

# Fantaliga Valpolcevera

Regolamento Ufficiali e Stagione 2022/2023

**INDICE**

<b>Capitolo I - ORGANIZZAZIONE</b>	4
1. Iscrizione	4
2. Competizioni ufficiali	4
3. Calendari	4
<b>Capitolo II - PRIMO MERCATO</b>	5
1. Composizione delle rose	5
2. Ruoli dei giocatori	5
3. Acquisizione dei giocatori	5
4. Vendita dei giocatori	6
5. Assicurazione	6
6. Conclusione del mercato	6
7. Sanzioni e norme varie	7
<b>Capitolo III - FORMAZIONE</b>	8
1. Comunicazione	8
2. Modulo di gioco e panchina	8
<b>Capitolo IV - CONTEGGIO DEI PUNTI: FANTALIGA</b>	9
1. Riferimento e metodo di conteggio	9
2. Bonus e malus	9
3. Norme varie ed ambiguità	9
<b>Capitolo V - CONTEGGIO DEI PUNTI: COPPE</b>	11
1. Calcolo del risultato	11
2. Casi di parità	11
3. Tempi supplementari	11
4. Calci di rigore	12
5. Signora Media	12
<b>Capitolo VI - SECONDO MERCATO</b>	13
1. Svolgimento	13
2. La banca	13
3. Conclusione del mercato	13
4. Sanzioni e norme varie	13
<b>Capitolo VII - TERZO MERCATO</b>	15

# Fantaliga Valpolcevera

REGOLAMENTO UFFICIALE 2021/2022

---

1. Svolgimento.....	15
2. La banca.....	15
3. Conclusione del mercato.....	15
4. Sanzioni e norme varie.....	15
<b>Capitolo VIII - PAGAMENTO, MONEPREMI E SANZIONI .....</b>	<b>17</b>
1. Pagamento e montepremi.....	17
2. Mancata ufficializzazione della formazione .....	17
<b>CAPITOLO IX - NORME ULTERIORI .....</b>	<b>18</b>
1. Precisazioni sul conteggio dei punti.....	18
2. Crediti omaggio .....	18
3. Ventottesimo tesserato .....	18
4. Obblighi del vincitore della Coppa Scema.....	19
5. Talents scout .....	19
6. Osservazione del regolamento.....	19

## CAPITOLO I ORGANIZZAZIONE

### 1. ISCRIZIONE

- 1.1. Il numero massimo di società iscritte è fissato in dieci.
- 1.2. Hanno diritto di prelazione le società che hanno partecipato alla stagione precedente.
- 1.3. Non è possibile iscrivere una squadra con un nome uguale ad una esistente società di calcio professionistica italiana.
- 1.4. Il costo dell'iscrizione è fissato in €50.  
A questo importo andranno aggiunti/sottratti eventuali bonus/malus ed assicurazioni previsti dal regolamento.

### 2. COMPETIZIONI UFFICIALI

- 2.1. Fantaliga  
Competizione principale. Si svolge dalla prima all'ultima giornata di fantacampionato. Non prevede scontri diretti tra le società e tiene conto dell'effettivo andamento della squadra durante tutto il torneo.
- 2.2. Coppa Zena  
Viene disputata mediante un girone all'italiana con partite di andata e ritorno.
- 2.3. Coppa Italia  
Si svolge durante il girone di andata, con partite ad eliminazione diretta ed eventuali gironi preliminari di qualificazione. Tutte le gare si disputano in campo neutro.
- 2.4. Coppa di Lega  
Si svolge durante il girone di ritorno, con partite di andata e ritorno ad eliminazione diretta, con eventuali gironi preliminari di qualificazione che tengono conto del fattore campo.
- 2.5. Coppa Scema "Jorginho"  
Manifestazione al *contrario*. Si svolge come la tradizionale Coppa di Lega, ma la squadra che passa il turno (o conquista punti negli eventuali gironi di qualificazione) è quella che normalmente verrebbe eliminata o perderebbe l'incontro.  
I gironi preliminari si disputano in campo neutro.
- 2.6. Coppa Cena  
Partecipano a questa manifestazione le otto squadre meglio classificate nella FV precedente. Le gare (partita unica ad eliminazione diretta, con formula tipo tabellone di tennis) vengono disputate sul campo della squadra che si è classificata peggio nella passata stagione.  
La competizione ha luogo nelle prime tre giornate della stagione.  
La Signora Media è pronta a subentrare alla squadra eventualmente ritiratasi.  
Il vincitore si aggiudica un simpatico suppellettile tematico a sorpresa.

