

# REGOLAMENTO LEAGUE

- FORMULA:** campionato a girone unico all'italiana con 20 squadre partecipanti. Le squadre sono abbinatale alle 20 del vero Campionato Italiano di serie A, per cui ne seguiranno il calendario originale. L'abbinamento si ottiene assegnando ad ogni manager la squadra di appartenenza del proprio gruppo portieri. Di conseguenza, il fantacalendarario verrà reso noto esclusivamente alla conclusione del mercato estivo.
- TABELLINI UFFICIALI:** il riferimento sportivo ufficiale per gli eventuali dubbi sugli eventi di un incontro (marcatori, autoreti, sostituzioni, ecc...) è esclusivamente il sito Internet della **Gazzetta dello Sport**: ([http://www.gazzetta.it/speciali/risultati\\_classifiche/2013/calcio/seriea/calendario.shtml](http://www.gazzetta.it/speciali/risultati_classifiche/2013/calcio/seriea/calendario.shtml)).
- ROSA, EVENTI, RUOLI:** il risultato finale di ogni incontro dipende dal manifestarsi di 4 categorie di eventi: **1-** goal segnati dai giocatori schierati, **2-** autogoal, **3-** calci di rigore falliti (segna il portiere!), **4-** Tre difensori imbattuti (segna la difesa!). I calciatori per la creazione della formazione vengono prelevati dalla rosa di **18** + portieri che ogni fantamanager possiede in seguito alla propria campagna acquisti, cioè tutti i portieri di una squadra reale, 7 difensori, 7 centrocampisti e 4 attaccanti.
- INVIO FORMAZIONE:** la formazione deve essere inviata entro l'orario limite indicato dal sito di SportFantasy, generalmente al fischio d'inizio del 1° incontro del turno di campionato. La formazione va sempre data per intero a prescindere da anticipi e posticipi.
- FORMAZIONE NON PERVENUTA:** a inizio campionato e al termine del mercato di riparazione per ogni manager sarà a disposizione una propria "formazione d'ufficio", con tattica 4-4-2, da utilizzare in caso di impossibilità nel comunicare sul sito la propria formazione per quel turno. L'elenco delle 20 formazioni d'ufficio sarà sempre disponibile via sito (DOWNLOAD) in qualunque momento. Comunque termini la gara, al manager "reo della dimenticanza" verranno calcolati ZERO punti in classifica, mentre il suo avversario usufruirà del punteggio reale del match. Per ogni caso di recidiva per lo stesso manager verrà assegnato 1 punto di penalizzazione.
- PORTIERE:** ai fini di mercato, per portiere si intende l'intero gruppo portieri di una squadra. Nella formazione da schierare va però sempre indicato il portiere titolare e la sua riserva. Non faranno gioco i portieri rimasti in tribuna. Le reti subite in campionato non fanno gioco, mentre saranno calcolate come reti i rigori non subiti o le eventuali reti realizzate. Se un portiere viene espulso e il suo vice subentrato para un rigore, questo non viene considerato valido, mentre viene considerato come rete il rigore non subito da un calciatore non portiere di ruolo che viene schierato in porta per necessità!
- DIFESA:** il numero minimo dei difensori da schierare nella propria formazione è 3. Una difesa poi realizzerà una rete se la squadra di appartenenza di 3 dei difensori schierati resterà imbattuta nel campionato reale. La squadra del difensore della panchina farà gioco solo se uno dei titolari non gioca nemmeno 1 minuto. Ovvio che le 3 squadre in gioco devono essere diverse tra loro e che i 3 difensori in oggetto devono aver giocato almeno 1 minuto (altrimenti non esisterà la possibilità della realizzazione). NB. Non provocheranno reti al passivo i 3 difensori le cui squadre di appartenenza subiranno molte reti!
- SCHEMI DI GIOCO:** è possibile schierare solo formazioni con minimo 3 D, e massimo 3 A in casa e 2 A in trasferta.  
NB. È possibile schierare in un ruolo anche un calciatore di ruolo diverso, ma più difensivo, per cui un difensore potrà essere il sostituto di un Attaccante, ma un attaccante non potrà sostituire un Centrocampista. Risulta importante specificare bene i ruoli, poiché ad esempio un D schierato a C, verrà eventualmente sostituito dal panchinaro C e non da quello D.
- PANCHINA:** la panchina sarà rappresentata da: P - D - C - A. NB. Il giocatore che esce, ad es. al 39°, verrà sostituito dal 39° minuto **compreso**, dal suo panchinaro. Anche per la panchina è possibile l'inserimento di un calciatore più difensivo rispetto al ruolo occupato.
- CASI PARTICOLARI:**
  - SOSPESA o ANNULLATA e poi RIPETUTA dall'inizio: eventuali goal della partita di partenza non saranno computati. Fa fede il secondo tabellino.
