



2019/2020

REGOLAMENTO:

MERCATO

Ogni squadra avrà a disposizione per l'asta 550 crediti per creare la propria squadra. L'asta verrà eseguita con il seguente ordine:

PORTIERI(3), DIFENSORI(8), CENTROCAMPISTI(8), ATTACCANTI(6).__

Il mercato libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori, sono permesse a partire dal lunedì seguente alla 1 g.

I GIOCATORI SVINCOLATI O LIBERI, ACQUISTATI DURANTE IL MERCATO LIBERO AVRANNO PREZZI FISSI IN BASE AL RUOLO:

- PORTIERE: 3cr
- DIFENSORE: 3cr
- CENTROCAMPISTA: 6cr
- ATTACCANTE: 10cr
- TALE REGOLA NON VIENE APPLICATA NEI CASI IN CUI IL CALCIATORE VENGA ACQUISTATO IN SEGUITO A SCAMBI O ASTE, CON ALTRE SOCIETÀ', PER IL CALCIATORE. NON CI SONO LIMITI AL NUMERO DI ACQUISTI PER SETTIMANA.
- UN GIOCATORE TAGLIATO VOLONTARIAMENTE NON SARÀ PIU' RIACQUISTABILE DALLA STESSA SQUADRA FINO AL TERMINE DELLA STAGIONE.
- I GIOCATORI TAGLIATI VOLONTARIAMENTE DOPO LA SETTIMANA SUCCESSIVA ALLA CHIUSURA DEL VERO CALCIOMERCATO INVERNALE DI SERIE A, NON SARANNO PIU' RIACQUISTABILI DA NESSUNA SQUADRA DELLA LEGA FINO AL TERMINE DELLA STAGIONE.
- SE UN GIOCATORE LIBERO È CONTESO DA PIU' SQUADRE, LE SQUADRE INTERESSATE ALL'ACQUISTO DOVRANNO PRESENTARE UN'OFFERTA IN BUSTA CHIUSA (PARI O SUPERIORE AL PREZZO FISSO); NEL CASO IN CUI LE OFFERTE SI EQUIVALGANO IL GIOCATORE VERRÀ ASSEGNATO ALLA SQUADRA PEGGIO CLASSIFICATA IN QUEL MOMENTO.
- NEL CASO DI "BUSTE" PER L'ASSEGNAZIONE DI UN GIOCATORE, LE OFFERTE DOVRANNO ESSERE FATTE ENTRO E NON OLTRE LE 23:59 DEL GIORNO DI CHIUSURA (VENERDÌ O MARTEDÌ A SECONDA DEI CASI).

Le operazioni di mercato durante il campionato verranno ufficializzate dopo le ore 20 del giorno precedente alla prima partita in programma per quella settimana; le proposte d'acquisto per un calciatore libero dovranno pervenire entro giovedì, mentre quelle per giocatori liberi "già richiesti" da altre squadre entro venerdì. (Nel caso di turni infrasettimanali il giorno limite sarà comune: martedì)

Tutti gli scambi, acquisti e cessioni saranno gestiti tramite il sito ufficiale della lega, in alternativa dovranno essere comunicate al presidente.

I partecipanti non hanno diritto ad essere informati degli sviluppi del mercato libero, ciò significa che dovranno essere loro ad informarsi.

MERCATO LIBERO (*integrazione*) :

- Un giocatore acquistato al Mercato Libero ottiene un contratto della durata di 1 anno.
- Alla fine del contratto, il giocatore acquistato nel Mercato Libero viene automaticamente "opzionato" dalla squadra che l'ha acquistato.
- L'opzione può essere esercitata l'anno successivo alla scadenza contrattuale limitatamente all'Asta di inizio anno.