### 3. CALENDARI

- 3.1. La composizione e la schedulazione dei calendari viene ufficializzata ad inizio stagione, prima della conclusione del calciomercato.
- 3.2. I calendari vengono stabiliti sulla base del numero dei partecipanti e delle giornate a disposizione.

## CAPITOLO I I PRIMO MERCATO

### 1. COMPOSIZIONE DELLE ROSE

- 1.1. Il numero massimo di calciatori tesserabili è di 28 per ciascuna squadra.
- 1.2. Non vi è alcuna limitazione sul numero di giocatori stranieri tesserabili.
- 1.3. Non vi è alcuna distinzione fra calciatori comunitari ed extra-comunitari.

### 2. RUOLI DEI GIOCATORI

- 2.1. Il ruolo di ogni singolo giocatore è quello riportato nella lista ufficiale del sito gazzetta.it.
- 2.2. Non vi sono limitazioni riguardanti il numero di giocatori tesserabili per ogni singolo ruolo.
- 2.3. È possibile modificare il ruolo di un giocatore presente nella lista ufficiale solo prima dell'acquisto dello stesso e solo se tutti i presidenti sono d'accordo all'unanimità.
- 2.4. Il presidente che acquista un calciatore non presente nella lista ufficiale deve specificarne il nome esatto ed il ruolo.  
Naturalmente suddetto giocatore non può essere schierato fino a quando il suo nome non compare nella lista ufficiale.  
Se il giocatore in oggetto appare nella lista ufficiale con un ruolo diverso da quello per cui è stato acquistato, non può essere schierato (e quindi può essere riacquistato nel mercato seguente) a meno che non si siano preventivamente verificate le condizioni riportate all'articolo precedente.

### 3. ACQUISIZIONE DEI GIOCATORI

- 3.1. Ogni presidente dispone di 500 crediti (più eventuali bonus\risparmi della stagione precedente)
- 3.2. Tutti i giocatori partono da una base d'asta di zero crediti.
- 3.3. Il rilancio minimo è di 1 credito.
- 3.4. Il prezzo del cartellino di ogni giocatore viene determinato in seguito ad un'asta.  
Al termine di questa il calciatore viene acquistato dal migliore offerente.
- 3.5. Ogni presidente, a turno, ha l'obbligo di proporre il nome di un giocatore e di fare un'offerta per il suo acquisto, fino a quando non completa la propria rosa o dichiara ufficialmente di aver terminato il mercato.
- 3.6. Ad inizio mercato, escludendo dalla lista i giocatori fuori asta (giocatori primi classificati nella graduatoria talent scout – IX, 5 - od acquistati al buio – II, 3.10 -), viene sorteggiato un giocatore per squadra, tra quelli in rosa all'ultima giornata della precedente stagione.  
Ogni presidente ha la facoltà di confermare il proprio giocatore sorteggiato, pagandolo come da ultimo prezzo di mercato della stagione passata.  
In caso tale giocatore non venga confermato, il presidente può comunque decidere di sorteggiare un successivo ex-giocatore: se viene presa questa decisione, il nuovo giocatore sorteggiato dovrà obbligatoriamente essere tesserato al prezzo dell'anno precedente.
- 3.7. Sempre escludendo dalla lista i giocatori fuori asta (giocatori primi classificati nella graduatoria talent scout – IX, 5 - od acquistati al buio – II, 3.10 -) il presidente ha inoltre la possibilità di confermare un giocatore tra quelli in rosa all'ultima giornata della passata stagione al prezzo d'asta dell'anno precedente.  
Tale giocatore non può far parte della lista dei giocatori 'depennati' da parte degli altri presidenti (un giocatore scelto da parte di ogni presidente avversario) durante la precedente fantacena di fine anno. L'ultimo classificato potrà confermare anche un giocatore della squadra prima classificata (al posto del presidente vincitore, che non potrà confermare nessuno degli appartenenti a questa lista).
- 3.8. Ogni presidente ha inoltre la facoltà di confermare ulteriormente un massimo di tre giocatori della propria rosa della stagione passata che soddisfino queste condizioni:  
-) massimo un difensore

- ) massimo un centrocampista
- ) massimo un attaccante
- ) non possono essere scelti giocatori che sono stati depennati alla cena di fine stagione
- ) non possono essere scelti giocatori già confermati\sorteggiati l'anno precedente
- ) la spesa per l'acquisto di tali giocatori è la stessa pagata alla banca l'anno precedente ed in totale non può superare 30 crediti.

3.9. Dodici giocatori (in totale fra tutte le squadre) possono essere acquistati mediante le buste (offerte libere e segrete).

Ogni presidente può proporre al massimo due buste nel corso del mercato.

