

## **Regolamento l'INCIUCIO 2019/2020**

Qui di seguito trovate le regole dell'Inciucio di A e B.

Ogni anno se necessario vengono modificate e aggiornate in base all'esperienze dell'anno precedente. Se per qualsiasi motivo in questo regolamento, sarà tralasciata (per errore o dimenticanza) qualche regola verrà prontamente integrata.

**N.B: LE REGOLE CHE SEGUONO SI INTENDONO ACCETTATE DA TUTTI I PARTECIPANTI E IN NESSUN CASO VERRANNO MODIFICATE A CAMPIONATO IN CORSO.**

Oggetto del gioco

Oggetto del gioco è la simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di Fanta Squadre, formate da veri calciatori del campionato italiano di serie A che si affrontano tra loro nel rispetto del seguente regolamento.

### **Come funziona**

E' la gestione (da Presidente e da Allenatore) di una società di calcio di fantasia composta da calciatori militanti nel campionato di serie A che in base alla loro prestazione ottengono un punteggio.

Questo punteggio è la somma di diversi fattori: voto in pagella, gol fatti e subiti, assist, ammonizioni ed espulsioni, rigori parati ed autoretì.

Il risultato delle partite è determinato dal punteggio che ottiene la squadra.

Il punteggio di una squadra si ottiene dalla somma dei punti ottenuti dagli 11 giocatori schierati titolari più bonus o penalità.

Per ogni partita è possibile scegliere oltre agli 11 titolari anche 12 riserve (un portiere obbligatorio) per la sostituzione di giocatori che non ottengono voto in pagella.

### **La lega**

La Lega **INCIUCIO** è composta da **20** Società divise in due distinti campionati, Serie A, Serie B. Il gestore del sito, è il responsabile della Lega e ha i seguenti compiti:

Coordinare le operazioni dell'asta iniziale.

Registrare le operazioni di scambi avvenuti il giorno dell'asta iniziale, e di quelli fino alla settimana successiva l'asta.

Acquisire e registrare le liste iniziali.

Comporre i calendari di Campionato, Coppa di Lega, Gran Premio/Top Manager

Acquisire e registrare settimanalmente le formazioni inviate.

Calcolare i risultati finali delle partite.

Comporre le classifiche.

Coordinare le operazioni dei mercati di riparazione.

Controllare e registrare eventuali scambi durante i mercati di riparazione fino alla settimana seguente.

Segnalare qualsiasi cambio di risultato derivante da modifiche sulle pagelle del quotidiano (GdS) e/o comunicato della Federcalcio Italiana.

Segnalare mancati invii formazioni multe e sottrazioni punti, dalle classifiche.

Far rispettare il regolamento.

### **Le Competizioni**

La lega **INCIUCIO**, per la stagione 2019/2020 svolgerà le seguenti competizioni:

**Campionato di Serie A**, 36 giornate in campo neutro dalla 3<sup>a</sup> alla 38<sup>a</sup> di Serie A Tim.

**Campionato di Serie B**, 36 giornate in campo neutro dalla 3<sup>a</sup> alla 38<sup>a</sup> di Serie A Tim.

**Coppa Italia:** Fase di qualificazione Ottavi con 5 gironi da 4 squadre con partite di andata e ritorno dove si qualificheranno ai quarti le prime due di ogni girone più le tre migliori terze tra tutti i 5 gironi degli ottavi creando così 3 gironi da 4 squadre.

Si prosegue con la qualificazione alle semifinali delle prime dei gironi dei quarti più la migliore seconda tra i tre gironi dei quarti.

Alla finale (partita secca) ovviamente accederanno le vincitrici delle semifinali dopo aver disputato gli incontri di andata e ritorno.

I criteri per le qualificazioni in caso di parità nei gironi degli ottavi saranno gli stessi dei campionati di A e B mentre per le migliori terze si seguiranno i seguenti criteri:

1 Punti; 2 Differenza reti; 3 Gol Fatti Totali; 4 Somma Totali Squadra.

I gironi degli ottavi prevedono squadre teste di serie così come segue:

Girone A - Nerone Sportivo (Vincitrice Scudetto);

Girone B – Malastrana (Vincitrice Serie B)

Girone C – Skrillex (Vincitrice Coppa Italia)

Girone D- Verdastro (Vincitrice Gran Premio)

Girone E- Team Broglio (Seconda Serie B)

Le altre squadre verranno sorteggiate in sede d'asta a completare i gironi rispettando 2 squadre di A e due di B per ogni girone.

