REGOLAMENTO UFFICIALE

OGGETTO DEL GIOCO:

1. L'oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di fantasquadre, formate dai veri calciatori delle squadre del campionato italiano di calcio di Serie A, che si affrontano tra loro, nel rispetto del presente regolamento.

MODALITA' DEL GIOCO:

1. Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di Serie A.

2. Il gioco si articola nelle seguenti fasi:

a. Formare una fantasquadra di calcio, acquistando tramite un'asta 31 calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del Campionato Italiano di Serie A.

b. Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 31 della rosa, per disputare le partite previste del Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nel Regolamento.

LA LEGA:

La lega **El Fantacalcio League (EFL)** è composta da 8 fantasquadre, i cui fantallenatori formano l'Assemblea di Lega il cui compito è quello di eleggere il Presidente di Lega, di vagliare le modifiche al Regolamento ed alla struttura delle competizioni.

Le votazioni avvengono per alzata di mano.

I ruoli "istituzionali" previsti dalla **EFL** sono i seguenti:

- **Presidente di Lega: SCARRONE SALVATORE ;**
- **Vice Presidente di Lega: GIUSFREDI MATTEO ;**

I compiti del Presidente di Lega sono:

- Coordinamento delle Operazioni dell'Asta Iniziale;
- Organizzazione delle sessioni di Mercato;
- Registrazione delle operazioni di Mercato;
- Composizione del Calendario;
- Registrazione settimanale delle formazioni;
- Calcolo dei risultati finali delle partite;
- Composizione delle classifiche;
- Organizzazione delle premiazioni di fine anno;

Il compito del Vice Presidente di Lega è quello di vigilare sull'operato e, se necessario, fare le veci del Presidente di Lega; durante l'Asta iniziale ha il compito di stilare l'elenco cronologico delle chiamate.

Le modifiche alle regole sono stabilite, in sede di riunione preliminare,dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice. A stagione in corso, ogni cambiamento avrà luogo se otterrà unanimità.

Oltre alla riunione preliminare, il Presidente, può convocare altre riunioni ufficiali per affrontare questioni regolamentari o per dar luogo a sessioni straordinarie di mercato.

Le fantasquadre hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni a cui partecipano.

Nel caso una fantasquadra si ritiri dal Campionato, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria. In ogni caso, tuttavia, l'intero deposito iniziale della società in oggetto verrà trattenuto e integrato nel montepremi finale.

I giocatori appartenenti alla rosa della fantasquadra ritirata saranno "congelati" fino a fine stagione e non saranno quindi disponibili per le squadre rimaste in gioco fino all'asta della stagione successiva.

ISCRIZIONE:

L'iscrizione alla lega **EFL** prevede un costo pari a **30€** (0.79 € a Giornata), e permette alla fantasquadra di poter prendere parte a tutte le competizioni in calendario. **A questa quota d'iscrizione viene aggiunta una cauzione di 10€ che verrà resa al termine della stagione nel caso in cui non vengano inflitte penalità in € alla Fantasquadra e al suo Fantallenatore.**

La quota d'iscrizione dovrà essere versata durante la fase preliminare dell'asta iniziale.

Sarà cura del Presidente di Lega, conservare le quote d'iscrizione fino al termine della competizione.

LE FANTASQUADRE:

1. Denominazione Sociale

a. La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna Fantasquadra, viene stabilito dal rispettivo Fantallenatore e può essere:

- un nome di fantasia;
- il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie o divisione.

b. Un fantallenatore non può adottare un nome già scelto da un altro fantallenatore.

c. Una volta scelto il nome della Fantasquadra, non è più possibile modificarlo per il campionato in corso.

NOTA UFFICIALE DELLA EFL:

E' consigliabile mantenere il nome della Fantasquadra anche nei campionati successivi per dare una certa "continuità storica", e conseguente rivalità, al campionato della nostra Lega.

d. L'ordine di scelta del nome della Fantasquadra viene determinato per sorteggio.

NOTA UFFICIALE DELLA EFL:

Nel caso in cui tutte le Fantasquadre mantengano la propria denominazione sociale si dovrà comunque procedere a un sorteggio per stabilire il Numero di Squadre (vedi punto seguente), necessario per la composizione del Calendario degli incontri. Il sorteggio avviene tramite la scelta di una carta. Per questa Lega di otto squadre, si tolgono da un mazzo otto carte, dall'Asso all'Otto di un qualunque seme, e ciascun allenatore ne pesca una. Il valore nominale della carta pescata rappresenta l'ordine di dichiarazione del nome della società (chi ha l'Asso dichiara per primo, chi ha il Due per secondo e via dicendo) e il Numero di Squadra di ciascuna società.

2. Numero di Fantasquadra

L'ordine di scelta del nome della Fantasquadra (assegnato tramite sorteggio – vedi nota precedente -) determina anche il numero di Fantasquadra, che serve a stabilire la composizione del Calendario degli incontri.

3. Capitale Sociale

Ciascuna Fantasquadra dispone per l'asta iniziale di un capitale sociale di **400 Crediti**, che dovrà spendere per acquistare i calciatori.