- Il giocatore “opzionato” viene messo all' Asta di inizio anno come un normale giocatore libero.
- Nel momento in cui un giocatore “opzionato” viene chiamato all' Asta , da un qualsiasi fantallenatore, subito dopo la conclusione dell' Asta per il medesimo giocatore, la squadra che ne detiene l'opzione può decidere se esercitare o meno l'opzione.
- Nel caso in cui la squadra che detiene l'opzione decide di esercitarla : acquisisce la proprietà del giocatore interessato per una cifra pari a quella con la quale si è conclusa l'Asta per lo stesso, però avrà contratto di 2 anni.
- Nel caso in cui un giocatore acquistato al Mercato Libero venga ceduto in una serie minore o estera prima del termine della stessa stagione la squadra che ne detiene il cartellino recupera i crediti in base alle disposizioni previste per la regola “Recupero Crediti”.
- Nel caso in cui un giocatore venga ceduto in una serie minore o estera ed al termine della stessa stagione torni in serie A (novità2015/16): non potrà in alcun modo essere reintegrato nella rosa.
- Nel caso in cui una squadra si prenoti per un giocatore soggetto ad asta e poi non presenti alcuna offerta nei termini previsti la stessa subirà una penalizzazione di 3 cr oltre a perdere il diritto ad aggiudicarsi il giocatore.
- **elementi extra-rosa** durante il mercato libero:
 - • portieri extra da poter aggiungere alla rosa iniziale : max 1
 - • per gli altri ruoli il max è di n°2 giocatori extra per ruolo con l'eccezione che il totale complessivo della rosa per gli extra non deve superare 5 (per totale si intende la somma di extra ruolo nei vari ruoli della rosa)
- **MERCATO DI GENNAIO**: I giocatori arrivati da campionati esteri o serie B durante la sessione di mercato invernale potranno essere acquistati solo dopo la chiusura del mercato stesso in serie A.

IL MERCATO LIBERO SARA' CHIUSO DEFINITIVAMENTE DOPO LA 30° GIORNATA (non sarà possibile neanche svincolare i propri giocatori da quel momento).

**CESSIONE DI UN CALCIATORE ALL'ESTERO O IN UN' ALTRA SERIE:
RECUPERO CREDITI (integrazione) :**

- Nel caso in cui un giocatore venga ceduto in una serie minore o estera, la squadra che ne deteneva il cartellino viene rimborsata dei crediti spesi per il suo acquisto.
- In caso di cessione in una serie minore l'indennizzo è pari al 50% (arrotondati per eccesso) dei crediti spesi per il suo acquisto.
- In caso di cessione in una serie estera l'indennizzo è pari al 100% dei crediti spesi per il suo acquisto.
- Al momento della cessione si può scegliere di non incassare i crediti per mantenere la proprietà del giocatore nella stagione successiva (in questo caso se il giocatore non dovesse tornare la stagione seguente in serie A sarebbero comunque rimborsati i crediti)
- Il recupero dei crediti può subire delle variazioni rispetto a come indicato nei precedenti punti in base alla giornata di campionato precedente alla sua cessione secondo i scaglioni previsti nei punti a seguire.

– Tabella di recupero crediti :

INTERVALLO GIORNATE	% RECUPERO CREDITI
Tra la 1a e la 15a giornata	100,00%
Tra la 16a e la 25a giornata	50,00%
Tra la 26a e la 32a giornata	30,00%
Tra la 33a e la 38a giornata	10,00%

LA FORMAZIONE

La formazione dovrà essere comunicata tramite il sito ufficiale della lega o al Presidente o (se assente) al suo diretto avversario entro e “NON OLTRE” l’inizio della 1 partita in programma per quella settimana.

- Ciascuna squadra dovrà schierare 11 calciatori rispettando alcuni vincoli:
 1. 1 portiere
 2. min. 3 difensori
 3. min. 3 centrocampisti
 4. max. 3 attaccanti
- Bisogna schierare almeno 1 giocatore per ogni ruolo;
- Nel caso in cui un allenatore non comunichi la formazione verrà presa in considerazione quella della settimana precedente;
- Se nella propria formazione viene schierato un giocatore non proprio verrà considerato come assente e quindi sostituito ;
- Se una squadra schiera più di 11 giocatori le verrà tolto d’ufficio il calciatore con il miglior Totale-Calciatore;
- Se una squadra schiera meno di 11 giocatori giocherà in inferiorità numerica;
- Per ogni partita sono previste fino ad un max. di 3 sostituzioni;
- I calciatori di riserva potranno sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere);
- I calciatori di riserva possono sostituire solo calciatori dello stesso ruolo;
- Le sostituzioni vengono effettuate secondo l’ordine in cui vengono comunicate in formazione;
- Nel caso in cui una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo gli verrà assegnato un 3 come Totale-Calciatore e vale come sostituzione;
- *In panchina possono andare fino ad un max di 10 giocatori;*
- *Se le sostituzioni da effettuare sono più di 3 il fantallenatore deciderà quali effettuare;*
- NON POTRA’ ESSER CONFERMATA LA STESSA FORMAZIONE PER PIU’ DI 4 GIORNATE CONSECUTIVE;IN TAL CASO VERRA’ CONSIDERATA COME “MANCATA COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE”.
- LA MANCATA FORMAZIONE CAUSA UNA PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA DI 1(uno) PUNTO.
- OGNI 6 MANCATE FORMAZIONI BISOGNERA’ PAGARE UNA PENALE DI €20 CHE ANDRA’ NEL FONDO CASSA DELLA LEGA IL CUI CONSIGLIO DECIDERA’ COME MEGLIO UTILIZZARE TALI SOLDI.
- (*novità2015/16*): è obbligatorio che la propria formazione sia nota a tutti i partecipanti prima dell’inizio della giornata. Dovrà essere inserita nella apposita