**Super Coppa Italia:** Finale secca in campo neutro tra la vincitrice del campionato di serie A e la vincitrice della Coppa Italia della scorsa stagione. (Nerone Sportivo Vs Skrillex)

La finale si terrà in data ancora da stabilire.

**Gran Premio:** per determinare la squadra che sommerà più punti Magic in tutto il campionato dalla 3<sup>a</sup> alla 38<sup>a</sup> di Serie A Tim per un totale di 36 giornate.

**Top Manager:** per determinare l'allenatore che ha schierato la miglior formazione nell'arco di tutto il campionato dalla 3<sup>a</sup> alla 38<sup>a</sup> di Serie A Tim per un totale di 36 giornate.

**Shit Cup:** per determinare la squadra di merda della stagione.

**SfiGatto:** Nuovo premio che verrà assegnato alla squadra tra le 20, che avrà raccolto più palloni nella propria rete in tutte le 36 partite di campionato.

### **I campionati**

I campionati si articoleranno su 36 partite, a partire dalla 3<sup>a</sup> giornata di Serie A Tim fino alla 38<sup>a</sup> giornata della Serie A Tim.

### **La classifica dei campionati**

La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta.

La classifica sarà aggiornata settimanalmente e sarà resa nota sul sito.

La squadra prima classificata nella Serie A è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione dell'**INCIUCIO**

La squadra prima classificata di Serie B è semplicemente vincitrice della serie, ma per essere campioni deve vincere la Serie A.

Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra Campione in base alle seguenti disposizioni:

Parità tra due squadre:

La classifica verrà compilata in base alla seguente tabella:

Punti negli scontri diretti.

Differenza reti negli scontri diretti.

Goal fatti negli scontri diretti.

Differenza reti totali.

Goal fatti totali.

Somma totali punti Magic.

Media inglese.

Sorteggio

In caso di parità tra tre o più squadre:

In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre al termine del campionato si procede alla compilazione di una graduatoria detta (Classifica avulsa) fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:

Punti negli scontri diretti; Differenza reti negli scontri diretti; Goal fatti negli scontri diretti; Differenza reti totali; Goal fatti totali; Somma totali punti Magic; Media inglese; sorteggio.

Le stesse tabelle verranno applicate al torneo di Serie B.

In caso di parità tra le ultime in classifica, e quindi per determinare le ultime due che retrocedono, verranno applicate le stesse tabelle che vengono usate per i primi della classe.

### **La Coppa Italia**

La Coppa Italia si disputa, in contemporanea ai campionati ed è una competizione unica tra le serie.

Se gli scontri diretti finiscono in parità?

Può capitare che una partita a scontri diretti possa finire in parità, niente paura, il programma di gestione FCM gestisce questo problemino. Come?

Supplementari

FCM calcola per prima cosa i supplementari in questo modo:

FCM prende i voti del primo difensore, centrocampista e attaccante che avete schierato in panchina (sempre che non sia già un sostituto) ed in base alla seguente tabella, trasforma i punti in goal.

18 punti            1 goal

21 punti            2 goal

24 punti            3 goal

27 punti            4 goal

E così via di 3 punti in 3 punti.

Se anche i supplementari non decretassero una squadra vincitrice, si passa ai rigori.

Sul sito al momento di inviare la formazione per il ritorno di una partita di coppa o di una finale, c'è la possibilità di ordinare a piacimento i propri rigoristi che serviranno se la partita dovesse finire ai rigori. Il programma di gestione FCM opera in questa maniera:

Aggiudica un rigore effettuato in maniera positiva se il voto del giocatore è 6 o più di 6. Al contrario il rigore è fallito se il voto del giocatore è meno di 6.

Con questo metodo per ogni scontro diretto ci sarà sempre un vincitore.

Nel caso di parità (veramente quasi impossibile che accada) il programma effettuerà un sorteggio decretando la squadra vincitrice.

In alternativa al sorteggio, ci riserviamo tutti quanti di accordarsi sul da fare.