SPONSOR:

Ogni Fantasquadra ogni anno dovrà stipulare un contratto di sponsorizzazione (con uno sponsor reale o immaginario che andrà comunicato la settimana precedente all'asta iniziale al Presidente di Lega) scegliendo tra tre tipologie di sponsor (ogni tipologia avrà una remunerazione diversa);

SPONSOR			
TIPOLOGIA	**SPONSOR 1**	**SPONSOR 2**	**SPONSOR 3**
BUDGET ANNUALE	60	55	50
PREMIO PER PUNTO CAMPIONATO	0,5	0,8	1
PREMIO PER PUNTO CHAMPIONS LEAGUE	0,6	0,9	1,1
PASSAGGIO TURNO COPPA (MAX 5)	3	2	1
PASSAGGIO TURNO CHAMPIONS LEAGUE (MAX 4)	4	3	2
PUNTEGGIO PIU' ALTO DI GIORNATA	2	1	0,5
VITTORIA CAMPIONATO	40	35	28
VITTORIA COPPA EFL	25	20	15
VITTORIA CLASSIFICONE	40	35	28
VITTORIA SUPERCOPPA EFL	8	5	3
VITTORIA CHAMPIONS LEAGUE	15	13	11

Ad ogni squadra verranno assegnati i crediti previsti dal proprio sponsor (budget annuale sponsor) a cui vanno sommati i crediti budget della stagione precedente e i crediti rimasti dall'Asta Iniziale per effettuare operazioni di mercato durante le varie sessioni stagionali.

Una volta terminati tutti i crediti la Fantasquadra e il suo Fantallenatore non possono più fare operazioni di mercato.

I crediti residui andranno nel bilancio della stagione successiva. Ci saranno inoltre degli incentivi di compensazione per quelle squadre che si classificano dal 4° all'8° posto nelle varie competizioni:

INCENTIVI			
POSIZIONE	**CAMPIONATO**	**COPPA EFL**	**CLASSIFICONE**
8°	10	8	10
7°	8	6	8
6°	6	4	6
5°	4	3	4
4°	3	2	3

Durante la stagione i bilanci societari verranno aggiornati dopo ogni giornata e visualizzabili sul sito della Lega nella sezione dedicata al Calcio Mercato.

LA ROSA

1. La rosa di ciascuna Fantasquadra deve essere composta da **31 Calciatori**, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.

2. Per calciatori appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A s'intendono quei calciatori tesserati per le società della massima Serie italiana e abilitati a giocare nella stagione in corso.

3. La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:

6 Portieri (2 Set Portieri da 3 Giocatori)

9 Difensori

9 Centrocampisti

7 Attaccanti

4. Il tesseramento dei calciatori stranieri è regolato secondo la seguente disposizione:

a. E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia lo loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.

L'ASTA INIZIALE

1. Preliminari

a. Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.

b. In caso di indisponibilità di un Fantallenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Lega, cioè non potrà essere un altro Fantallenatore.

c. Se un Fantallenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dai Fantallenatori delle altre Fantasquadre.

d. E' compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'Asta iniziale, previa consultazione con gli altri allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.

Durante l'Asta iniziale è consentito l'utilizzo di qualsiasi elenco cartaceo di giocatori, appunti o statistiche che un fantallenatore ritenga necessari al corretto svolgimento delle operazioni d'asta.

In nessun caso sarà consentito l'utilizzo di dispositivi elettronici quali computer portatili, tablet , smartphone o quant'altro nel corso dell'Asta, salvo necessità particolari approvate dal Presidente di Lega e confermate dal Vice Presidente di Lega.

2. Svolgimento dell'Asta

L'Asta iniziale , cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

a. Ciascuna Fantasquadra deve acquistare 31 calciatori a un costo totale non superiore a 400 Crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.

b. L'assemblea Generale stabilisce l'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare.

c. Riconferme

Ogni Fantasquadra ha la possibilità di riconfermare 3 giocatori dalla rosa della stagione precedente. Ogni Fantallenatore 5-6 giorni (la data precisa verrà comunicata dal Presidente di Lega ad inizio mese di Agosto) prima dell'asta iniziale dovrà scrivere sulla Chat del sito (http://elfantacalcio.altervista.org) o sulla Chat di Whatsapp i giocatori che intende riconfermare. **Per obbligo ogni Fantasquadra deve riconfermare 1 Difensore 1 Centrocampista e 1 Attaccante. Le riconferme hanno un costo pari a 0 crediti. Nel caso in cui un giocatore riconfermato venga ceduto dalla propria squadra di appartenenza a un'altra squadra non appartenente al campionato di Serie A prima dell'Asta iniziale (2 ore prima) , tale può essere sostituito con un altro giocatore fino ad 1 ora prima dell'inizio dell'Asta iniziale così da permettere a tutti i Fantallenatori la possibilità di modificare per tempo le loro buste (vedi paragrafo successivo).**

d. Buste

Ogni Fantasquadra nelle fasi preliminari dell'Asta Iniziale dovrà consegnare una lista di giocatori (8 difensori 8 centrocampisti e 6 attaccanti + le riconferme per ogni ruolo) al Presidente di Lega **(duplice copia – una per il Presidente di Lega una per il Fantallenatore).**

Il Presidente di Lega dopo aver ricevuto le liste, leggerà ruolo per ruolo le scelte effettuate dalle singole Fantasquadra. Se un giocatore è presente in una sola lista andrà di diritto a far parte della Fantasquadra che l'ha selezionato al costo di 0 crediti.