Ogni presidente, raccolte le offerte in busta chiusa per l'acquisto di un giocatore da sè stesso proposto, può escludere dall'asta una società partecipante.

Questa opzione è consentita solo prima di aprire le buste e solo una volta per ciascun presidente.

3.10. Tre giocatori vengono acquistati tramite un'asta al *buio*: il calciatore viene sorteggiato alla conclusione dell'asta.

Solamente per l'acquisto del terzo e ultimo giocatore al buio, verrà sorteggiato il ruolo prima dello svolgimento dell'asta.

I giocatori acquistati in questo modo, possono essere confermati la stagione successiva, prima dello svolgimento del calciomercato, qualora il presidente proprietario del cartellino decida di versare la medesima somma con cui ha vinto l'asta al buio l'anno precedente.

3.11. Ogni presidente ha la facoltà di proporre l'acquisto all'asta (o alle buste, se non ha già esaurito questa possibilità) di una coppia di giocatori, di ruolo diverso.

Le offerte devono essere di importo pari, in quanto il prezzo finale d'asta sarà attribuito a metà per ciascuno dei due giocatori.

Il presidente che ha proposto l'asta, raccolte le offerte in busta chiusa, può escludere l'offerta di un'altra società partecipante, solo se non ha già utilizzato in precedenza questa possibilità (vedi art III.3.9).

## 4. VENDITA DEI GIOCATORI

4.1. Prima di dar luogo alle aste del mercato iniziale, ogni presidente ha la facoltà di mettere in vendita i giocatori da lui confermati (casi appositamente previsti dal regolamento) tramite asta.

4.2. L'asta può avere come oggetto un solo calciatore alla volta.

4.3. I crediti ricavati sono utilizzabili nel corso del mercato.

## 5. ASSICURAZIONE

5.1. Ogni presidente ha la facoltà di poter assicurare un giocatore per ogni ruolo, fra quelli acquistati.

5.2. Il costo dell'assicurazione è equivalente al numero di crediti spesi per i giocatori prescelti, moltiplicato per € 0,10.

5.3. L'assicurazione consente al presidente di vendere il proprio giocatore assicurato alla banca durante il secondo od il terzo mercato e di poter riscuotere tutti i crediti spesi per l'acquisto di tale giocatore durante il primo mercato.

5.4. Il ricavo dei soldi spesi per le assicurazioni dei giocatori va a sommarsi al montepremi finale.

## 6. CONCLUSIONE DEL MERCATO

6.1. Al termine del primo mercato, quando tutte le rose sono complete, hanno inizio due giri di offerte di scambio.

Ogni presidente può formulare una proposta di scambio ad altro presidente (purché questa non contrasti con quanto previsto dal regolamento in merito al numero di giocatori tesserati e al tetto massimo di crediti a disposizione).

Il presidente che riceve la proposta può solo accettare o rifiutare.

Non sono ammesse contrattazioni od interventi di terzi.

6.2. Alla conclusione del mercato, ogni presidente deve versare l'importo di iscrizione.

# Fantaliga Valpolcevera

REGOLAMENTO UFFICIALE 2021/2022

---

- 6.3. Al termine del mercato, ogni presidente deve comunicare il numero di maglia (dal n°1 al n°28) corrispondente ad ogni proprio giocatore.  
In caso contrario, tali numeri verranno assegnati d'ufficio in modo casuale.

## 7. SANZIONI E NORME VARIE

- 7.1. Qualora un presidente superi erroneamente o appositamente i crediti posseduti, non può essere ritenuto valido il tesseramento del giocatore oggetto dello sfioramento (l'asta riprende a partire dall'offerta precedente).  
Come ulteriore penalità, tra i giocatori regolarmente tesserati, quello acquistato al costo maggiore da suddetto presidente non può essere schierato per i futuri cinque turni.
- 7.2. E' vietato, durante lo svolgimento del calciomercato, l'uso di sostanze stupefacenti che possano alterare il regolare svolgimento dello stesso.