### **Il Gran Premio**

Il Gran Premio si disputa, contemporaneamente ai campionati ed è una competizione unica tra le serie. La classifica finale del Gran Premio verrà determinata dalla somma dei punti Magic ottenuti in tutte le 36 partite del torneo.

In caso di parità tra due o più squadre si userà la seguente tabella per decretare la squadra vincitrice:

Miglior punteggio di giornata conseguito da una squadra tra tutte le giornate disputate (36)

Miglior punteggio tra i peggiori punteggi conseguiti da una squadra tra tutte le giornate del torneo (36).

In caso di ulteriore parità, le squadre coinvolte si divideranno la posta.

Esempio 1:

La squadra 1 ha il suo miglior punteggio 87,5 La squadra 2 ha il suo miglior punteggio 84,0 Sarà la squadra 1 la vincitrice del Gran Premio. Esempio 2

La squadra 1 ha il suo peggior punteggio 47,5 La squadra 2 ha il suo peggior punteggio 56,0 Sarà la squadra 2 la vincitrice del Gran Premio. Super Coppa Italiana

**La Super Coppa Italiana** sarà disputata dalla vincente dello scorso campionato di Serie A contro la vincente della scorsa Coppa Italia.

L'incontro in campo neutro verrà disputato indicativamente alla 20a giornata di Serie A Tim. Verranno seguite le regole per gli scontri diretti in campo neutro come per la Coppa Italia.

### **Shit Cup**

E' la terza edizione della **Coppa Di Merda**, alla quale parteciperanno le 4 peggiori squadre che verranno eliminate nella fase dei gironi Ottavi della Coppa Italia.

La coppa verrà disputata in 2 giornate, e più precisamente nella 37a e 38a di Serie A Tim. Nella 37a giornata verranno effettuate le semifinali, tra la 17,19, e 18 20.

La finale la giocheranno le due perdenti delle semifinali.

Vince la coppa chi perde la finale.

### **Top Manager**

Si disputa, contemporaneamente al Gran Premio ed è una competizione unica tra le serie. La classifica finale del Top Manager verrà determinata dal sito dove inviamo le formazioni.

Il sito usa un programma interno creato alla perfezione, che calcola gli scarti dei voti ottenuti dalle formazioni inviate tenendo presente il numero dei voti ottenuti da ogni squadra e gli eventuali errori di

formazione.

Esempio:

La squadra 1 ha 20 voti validi e totalizza 78 pt., La squadra 2 ha 12 voti validi e totalizza gli stessi 78 pt. In questo caso è la squadra 1 a prevalere sulla squadra 2 per il semplice motivo che ha avuto più possibilità di sbagliare formazione avendo più giocatori che hanno preso il voto.

Un altro parametro che il sito utilizza è il fatto che un fantallenatore commetta degli errori di formazioni come l'esclusione di giocatori che fanno tanti punti.

In questo caso la squadra che si avvicina al massimo dei punti che potrebbe fare è la squadra che fa meno scarto e di conseguenza, è avvantaggiata sulle altre.

Il calcolo del top manager è dato da un plugin creato appositamente per il nostro sito, da programmatori esperti e appassionati di fantacalcio come noi, pertanto da parte mia non è assolutamente possibile modificarlo.

### **La società**

Ogni fantallenatore assegnerà un nome alla propria fantasquadra che potrà essere reale o di fantasia e se possibile cercherà di mantenerlo nel tempo per dare una certa continuità storica alla Lega.

Il numero di squadra, cioè quel numero di posizione nell'elenco delle squadre per stabilire la prima giornata e di conseguenza il calendario, verrà assegnato tramite sorteggio il giorno dell'asta.

Il capitale sociale di cui dispone ogni squadra per l'asta è fissato a 300 crediti. In nessun caso una squadra potrà spendere più di questo capitale.

Nel malaugurato caso che una società "sfiori" dai crediti permessi, si applicheranno le regole che troverete nel paragrafo "Asta"

### **La rosa (Quest'anno torna la rosa allargata)**

La rosa di tutte le squadre dovrà essere formata così come indicato nella tabella sottostante: N°3/4 portieri (anche di diverse squadre di serie A)

N°8/10 difensori

N°8/10 centrocampisti

N°6/8 attaccanti

L'importante è mantenersi tra i numeri minimi e massimi descritti sopra.