Tramite le buste si potranno acquisite un massimo di 4 Difensori – 3 Centrocampisti e 2 Attaccanti. Se una squadra supera questo limite deve decidere quale/i giocatore/i deve reinserire nel mercato libero.

e. L'asta libera

L' offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.

Il primo Fantallenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore (si segue l'ordine Portieri – Difensori – Centrocampisti – Attaccanti) e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finche non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.

Tale procedura viene ripetuta finché tutti i Fantallenatori non hanno una rosa di 31 calciatori.

Un calciatore tesserato da un Fantallenatore è vincolato alla squadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro Fantallenatore.

Nessun Fantallenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare (Causa Budget o Causa numero di giocatori per Ruolo raggiunto) .

Esempio: Essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un Fantallenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, se l'offerta supera i 2 crediti per un calciatore non può più partecipare all'asta.

NOTA UFFICIALE DELLA EFL:

Nel caso che per errore un Fantallenatore offra per un calciatore una cifra che non dispone, il Presidente di Lega dovrà interrompere l'asta e annullare il rilancio. Poi potrà far continuare l'asta come se il rilancio non fosse mai avvenuto.

Nessun Fantallenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi.

Esempio: Se una squadra ha già acquistato 7 attaccanti, il Fantallenatore di tale squadra non può nominare né partecipare all'asta per un attaccante.

Ciascun Fantallenatore ha 2 minuti di tempo per fare la sua chiamata. Superato il limite di tempo, il Fantallenatore perderà la possibilità di fare la sua chiamata e incapperà in una sanzione di 3 crediti. Ciascun Fantallenatore dovrà essere avvertito quando mancano dieci (10) secondi allo scadere dei due minuti a sua disposizione.

Prima dell'inizio dell'Asta Iniziale si stabilisce una pubblicazione di riferimento che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazioni.

Il ruolo di un calciatore per la stagione in corso è obbligatoriamente quello indicato dalla **Gazzetta dello Sport.**

PORTIERI:

L'asta per i portieri prevede l'acquisto dell'intero set Portieri di una singola squadra (indicativamente ogni set è composto da 3 calciatori).

L'asta si svolge con le regole sopra elencate. Nel caso di cessione di uno dei portieri il posto in rosa verrà ricoperto dal suo sostituto sia questo acquistato sul mercato reale dalla squadra di Serie A di appartenenza o promosso dal settore giovanile.

I set portieri obbligatori Fantasquadra è pari a 2.

Non è permesso acquistare un numero diverso di set portieri.

CALENDARIO:

Il calendario delle giornate dell' **EFL** sarà stilato al termine dell'Asta Iniziale è sarà pubblicato nella stessa giornata sul sito della lega all'indirizzo:

http://elfantacalcio.altervista.org/CalendariUfficialiEF.htm

COMPETIZIONI

La lega **EFL** durante la stagione gioca 5 competizioni ufficiali:

- Campionato
- Coppa EFL
- Classificone
- Champions League
- SuperCoppa EFL

Il **campionato** si svolgerà in un girone unico all'italiana formato da 28° Giornate.

Il **montepremi** per il Campionato è il seguente:

1° Posto 35 € + Targa Premio

2° Posto 20 €

3° Posto 10 €

La **coppa** si svolgerà invece, in più fasi:

Prima fase a somma di punteggi (4 giornate). A partire dalla seconda giornata l'ultima squadra in classifica viene eliminata. Si procede all'eliminazione di una squadra a turno fino alla 4 giornata dove ne vengo eliminate due(facendo rimanere in gioco solo 4 squadre). Obbligo di schierare i rigoristi alla 4° Giornata.

Seconda fase (Semifinali). Le quattro squadre che superano la prima fase si sfidano con due partite (Andata e Ritorno) ad incrocio 1-4 e 2-3 per decretare le 2 squadre finaliste.

Terza fase (Finale). Le due squadre che hanno vinto le semifinali si sfidano in due partite (Andata e Ritorno)

Il **montepremi** per la Coppa EFL è il seguente:

1° Posto 25 € + Targa Premio

2° Posto 13 €

3° Posto 8 €

Il **classificone** comprende la somma dei punteggi di tutte le squadre in tutte le partite in calendario eccezion fatta per la 38° giornata di serie a. La competizione infatti termina alla 37° giornata di serie a.

Il **montepremi** per il Classificone è il seguente:

1° Posto 35 € + Targa Premio

2° Posto 20 €

3° Posto 10 €

La **Champions League**. Al termine dei preliminari si saprà la composizione delle 4 fasce di squadre che si andranno a giocare il passaggio agli ottavi di finale tramite la fase a gironi. Il giorno del sorteggio dei gironi reali si effettuerà un sorteggio virtuale per decretare l'associazione tra una squadra che partecipa alla reale Champions League e una squadra iscritta alla lega EFL :

1 e 2 del Campionato pescano dall'urna delle squadre di 1 fascia

3 e 4 del Campionato pescano dall'urna delle squadre di 2 fascia

5 e 6 del Campionato pescano dall'urna delle squadre di 3 fascia

7 e 8 del Campionato pescano dall'urna delle squadre di 4 fascia

Una volta compilati i gironi si svolgeranno 6 turni di gioco.