## CAPITOLO III FORMAZIONE

### 1. COMUNICAZIONE

- 1.1. Ogni allenatore ha il dovere di comunicare la propria formazione titolare di undici giocatori precedentemente all'inizio del primo incontro della giornata a cui partecipa una squadra di serie A, di cui fa parte un proprio tesserato (indipendentemente dal fatto che tale giocatore sia squalificato, infortunato od altro).  
In caso di mancata comunicazione si vedano le sanzioni al Cap. VIII.2
- 1.2. L'allenatore ha inoltre facoltà di poter posticipare la comunicazione della formazione entro l'orario di inizio della partita successiva di cui fa parte un proprio tesserato, solo se comunica di non utilizzare i giocatori di cui al comma precedente, prima dell'inizio dell'incontro interessato.
- 1.3. In caso di dimenticanza o di impossibilità nel comunicare in modo tempestivo la formazione (come da obbligo dettagliato nell' art. III.1.1) viene automaticamente schierata la stessa formazione della giornata precedente.
- 1.4. Salvo evidenti ed inconfutabili prove, una formazione non è considerata valida se nessun altro presidente conferma la regolare comunicazione della stessa.
- 1.5. Se un presidente non comunica la propria formazione per cinque giornate (anche non consecutive), la sua iscrizione alla stagione successiva viene sottoposta alla inappellabile decisione degli altri presidenti.

### 2. MODULO DI GIOCO E PANCHINA

- 2.1. La Fantaliga Valpolcevera riconosce undici differenti moduli di gioco con cui schierare la propria formazione.
- 2.2. I moduli utilizzabili per schierare la propria formazione sono illustrati nella seguente tabella (P=n° portieri, D=n° difensori, C=n° centrocampisti, A=n° attaccanti):

Modulo	P	D	C	A
A	1	3	4	3
B	1	3	5	2
C	1	3	6	1
D	1	4	3	3
E	1	4	4	2
F	1	4	5	1
G	1	5	3	2
H	1	5	4	1
I	1	6	3	1
L	1	4	2	4
M	1	3	3	4

I moduli L e M possono essere utilizzati esclusivamente se almeno uno dei quattro giocatori schierati in attacco ha anche il ruolo di trequartista riportato nella lista della Gazzetta dello Sport.

- 2.3. Ciascun allenatore ha inoltre la possibilità di nominare una panchina di undici calciatori, senza distinzione, né limitazione di numero per ogni ruolo.
- 2.4. Il numero di calciatori stranieri utilizzabili non è soggetto a limitazione alcuna.



## CAPITOLO IV

### CONTEGGIO DEI PUNTI : FANTALIGA

#### 1. RIFERIMENTO E METODO DI CONTEGGIO

- 1.1. Il riferimento ufficiale per il conteggio dei punti è la redazione statistica del sito internet fantacalcio.it (ex fantagazzetta.com)
- 1.2. Il conteggio viene effettuato mediante sommatoria dei voti assegnati agli undici giocatori titolari.
- 1.3. Se un calciatore titolare non scende in campo è possibile sostituirlo con la prima riserva disponibile, purché il modulo di gioco sia presente tra quelli elencati nell'art. III.2.2.
- 1.4. L'ordine in cui vengono impiegate le eventuali riserve e' lo stesso in cui queste vengono comunicate al momento della formazione.
- 1.5. Nel caso che ad un giocatore di movimento (difensore, centrocampista od attaccante), pur essendo sceso in campo, non venga assegnato alcun voto (s.v.), si prospettano due possibilità per l'allenatore: assegnare al proprio giocatore 1 punto presenza oppure considerare il giocatore senza voto come se non fosse sceso in campo (con la conseguente sostituzione da parte della prima riserva disponibile, vedi art. 1.3).
- 1.6. Ad un portiere che disputa almeno 30' di gioco, ma che non riporta alcun voto (s.v.), viene assegnato un voto d'ufficio eguale a punti 6.  
Se non disputa i 30' di gioco, viene considerato allo stesso modo di un giocatore di movimento e quindi soggetto al procedimento descritto al punto precedente.

#### 2. BONUS E MALUS

- 2.1. A seconda del proprio ruolo, i calciatori autori di reti sono premiati con punti bonus da sommare ai singoli voti, come specificato di seguito:

ruolo	1° gol	2° gol	3° gol	4° gol	5° gol	...
Portiere	35	45	55	...	...	...
Difensore	5	6	7	8	9	...
Centrocampista	4	5	6	7	8	...
Attaccante	3	4	5	6	7	...

- 2.2. Ad ogni gol subito dal proprio portiere vengono sottratti dei punti come illustrato dalla tabella seguente:

1° gol	2° gol	3° gol	4° gol	5° gol	6° gol	7° gol	...
-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	...

