

# 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/2014/calcio/seriea/calendario.shtml](http://www.gazzetta.it/speciali/risultati_classifiche/2014/calcio/seriea/calendario.shtml)). **Eventuali modifiche postume di tali eventi saranno valide esclusivamente se segnalate da un manager interessato a SportFantasy entro il calcio d'inizio della prima partita giocata del turno di campionato reale successivo.**
- ROSA, EVENTI, RUOLI:** il risultato finale di ogni incontro dipende dal manifestarsi di 5 categorie di eventi: **1-** goal segnati dai giocatori schierati, **2-** autogoal, **3-** calci di rigore falliti (segna il portiere!), **4-** squadre di appartenenza di tre difensori che subiscono al massimo 1 rete (segna la difesa!), **5-** portiere imbattuto. I calciatori per la creazione della formazione vengono prelevati dalla rosa di **20 +** portieri che ogni fantamanager possiede in seguito alla propria campagna acquisti, cioè tutti i portieri di una squadra reale, 8 difensori, 8 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:** per i calcoli verrà utilizzata l'ultima formazione inviata dal manager smemorato, rispettando il fattore campo (quindi l'ultima in casa o l'ultima in trasferta). 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, indipendentemente dal risultato finale.
- 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. **Per ottenere il bonus PORTA (porta inviolata) sarà necessario che almeno uno dei due portieri schierati nella formazione inviata entri in campo per almeno 1'.** Le reti subite in campionato non fanno gioco, mentre saranno calcolate come reti l'imbattibilità mantenuta dal portiere, 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. La difesa realizzerà una rete se la squadra di appartenenza di 3 dei difensori schierati subiranno al massimo 1 rete complessiva 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, minimo 1 A e massimo 3 A in casa e 2 A in trasferta.
- PANCHINA:** la panchina sarà rappresentata da 4 calciatori di ruolo diverso: P - D - C - A. Il giocatore che esce, ad es. al 39°, verrà sostituito dal 39° minuto **compreso** dal suo panchinaro.
- 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:** **il tabellino finale sarà la sommatoria dei tabellini dei due spezzoni giocati, con la possibilità che entrino nei calcoli anche più calciatori del previsto.**
  - 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 2014-2015:** 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 prima della chiusura del mercato reale, 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 peggio, cioè ruoli più difensivi. Per le conferme si farà riferimento ai nuovi ruoli indicati nelle pagine del Fantacalcio del quotidiano Gazzetta dello Sport. 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, i **DIFENSORI** che hanno realizzato almeno 4 reti e i **PORTIERI** che sono rimasti imbattuti per almeno 10 turni. Tali valori verranno dimezzati a 5-3-2 (non valido per i portieri!) per i calciatori entrati in campionato nel periodo del mercato di riparazione. Per il criterio di scelta, verrà eseguito un sorteggio in sede di mercato che sancirà le posizioni di ogni manager da 1 a 20. Il sorteggiato numero 1 dichiarerà la 1° scelta, quindi toccherà al numero 2 e così via fino al 20. Quest'ultimo sarà il 1° a partire per il secondo giro di scelte, quindi seguirà il 19°, poi il 18° e così via fino al 1°. Si proseguirà a serpente fino al completo ottenimento delle 20 rose finali. Per motivi organizzativi, il sorteggio sarà svolto prima del mercato alla presenza di almeno 11 manager.  
**IMPORTANTE: non sarà possibile modificare alcuno dei 5 confermati una volta scaduta la data ultima per la comunicazione (in genere tre giorni prima del mercato)!**
- CALCIATORI PROTETTI:** a fine mercato, ogni manager dovrà dichiarare quali saranno i suoi 2 attaccanti 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. uno dei propri leader già nelle prime 2-3 giornate di campionato. Il **protetto** potrà venire sostituito **per 5 turni** (non meno) da un altro attaccante senza contratto fino a quel momento. I 5 turni non sono accorciabili, né allungabili, ma rinnovabili di altri 5 (se il calciatore infortunato non ha ancora ripreso a giocare!). Nel Mercato di riparazione sarà possibile acquistare un calciatore che sta sostituendo un **protetto**, che verrà poi ingaggiato al termine del ciclo di sostituzione in corso (il manager che lo utilizzava per la sostituzione del proprio calciatore protetto sarà dunque costretto a cambiarlo!). A fine campionato, il sostituto saluta la squadra e torna libero, mentre al manager rientra il calciatore originale, qualunque sia il suo stato fisico.

La sostituzione avverrà quando il fantamanager interessato 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, fatto salvi eventuali prestiti per calciatori lungodegenti con precedente protezione in scadenza e il cui campionato è da considerarsi finito.
15. **MERCATO DI FEBBRAIO:** come data ufficiale viene stabilita quella del primo giorno utile di febbraio, prima del turno di campionato successivo.  
NB. Vengono rimessi nel mercato anche i calciatori ingaggiati a sostituire i calciatori PROTETTI, anche se ancora non sono scaduti i 5 turni: questi calciatori saranno acquistabili ma risulteranno disponibili per l'acquirente solo al termine dell'ultimo ciclo di sostituzione di un 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 degli eventuali sostituti di questi. **NB. Il sito Transfermarkt ([www.transfermarkt.it](http://www.transfermarkt.it)) fungerà da organo ufficiale per la condizione contrattuale di ogni singolo calciatore. A chiusura mercato sarà considerato ancora arruolato (e quindi mantenimento delle reti realizzate per il calcolo della posizione di scelta) un calciatore segnalato ancora sotto contratto con la squadra indicata dal sito. Viceversa un calciatore indicato come svincolato, in quanto ancora arruolabile da un'altra squadra di serie A, porrà una condizione al suo proprietario prima di iniziare il giro delle sostituzioni: conservazione in rosa (con mantenimento delle reti realizzate per il calcolo della posizione di scelta) o sostituzione al primo giro (con sottrazione delle reti realizzate)? 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. **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 2 collaboratori, che per il 2014-2015 saranno rappresentati da: Gino Amendola (GIBAUD) e Franco Cioffi (WWFC). Le elezioni per il rinnovo dei Consiglieri si svolgono ogni due anni.
17. **MONTEPREMI:** la quota di iscrizione per la Big League è pari a 60 euro. Ecco la suddivisione:
  - 1° classificato = 460
  - 2° classificato = 210
  - 3° classificato = 110
  - 4° classificato = 80
  - 5° classificato = 60
  - Dal 6° all'11° = 15
  - Dal 12° al 17° = 10
  - Dal 18° al 20° = 0