I punteggi delle squadre della Champions League verranno calcolati il giovedì/venerdi per le squadre dei vari gironi e per le squadre avversarie a quelle della lega EFL mentre il lunedì (utilizzando la formazione del turno successivo alle partite di Champions League) verranno calcolati i punteggi delle Fantasquadre EFL.

Nel caso di scontro diretto tra due squadre appartenenti alla lega EFL il punteggio verrà calcolato nella giornata di Lunedì.

Al termine della fase a gironi solo le prime due squadre di ogni girone avranno diritto al pass per gli ottavi di finale.

Le Fantasquadre EFL che riescono a passare la prima fase si ritroveranno agli ottavi di finale abbinate alle squadre che hanno raggiunto lo stesso risultato nei vari gironi.

Es: Squadra A EFL arriva prima del girone B , negli ottavi sarà abbinata alla squadra che ha raggiunto la prima posizione del girone B.

La fase ad eliminazione diretta vedrà scontrarsi le squadre in match di Andata e Ritorno. Vale la regola del gol segnato in trasferta.

La finale si gioca in un match unico. Chi fa più gol vince.

Il **montepremi** per la Champions League è il seguente:

1° Posto 10 € + Targa Premio

NOTA UFFICIALE DELLA EFL:

Nel caso in cui nessuna squadra appartenente alla lega EFL riesca a vincere il trofeo, il montepremi verrà utilizzato per l'acquisto delle targhe premio per le altre competizioni.

La **supercoppa** vede sfidarsi le tre squadre che hanno vinto le tre competizioni del fantacalcio (Campionato - Coppa EFL - Classificone) in un match unico alla 38° Giornata di Serie A. Vince la squadra che ha realizzato il punteggio più alto.

Nel caso una squadra riesca a vincere due trofei durante la stagione la finale si gioca a 2 squadre invece che a 3.

Nel caso una squadra riesca a vincere tre trofei durante la stagione la finale si gioca a 4 squadre (le seconde classificate in tutte le competizioni) se per seconde sono arrivate tre squadre differenti, altrimenti si scende a 3 squadre o a 2 squadre.

Il **montepremi** per la supercoppa EFL è il seguente:

1° Posto 10 € + Targa Premio

2° Posto 6 €

NOTA UFFICIALE DELLA EFL:

Competizione non ufficiale è quella del punteggio più alto di giornata (Premio Settimanale). Non verrà stilata nessuna classifica ma verrà distribuito un premio di 1 € a Fantasquadra per ogni punteggio più alto di giornata effettuato durante le 38° giornate di Serie A. In caso due Fantasquadre effettuino lo stesso punteggio più alto durante una singola giornata si divide il premio in due parti.

CASI DI PARITA':

a. Per determinare la FantaSquadra **vincente nel Campionato** in caso di parità tra due o più squadre si analizzeranno i seguenti valori:

- Punti realizzati negli scontri diretti (3 / 1 / 0)
- Somma dei Punteggi negli scontri diretti
- Differenza reti

b. Per determinare la FantaSquadra **vincente nel Classificone** in caso di parità tra due o più squadre si analizzeranno i seguenti valori:

- Squadra con più Premi Settimanali Vinti
- Spartizione Premio

c. Per determinare la FantaSquadra **vincente nella Supercoppa EFL** in caso di parità tra due o più squadre si svolgeranno i calci di rigore:

- Con due squadre a pari punti: Rigori tra le due squadre
- Con tre squadre a pari punti: Rigori tra le tre squadre (Chi realizza più rigori tra i 5 regolamentari vince. In caso di parità dopo i 5 rigori si va ad oltranza finché una delle squadre non vince.)

d. In caso di parità nella **prima fase della Coppa EFL** si svolgeranno i calci di rigore per decidere chi passa al turno successivo:

- Con due squadre a pari punti: Rigori tra le due squadre
- Con più squadre a pari punti: Rigori tra le squadre (Chi realizza più rigori tra i 5 regolamentari vince. In caso di parità dopo i 5 rigori si va ad oltranza finché una delle squadre non vince.)

e. In caso di parità di punteggio (esempio 0 – 0) nelle **Semifinali di Coppa EFL** per decidere chi va in Finale si seguono i seguenti criteri :

- Si gioca Gara 3 la giornata successiva alla semifinale di ritorno.
- In caso di parità di punteggio (esempio 0 – 0) si decide tutto ai calci di rigore.

f. In caso di parità di punteggio (esempio 0 – 0) nella **Finale di Coppa EFL** per determinare la Fantasquadra vincitrice si seguono i seguenti criteri :

- Si gioca Gara 3 la giornata successiva alla finale di ritorno.
- In caso di parità di punteggio (esempio 0 – 0) si decide tutto ai calci di rigore.

g. In caso di parità di punteggio (esempio 0 – 0 utlizzando la regola del gol in trasferta) nella fase ad **eliminazione diretta della Champions League** si seguono i seguenti criteri :

- Rigori tra le due squadre. Chi realizza più rigori tra i 5 regolamentari vince.
- In caso di parità dopo i 5 rigori si va ad oltranza finché una delle squadre non vince.

h. In caso di parità di punteggio (esempio 0 – 0) nella **Finale di Champions League** per determinare la Fantasquadra vincitrice si seguono i seguenti criteri :

- Rigori tra le due squadre. Chi realizza più rigori tra i 5 regolamentari vince.
- In caso di parità dopo i 5 rigori si va ad oltranza finché una delle squadre non vince.