E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri.

Chiaramente un giocatore potrà fare parte di più fanta squadre ma appartenenti a Serie diverse.

### **La formazione**

Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 titolari in base alle seguenti disposizioni:

La formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori ad un massimo di 5, un minimo di 3 centrocampisti ad un massimo di 5 e da un minimo di 1 attaccante ad un massimo di 3.

Riserve e sostituzioni

E' consentito l'utilizzo di calciatori di riserva.

Ogni squadra può schierare in panchina sino ad un massimo di 12 giocatori di riserva:

1 portiere (obbligatorio) e 11 restanti giocatori di qualsiasi ruolo con ordinamento a piacere.

In caso di sostituzioni si inizia coprendo i pari ruolo a partire da portiere, difensori, centrocampisti e attaccanti.

Nel caso non ci fossero sostituti di pari ruolo, si potrà cambiare modulo tra quelli permessi, quindi sostituendo un ruolo da un ruolo diverso.

Le sostituzioni massime sono 3.

In caso di mancata sostituzione il voto d'ufficio sarà di 0 punti per tutti i ruoli.

I moduli

In base alle disposizioni di cui sopra le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli: 3-4-3 3-5-2

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

### **Il cambio modulo**

Nel caso non ci fossero sostituti di pari ruolo, si potrà cambiare modulo tra quelli permessi, quindi sostituendo un ruolo da un ruolo diverso.

Le sostituzioni massime sono 3.

In caso di mancata sostituzione il voto d'ufficio sarà di 0 punti per tutti i ruoli.

Esempio

Una squadra viene schierata con il seguente modulo: 3-4-3

Squadra titolare

Portiere 1

Difensore 1

Difensore 2

Difensore 3  
Centrocampista 1  
Centrocampista 2  
Centrocampista 3  
Centrocampista 4  
Attaccante 1  
Attaccante 2  
Attaccante 3 Panchina Portiere 2  
Difensore 4  
Attaccante 4  
Attaccante 5  
Attaccante 6  
Centrocampista 5  
Difensore 5  
Difensore 6  
Difensore 7  
Centrocampista 6  
Portiere 3  
Esempio

Ammettiamo il caso che nella formazione titolare, l'Attaccante 2 non prenda il voto, subentrerà il primo attaccante schierato in panchina "Attaccante 4"

Se però nessuno degli attaccanti in panchina prende il voto allora per completare la formazione subentrerà il primo giocatore di un'altro ruolo inserito in panchina a patto che si formi un modulo valido tra quelli consentiti. Nel nostro caso subentrerà il Difensore 4 componendo così il modulo 4-4-2.

Nel caso che neanche il Difensore 4 schierato in panchina prendesse il voto allora subentrerà il Centrocampista 5 formando così il modulo valido 3-5-2

Nel caso in cui un ruolo non venga coperto ne da titolari o panchinari e non si riesca neanche a cambiare modulo con un giocatore di un'altro ruolo, verrà applicata "La Riserva D'ufficio" che assegna 0 punti al ruolo vacante.

### **Comunicazione della formazione**

**10 minuti prima** dell'inizio, della prima partita di giornata di Serie A Tim.

L'invio formazioni è preferibile farlo dal sito, ma in caso si fosse impossibilitati, inviare una mail, [felicelocasto@gmail.com](mailto:felicelocasto@gmail.com) o un SMS al numero sotto.

Felix **3498944946**

Non si accettano messaggi inviati tramite WhatsApp, creano confusione e sono di difficile gestione.

### **3. Mancata comunicazione della formazione (Nuova Regola)**

Nel caso un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza di cui sopra, sarà considerata valida agli effetti della gara, sempre la formazione comunicata la settimana precedente.

La squadra che non invia la formazione non prenderà alcun punto in caso di pareggio o vittoria mentre alla squadra avversaria verranno attribuiti regolarmente i punti che riuscirà ad ottenere nella partita in questione dopo aver calcolato regolarmente il risultato tra le due formazioni schierate.

