITÀ DELL'OFFERTA.

I CALCIATORI ACQUISTATI SARANNO SCHIERABILI DALLA PRIMA GIORNATA DISPONILE SUCCESSIVA ALLA SESSIONE DI MERCATO.

I CALCIATORI SVINCOLATI DIVENTANO "LIBERI DA CONTRATTO"; UNA VOLTA SVINCOLATO, UN CALCIATORE NON POTRÀ PIÙ ESSERE RIACQUISTATO, ALL'INTERO DELLA STESSA STAGIONE, DALLA SQUADRA CHE HA PROCEDUTO ALLO SVINCOLO; SARÀ ALTRESÌ POSSIBILE PER TUTTE LE ALTRE SQUADRE SOTTOPORRE DELLE OFFERTE PER LO STESSO, DALLA SESSIONE DI MERCATO SUCCESSIVA.

EVENTUALI RICORSI DOVRANNO PERVENIRE AD UNO DEI PDL, ENTRO E NON OLTRE QUATTRO (4) ORE PRIMA DEL PRIMO ANTICIPO DELLA GIORNATA SUCCESSIVA.

3 LE LEGHE, LA FORMAZIONE E IL CALCOLO DEL PUNTEGGIO

LE QUATTRO LEGHE DEL FANTANELLO SONO STRUTTURATE COME QUATTRO CAMPIONATI A SÉ STANTI, CON OTTO (8) PARTECIPANTI CIASCUNO.

OGNI CAMPIONATO È FORMATO DA CINQUE (5) GIRONI DA SETTE (7) GARE OGNUNO, PER UN TOTALE DI 35 GIORNATE. I PRIMI QUATTRO (4) GIRONI, SONO STRUTTURATI SECONDO LA FORMULA: ANDATA-RITORNO-ANDATA-RITORNO E CON FATTORE CAMPO (+2). NEL QUINTO GIRONE, TUTTE LE GARE SI GIOCHERANNO IN CAMPO NEUTRO E SENZA FATTORE CAMPO. IN OGNUNA DELLE 35 GIORNATE, OGNI FANTA ALLENATORE SI SCONTRERÀ CON UN SINGOLO AVVERSARIO DELLA PROPRIA LEGA.

3.1 LA FORMAZIONE

IN OGNUNA DELLE 35 GIORNATE, OGNI FANTA ALLENATORE SARÀ TENUTO AD INVIARE LA PROPRIA FORMAZIONE, COMPRESA DI RISERVE, TRAMITE L'APP (FANTAPAZZ) DELLA LEGA A CUI PARTECIPA. NON SONO AMMISSIBILI ALTRE FORME DI INVIO. IL MANCATO INVIO DELLA FORMAZIONE COMPORTA UNA PENALIZZAZIONE (-1) A CARICO DEL FANTA ALLENATORE E L'UTILIZZO DELL'ULTIMA FORMAZIONE VALIDA PER LA GIORNATA IN ESSERE. IN CASO DI TRE (3) PENALIZZAZIONI CONSECUTIVE PER MANCATO INVIO DELLA FORMAZIONE, AVVERRÀ L'ESCLUSIONE IMMEDIATA DEL FANTA ALLENATORE.

L'ESCLUSIONE È ALTRESÌ PREVISTA ANCHE NEL CASO IN CUI, NELL'ARCO DELLA STAGIONE, SI RICEVANO QUATTRO (4) PENALIZZAZIONI COMPLESSIVE A CAUSA DI MANCATO INVIO DELLA FORMAZIONE E/O PER MANCATA OFFERTA IN CASO DI CALCIATORE FUORIUSCITO DALLA LISTA; NEL CASO IN CUI L'ESCLUSIONE AVVENGA A GIRONE NON ANCORA CONCLUSO, VERRÀ VALIDATA L'ULTIMA FORMAZIONE UTILE FINO ALLA FINE DELLO STESSO.

ALLA SECONDA PENALIZZAZIONE SI RICEVERÀ ANCHE UNA MULTA PARI A 5 €, PER OGNI PENALIZZAZIONE SUCCESSIVA SONO PREVISTI ULTERIORI 5 € DI MULTA.

LE FORMAZIONI DEVONO ESSERE INViate NELLA SETTIMANA IN CUI È PREVISTA LA GIORNATA, ENTRO 30 MINUTI DALL'INIZIO DEL PRIMO (ES. ANTICIPO: SABATO, ORE 18.00; LIMITE MASSIMO PER L'INVIO: ORE 17.30.00; ALLE ORE 17.30.01, LA FORMAZIONE SARÀ RITENUTA COME NON INVIATA)

OGNI FORMAZIONE DOVRÀ ESSERE COMPOSTA DA UNDICI (11) TITOLARI REDATTI SEGUENDO L'ORDINE DEI RUOLI (P, D, C, A) E UN MASSIMO DI DODICI (12) RISERVE DA SCHIERARE IN PANCHINA, IL CUI ORDINE DI INSERIMENTO È LIBERO, ESCLUDENDO LA PRIMA RISERVA CHE DOVRÀ ESSERE UN P.