- 2.3. I punti totalizzati dal singolo giocatore, variano a seconda che si verifichino uno o più avvenimenti come evidenziato di seguito:
  - autorete: -3 punti
  - calcio di rigore non realizzato: -3 punti
  - portiere che impedisce (con parata o deviazione) di realizzare direttamente un calcio di rigore: + 5 punti
  - ammonizione: -1 punto
  - espulsione: -3 punti
  - assist al compagno realizzatore di una rete: + 1 punto
- 2.4. Nel caso in cui un giocatore di movimento prenda posto - nella realtà - del proprio portiere, da quel momento egli sarà considerato a tutti gli effetti portiere (gol fatti, gol subiti, rigori parati, ecc...).
- 2.5. Ogni presidente ha la facoltà di nominare un capitano tra i suoi undici giocatori titolari.  
Se il voto di suddetto giocatore (bonus\malus esclusi) è superiore a 6, il voto aumenta di un punto.  
Se il voto di suddetto giocatore (bonus\malus esclusi) è inferiore a 6, il voto diminuisce di un punto.

#### 3. NORME VARIE ED AMBIGUITÀ

- 3.1. Se è stata ufficializzata una formazione titolare composta da meno di undici giocatori, questa verrà integrata dai giocatori della panchina possibilizzati a scendere in campo con il voto più sfavorevole.
- 3.2. Se viene ufficializzata una formazione con in distinta nel medesimo ruolo un giocatore p contemporaneamente ad un giocatore p1 (o comunque una qualsiasi situazione ambigua), ai fini del punteggio totale, nel caso che il giocatore della panchina venga chiamato a sostituire un giocatore titolare, viene data precedenza all'opzione più sfavorevole alla squadra in questione.

## Fantaliga Valpolcevera

---

REGOLAMENTO UFFICIALE 2021/2022

- 3.3. Al termine delle fantaliga, se due o più squadre concludono a pari punti al primo posto, per decretare il vincitore del torneo si utilizza il seguente criterio:  
tra le squadre prime classificate, vince la FV chi possiede la miglior differenza reti; in caso di ulteriore parità, si aggiudica la FV la squadra, tra le prime classificate, che ha totalizzato il punteggio di giornata più alto nel corso della stagione; in caso di ulteriore parità, conquista il titolo della FV la squadra che ha vinto la Coppa Scema.

## CAPITOLO V CONTEGGIO DEI PUNTI : COPPE

### 1. CALCOLO DEL RISULTATO

- 1.1. Il risultato finale di un incontro di coppa è determinato dal numero di reti segnate da ciascuna squadra.  
1.2. La corrispondenza tra i punti totalizzati da ogni squadra nella giornata di campionato ed i gol realizzati in una partita è la seguente:

fascia di punti	corrispondenza reti
00,0 - 52,0	-1 (una rete per l'avversario)
52,5 - 63,5	0
64,0 - 67,5	1 (se avversario totalizza meno di 60 punti)
68,0 - 71,5	1
72,0 - 75,5	2
76,0 - 79,5	3
80,0 - 83,5	4
84,0 - 87,5	5
88,0 - 91,5	6
92,5 - 95,5	7
96,5 - 99,5	8
...	...

- 1.3. La squadra che disputa l'incontro in casa beneficia di un bonus "fattore campo" di +3 punti da sommare a quelli regolarmente totalizzati.  
1.4. Se le somme totali dei punti delle due squadre avversarie (compreso il fattore campo) differiscono di soli 0,5 punti, anche se facenti parte di due fasce diverse (vedi tabella illustrata nel presente capitolo), l'incontro termina comunque in parità.  
In questo caso, il numero delle reti segnate è determinato dal punteggio della squadra che gioca fuori casa.

### 2. CASI DI PARITÀ

- 2.1. Se al termine di un girone di coppa, vi è parità fra due o più squadre, per stabilire l'ordine di graduatoria, si adottano nell'ordine come parametri i seguenti metodi di giudizio: classifica avulsa, scontri diretti, differenza reti, gol fatti, somma dei punti ottenuti nelle giornate interessate, punteggio più alto nelle giornate interessate, spareggio (se precedentemente pianificato), sorteggio.  
2.2. Se al termine di un confronto diretto (eliminazione o finale) con gara di andata e ritorno, le partite terminano con identico risultato hanno luogo i tempi supplementari (vedi Capitolo V.3).

### 3. TEMPI SUPPLEMENTARI

- 3.1. In caso si debbano disputare i tempi supplementari, ha inizio una nuova mini-partita a sé stante.  
3.2. Alla mini-partita dei tempi supplementari fanno parte solo un difensore, un centrocampista ed un attaccante ufficializzati da ogni presidente contestualmente alla consegna della propria formazione.  
3.3. In caso non vengano ufficializzati i tre giocatori per i tempi supplementari (come specificato al punto precedente) saranno considerati validi il difensore, il centrocampista e l'attaccante della propria rosa con il numero di maglia più basso.  
3.4. I punti totalizzati dai tre giocatori dei tempi supplementari vengono calcolati sulla base dei criteri espressi nel capitolo IV.  
3.5. La squadra che disputa in casa i tempi supplementari, beneficia di un bonus "fattore campo" corrispondente a punti uno.  
3.6. La somma dei punti (comprensivi dei bonus e dei malus) totalizzati da ogni mini-squadra, viene convertita in reti, come da seguente tabella:

fascia di punti	corrispondenza reti
00,0 - 17,5	0
18,0 - 20,5	1

# Fantaliga Valpolcevera

REGOLAMENTO UFFICIALI ALE 2021/2022

21,0 - 23,5	2
24,0 - 26,5	3
27,0 - 29,5	4
30,0 - 32,5	5
33,0 - 35,5	6
36,0 - 38,5	7
...	...