CALCI DI RIGORE:

Il Fantallenatore, quando richiesto, dovrà presentare ,alla consegna della formazione, la lista dei rigoristi. Nessun vincolo di ruoli. La lista dovrà comprendere tutti e 11 i titolari schierati. In caso uno o più titolari non prendano voto si scende la lista fino ad arrivare all'11 giocatore. Se non si trova un giocatore con voto tra i restanti 11 si andrà a selezionare i giocatori della panchina partendo dal primo indicato fino al 12.

I rigori da battere sono 5 (si va ad oltranza in caso di parità dopo il 5 rigore battuto).Se il voto del giocatore è uguale o superiore a 6 (senza bonus e malus) il rigore viene realizzato mentre se il voto del giocatore è inferiore al 6 (senza bonus e malus) il rigore viene sbagliato.

Vince la squadra che realizza il maggior numero di rigori.

MERCATO:

a. Il mercato è libero ed ha le stesse modalità del mercato della Serie A Italiana ad eccezione delle date di apertura e chiusura sia del mercato estivo che di quello invernale e non presenta alcun limite massimo per il cambio di giocatori purché alla fine della sessione non ci sia MAI il caso di una Fantasquadra con una rosa al di sopra o al di sotto dei 31 giocatori.

Durante le sessioni di mercato è vietato fare prestiti furbi (esempio: Crespo per Bertotto) ne regalare crediti ad altre Fantasquadre. Ogni movimento di mercato verrà discusso dalla Lega e se ritenuto illecito verrà bloccato.

Le sessioni di mercato verranno decise nella fase preliminare dell'Asta Iniziale e pubblicate sul sito della Lega nella sezione del Calcio Mercato il giorno successivo.

Il mercato si svolge riunendo tutti i componenti della Lega. Nel caso in cui ci fossero problemi nel riunire tutti i componenti della Lega ci sarà l'opportunità per quei Fantallenatori assenti di partecipare tramite l'uso di Skype.

b. Ogni Fantallenatore, nella fase preliminare della sessione di mercato, dovrà comunicare al Presidente di Lega e a tutti i partecipanti i giocatori che ha intenzione di cedere al mercato libero. Per quanto riguarda i Portieri si può vendere l'intero Set e non i singoli Portieri. **(I giocatori ceduti non portano nessun credito alla propria Fantasquadra e non potranno essere acquistati da altri Fantallenatori fino alla sessione di mercato successiva).**

c. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una Fantasquadra della Lega EFL, venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società (non appartenente alla Serie A italiana), la squadra che ne detiene il cartellino non ha l'obbligo di vendita.

d. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una Fantasquadra della Lega EFL, rescinda il contratto con la sua società di appartenenza a campionato in corso, la squadra che ne detiene il cartellino non ha l'obbligo di vendita.

e. Un calciatore squalificato per doping o per illecito sportivo e da considerarsi un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco. La squadra che ne detiene il cartellino non ha l'obbligo di vendita.

f. Nel caso in cui due Fantallenatori intendano scambiarsi uno o più giocatori (i giocatori scambiati dovranno avere lo stesso ruolo), dovranno comunicarlo al Presidente di Lega e a tutti i partecipanti durante le fasi preliminare della sessione di mercato o al suo termine. Il costo per questo tipo di operazione e di 3 crediti a giocatore per entrambe le Fantasquadre. Per quanto riguarda i Portieri si può scambiare l'intero Set e non i singoli Portieri.

Esempio: Squadra A e Squadra B decidono di scambiarsi quattro giocatori (Giocatore 1 - Giocatore 2 x Giocatore 3 – Giocatore 4). Al termine dello scambio sia alla Squadra A sia alla Squadra B vengono detratti 6 Crediti.

SVOLGIMENTO MERCATO

Il primo Fantallenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore (si segue l'ordine Portieri – Difensori – Centrocampisti – Attaccanti) e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finche non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.

Tale procedura viene ripetuta finché tutti i Fantallenatori ,che hanno ceduto giocatori durante la fase preliminare, non hanno una rosa di 31 calciatori.

Un calciatore tesserato da un Fantallenatore è vincolato alla squadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro Fantallenatore.

Nessun Fantallenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare (Causa Budget o Causa numero di giocatori per Ruolo raggiunto) .

Esempio: Essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un Fantallenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, se l'offerta supera i 2 crediti per un calciatore non può più partecipare all'asta.

NOTA UFFICIALE DELLA EFL:

Nel caso che per errore un Fantallenatore offra per un calciatore una cifra che non dispone, il Presidente di Lega dovrà interrompere l'asta e annullare il rilancio. Poi potrà far continuare l'asta come se il rilancio non fosse mai avvenuto.