I MODULI UTILIZZABILE PER LO SCHIERAMENTO DELLA PROPRIA FORMAZIONE SONO I SEGUENTI:

- 3-4-3
- 3-5-2
- 4-5-1
- 4-4-2
- 4-3-3
- 5-4-1
- 5-3-2

3.2 IL CALCOLO DEL PUNTEGGIO

AL TERMINE DI OGNI GIORNATA DEL CAMPIONATO DI CALCIO DI SERIE A, AI SINGOLI CALCIATORI DELLA SERIE A VIENE ATTRIBUITO UN PUNTEGGIO (FONTE DI RIFERIMENTO: LA GAZZETTA DELLO SPORT): PERTANTO, CIASCUNA SQUADRA OTTIENE TANTI PUNTI QUANTI NE CONQUISTANO GLI 11 CALCIATORI REALI "SCESI IN CAMPO".

I CALCIATORI CHE PORTANO PUNTI ALLA SQUADRA SONO SOLO I TITOLARI CHE HANNO OTTENUTO PUNTEGGIO AI FINI DEL GIOCO E GLI EVENTUALI CALCIATORI DELLA PANCHINA CHE HANNO SOSTITUITO QUEI TITOLARI CHE NON HANNO RICEVUTO PUNTEGGIO (PER UN MASSIMO DI CINQUE SOSTITUZIONI).

I CALCIATORI ENTRERANNO NELL'ORDINE STABILITO DAL PARTECIPANTE AL MOMENTO DELLA COMPOSIZIONE DELLA PANCHINA. IN UN PRIMO MOMENTO SI CERCHERÀ DI SOSTITUIRE I CALCIATORI ASSENTI CON ALTRI DELLO STESSO RUOLO, SE QUESTO NON SARÀ POSSIBILE, SI RICORRERÀ A CALCIATORI DI RUOLO DIVERSO PURCHÉ IL MODULO DI GIOCO RISULTANTE SIA VALIDO (VD. PUNTO 3.1) E RISPETTANDO COMUNQUE L'ORDINE DI INVIO DELLE RISERVE.

QUALORA NÉ IL TITOLARE, NÉ LE POSSIBILI RISERVE PRENDANO PUNTEGGIO, LA SQUADRA IN QUESTIONE GIOCA IN INFERIORITÀ NUMERICA.

IL PUNTEGGIO CHE OTTIENE OGNI CALCIATORE È PARI AL VOTO IN PAGELLA CHE GLI VIENE ASSEGNATO DALL'INVIATO DE "LA GAZZETTA DELLO SPORT". A QUESTO PUNTEGGIO POSSONO SOMMARSII DEI BONUS E SOTTRARSI DEI MALUS:

BONUS	
GOL SEGNATO	+3
RIGORE PARATO	+3
FATTORE CAMPO	+2
IMBATTIBILITÀ PORTIERE	+1
ASSIST*	+1

MALUS	
RIGORE SBAGLIATO	-3
AUTOGOL	-2
AUTOGOL PORTIERE	-1
ESPULSIONE	-1
GOL SUBITO	-1
AMMONIZIONE	-0,5

* PER L'ASSEGNAZIONE DEGLI ASSIST SI RIMANDA AL REGOLAMENTO ONLINE DE LA GAZZETTA DELLO SPORT





3.2.1 IL MODIFICATORE DELLA DIFESA

IL MODIFICATORE DELLA DIFESA È UN BONUS CHE SI CALCOLA SOLO SE IL PORTIERE E ALMENO QUATTRO DIFENSORI PORTANO PUNTEGGIO ALLA SQUADRA. SI CONSIDERANO IL VOTO IN PAGELLA DEL PORTIERE E I TRE MIGLIORI VOTI IN PAGELLA OTTENUTI DAI DIFENSORI (NON VANNO CONSIDERATI I BONUS E I MALUS). SI CALCOLA LA MEDIA DI QUESTI 4 VALORI.

LA SQUADRA OTTIENE:

MEDIA IN PAGELLA	BONUS
MAGGIORE O UGUALE A 7	+5
MAGGIORE O UGUALE A 6,5 E MINORE DI 7	+3
MAGGIORE O UGUALE A 6 E MINORE DI 6,5	+2

3.2.2 IL CALCIATORE SENZA VOTO

OGNI QUAL VOLTA UN CALCIATORE NON RICEVA UN VOTO IN PAGELLA (NON PER OMISSIONE O REFUSO, MA PERCHÉ IL GIORNALISTA DE “LA GAZZETTA DELLO SPORT” LO HA GIUDICATO IN PAGELLA S.V. O N.G.) SI PROCEDERÀ AD EFFETTUARE LE SOSTITUZIONI DALLA PANCHINA, COME DA REGOLAMENTO, SALVO I CASI DI SEGUITO ELENCATI.