- 3.7. Se la differenza tra i punti totalizzati dalla due squadre è maggiore o uguale a punti 8, la squadra che ha totalizzato più punti si aggiudica comunque l'incontro.
- 3.8. Nel caso in cui i tempi supplementari non stabiliscano la squadra vincitrice, avranno luogo i calci di rigore (vedi Capitolo V.4).

## 4. CALCI DI RIGORE

- 4.1. Ogni allenatore deve ufficializzare, assieme alla propria formazione titolare, la lista degli undici rigoristi e l'ordine in cui batteranno i calci di rigore.
- 4.2. In caso non venga ufficializzata alcuna lista, sono considerati validi i primi undici giocatori della propria rosa, ordinati secondo il numero crescente di maglia.
- 4.3. Per determinare l'esito di ogni singola penalty, vengono esaminati i voti (solo il voto in pagella) dei primi cinque rigoristi: se il voto è uguale o superiore a 6, il rigore viene realizzato; se il voto è minore di 6, il rigore non viene realizzato.
- 4.4. Nel caso in cui nella lista dei rigoristi venga inserito un portiere giudicato s.v., il rigore si intende realizzato solo se questi ha disputato almeno 30' minuti di gioco.
- 4.5. In caso di parità dopo i primi cinque rigori, si procede con i rigori ad oltranza, considerando i restanti sei giocatori, nell'ordine in cui sono stati indicati.
- 4.6. In caso di ulteriore parità dopo gli undici rigori, i tiri ad oltranza continueranno tenendo conto dell'ordine con cui sono stati calciati i primi cinque rigori.
- 4.7. Nel caso in cui i calci di rigore non stabiliscano la squadra vincitrice, per stabilire la squadra vincente, si procederà ad un sorteggio.

## 5. SIGNORA MEDIA

- 5.1. Per la compilazione dei calendari di Coppa, in base al numero dei partecipanti, può rendersi necessaria la partecipazione straordinaria a una o più competizioni della Signora Media, il cui punteggio sarà ottenuto dalla media dei punteggi di giornata delle formazioni valide in Fantaliga, esclusa quella del suo avversario di turno.
- 5.2. Se un incontro a cui partecipa la Signora Media non si conclude nei tempi regolamentari, i giocatori utilizzati nei tempi supplementari (o negli eventuali calci di rigore) sono quelli (dichiarati o di ufficio) dalla società classificatasi al quinto posto in FV nella stagione precedente.  
In caso la squadra classificatasi al quinto posto in FV nella stagione precedente non sia più iscritta o stia disputando lei medesima la partita in questione contro la Signora Media, i giocatori utilizzati da quest'ultima sono quelli della società classificatasi al sesto posto in FV nella stagione precedente (e così a scalare).

## CAPITOLO VI SECONDO MERCATO

### 1. SVOLGIMENTO

- 1.1. Il secondo mercato si svolge dopo la 10' giornata di campionato.  
La data è scelta di comune accordo fra tutti i presidenti.
- 1.2. Ciascun presidente dispone di 25 crediti, più naturalmente quelli da lui risparmiati al termine del primo mercato.
- 1.3. La società ultima in classifica beneficia di 20 crediti aggiuntivi; la penultima in classifica beneficia di 18 crediti aggiuntivi e così via diminuendo progressivamente di 2 crediti per ogni posizione di classifica fino a 2 crediti per il primo in classifica (in competizione a dieci squadre).
- 1.4. Per l'acquisto di giocatori non tesserati nel precedente mercato si procede ad una normale asta.
- 1.5. I calciatori già tesserati possono essere venduti al miglior offerente, usati come merce di scambio o come risulta conveniente al presidente proprietario del cartellino.
- 1.6. Per quanto riguarda il ruolo dei giocatori nuovi tesserati, restano in vigore le regole espresse per il primo mercato (vedi capitolo II).
- 1.7. Tenendo presente la classifica in vigore al momento dell'ufficializzazione della data del secondo mercato, tutte le società, a coppie (primo-ultimo; secondo-penultimo, ecc...), devono scambiarsi obbligatoriamente almeno un giocatore (conguaglio di soldi ammesso). Tali giocatori devono essere comunicati all'inizio del mercato: in caso contrario (o di mancato accordo) verranno sorteggiati.  
In caso di numero di partecipanti dispari, la squadra di centro classifica non è obbligata ad effettuare alcun scambio.
- 1.8. Al termine del mercato il limite è di 28 calciatori.  
Tale rosa deve essere obbligatoriamente ufficializzata entro le ore 12:00 del giorno successivo a quello di svolgimento del mercato.