Nessun Fantallenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi.

Esempio: Se una squadra ha già acquistato 7 attaccanti, il Fantallenatore di tale squadra non può nominare né partecipare all'asta per un attaccante.

Ciascun Fantallenatore ha 2 minuti di tempo per fare la sua chiamata. Superato il limite di tempo, il Fantallenatore perderà la possibilità di fare la sua chiamata e incapperà in una sanzione di 3 crediti. Ciascun Fantallenatore dovrà essere avvertito quando mancano dieci (10) secondi allo scadere dei due minuti a sua disposizione.

FORMAZIONI

a. La formazione dovrà essere composta da 11 giocatori "Titolari" e 12 giocatori di "Riserva".

b. I moduli utilizzabili per schierare le proprie Fantasquadre sono i seguenti:

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

c. La composizione della panchina prevede un solo obbligo. Ogni Fantallenatore è libero di portare in panchina 11 giocatori di qualsiasi ruolo ma il 12 spot è destinato al secondo SET Portieri.

Sono accettate altre soluzioni con un numero inferiore di giocatori, per assurdo potrebbe non essere schierato nemmeno un giocatore in panchina.

d. Il numero massimo di sostituzioni durante una partita è 3.

I titolari che non totalizzano punteggio vengono sostituiti dalle riserve dello stesso ruolo. Nel caso in cui la sostituzione di un titolare con la/le riserva/e dello stesso ruolo risulti impossibile (riserva/e senza punteggio) si procede alla sostituzione del titolare con una riserva di un diverso ruolo solo se il modulo che viene a configurarsi sia uno tra quelli indicati al punto b.

Esempi:

Dal 4-3-3 al 4-4-2 con sostituzione di un attaccante con un centrocampista - "Cambio modulo permesso"

Dal 3-4-3 al 2-5-3 con sostituzione di un difensore con un centrocampista - "Cambio modulo non permesso"

Per sostituire un titolare con una riserva di diverso ruolo si procede seguendo l'ordine di inserimento delle Riserve partendo dalla Riserva n°1 per arrivare alla Riserva n°12

e. Nel caso di partite rinviate o posticipate oltre le 48 ore dalle partite che compongono il blocco principale del turno (principalmente la Domenica alle ore 15 o il Mercoledi alle ore 20:45), i titolari che non totalizzano punteggio, a causa di questo evento ,vengono sostituiti dalle riserve dello stesso ruolo. Nel caso in cui la sostituzione di un titolare con la riserva

dello stesso ruolo risulti impossibile (riserva senza punteggio a causa di rinvio/posticipo/scelta tecnica) si procede alla sostituzione del titolare con una riserva di un diverso ruolo solo se il modulo che viene a configurarsi sia uno tra quelli indicati al punto b.

Esempi:

Dal 4-3-3 al 4-4-2 con sostituzione di un attaccante con un centrocampista - "Cambio modulo permesso"

Dal 3-4-3 al 2-5-3 con sostituzione di un difensore con un centrocampista - "Cambio modulo non permesso"

Per sostituire un titolare con una riserva di diverso ruolo si procede seguendo l'ordine di inserimento delle Riserve partendo dalla Riserva n°1 per arrivare alla Riserva n°12

Se la Fantasquadra non riesce a schierare 11 giocatori con voto a causa dei rinvii/posticipi si considera il cambio di modulo in base alle riserve entrate in campo e si assegna il 6 d'ufficio ai giocatori che servono per completare l'11 titolare.

Il numero di sostituzioni consentite rimane di 3 nel caso ci siano giocatori tra l'11 titolare che non prendono voto per scelta tecnica è in panchina non ci siano giocatori senza voto causa (rinvii / posticipi).

Esempio:

PRIMA 3-4-3							DOPO 4-3-3		
R	TITOLARI	VOTO		RUOLO	RISERVE	VOTO	R	TITOLARI	VOTO
P	SET PORTIERI 1	SI		P	SET PORTIERI 2	SI	P	SET PORTIERI 1	SI
D	GIOCATORE 2	RINVIO		D	GIOCATORE 13	RINVIO	D	GIOCATORE 15	SI
D	GIOCATORE 3	NO		D	GIOCATORE 14	NO	D	GIOCATORE 16	SI
D	GIOCATORE 4	SI		D	GIOCATORE 15	SI	D	GIOCATORE 4	SI
C	GIOCATORE 5	RINVIO		D	GIOCATORE 16	SI	D	GIOCATORE 20	SI
C	GIOCATORE 6	RINVIO		C	GIOCATORE 17	SI	C	GIOCATORE 6	6 D'UFFICIO
C	GIOCATORE 7	NO		C	GIOCATORE 18	NO	C	GIOCATORE 17	SI
C	GIOCATORE 8	SI		C	GIOCATORE 19	NO	C	GIOCATORE 8	SI
A	GIOCATORE 9	RINVIO		D	GIOCATORE 20	SI	A	GIOCATORE 21	SI
A	GIOCATORE 10	NO		A	GIOCATORE 21	SI	A	GIOCATORE 22	SI
A	GIOCATORE 11	RINVIO		A	GIOCATORE 22	SI	A	GIOCATORE 11	6 D'UFFICIO
				A	GIOCATORE 23	NO			

f. Nel caso di partite anticipate di 48 ore rispetto alle partite che compongono il blocco principale del turno (principalmente la Domenica alle ore 15 o il Mercoledi alle ore 20:45), i Fantallenatori sono esonerati dall'inserire la formazione con i tempi imposti dall'anticipo di queste partite. La consegna viene fissata come sempre alla prima partite utile. I Fantallenatori potranno comunque schierare i giocatori che hanno giocato le partite anticipate. Tali giocatori avranno come voto d'ufficio 6. Se questi giocatori si trovano nell' 11 titolare verranno sostituiti dai loro pari ruolo con le stesse modalità usate per le partite rinviate o sospese (punto e).