IN CASI PARTICOLARI, IL CALCIATORE SENZA VOTO RICEVE COMUNQUE UN VOTO D'UFFICIO, COSÌ CALCOLATO:

A) CALCIATORI (ESCLUSO PORTIERE):

BONUS/MALUS

- IL CALCIATORE S.V. CHE OTTIENE UN BONUS (GOL O ASSIST) RICEVE SEMPRE 6 PUNTI D'UFFICIO (A CUI VANNO AGGIUNTI I RELATIVI BONUS). I 6 PUNTI D'UFFICIO VENGONO ASSEGNATI ANCHE NEL CASO DI CALCIATORE S.V. CHE RICEVE UN MALUS (RIGORE SBAGLIATO O AUTORETE); MA NON NEL CASO DI SOLA AMMONIZIONE.
- IL CALCIATORE S.V. CHE VIENE ESPULSO RICEVE INVECE 4 PUNTI D'UFFICIO (COMPENSIVI DEL MALUS PER L'ESPULSIONE);

MINUTAGGIO

- PER TUTTI I CALCIATORI DI MOVIMENTO PER IL PUNTEGGIO SI RIMANDA AL VOTO RIPORTATO PAGELLE DE “LA GAZZETTA DELLO SPORT”

B) PORTIERE:

- IL PORTIERE S.V. SENZA BONUS O MALUS CHE HA INIZIATO LA PARTITA DA TITOLARE E VIENE SOSTITUITO DAL MINUTO INDICATO COME 30' (SECONDO IL TABELLINO DELLA LEGA CALCIO SERIE A) COMPRESO IN AVANTI RICEVE, SEMPRE 6 PUNTI D'UFFICIO A CUI VANNO SOTTRATTI EVENTUALI MALUS ED AGGIUNTI EVENTUALI BONUS.
- IL PORTIERE S.V. SENZA BONUS O MALUS CHE È SUBENTRATO NEL CORSO DELLA PARTITA MA NON LA TERMINA, O ANCHE NEL CASO IN CUI SUBENTRI E POI LA TERMINA, SE GIOCA ALMENO 30' SECONDO I TABELLINI DELLA LEGA CALCIO SERIE A (ESEMPI A TITOLO ESEMPLIFICATIVO MA NON ESAUSTIVI: GIOCATORE SUBENTRATO AL MINUTO 10' E SOSTITUITO AL MINUTO 40' OPPURE GIOCATORE SUBENTRATO AL 60' E POI IN CAMPO FINO AL 90', MINUTI DI RECUPERO ESCLUSI) RICEVE SEMPRE 6 PUNTI D'UFFICIO.
- IL PORTIERE S.V. CHE INVECE NON HA GIOCATO PER ALMENO 29' SECONDO I TABELLINI DELLA LEGA CALCIO SERIE A (ESCLUSI I MINUTI DI RECUPERO) NON VIENE CONTEGGIATO, CIOÈ È COME SE NON FOSSE SCESO IN CAMPO A MENO CHE NON ABBA RICEVUTO BONUS O MALUS. IN TAL CASO:
 - SE COME MALUS HA SUBITO LA SOLA AMMONIZIONE E NON HA PRESO BONUS, NON VIENE CONTEGGIATO;





- PER OGNI ALTRO TIPO DI BONUS / MALUS, GLI VIENE ASSEGNATO, COME AD OGNI ALTRO GIOCATORE, 6 PUNTI D'UFFICIO A CUI VANNO AGGIUNTI I BONUS E SOTTRATTI I MALUS (AI QUALI SI VA AD AGGIUNGERE A QUEL PUNTO ANCHE UN'EVENTUALE AMMONIZIONE); IN CASO DI ESPULSIONE, IL PUNTEGGIO D'UFFICIO SARÀ 4, COMPRENSIVO DEL MALUS PER L'ESPULSIONE (E NON 6).

NB: IL PORTIERE CHE RIMANE IN CAMPO PER UN MINUTAGGIO CHE NON GLI CONSENTE DI PRENDERE IL VOTO D'UFFICIO, MA SUBISCE GOL E VIENE ESPULSO, RICEVERE 4 D'UFFICIO (COMPRESO IL MALUS DELL'ESPULSIONE) A CUI TOGLIERE UN ULTERIORE PUNTO PER IL GOL SUBITO.

MINUTAGGIO

- A TUTTI I PORTIERI SCESI IN CAMPO DURANTE LA PARTITA VENGONO ASSEGNATI 6 PUNTI D'UFFICIO SE HA GIOCATO ALMENO 30 MINUTI CONSECUTIVI;

3.2.3 TABELLA DI CONVERSIONE

TERMINATO IL TURNO DI SERIA A E TENENDO CONTO DELLE REGOLE AI PUNTI 3.2, 3.2.1 E 3.2.2, SI PROCEDE AL CALCOLO DEL TOTALE SQUADRA.