### 2. LA BANCA

- 2.1. Qualora un presidente, intenzionato a cedere un giocatore, non trovi alcun acquirente, ha la possibilità di vendere il sopraccitato giocatore alla *banca*, la quale gli versa una cifra corrispondente al valore dimezzato del cartellino stesso (approssimazione per difetto).
- 2.2. Solamente in caso di giocatori assicurati (vedi art. II.5), la banca rimborsa il prezzo integrale del cartellino.
- 2.3. Il calciatore divenuto proprietà della banca può essere acquistato in qualsiasi momento versando alla banca il nuovo prezzo di mercato (la metà del valore iniziale del cartellino, o la totalità del prezzo per i giocatori assicurati).
- 2.4. Se un calciatore di proprietà della banca è richiesto da più di un presidente, ha luogo una normale asta: il miglior offerente si aggiudica il cartellino in questione, versando alla banca la cifra di partenza, mentre paga al vecchio proprietario la differenza con cui ha superato le offerte avversarie.

### 3. CONCLUSIONE DEL MERCATO

- 3.1. Il mercato termina all'orario determinato in fase di inizio oppure anticipatamente, qualora vengano effettuati due giri consecutivi senza che vi siano state proposte da parte dei partecipanti.
- 3.2. Al termine del mercato, ogni presidente deve comunicare il numero di maglia (progressivo) dei nuovi giocatori acquistati.  
In caso contrario, tali numeri verranno assegnati d'ufficio in modo casuale.

### 4. SANZIONI E NORME VARIE

- 4.1. Se un presidente supera erroneamente o appositamente il tetto massimo dei crediti a propria disposizione, non può essere ritenuto valido il tesseramento del giocatore oggetto dello sforamento (l'asta riprende a partire dall'offerta precedente).

## Fantaliga Valpolcevera

REGOLAMENTO UFFICIALE 2021/2022

---

Come ulteriore penalità, tra i giocatori regolarmente tesserati, quello acquistato al prezzo più alto da suddetto presidente non può essere schierato per i futuri cinque turni.

4.2. Il presidente che effettua offerte più alte dei crediti a propria disposizione (anche se non si aggiudica l'asta), subisce un'ammenda di euro cinque per ogni credito millantato.

4.3. In caso un presidente acquisti un calciatore già tesserato da altra squadra e nessuno evidenzia l'errore entro 30 giorni, tale giocatore potrà essere utilizzato fino a fine stagione anche dal secondo proprietario (ma comunque non potrà in ogni modo essere riconfermato l'anno successivo).

Qualora il tesseramento venga contestato entro 30 giorni, il giocatore verrà rimosso dalla rosa, i crediti utilizzati per l'acquisto andranno perduti, e alla squadra proprietaria verranno azzerati i punteggi totalizzati da tale giocatore (permettendo ovviamente l'eventuale ingresso di un panchinaro), con il conseguente riconteggio dei punti.

4.4. E' vietato, durante lo svolgimento del mercato di riparazione, l'uso di sostanze stupefacenti che possano alterare il regolare svolgimento dello stesso.

## CAPITOLO VII TERZO MERCATO

### 1. SVOLGIMENTO

- 1.1. Il terzo mercato si svolge dopo la chiusura del mercato invernale di Serie A.  
La data è scelta di comune accordo fra tutti i presidenti.
- 1.2. Sono ammessi al terzo mercato tutti i presidenti che hanno precedentemente fornito una copia dello stemma della propria società.
- 1.3. Ciascun presidente dispone di 50 crediti, più naturalmente, i crediti risparmiati al termine del secondo mercato.
- 1.4. Il numero massimo di calciatori tesserati al termine del mercato è 28.  
La rosa deve essere obbligatoriamente ufficializzata entro le ore 12:00 del giorno successivo a quello di svolgimento del mercato.
- 1.5. Per l'acquisto di giocatori non tesserati nei precedenti mercati si procede ad una normale asta.
- 1.6. I calciatori già tesserati possono essere venduti al miglior offerente, usati come merce di scambio o come conveniente al presidente proprietario del cartellino.
- 1.7. Ogni presidente ha la possibilità di proporre l'acquisto di un giocatore svincolato, mediante le "buste" (offerte libere e segrete).  
Non vi sono limiti al numero di buste.