MODALITA' CONSEGNA FORMAZIONI:

a. La formazione dovrà essere consegnata con 1 minuto d'anticipo rispetto alla prima partita della giornata (principalmente le 17:59 del Sabato o le 20:44 del Martedi). La consegna della formazione oltre il limite previsto, porterà alla penalizzazione prevista dalla sezione "c" di questo punto.

b. Entro il limite temporale fissato nel paragrafo "a" è possibile apportare qualsiasi modifica alla formazione.

c. I Fantallenatori che non consegnano la formazione entro il limite temporale previsto fissato nel paragrafo "a" o non consegnano affatto la formazione partecipano alla giornata con l'ultima formazione utile consegnata .

Al secondo ritardo (in qualsiasi misura o non consegna della formazione viene imposta una multa di 2€ da detrarre dalla Cauzione versata ad inizio stagione. Per ogni ritardo successivo verrà imposta una multa di 1€.

d. La formazione potrà essere consegnata **SOLO** attraverso i seguenti mezzi:

- Pubblicazione sul sito della Lega EFL all'indirizzo : http://elfantacalcio.altervista.org/InserisciFormazioneEF.htm Compilando tutti i campi richiesti per l'invio della formazione. Ad ogni formazione inserita verrà inviata una email a tutti i Fantallenatori con il riepilogo dei dati inseriti (Fantasquadra – Modulo – Titolari – Riserve – Orario Inserimento Formazione – Data Inserimento – Commenti).
- Invio tramite sms al Presidente di Lega (consentito l'uso dell'applicazione Whatsapp utilizzando come riferimento il gruppo ufficiale della lega EFL). Farà fede l'orario di ricezione dell'sms.

I Fantallenatori che consegnano la formazione via sms ad un numero telefonico errato subiscono la penalizzazione prevista al punto c.

e. Nel caso in cui un Fantallenatore schieri tra i titolari ed in panchina lo stesso giocatore, quest'ultimo verrà considerato titolare ed escluso dalle riserve.

f. Prima di una gara che preveda l'eventuale disputa dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi nella sezione Commenti.

QUOTIDIANO UFFICIALE:

a. Prima dell'inizio del campionato, l'assemblea generale deve scegliere un quotidiano, detto Quotidiano Ufficiale (Q.U.), che servirà come riferimento ufficiale nel corso del Campionato.

b. I tabellini e le pagelle delle partite – ovvero i marcatori, ammonizioni ed espulsioni – pubblicati dal Q.U. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.

c. Il Q.U. è l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale di questa Lega.

MODALITA' DI CALCOLO:

a. La modalità o proceduta di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in tre fasi distinte:

(I) Calcolo del Totale – Calciatore per ciascun calciatore;

(II) Calcolo del Totale – Squadra per ciascuna squadra;

(III) Confronto dei Totali – Squadra.

b. **(I) Il Totale – Calciatore** di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dal Q.U.) e dei Punti – Azione (Bonus / Malus).

c. Per Punti – Azione si intende la somma algebrica dei Punti – Gol e dei Punti – Cartellino.

I Punti – Gol sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca, evita (solo il portiere, o chi ne fa le veci, può subire o evitare un gol) o contribuisce ad un gol durante una partita. I Punti – Gol sono positivi (Bonus) o negativi (Malus) e stabiliti nella seguente misura:

+3 punti per ogni gol realizzata su azione o calcio piazzato (punizione – angolo – rigore)

+3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere, o chi ne fa le veci)

+1 punto per ogni assist (gli assist vengono decisi dal Q.U.)

-2 punti per ogni autogol (gli autogol vengono decisi dal Q.U.)

-3 punti per ogni rigore sbagliato

-1 punto per ogni gol subito (si applica al portiere, o chi ne fa le veci)

d. Nel caso che un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare.

e. La dizione “rigore parato” è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori della porta viene contato (ovviamente in negativo – Malus) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto (Bonus) al portiere.

f. I Punti – Cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una partita. I Punti – Cartellino sono sempre negativi (Malus) e sono stabiliti nella seguente misura:

-1/2 punto (cioè -0.5) per un’ammonizione

-1 punto per un’espulsione

NOTA UFFICIALE DELLA EFL:

A un calciatore espulso viene sempre e comunque sottratto un Punto – Cartellino (- 1), sia che sia stato precedentemente ammonito – e quindi l’espulsione sia per somma di cartellini – sia che venga espulso direttamente mediante esibizione del cartellino rosso. Nel caso un calciatore venga prima ammonito e poi espulso mediante esibizione del cartellino rosso, l’ammonizione non verrà calcolata e gli verrà sottratto comunque un solo Punto – Cartellino (- 1). In pratica, se un calciatore viene ammonito riceve una penalizzazione di 0.5 punti, se viene espulso (qualunque sia la meccanica) riceve una penalizzazione di 1 punto.

g. I calciatori che portano punti nel Totale – Squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto un Punteggio (Totale – Calciatore) ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto un Punteggio (Totale – Calciatore) per un massimo di tre sostituzioni.