PER STABILIRE IL RISULTATO DI OGNI INCONTRO, IL TOTALE SQUADRA DOVRÀ ESSERE CONVERTITO SECONDO LA SEGUENTE TABELLA:

FINO A 65,5 MAGIC PUNTI	0 GOL
DA 66 A 71,5 MAGIC PUNTI	1 GOL
DA 72 A 77,5 MAGIC PUNTI	2 GOL
DA 78 A 83,5 MAGIC PUNTI	3 GOL
DA 84 A 89,5 MAGIC PUNTI	4 GOL
DA 90 A 95,5 MAGIC PUNTI	5 GOL
DA 96 A 101,5 MAGIC PUNTI	6 GOL
E COSÌ VIA...	

ALL'INTERNO DI UN INCONTRO, SE UNA SOLA SQUADRA TOTALIZZA MENO DI 60 PUNTI, SI ASSEGNA UN GOL ALL'ALTRA SQUADRA, SE LA DIFFERENZA DEI PUNTEGGI SQUADRA È DI 6 O PIÙ PUNTI.

OGNI SQUADRA SEGNERÀ COSÌ UN CERTO NUMERO DI GOL CHE DECIDERANNO IL RISULTATO DELLA PARTITA:
SCONFITTA = 0 PUNTI IN CLASSIFICA; PAREGGIO = 1 PUNTO IN CLASSIFICA; VITTORIA = 3 PUNTI IN CLASSIFICA.

AL TERMINE DELLA 35° GIORNATA, LA SQUADRA CHE AVRÀ TOTALIZZATO PIÙ PUNTI IN CLASSIFICA SARÀ DECRETATA VINCITRICE DELLA PROPRIA LEGA.

IN CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO FRA DUE SQUADRE, IL TITOLO VERRÀ ASSEGNATO MEDIANTE SPAREGGIO, DA EFFETTUARSI SULLA BASE DI UN'UNICA GARA IN CAMPO NEUTRO. LO SPAREGGIO SARÀ EFFETTUATO NELLA PRIMA GIORNATA DISPONIBILE SUCCESSIVA ALLA FINE DEL CAMPIONATO. TALI REGOLE VERRANNO APPLICATE ANCHE NEL CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO PER L'ASSEGNAZIONE DELLE ALTRE POSIZIONI IN CLASSIFICA.

NEL CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO FRA TRE O PIÙ SQUADRE, SI PROCEDERÀ PRELIMINARMENTE ALLA COMPILAZIONE DI UNA CLASSIFICA AVULSA FRA LE SQUADRE INTERESSATE, TENENDO CONTO, NELL'ORDINE:

- MAGIC PUNTI TOTALI
- PUNTI CONSEGUITI NEGLI SCONTRI DIRETTI
- DIFFERENZA RETI NEGLI SCONTRI DIRETTI
- DIFFERENZA RETI GENERALE
- GOL FATTI





LE DUE SQUADRE MEGLIO CLASSIFICATE DISPUTERANNO LO SPAREGGIO COME DESCRITTO NEL PUNTO PRECEDENTE.

4 VARIAZIONI DI CALENDARIO

PER TUTTE LE PARTITE RINVIATE E/O SOSPESE A PRESCINDERE DALLA MOTIVAZIONE E GIOCATE/RECUPERATE PRIMA DELLA DATA DI INIZIO DEL TURNO DI CAMPIONATO SUCCESSIVO (ANTICIPI INCLUSI), TUTTI I CALCIATORI IN FORZA ALLE SQUADRE COINVOLTE, SQUALIFICATI ESCLUSI, RICEVERANNO REGOLARE VALUTAZIONE.

PER TUTTE LE PARTITE RINVIATE E/O SOSPESE A PRESCINDERE DALLA MOTIVAZIONE E GIOCATE/RECUPERATE OLTRE LA DATA DI INIZIO DEL TURNO DI CAMPIONATO SUCCESSIVO (ANTICIPI INCLUSI), TUTTI I CALCIATORI IN FORZA ALLE SQUADRE COINVOLTE, SQUALIFICATI ESCLUSI, RICEVERANNO 6 PUNTI D'UFFICIO.

OGNI GIORNATA VERRÀ RITENUTA VALIDA NEL CASO IN CUI SI GIOCHINO IL 60% (6/10) DELLE GARE DI SERIA A. NEL CASO IN CUI PER 5 O PIÙ GARE SIANO PREVISTI I 6 D'UFFICIO A CAUSA DI RINVIO, LA GIORNATA DEL FANTANELLO NON VERRÀ RITENUTA VALIDA E SARÀ RINVIATA ALLA PRIMA GIORNATA DISPONIBILE SUCCESSIVA ALLA 35ª GIORNATA DI FANTANELLO. NEL CASO DI CONTEMPORANEITÀ CON ALTRE COMPETIZIONI, I PARTECIPANTI AVRANNO DIRITTO AD INVIARE FORMAZIONI DIVERSE PER OGNI COMPETIZIONE A CUI PARTECIPANO.