Il mancato invio implica una multa pari a **10 Euro, 1 punto** di penalizzazione sulla classifica di campionato, e **10 punti** di penalizzazione nel concorso a Gran Premio e in caso di Coppa Italia, **1 punto** in meno se la partita si gioca a gironi.

Per ogni mancato invio, verrà incrementata la multa di **10 Euro** e inserendo sempre gli stessi punti di penalità così come nel primo mancato invio. **(al 2° mancato invio la multa sarà di 20 euro, al 3° mancato invio di 30 euro e così via)**

**Il mancato invio della formazione alla prima giornata di campionato** verrà gestito come segue:

Non verrà inserita alcuna formazione dato che non ve n'è una precedente, quindi la squadra in questione perderà la partita 3 a 0 a tavolino.

Allo stesso tempo la squadra in questione non avrà nessun punto nel Gran Premio, e nel caso si disputasse anche la Coppa Italia, verrebbero tolti 10 punti se la competizione è impostata a G/P e la sconfitta 3 a 0 a tavolino se si trattasse di scontri diretti.

Un portiere in panchina è obbligatorio, e il mancato inserimento verrà gestito come segue:

Verrà inserito in panchina il primo portiere in ordine alfabetico non titolare presente in rosa e nel caso si rendesse necessario, verrà eliminato dalla panchina l'ultimo giocatore inserito se si dovesse superare quota 12

giocatori.

**NON SI ACCETTA ALCUN RECLAMO RIGUARDO IL MANCATO INVIO FORMAZIONE. FARA' FEDE L'ORARIO DELLA MAIL CHE IL SITO GENERA DURANTE L'INVIO O L'ORARIO DI EVENTUALI SMS.**

### **Modalità di calcolo**

L'esito cioè il risultato finale della gara, viene calcolato secondo le seguenti modalità:

Calcolo totale del giocatore Calcolo totale squadra

Il totale calciatore sarà dato dal voto assegnato dalla GdS e dai punti azione. Per punti azione si intendono i bonus/malus assegnati ai giocatori e cioè

<+ 5 punti per ogni gol realizzato dal Portiere, su azione/rigore o calcio piazzato.

+4,5 punti per ogni gol realizzato dal Difensore, su azione/rigore o calcio piazzato.

+4 punti per ogni gol realizzato dal Centrocampista, su azione/rigore o calcio piazzato.

+3 punti per ogni gol realizzato dall'Attaccante, su azione/rigore o calcio piazzato.

+3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere).

+1 punto per ogni assist effettuato.

-2 punti per ogni autogol.

-3 punti per un rigore sbagliato.

-1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).

-1 punto per ogni espulsione.

-0,5 punti per ogni ammonizione.

Il calcolo del totale squadra è dato dalla somma dei singoli Totali-Calciatore degli 11 che hanno partecipato alla gara.

Per determinare il risultato finale della gara vengono confrontati i Totali-Squadra delle due squadre in base alla seguente Tabella di Conversione e alle sue integrazioni.

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.

Meno di 66 punti	0 gol
Da 66 a 69,999 punti	1 gol
Da 70 a 73,999 punti	2 gol
Da 74 a 77,999 punti	3 goal
Da 78 a 81,999 punti	4 gol
Da 82 a 85,999 punti	5 gol e così via (ogni 4 punti un gol)

### **NOTA BENE:**

Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol.

### **Quotidiano ufficiale**

E' stabilito che il quotidiano ufficiale per quel che riguarda i voti e assist sia uno solo e più precisamente: GDS (Gazzetta dello Sport di Milano).

E' stabilito che per quanto riguarda assegnazione di gol e autogol sia: il Comunicato Ufficiale del Giudice Sportivo della Lega Professionisti.

E' stabilito che per quanto riguarda assegnazione di ammonizioni ed espulsioni sia: Il Comunicato Ufficiale del Giudice Sportivo della Lega Professionisti.

E' stabilito che per quanto riguarda gli eventuali anticipi o posticipi delle partite di serie A Tim sia: la Gazzetta Dello Sport di Milano il quotidiano di riferimento.

### **L'asta Iniziale**

**La rosa di tutte le squadre dovrà essere obbligatoriamente composta così come indicato nella tabella sottostante:**

Da un minimo di 3 ad un massimo di 4 portieri

Da un minimo di 8 ad un massimo di 10 difensori

Da un minimo di 8 ad un massimo di 10 centrocampisti

Da un minimo di 6 ad un massimo di 8 attaccanti

E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri.