sezione, o postata nel forum o inviata a tutti i 10 presidenti tramite sms/mail/whatsapp. Se anche ad uno solo dei presidenti non sarà stata notificata la formazione, questa sarà considerata nulla. Sarà consentita una sola volta la comunicazione al solo presidente.

COMUNICAZIONE FORMAZIONI : la formazione va pubblicata sul sito, si può temporaneamente comunicarla sul gruppo comunicati di whatsapp, senza limiti, unico vincolo è quella di caricarla sul sito entro la mezzanotte del giorno successivo all'ultima partita di giornata disputata (es.: ultima partita di giornata è domenica? Significa che bisogna caricarla sul sito entro lunedì);

tolleranza zero e mancata formazione per chi non inserisce entro i termini la formazione sul sito verrà considerata come "mancata formazione" e relativa pena mentre la formazione sarà comunque valida onde evitare lo sfruttamento a proprio vantaggio di tale regola.

N.B.: verrà creato apposito gruppo per le formazioni

RUOLI (novità2015/16)

La lista ufficiale dei ruoli da considerare è quella di www.fantagazzetta.com

LISTA INFORTUNATI

SE IL GIOCATORE DI UNA SQUADRA E' INFORTUNATO POTRA' ESSERE INSERITO IN L.I. CIOE' IN "LISTA INFORTUNATI". POTRANNO ESSERVI INSERITI SOLO I GIOCATORI INFORTUNATI PER ALMENO 1 GIORNATA, SENZA PERO' PERDERNE LA PROPRIETA'.

L'OPERAZIONE DI INSERIMENTO DEL GIOCATORE IN "L.I." COSTA 10 cr CHE VERRANNO DETTRATTI IN MANIERA DEFINITIVA DAL CAPITALE SOCIALE DELLA FANTASQUADRA. NON C'E' LIMITE AL NUMERO DI GIOCATORI INSERIBILI NELLA LISTA.

QUANDO IL "GIOCATORE INFORTUNATO" VIENE INSERITO NELLA FORMAZIONE TITOLARE, O DI RISERVA, DELLA SQUADRA DI SERIE A IN CUI MILITA, DEVE ESSERE REINTEGRATO NELLA ROSA ENTRO LA GIORNATA SUCCESSIVA.

IL GIOCATORE RIENTRERA' NECESSARIAMENTE AL POSTO DEL GIOCATORE CHE LO AVEVA SOSTITUITO, IL QUALE SARA' AUTOMATICAMENTE SVINCOLATO.

MODALITA' DI CALCOLO

Per stabilire il risultato di una partita bisogna calcolare il Tot-Squadra per ciascuna squadra.

Il Tot-Squadra è dato dalla somma di tutti i Tot-Calciatori di una squadra.

Il Totale di un calciatore è dato dal voto assegnato dal quotidiano ufficiale al calciatore +/- i seguenti punti BONUS/MALUS:

- +3 punti per ogni gol realizzato;
- +3 per ogni rigore parato (solo portiere);
- -2 per ogni autogol;
- -3 per ogni rigore sbagliato;
- -1 per ciascun gol subito (solo portiere);
- -1 per l'espulsione ;
- -0.5 per l'ammonizione;
- +1 per ogni assist-gol ;
- +1 se il portiere non subisce gol;

PER RICEVERE IL BONUS DELL'ASSIST BASTA CHE SIA ASSEGNATO DA ALMENO UNO DEI 2 QUOTIDIANI UFFICIALI (GAZZETTA E CORRIERE DELLO SPORT)

Una volta conteggiati i Tot-Calciatori bisogna sommarli tutti; in questo modo avremo il Tot-Squadra che ci permetterà di stabilire il numero di gol segnati da ogni squadra utilizzando la seguente Tabella di Conversione:

NUOVA TABELLA DI CONVERSIONE

Meno di 66 punti	= 0 GOL
Da 66 a 71.99 PUNTI	= 1 GOL
Da 72 a 76.99 PUNTI	= 2 GOL
Da 77 a 80.99 PUNTI	= 3 GOL
Da 81 a 84.99 PUNTI	= 4 GOL
Da 85 a 88.99 PUNTI	= 5 GOL
Da 89 a 92.99 PUNTI	= 6 GOL

Per arrivare al risultato finale bisogna integrare questa Tabella, se necessario, nei seguenti casi:

- SE LA SITUAZIONE DESCRITTA AL PUNTO PRECEDENTE SI VERIFICA CON UNA DELLE DUE SQUADRE AL DI SOTTO DEI 66 PUNTI LA PARTITA FINISCE 0-0(ANZICHE' 1-1). ESEMPIO: SQ X 67 PUNTI, SQ Y 65: IL RISULTATO NON SARA' 1-1 MA 0-0;
- SE UNA SQUADRA TOTALIZZA MENO DI 59 PUNTI, LA SQUADRA AVVERSARIA OTTIENE UN GOL OMAGGIO, A PATTO CHE ABBA RAGGIUNTO QUOTA 59 E ABBA STACCATO L'AVVERSARIA DI ALMENO 3 PUNTI;
- Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 3 punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa da sommare al suo Tot-Squadra.

CASI PARTICOLARI:

- nel caso in cui 2 squadre siano in 2 fasce di goal differenti senza che ci siano almeno 2 punti di differenza verrà assegnato 1 goal di bonus a quella nella fascia goal più bassa (es.: 2-1 diventa 2-2, mentre 1-0 diventa 0-0)
- nel caso in cui ci siano almeno 4 punti di differenza tra le 2 squadre, solo nel caso in cui si trovino nella prima fascia goal(1), verrà assegnato il 2-1 alla squadra col punteggio più alto.
- Nel caso in cui il portiere prende come voto s.v. o n.g. gli viene assegnato un 6 d'ufficio come voto. Nel caso in cui una squadra giochi in inferiorità numerica, al suo Tot-Squadra verrà aggiunto un voto d'ufficio pari a 4. Tale regola viene applicata per un solo giocatore anche nel caso in cui una squadra giochi in meno di 10 giocatori.
- Il voto d'ufficio è applicabile solo per un calciatore assente e comunque nel rispetto delle 3 sostituzioni.

PARTITE SOSPESE O POSTICIPATE

NEL CASO UNA O PIU' PARTITE VENGANO SOSPESE O RINVIATE PER UNA QUALUNQUE RAGIONE VERRA' ATTRIBUITO IL 6 D'UFFICIO A TUTTI I CALCIATORI DELLE SQUADRE INTERESSATE, 5 PER IL PORTIERE.

MODIFICATORE DI DIFESA

Il modificatore della difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo voto in pagella assegnato a ciascun difensore dal Q.U.; quindi il solo voto e non il Tot-Calciatore.

La Tabella di Conversione della Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi:

MEDIA-VOTO	MODIFICATORE
meno di 5	+4
5.00-5.24	+3
5.24-5.49	+2
5.50-5.74	+1
5.75-5.99	0
6.00-6.24	-1
6.25-6.49	-2
6.50-6.74	-3
6.75-6.99	-4
7.00 o più	-5

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

-Nel caso in cui una squadra ottengano il voto meno di 4 difensori, il modificatore ottenuto viene peggiorato(livello precedente) di un livello per ogni difensore sotto il limite di quattro.

-Nel caso in cui una squadra ottengano il voto più di 4 difensori, il modificatore ottenuto viene migliorato(livello successivo) di un livello per ogni difensore sopra il limite di quattro.

LA CLASSIFICA

Per ogni vittoria verranno assegnati 3 punti, per il pareggio 1 punto e nessuno per la sconfitta.

In caso di parità di punti a fine campionato vengono considerati nell'ordine:

- classifica avulsa;
- differenza reti;
- miglior Media-Totale Squadra;
- sorteggio.

VINCOLI PLURIENNALI

Alla fine del campionato ogni squadra potrà confermare max 5 calciatori della propria rosa :

- max 1 portiere
- max 2 giocatori per ruolo

CREDITI RESIDUI

I crediti residui di fine stagione saranno sommati al credito iniziale della stagione successiva, fino ad un max di 25 cr.

- non fanno parte del limite dei 25 i crediti derivanti dalle compravendite fatte durante il mercato pre-asta.