5 COPPA ITALIANELLO

LA *COPPA ITALIANELLO* È UN TORNEO AD ELIMINAZIONE DIRETTA, CON TURNI A DOPPIO CONFRONTO (ANDATA E RITORNO) DI CUI DUE PRELIMINARI. LE GARE SI GIOCHERANNO IN CONTEMPORANEA CON LE GARE DELLE VARIE LEGHE, CON LA POSSIBILITÀ PER I PARTECIPANTI DI SCHIERARE FORMAZIONI DIVERSE PER LE COMPETIZIONI A CUI PARTECIPANO.

NEL I TURNO PRELIMINARE SI SCONTRERANNO LE SQUADRE DI LEGA C E QUELLE DI LEGA D DELL'ANNATA CORRENTE.

GLI ACCOPPIAMENTI TERRANNO CONTO DEL SORTEGGIO EFFETTUATO IN SEDE D'ASTA, SECONDO IL SEGUENTE SCHEMA:

A	1° CHIAMANTE LEGA C	8° CHIAMANTE LEGA D
B	2° CHIAMANTE LEGA C	7° CHIAMANTE LEGA D
C	3° CHIAMANTE LEGA C	6° CHIAMANTE LEGA D
D	4° CHIAMANTE LEGA C	5° CHIAMANTE LEGA D
E	5° CHIAMANTE LEGA C	4° CHIAMANTE LEGA D
F	6° CHIAMANTE LEGA C	3° CHIAMANTE LEGA D
G	7° CHIAMANTE LEGA C	2° CHIAMANTE LEGA D
H	8° CHIAMANTE LEGA C	1° CHIAMANTE LEGA D

NEL II TURNO PRELIMINARE SI SCONTRERANNO LE VINCENTI DEL I TURNO E LE SQUADRE DI LEGA B SECONDO IL SEGUENTE SCHEMA:

I	1° CHIAMANTE LEGA B	VINCENTE A
L	2° CHIAMANTE LEGA B	VINCENTE B
M	3° CHIAMANTE LEGA B	VINCENTE C
N	4° CHIAMANTE LEGA B	VINCENTE D
O	5° CHIAMANTE LEGA B	VINCENTE E
P	6° CHIAMANTE LEGA B	VINCENTE F
Q	7° CHIAMANTE LEGA B	VINCENTE G
R	8° CHIAMANTE LEGA B	VINCENTE H





LE SQUADRE PARTECIPANTI NELL'ANNO CORRENTE ALLA LEGA A SONO AMMESSE DIRETTAMENTE AGLI OTTAVI DI FINALE.

LE SQUADRE CHE AVRANNO SUPERATO IL TURNO PRELIMINARE, SARANNO INSERITE ALL'INTERO DEL SEGUENTE TABELLONE:

1° LEGA A										2° LEGA A
		X*							X*	
I*										0*
				X*						
6° LEGA A							X*			5° LEGA A
		X							X	
L*										P*
					X					
							X			
3° LEGA A										4° LEGA A
		X*							X*	
M*										Q*
				X				X		
2° LEGA B										1° LEGA B
		X							X	
N*										R*

I PIAZZAMENTI ALL'INTERNO DEL TABELLONE SI RIFERISCONO ALL'ANNATA PRECEDENTE;
LA PRESENZA DELL'ASTERISCO (*) SEGNALE LE SQUADRE CHE GIOCHERANNO L'ANDATA IN CASA
L'ORDINE DEL FATTORE CAMPO PER LA FINALE SARÀ STABILITO PER SORTEGGIO

LE REGOLE GENERALI PER LO SCHIERAMENTO DELLA FORMAZIONE (COMPRESO IL NUMERO MASSIMO DI GIOCATORI SCHIERABILI IN PANCHINA) E PER IL CALCOLO DEL PUNTEGGIO SONO QUELLE ELENCAE AI PUNTI: 3.1; 3.2; 3.2.1; 3.2.2; 3.2.3.

CON L'AGGIUNTA DELLA SEGUENTE INTEGRAZIONE PER QUANTO CONCERNE IL CALCOLO DEL PUNTEGGIO:

- QUANDO LA DIFFERENZA TRE I DUE TOTALI-SQUADRA È DI 10 O PIÙ PUNTI, SI ASSEGNA UN ULTERIORE GOL ALLA SQUADRA CON PIÙ PUNTI-SQUADRA

E DELLA SEGUENTE INTEGRAZIONE PER LO SCHIERAMENTO DELLA FORMAZIONE:

- CONTESTUALMENTE ALL'INVIO DELLA FORMAZIONE, I FANTAS Allenatori DEVONO INDICARE LA LISTA DEI 5 RIGORISTI CHE DEVE ESSERE COMPOSTA DAGLI 11 TITOLARI.

LE MODALITÀ DI CONSEGNA DELLA LISTA È TRAMITE APPOSITO MESSAGGIO WHATSAPP CON L'ORDINE STABILITO

NEL CASO IN CUI NON SI RISPETTINO QUESTE MODALITÀ, L'ORDINE DEI RIGORISTI SARÀ QUELLO DELL'APP, PARTENDO DAL PORTIERE FINO AD ARRIVARE AGLI ATTACCANTI.