  - SOSPESA e poi RIPRESA dal minuto dell'interruzione: a meno che la ripresa non avvenga entro le 48 ore, sarà considerato valido il tabellino della gara iniziale, mentre ai fini del gioco gli eventi della partita ripresa non saranno computati.
  - SOSPESA e non più rigiocata: il tabellino della partita è valido.
  - CONCLUSA, ma poi assegnata a TAVOLINO: il tabellino della partita è valido.
  - NON DISPUTATA e assegnata a TAVOLINO: non ci sarà alcun tabellino, per cui i calciatori verranno considerati tutti come assenti.
  - RINVIATA e poi recuperata dopo il mercato di riparazione: degli eventuali calciatori che si trovano a giocare 2 partite diverse della stessa giornata di campionato, verranno presi in considerazione solo i dati relativi alla sua 1° partita (anche se nella 1° il calciatore ha giocato un solo minuto mentre nella 2° ha realizzato una tripletta).
- GESTIONE DEI CASI DI PARITÀ IN CLASSIFICA:** in caso di parità di punti nella classifica finale: - **GOAL FATTI** - DIFFERENZA RETI - SCONTRI DIRETTI (reg. UEFA).
- MERCATO ESTIVO:** si svolge generalmente il giovedì o il venerdì precedente l'inizio del campionato di serie A, ma qualora la data di inizio del torneo ricada durante le vacanze di uno o più manager, questa viene fatta slittare di 1 o 2 settimane, assegnando poi lo 0-0 d'ufficio per tutti gli incontri dei turni non giocati. Non sarà possibile acquistare calciatori non ancora ingaggiati dalle reali società di serie A. Ogni manager, prima del mercato, conserverà 5 elementi della sua rosa del campionato precedente. I 5 saranno rappresentati da 1A, 2C e 2D (o 1D+1P) o peggio, cioè ruoli più difensivi. Per le conferme si fa riferimento ai ruoli dei calciatori nell'ultimo campionato, indipendentemente da quelli che poi verranno adottati nel campionato successivo, come stabiliti dal quotidiano ufficiale del gioco. Un calciatore è riconfermabile al massimo per 3 anni. I manager non potranno confermare i calciatori eccessivamente prolifici. Nello specifico, in riferimento all'ultimo campionato di Serie A giocato, non saranno confermabili: gli **ATTACCANTI** che hanno realizzato almeno 10 reti, i **CENTROCAMPISTI** che hanno realizzato almeno 6 reti e i **DIFENSORI** che hanno realizzato almeno 4 reti. Tali valori verranno dimezzati a 5-3-2 per i calciatori entrati in campionato nel periodo del mercato di riparazione. Sceglierà per primo il manager che nell'ultimo campionato abbia totalizzato il maggior punteggio sommando **goal fatti + goal subiti + (numero di propri calciatori diversi andati in rete x 3)**. NB. Vengono computati come calciatori diversi andati in rete anche quelli ottenuti in prestito, quelli poi ceduti, i **singoli portieri** e i **non goal su azione**. Non computati invece gli **autogoal a favore** e i **non goal per rigore fallito**. NB. Il **non goal** è la rete realizzata da un calciatore non schierato e quindi sprecata!  
**IMPORTANTE: non sarà possibile modificare alcuno dei 5 confermati una volta scaduta la data ultima per la comunicazione!**
- CALCIATORI PROTETTI:** dopo il giro numero 5 (al decimo calciatore in lista), ogni manager dovrà dichiarare quali saranno i suoi 5 calciatori da **PROTEGGERE** da eventuali cessioni clamorose o gravi infortuni. La regola ha la sua funzione nel cercare di salvare il campionato dei manager più sfortunati, che perdono ad es. il loro leader già nelle prime 2-3 giornate di campionato.  
In caso di **INFORTUNIO**, il **protetto** potrà venire sostituito **per 10 turni** (non meno) da un calciatore **PARI RUOLO** senza contratto fino a quel momento. I 10 turni non sono accorciabili, né allungabili, ma rinnovabili di altri 10 (se il calciatore infortunato non ha ancora ripreso a giocare!), e non risentiranno del mercato di febbraio (il calciatore torna nella lista dei liberi alla scadenza dei 10 turni, se non ulteriormente rinnovati, al rientro del calciatore originale ormai guarito). Nel Mercato di riparazione sarà possibile acquistare un calciatore che sta sostituendo un **protetto**, ma questo verrà poi ingaggiato solo al termine del ciclo di sostituzione. A fine campionato, il sostituto saluta la squadra e torna libero, mentre al manager rientra il calciatore originale, qualunque sia il suo stato fisico.  
In caso di **CESSIONE**, il fantamanager potrà (se vorrà) sostituire, con la formula del **prestito** fino al mercato di febbraio, un suo calciatore protetto