COPPA DI LEGA (novità2014/15):

le 10 partecipanti saranno suddivise in 2 gironi da 5 squadre all'italiana :

- gare di sola andata con fattore campo (2 dentro,2 fuori per tutte)
- passano le prime 2
- semifinale con andata e ritorno con fattore campo (goal in trasferta valgono doppio in caso di parità nella somma goal tra andata e ritorno)
- fattore campo : +2 per chi gioca in casa e -1 per chi gioca in trasferta
- presenza dei primavere non vale per il conteggio delle 10 presenze
- giornate in cui si svolge la coppa da sorteggiare senza vincoli tra la 2a e la 34 grn.

Supplementari: si sommano i tot-calciatore delle prime 3 riserve di movimento di ciascuno dei 3 reparti così da ottenere un Tot-Supplem, nel caso in cui una prima riserva sia già entrata in campo per sostituire un titolare non potrà essere utilizzata. Nel caso in cui tra le riserve non ce ne sia una che abbia preso un voto, per quel ruolo verrà attribuito un 4 d'ufficio.

TABELLA DI CONVERSIONE SUPPLEMENTARI:

meno di 20 = 0 goal
da 20 a 23,9 = 1 goal
da 24 a 27,9 = 2 goal
e così via (ogni 4 punti un goal).

Rigori: si effettueranno in caso di ulteriore parità dopo gli eventuali supplementari. Nelle partite di Coppa di Lega ogni allenatore oltre alla formazione dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno degli undici titolari un numero da 1 a 11 che indicherà l'ordine dei rigoristi. Verrà calciata una serie di 5 calci di rigore: il rigorista che ha preso Voto sufficiente segna il rigore; il rigorista che ha preso Voto insufficiente sbaglia il rigore. In caso di parità si procede ad oltranza.

In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio una lista corrispondente alla formazione schierata a ritroso (il 1° rigorista sarà l'attaccante).

IL CAPITANO: Ogni squadra dovrà scegliere tra i componenti della propria rosa un giocatore da eleggere a 'capitano', ed uno a 'vice-capitano'. Una volta scelto, il capitano non potrà essere più cambiato fino al termine della stagione, né ceduto ad altre squadre.

LA FUNZIONE DEL CAPITANO_Il voto del capitano determina eventuali bonus o malus sul tot.punti della propria squadra; il calcolo viene effettuato facendo la differenza tra il voto preso ed il voto di riferimento pari a 6. Se tale differenza è positiva si aggiungerà un bonus in caso contrario un malus, mentre il tot-squadra rimarrà uguale se la differenza è pari allo zero. Non è obbligatorio schierare in campo il capitano.

Es.: capitano Maldini voto 7

7-6 = 1 tot.sq 78 + 1 = 79

capitano Maldini voto 5

5-6 = -1 tot.sq 78 - 1 = 77

IL VICE-CAPITANO_a differenza del capitano può essere ceduto. Può essere utilizzato, in sostituzione del capitano, solo in 2 casi : in caso di infortunio del capitano o in caso di squalifica del capitano. Se dovesse essere ceduto bisognerà nominarne un altro al suo posto. Anche il vice-capitano non può essere cambiato per tutta la stagione, a meno che non venga ceduto.

CESSIONE CAPITANO : IL capitano cedibile con una clausola rescissoria di **50 cr.** da pagare da chi lo vende, in seguito alla cessione non è possibile rinominare il capitano e viene eliminato il titolo

anche al vice-capitano, di fatto si rinuncia al capitano per il resto del campionato. *Chi acquista il giocatore non modifica in alcun modo lo status dei propri capitani.*

LA ROSA : Una volta chiusa l'asta la composizione standard delle rose (3p,8d,8c,6a) sarà soggetta a due sole limitazioni: il numero di giocatori della rosa per ogni ruolo non potrà eccedere rispetto al numero "standard" previsto per un numero superiore alle 2 unità; al contrario non potrà essere diminuito per un numero superiore alle 2 unità.

Es.: il numero di difensori che una squadra può avere è minimo 6 e max 10.

MANCATA FORMAZIONE : non comunicare la formazione è una grave mancanza per un fantallenatore perché va a mancare di rispetto ai colleghi che la danno; falsa il torneo perché non garantisce lo stesso impegno contro ogni squadra e va a penalizzare la propria squadra.

CHI NON COMUNICA LA FORMAZIONE subirà -1pt di penalizzazione in classifica ed una multa di 2cr per ogni partita.

Ogni 5 partite di mancata comunicazione della formazione il presidente della squadra pagherà una multa di €20 che andrà ad accrescere il fondo-cassa della Lega, da utilizzare per l'abituale cena di fine anno.