IN OGNI TURNO DELLA COPPA ITALIANA VIGE LA REGOLA DEI GOL IN TRASFERTA, OVVERO, SE IL PUNTEGGIO COMPLESSIVO DELLA SFIDA (TOTALE DEI RISULTATI DELLE DUE PARTITE) È IN PARITÀ, VIENE PREMIATA LA FORMAZIONE CHE HA SEGNATO PIÙ GOL IN CAMPO AVVERSO.

NEL CASO IN CUI VI SIA PARITÀ ASSOLUTA NEL TOTALE DEI RISULTATI DELLE DUE PARTITE, SI RICORRERÀ AI TEMPI SUPPLEMENTARI.





I SUPPLEMENTARI SONO CALCOLATI PRENDENDO 3 RISERVE (LE PRIME DISPONIBILI PER OGNI RUOLO, CHE HANNO VOTO E NON SONO ENTRATE DURANTE I TEMPI REGOLAMENTARI) E SOMMANDO I LORO PUNTI (NEL CASO MANCHI UN GIOCATORE PER UN RUOLO VIENE SOMMATO 4).

IN BASE AI PUNTI TOTALIZZATI DAI TRE GIOCATORI, PER OGNI SQUADRA SI AGGIUNGONO DEI GOL, SECONDO LA SEGUENTE TABELLA:

MENO DI 20 MAGIC PUNTI	0 GOL
DA 20 A 23,5 MAGIC PUNTI	1 GOL
DA 24 A 27,5 MAGIC PUNTI	2 GOL
DA 28 A 31,5 MAGIC PUNTI	3 GOL
DA 32 A 35,5 MAGIC PUNTI	4 GOL
DA 36 A 39,5 MAGIC PUNTI	5 GOL
DA 40 A 43,5 MAGIC PUNTI	6 GOL
E COSÌ VIA...	

NEL CASO IN CUI LA PARITÀ SI PROTRADE DOPO I TEMPI SUPPLEMENTARI, SI RICORRE AI CALCI DI RIGORE.

IL CALCOLO DEL PUNTEGGIO DEI CALCI DI RIGORI SI ESEGUE CONFRONTANDO I VOTI PURI DEI PRIMI 5 CALCIATORI DI OGNI LISTA, CON IL VOTO PURO DEL PORTIERE AVVERSARIO.

OGNI RIGORISTA IL CUI VOTO PURO SARÀ UGUALE O MAGGIORE DI QUELLO DEL PORTIERE AVVERSARIO, AVRÀ SEGNATO IL PROPRIO RIGORE.

OGNI RIGORISTA IL CUI VOTO PURO SARÀ INFERIORE A QUELLO DEL PORTIERE AVVERSARIO, AVRÀ SBAGLIATO IL PROPRIO RIGORE.

CON VOTO PURO SI INTENDE IL VOTO SCEVRO DA BONUS E MALUS

SI PRECISA CHE, NEL CASO IN CUI UN CALCIATORE SCHIERATO NELLA FORMAZIONE TITOLARE NON ABBIA GIOCATO, IL SUO POSTO IN LISTA VERRÀ OCCUPATO DALLA RISERVA SUBENTRATA

NEL CASO IN CUI, DOPO I PRIMI 5 RIGORI, UNA SQUADRA AVRÀ SEGNATO UNO O PIÙ RIGORI RISPETTO ALLA SQUADRA AVVERSARIA, LA PARTITA AVRÀ TERMINE CON LA VITTORIA DELLA SUDETTA SQUADRA.

NEL CASO IN CUI DOPO I PRIMI 5 RIGORI, LA SITUAZIONE RIMANE IN UNO STATO DI PARITÀ, SI PROCEDERÀ AD OLTRANZA.

TERMINATI GLI 11 CALCIATORI IN LISTA, NEL CASO IN CUI NESSUNA DELLE DUE SQUADRE AVRÀ PREVALSO SULL'ALTRA, LA PARTITA VERRÀ DECISA SOMMANDO I TOTALI SQUADRA DEI DUE INCONTRI; LA SQUADRA CHE AVRÀ TOTALIZZATO IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI, SARÀ DECRETATA VINCITRICE.

IN CASO DI ULTERIORE PARITÀ, SI RICORRERÀ ALLA MONETINA.

6 INTERLEGA

L'INTERLEGA È UNA COMPETIZIONE A CUI PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE ISCRITTE AL FANTANELLO.

IN OGNUNA DELLA 35 GIORNATE, PARALLELAMENTE AI RISULTATI E ALLE CLASSIFICHE DELLE 4 LEGHE, VERRANNO ASSEGNATI DEI PUNTI INTERLEGA ALLE SQUADRE CHE AVRANNO TOTALIZZATO IL MAGGIOR NUMERO DI MAGIC PUNTI FRA LE 4 LEGHE.