Chiaramente un giocatore potrà fare parte di più fanta squadre ma appartenenti a serie diverse.

### **Procedimento**

Verrà eletto un "Battitore" che avrà il compito di dettare il tempo tra un rialzo ed un altro fino all'ultima offerta per il giocatore chiamato.

Ogni singola serie può decidere come effettuare la modalità di chiamata dei giocatori e cioè, fare la "chiamata libera" ovvero ogni presidente può chiamare un giocatore di qualsiasi ruolo, o effettuare la "chiamata classica" ovvero partendo dai portieri e seguire ruolo per ruolo fino agli attaccanti.

Il presidente campione dell'anno precedente effettua la prima chiamata. Si aggiudica il giocatore il presidente che offre più crediti

Il secondo presidente a chiamare sarà quello seduto alla sinistra del primo che ha chiamato e si continua così fino alla fine (senso orario).

Non è concesso saltare il proprio turno di chiamata. Non è concesso sfiorare dai crediti concessi (300)

**LA REGOLA FONDAMENTALE DELL'ASTA CONSISTE CHE OGNI CHIAMATA PARTA OBBLIGATORIAMENTE DA 1 CREDITO.**

Sarà il presidente di lega ad ufficializzare ogni singola asta nel rispetto del regolamento.

Caso particolare 1

Può succedere a fine asta che due presidenti si trovino con 1 credito ciascuno.

A questo punto il primo che chiama seguendo ovviamente il suo turno (in senso orario) si aggiudica il giocatore chiamato.

Caso particolare 2

Nel caso che due presidenti finissero con 2 crediti ciascuno, sarà il secondo presidente ad aggiudicarsi il giocatore.

Spiegazione:

Il presidente 1 effettua la chiamata con 1 credito essendo il suo turno. Se il secondo presidente rilancia a 2 crediti si aggiudicherà il giocatore chiamato.

Infatti il presidente 1 non ha crediti per superare l'offerta del presidente 2.

In caso di impossibilità a presenziare l'asta, è consentito farsi sostituire da un'altra persona, a patto che non faccia parte delle squadre già iscritte appartenenti a qualsiasi serie.

In caso di "Malaugurato" "Sforo" dei crediti concessi si applicherà la seguente regola:

Per ogni credito "Sforato" si pagherà una multa di 1 euro, 1 punto di penalizzazione in campionato, 10 punti di penalizzazione nel Gran Premio, e la "Decurtazione" dei giocatori più pagati fino ad arrivare a recuperare i crediti sfiorati. I buchi lasciati vuoti dagli eventuali giocatori decurtati, rimarranno tali fino al primo mercato di riparazione utile e potranno essere acquistati da tutte le squadre in sede d'asta o mercati di riparazione.

(Essendo valida la nuova regola delle rose allargate con un minimo ed un massimo di giocatori per ruolo, ogni presidente deve tempestivamente comunicare quando vuole fermarsi durante l'asta, così facendo non potrà più chiamare/rilanciare per i giocatori del ruolo corrente)

Scambi

Sono previsti gli scambi di giocatori tra squadre appartenenti alla stessa serie e solo con giocatori di pari ruolo.

Non sono previsti conguagli in crediti.

La durata degli scambi verrà protratta fino ad una settimana dopo la fine del mercato stesso, e stessa cosa dopo i mercati di riparazione, o da diverse disposizioni comunicate sul momento.

L'intenzione di scambio tra due squadre dovrà essere necessariamente notificata al gestore del sito tramite mail, SMS o messaggio WhatsApp.

A quel punto il gestore del sito, controllato che lo scambio rispetti le regole, ufficializzerà lo stesso inserendo i giocatori nelle nuove squadre.

Il non rispetto di tali regole invaliderà lo scambio.

### **Mercato di riparazione**

Ne verrà effettuato 1, a Gennaio /Febbraio 2020 dopo la chiusura del mercato di Serie A Tim.

Ad ogni squadra verrà concesso un bonus di **100 crediti** da sommare ad eventuali crediti avanzati nell'asta iniziale di settembre.