CASI PARTICOLARI:

a. Portiere Senza Voto (s.v.)

Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v., gli verrà assegnato d’ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti (fa fede, ovviamente il tabellino del Q.U.) , altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere di riserva. Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i Punti – Gol o Punti – Cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere. Nel conteggio valgono anche eventuali minuti di recupero disputati.

b. Portiere Senza Voto (s.v.) + Punti – Azione

A parziale modifica della regola di cui al punto a precedente, nel caso che un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d’ufficio , a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.

c. Calciatore Senza Voto (s.v.)

I calciatori giudicati s.v. dovranno essere sostituiti con i giocatori della panchina, attenendosi alle regole dettate in questo regolamento.

d. Rigore Sbagliato

Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul parlo e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha battuto ha ripreso la respinta e segnato. Al calciatore verranno assegnati – 3 punti per aver sbagliato il rigore al primo tiro e +3 Punti – Gol per aver segnato al secondo tiro (come da regolamento). Quindi, al suddetto calciatore non verrà assegnato alcun Punto – Gol per questa azione e , a meno che non intervengano altri Punti – Azione nel corso della partita, il suo Totale – Calciatore sarà equivalente al suo voto. Ovviamente, se la respinta viene presa da un compagno che ribatte la palla in rete, il calciatore che ha tirato il rigore verrà semplicemente penalizzato di 3 Punti – Gol.

e. Espulso (s.v.)

Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato dal Q.U., cioè termini la gara s.v., verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d’ufficio un 5 come Voto, al quale si dovrà ovviamente sottrarre un -1 per l’espulsione.

f. Ammonito (s.v.)

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dal Q.U., tale giocatore non verrà conteggiato al fine del calcolo del Totale – Squadra

g. Espulso o Ammonito dopo il fischio finale o dalla panchina

Nel caso un calciatore venga espulso o ammonito mentre siede in panchina o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita, il malus per l'espulsione e quello per l'ammonizione non verrà conteggiato se questo calciatore non è mai sceso in campo. I malus valgono invece se ha giocato e se è stato giudicato dal Q.U.

h. Marcatore (s.v.) - Assist-Man (s.v.) – Rigore Sbagliato (s.v.) – Autogol (s.v.)

Nel caso un giocatore segni un gol ,realizzi un autogol, sbagli un rigore o serva un assist ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale andrà sommato il relativo Bonus o sottratto il relativo Malus.

(II) TOTALE – SQUADRA

Il Totale – Squadra di ciascuna squadra è dato dalla somma dei singoli Totali – Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla partita.

A questo Totale è possibile sommare il Punteggio – Modificatore di Difesa.

Il modificatore di 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 voti migliori ottenuti dai difensori (senza considerare Bonus e Malus).

La squadra può ottenere i relativi Bonus o Malus:

+6 punti se la media è maggiore o uguale a 7 (Maggiore o uguale a 28 punti)

+3 punti se la media è maggiore o uguale a 6.5 e minore di 7 (Valore compreso tra 26 e 27.5 punti)

+1 punto se la media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6.5 (Valore compreso tra 24 e 25.5 punti)

(III) CONFRONTO TOTALI – SQUADRE

Per determinare il Risultato Finale della partita vengono confrontati i Totali – Squadra delle due squadre in base alla Tabella di Conversione.

a. La tabella di conversione trasforma ciascun Totale – Squadra in gol, così da ottenere un reale risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale – Squadra ottenuto in base alla tabella sottostante:

TABELLA DI CONVERSIONE	
PUNTEGGIO	**GOL**
TRA 0 E 65,5	0
TRA 66 E 71,5	1
TRA 72 E 77,5	2
TRA 78 E 83,5	3
TRA 84 E 89,5	4
TRA 90 E 95,5	5
TRA 96 E 101,5	6
TRA 102 E 107,5	7
TRA 108 E 113,5	8

CLASSIFICHE:

Le classifiche di tutte le competizioni verranno aggiornate sul sito della Lega EFL e tenute sotto controllo dal Presidente di Lega. Indicativamente l'aggiornamento del sito della Lega avverrà il Mercoledì successivo alla giornata di Fantacalcio giocata.

PREMIAZIONI:

Al termine della stagione, il Presidente di Lega annuncerà i vincitori delle varie competizioni attraverso il sito della Lega.

Sarà sua cura organizzare un riunione di chiusura Stagione per rendere omaggio ai vincitori ed elargire i vari premi messi a disposizione.

Data e luogo dell'evento verranno comunicati al termine dell'ultima giornata di Fantacalcio.

Il Presidente di Lega

Scarrone Salvatore