L'ASSEGNAZIONE DEI PUNTI INTERLEGA AVVIENE SECONDO LA SEGUENTE TABELLA:

1° MAGIC PUNTI GIORNATA	10 PUNTI INTERLEGA
2° MAGIC PUNTI GIORNATA	8 PUNTI INTERLEGA
3° MAGIC PUNTI GIORNATA	6 PUNTI INTERLEGA
4° MAGIC PUNTI GIORNATA	4 PUNTI INTERLEGA
5° MAGIC PUNTI GIORNATA	2 PUNTI INTERLEGA
6° MAGIC PUNTI GIORNATA	1 PUNTI INTERLEGA

AL TERMINE DELLE 35 GIORNATE, LA SQUADRA CHE AVRÀ TOTALIZZATO IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI INTERLEGA, SARÀ DECRETATA VINCITRICE.





7 SUPERBOWL

IL SUPERBOWL È LA COMPETIZIONE CHE, AL TERMINE DI OGNI STAGIONE, VEDRÀ AFFRONTARSI LA VINCITRICE DELLA LEGA A E LA VINCITRICE DELLA LEGA B.

IL SUPERBOWL SI TERRÀ NELLA SECONDA DATA DISPONIBILE SUCCESSIVA AL TERMINE DELLE LEGHE.

LA COMPETIZIONE PREVEDE UN'UNICA GARA IN CAMPO NEUTRO CON EVENTUALI TEMPI SUPPLEMENTARI E RIGORI. (VD. PUNTO 5).

8 MAGIC TEAM

LA COMPETIZIONE DENOMINATA MAGIC TEAM VEDRÀ VINCITRICE LA SQUADRA CHE, AL TERMINE DEL FANTANELLO, AVRÀ TOTALIZZATO IL MAGGIOR NUMERO DI MAGIC PUNTI FRA LE 3 LEGHE.

9 SPRINT LEAGUE

IN OGNUNO DEI CINQUE GIRONI DI OGNI LEGA, OLTRE ALLA CLASSIFICA GENERALE, SI TERRÀ CONTO DELLA CLASSIFICA DEL GIRONE STESSO. AL TERMINE DI OGNI GIRONE, LA SQUADRA CHE AVRÀ TOTALIZZATO PIÙ PUNTI, SARÀ DECRETATA VINCITRICE.

IN CASO DI ARRIVO IN PARITÀ FRA DUE O PIÙ SQUADRE, PER STABILIRE LA VINCITRICE, SI TERRÀ CONTO, NELL'ORDINE DI:

- MAGGIOR NUMERO DI MAGIC PUNTI NEL GIRONE
- DIF. RETI NEL GIRONE
- MAGGIOR NUMERO DI GOL FATTI NEL GIRONE
- MINOR NUMERO DI GOL FATTI NEL GIRONE
- SORTEGGIO

IN OGNI LEGA, CONSEGUENTEMENTE, VERRANNO ASSEGNATE CINQUE SPRINT LEAGUE

LEGA A	LEGA B	LEGA C	LEGA D
SPRINT LEAGUE 1A	SPRINT LEAGUE 1B	SPRINT LEAGUE 1C	SPRINT LEAGUE 1D
SPRINT LEAGUE 2A	SPRINT LEAGUE 2B	SPRINT LEAGUE 2C	SPRINT LEAGUE 2D
SPRINT LEAGUE 3A	SPRINT LEAGUE 3B	SPRINT LEAGUE 3C	SPRINT LEAGUE 3D
SPRINT LEAGUE 4A	SPRINT LEAGUE 4B	SPRINT LEAGUE 4C	SPRINT LEAGUE 4D
SPRINT LEAGUE 5A	SPRINT LEAGUE 5B	SPRINT LEAGUE 5C	SPRINT LEAGUE 5D

10 QUOTE DI ISCRIZIONE E PREMI

LA QUOTA DI PARTECIPAZIONE AL FANTANELLO È VARIABILE.

OGNI FANTA ALLENATORE SARÀ CHIAMATO A VERSARE IL CONTROVALORE IN € DEL TOTALE DEI CREDITI SPESI (VD.PUNTO 1.) IN SEDE D'ASTA E MERCATO, LA QUOTA DI ISCRIZIONE ALLA COPPA ITALIANELLO (10.00 €).

IL 50% DEL CONTROVALORE IN € DEI CREDITI SPESI IN SEDE D'ASTA E LA QUOTA DI ISCRIZIONE ALLA COPPA ITALIANELLO DEVONO ESSERE VERSATI AL TERMINE DELL'ASTA. (QUOTA DI ISCRIZIONE).

IL RESTANTE 50% DEVE ESSERE VERSATO ENTRO E NON OLTRE IL 31 GENNAIO DELL'ANNO SOLARE SUCCESSIVO. (QUOTA DI GENNAIO).