finito fuori campionato, con uno dei tanti **PARI RUOLO** che in questo periodo saranno giunti in serie A dalle serie minori (o dall'estero) o rimasti a spasso dopo il mercato estivo. Sceglierà per primo il fantamanager che per primo contatterà l'organizzatore, il quale non è tenuto a informare nessuno.

La carica di **PROTETTO** ha valore per l'intero campionato e non viene ereditata dal sostituto. NB. Se un calciatore utilizzato per una protezione (in prestito) viene improvvisamente ceduto in un altro campionato, il manager che lo perde ha la possibilità di sostituirlo con un altro calciatore fino al termine del periodo di sostituzione.

14. **LIMITI NEI PRESTITI:** non potranno essere utilizzati per i prestiti i calciatori arrivati in Serie A dalla mezzanotte del 31 dicembre fino al termine del "Reale mercato di riparazione" (31 gennaio). Tali calciatori entreranno in gioco solo se ingaggiati durante il Fantamercato di riparazione. Altro stop ai prestiti è previsto per gli ultimi 4 turni di campionato.
15. **MERCATO DI FEBBRAIO:** come data ufficiale viene stabilita quella del primo giorno utile di febbraio, prima del turno di campionato successivo. Ogni fantamanager rimetterà sul mercato i prestiti ottenuti nei mesi precedenti, riappropriandosi della rosa estiva, e quindi potrà (se vorrà) sostituire 1 o più elementi. NB. Vengono rimessi nel mercato anche i calciatori ingaggiati a sostituire i calciatori **PROTETTI** infortunati, anche se ancora non sono scaduti i 10 turni (tra l'altro, rinnovabili ulteriormente!): questi calciatori saranno acquistabili ma risulteranno disponibili per l'acquirente solo al termine del ciclo di sostituzione del calciatore infortunato. Sceglierà per primo il fantamanager la cui squadra ha meno segnato fino a quel momento, e così via a serpente. In caso di parità, sceglierà per primo il fantamanager peggio classificato. NB. Vengono computati anche i non-goal (goal realizzati da elementi della rosa non utilizzati per quella partita e rigori falliti), i goal dei sostituti dei protetti contro gli infortuni e i goal delle difese, mentre vengono scartati gli autogoal a favore, i goal dei giocatori partiti e dei sostituti di questi. Dal termine del mercato di febbraio in poi, tutti i calciatori che andranno via dal campionato di Serie A saranno **SOSTITUIBILI** fino a 4 turni dal termine.
16. **OPZIONI DALLA B:** al termine del campionato, tutti i manager saranno invitati a opzionare 1 calciatore proveniente dal Campionato di calcio di Serie B, da inserire nelle proprie liste, per eventualmente confermarlo nei 5 prima del mercato dell'anno successivo. Sceglierà per primo il manager **SESTO** classificato, poi il **SETTIMO**, l'**OTTAVO** e così via fino al **VENTESIMO**, quindi toccherà al **PRIMO**, al **SECONDO** e poi a scalare fino al **QUINTO**, che chiuderà il giro.
17. **EVENTI IMPREVISTI:** il regolamento qui descritto è frutto di anni di continuo aggiornamento per una costante ottimizzazione. Non si esclude, tuttavia, che possano comunque verificarsi altri eventi particolari non facilmente prevedibili, che pertanto non risulteranno gestiti. In tali casi, ci si rimetterà alle decisioni del Fantapresidente illuminato e dei suoi validi 3 collaboratori, che per il biennio 2013-2014 saranno rappresentati da: **Gino Amendola (GIBAUD)**, **Franco Cioffi (WWFC)** e **Alberto Vallefuoco (VALLEFIRE)**.