Procedimento

**Ogni squadra dovrà obbligatoriamente svincolare tutti i giocatori che desidera entro la data che verrà comunicata, presumibilmente qualche giorno prima della data fissata dell'asta.**

Ogni giocatore svincolato recupera metà dei crediti per eccesso spesi durante l'asta iniziale di settembre.

Esempio

La squadra "X" ha acquistato a settembre il giocatore "Y" spendendo 54 crediti, recupera al mercato di riparazione 27 crediti.

Esempio 2

La squadra "X" ha acquistato a settembre il giocatore "Y" spendendo 83 crediti, recupera al mercato di riparazione 42 crediti.

Giocatore comprato a "1"

Il giocatore comprato a 1 recupera 1 credito.

Il gestore del sito provvederà ad aggiornare gli svincoli e segnalarli sulla home del sito, per poi segnarli sulle schede di ogni squadra, in modo che tutti i presidenti possano venirne a conoscenza.

#### **Nell'asta....**

Inizia la chiamata il presidente della squadra ultima in classifica e chiama un giocatore iniziando dai portieri. Si proseguirà ruolo per ruolo fino ad arrivare agli attaccanti.

(Se tutti d'accordo si può effettuare la chiamata libera)

Nel mercato di riparazione esistono due tipi di giocatori acquistabili che di seguito definiremo in questo modo: "Giocatori liberi da contratto" cioè quei giocatori che non sono stati tesserati da nessuna squadra nell'asta di Settembre, e "Giocatori svincolati" cioè quei giocatori che vengono svincolati dalle squadre durante le fasi del mercato di riparazione.

Si aggiudica il giocatore il presidente che offre più crediti.

Il secondo presidente a chiamare sarà quello seduto alla sinistra del primo che ha chiamato e si continua così fino alla fine (senso orario).

Non è concesso saltare il proprio turno di chiamata, salvo che si sia completata la propria rosa.

Non è concesso sfiorare dai crediti concessi (100 + recupero da giocatori svincolati ed eventuale rimanenza dall'asta iniziale di settembre).

Nel malaugurato caso si dovesse "sfiorare" verranno applicate le stesse tegole dell'asta iniziale.

Al proprio turno di chiamata è possibile scegliere se chiamare un giocatore "Libero da contratto" o un giocatore precedentemente "Svincolato" da un'altra società.

Non è possibile chiamare o acquistare un giocatore svincolato dalla stessa società nella stessa sessione di mercato.

Sarà il presidente di lega ad ufficializzare ogni singola asta nel rispetto del regolamento.

**LA REGOLA FONDAMENTALE DELL'ASTA CONSISTE CHE OGNI CHIAMATA PARTA "OBBLIGATORIAMENTE" DA 1 CREDITO E OVVIAMENTE IMPLICA IL FATTO CHE DAL MOMENTO CHE UN PRESIDENTE CHIAMA UN GIOCATORE, E NON VI SONO RILANCI, IL PRESIDENTE CHE HA CHIAMATO SI AGGIUDICHERA "OBBLIGATORIAMENTE" IL GIOCATORE AL PREZZO DI 1 CREDITO.**

I casi particolari verranno gestiti come per l'asta di settembre.

#### **Promozioni e retrocessioni**

Si manterranno le regole dello scorso anno e cioè, due promozioni in serie A e due retrocessioni in Serie B.

#### **Iscrizioni e premi**

La quota di iscrizione è fissata a **100 Euro** e comprende tutte le competizioni in programma.

Per quanto riguarda i premi da assegnare ai partecipanti, con un budget di **2000 Euro** ricavati dalle tutte le iscrizioni, saranno così suddivisi:

#### **Serie A**

1° 400 2° 250 3° 150 4° 100

#### **Serie B**

1° 400 2° 250 3° 150 4° 100

#### **Coppa Italia**

1° 70 2° 30

#### **Gran Premio**

1° 70 2° 30

**(Il ricavato delle eventuali multe andrà per intero all'organizzatore e precisamente a Felice che deciderà, a sua discrezione, l'utilizzo.)**

**L'iscrizione va saldata entro e non oltre la sera dell'asta di settembre pena l'inserimento di una penalizzazione di 1 pt. In classifica di campionato per ogni settimana di ritardo.**