IL MANCATO VERSAMENTO DELLA QUOTA DI GENNAIO COMPORTA UNA PENALIZZAZIONE DI 10 PUNTI IN CLASSIFICA E LA MESSA IN DISCUSSIONE ALLA PARTECIPAZIONE DELL'EDIZIONE SUCCESSIVA DEL FANTANELLO; NEL CASO IN CUI L'INADEMPIENZA DOVESSE PROTRARSI ULTERIORMENTE, LA SQUADRA SARÀ SANZIONATA CON UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE PER GIORNATA, SINO AD UN MASSIMO DI ULTERIORI TRE PUNTI DI PENALIZZAZIONE, SUPERATE LE QUALI SI PROVVEDERÀ ALL'ESCLUSIONE AUTOMATICA DEL FANTA ALLENATORE.

IL CONTROVALORE IN € DEI CREDITI SPESI IN SEDE DI MERCATO (MAX 131 CREDITI) DEVONO ESSERE VERSATI ENTRO IL 30 GIUGNO. (QUOTA FINALE).





NEL CASO IN CUI UN FANTA ALLENATORE PRESENTI DEI DEBITI VERSO LA LEGA DOPO IL TERMINE STABILITO, SARÀ AUTOMATICAMENTE ESCLUSO A PARTIRE DALL'EDIZIONE SUCCESSIVA.

I PDL SONO TENUTI AL PAGAMENTO DEL SOLO CONTROVALORE IN € DEI CREDITI SPESI IN SEDE DI MERCATO (MAX 131 CREDITI) E ALLE QUOTE DI ISCRIZIONE/PARTECIPAZIONE DELLE ALTRE COMPETIZIONI.

10.2 PREMI

I PREMI SONO COSÌ RIPARTITI:

LEGHE				
POSIZIONE	LEGA A	LEGA B	LEGA C	LEGA D
1°	370,00 € E COPPA	320,00 € E COPPA	280,00 € E COPPA	220,00 € E COPPA
2°	190,00 €	160,00 €	120,00 €	100,00 €
3°	120,00 €	100,00 €	80,00 €	70 €

ALTRE COMPETIZIONI	
COPPA ITALIANELLO	150,00 € E COPPA
SUPERBOWL	TROFEO
MAGIC TEAM	COPPA
SPRINT LEAGUE A - PER OGNI GIRONE	15,00 €
SPRINT LEAGUE B - PER OGNI GIRONE	10,00 €
SPRINT LEAGUE C - PER OGNI GIRONE	5,00 €
SPRINT LEAGUE D - PER OGNI GIRONE	3,00 €
INTERLEGA	IMPORTO DA DETERMINARE AL TERMINE DELLA STAGIONE*1

* IMPORTO DERIVANTE DALLE ECCEDENZE DI TUTTE LE QUOTE DI PARTECIPAZIONE, AL NETTO DEGLI ALTRI PREMI E DI EVENTUALI SPESE

11 CASI SPECIALI

OGNI FANTA ALLENATORE È TENUTO A SCHIERARE LA FORMAZIONE MIGLIORE IN OGNI COMPETIZIONE.

NEL CASO SIA NECESSARIO EFFETTUARE UNO O PIÙ RIPESCAGGI ALL'INTERNO DI UNA LEGA, SARÀ DATA PRECEDENZA ALLE SQUADRE CON IL MIGLIOR PIAZZAMENTO RETROCESSA NELL'ANNO PRECEDENTE.

EVENTUALI PROPOSTE DI MODIFICA DEL REGOLAMENTO SARANNO DISCUSSE NELLA RITUALE RIUNIONE PRE-ASTA E SARANNO ACCETTATE SOLO NEL CASO IN CUI SI ESPRIMANO IN MANIERA FAVOREVOLE LA METÀ PIÙ UNO DEI PRESENTI.

LA PARTECIPAZIONE ALL'EDIZIONE SUCCESSIVA DEL FANTANELLO POTRÀ ESSERE MESSA IN DISCUSSIONE IN SEDE DI RIUNIONE PRE-ASTA, QUALORA UN PARTECIPANTE NON SIA PRESENTE PERSONALMENTE PER QUATTRO INCONTRI UFFICIALI CONSECUTIVI, COMPRENSIVI DI RIUNIONI E ASTE.

NEL CASO IN CUI UN FANTA ALLENATORE NON MANIFESTI SERIETÀ, LA SUA POSIZIONE VERRÀ DISCUSSA DAGLI ALTRI PARTECIPANTI SU RICHIESTA DI ALMENO UNO DI ESSI.

TUTTI I CASI NON PREVISTI DAL REGOLAMENTO SARANNO VALUTATI, SU ESPRESSA RICHIESTA DI UN QUALSIASI PARTECIPANTE, DALLA "COMMISSIONE DEL FANTANELLO".

NEL CASO IN CUI UN CALCIATORE ACQUISTATO IN SEDE D'ASTA, RISULTI NON ESSERE EFFETTIVAMENTE TESSERATO DA NESSUNA SOCIETÀ [CASO CARRIZO, STAGIONE 2007/2008], POTRÀ ESSERE OGGETTO DI OFFERTE IN SEDE DI MERCATO ANCHE DALLA SOCIETÀ CHE LO HA SVINCOLATO.