PRIMAVERA (novità2010/11):

- Ogni fantasquadra può tesserare in fase di Asta un massimo di 3 giocatori Primavera .
- I giocatori inseriti nella "Lista Primavera" non vengono conteggiati per la costruzione della "Prima Squadra" composta da i classici 25 giocatori.
- Un giocatore per essere inserito nella "Lista Primavera" non deve avere più di 21 anni (fa fede l'anno di nascita);
- L'acquisto avviene nelle stesse modalità previste per tutti gli altri giocatori , che sia all'Asta o al Mercato Libero.
- Subito dopo il suo acquisto bisogna dichiarare se venga o meno inserito nella "Lista Primavera".
- L'utilizzo della "Lista Primavera" è del tutto facoltativo.
- Un giocatore Primavera al momento dell'acquisto ottiene un contratto di 2 anni. Nel caso di conferma l'anno successivo questa non grava sul vincolo dei giocatori "confermabili".
- Un giocatore Primavera nel corso della stagione non può giocare più di 10 partite: la sua presenza viene conteggiata se in una fantapartita partecipa(come titolare o entrando dalla panchina) e gli viene attribuito il voto.
- Al termine del secondo anno di contratto il fantallenatore può decidere di rescindere il contratto dl giocatore rimettendolo sul mercato oppure convertire il contratto Primavera in un contratto Prima Squadra: in questo caso il giocatore godrà di un vincolo triennale alla stessa cifra con il quale è stato acquistato diventando a tutti gli effetti un giocatore della "Prima Squadra".
- Qualora il giocatore Primavera durante i primi 2 anni di contratto venga ceduto in una serie minore o estera, la squadra proprietaria riceverà il rimborso previsto per i giocatori della Prima Squadra.
- Qualora il giocatore Primavera , ceduto in una serie minore o estera, ritorni in serie A nel periodo di contratto Primavera, la società che ne deteneva il cartellino al momento della cessione potrà decidere di reintegrare il giocatore solo se disporrà di un posto Primavera libero.
- (novità2014/15) possibilità di promuovere in 1a squadra il primavera rispettando le seguenti condizioni :
 - decisione da prendere prima che faccia la 6a presenza
 - pagamento delle stesse cifre del mercato libero in base al ruolo (5/5/8/14)

- la promozione porterebbe ad un bonus di altre 5 presenze del primavera
 - una volta promosso il primavera entrerebbe nel suo 1° anno di contratto quindi l'anno successivo avrebbe ancora 2 anni di contratto
- per poter riconfermare un primavera deve rispettare i parametri di età max 21 anni.

DEAD TEAM (regola valida solo per campionato con n° partecipanti dispari)

- ogni settimana la squadra che dovrebbe riposare gioca contro il Dead Team
- il suo totale è dato dalla media dei *Totali squadra* di tutte le altre 8 squadre
- C'è il fattore campo come in tutte le partite
- Vale anche il modificatore di difesa: per il Dead Team varrà la “media modificatori” delle altre 8 squadre.

LA CENA (novità2009/10):

- La cena di fine anno è obbligatoria per tutti.
- Una volta stabilita la data che vada bene ad almeno 8 degli 10 partecipanti si ha diritto ad un solo rifiuto; al secondo rifiuto la cena si svolgerà.
- La penalità è stabilita da tutti gli altri partecipanti e può consistere in : a) soldi contanti, b) crediti da scalare per l'asta successiva, c) punti di penalità in classifica.
- All'asta vanno versate €20 per la cena di fine stagione che non verranno rimborsate a chi la deserterà.

NUMERO DI PARTECIPANTI : 10

QUOTA D'ISCRIZIONE : € 100

NUMERO DI GIORNATE : 36 (+coppa di lega)

MONTEPREMI : € 1000*

PREMI :

- 1° CLASSIFICATO €350,00
- 2° CLASSIFICATO €250,00
- 3° CLASSIFICATO €150,00
- 4° CLASSIFICATO €80,00
- COPPA DI LEGA €120,00
- MIGLIOR PUNTEGGIO €20,00

* €30,00 SARANNO DESTINATE AL RINNOVO DEL SITOWEB.

EVENTUALI SITUAZIONI NON REGOLAMENTATE ALL'INTERNO DI QUESTO REGOLAMENTO VERRANNO DISCIPLINATE UTILIZZANDO IL REGOLAMENTO UFFICIALE DEL FANTACALCIO.