### 2. LA BANCA

- 2.1. Qualora un presidente, intenzionato a cedere un giocatore, non trovi alcun acquirente, ha la possibilità di vendere il sopraccitato giocatore alla banca, la quale gli versa una cifra corrispondente al valore dimezzato del cartellino stesso (approssimazione per difetto).
- 2.2. Solamente in caso di giocatori assicurati (vedi art. II.5), la banca rimborsa il prezzo integrale del cartellino.
- 2.3. Il calciatore divenuto proprietà della banca può essere acquistato in qualsiasi momento versando alla banca il nuovo prezzo di mercato (la metà del valore iniziale del cartellino, o la totalità del prezzo per i giocatori assicurati).
- 2.4. Se un calciatore di proprietà della banca è richiesto da più di un presidente, ha luogo una normale asta: il miglior offerente si aggiudica il cartellino in questione, versando alla banca la cifra di partenza, mentre paga al vecchio proprietario la differenza con cui ha superato le offerte avversarie.

### 3. CONCLUSIONE DEL MERCATO

- 3.1. Il mercato termina all'orario determinato in fase di inizio oppure anticipatamente, qualora vengano effettuati due giri consecutivi senza che vi siano state proposte da parte dei partecipanti.
- 3.2. Al termine del mercato, ogni presidente deve comunicare il numero di maglia (progressivo) dei nuovi giocatori acquistati.  
In caso contrario, tali numeri verranno assegnati d'ufficio in modo casuale.
- 3.3. I crediti risparmiati potranno essere utilizzati in aggiunta a quelli a disposizione nel primo mercato dell'anno successivo.  
Dal terzo mercato, non si potranno in ogni caso ricavare più di 50 crediti da utilizzare nel mercato successivo.

### 4. SANZIONI E NORME VARIE

- 4.1. Se un presidente supera erroneamente o appositamente il tetto massimo dei crediti a propria disposizione, non può essere ritenuto valido il tesseramento del giocatore oggetto dello sfioramento (l'asta riprende a partire dall'offerta precedente).  
Come ulteriore penalità, tra i giocatori regolarmente tesserati, quello acquistato al prezzo più alto da suddetto presidente non può essere schierato per i futuri cinque turni.
- 4.2. Il presidente che effettua offerte più alte dei crediti a propria disposizione (anche se non si aggiudica l'asta), subisce un'ammenda di euro cinque per ogni credito millantato.
- 4.3. In caso un presidente acquisti un calciatore già tesserato da altra squadra e nessuno evidenzia l'errore entro 60 giorni, tale giocatore potrà essere utilizzato fino a fine stagione anche dal secondo proprietario (ma

# Fantaliga Valpolcevera

---

REGOLAMENTO UFFICIALE 2021/2022

comunque non potrà in ogni modo essere riconfermato l'anno successivo).

Qualora il tesseramento venga contestato entro 60 giorni, il giocatore verrà rimosso dalla rosa, i crediti utilizzati per l'acquisto andranno perduti, e alla squadra proprietaria verranno azzerati i punteggi totalizzati da tale giocatore (permettendo ovviamente l'eventuale ingresso di un panchinaro), con il conseguente riconteggio dei punti.

- 4.4. E' vietato, durante lo svolgimento del mercato di riparazione, l'uso di sostanze stupefacenti che possano alterare il regolare svolgimento dello stesso.



## CAPITOLO VI I I

### PAGAMENTO, MONEPREMI E SANZIONI

#### 1. PAGAMENTO E MONTEPREMI

- 1.1. Il pagamento della quota di iscrizione è obbligatorio e deve essere effettuato in modo tempestivo.  
 1.2. Il montepremi viene ricavato dalla somma degli importi versati come richiesto al punto precedente.  
 A questa somma si aggiunge il ricavato di eventuali sanzioni (vedi art. VIII.2) od assicurazioni (art. II.5)  
 1.3. Al montepremi totale vengono sottratte le cifre riportate in tabella e destinate come segue:

€ 60 (indicativa)	spese acquisto coppe
€ 10 (indicativa)	eventuali spese iscrizione ai servizi del sito ufficiale
€ 15	vincitore coppa Italia
€ 15	vincitore coppa di Lega
€ 25	vincitore coppa Zena

- 1.4. Il montepremi restante viene suddiviso come segue:

Numero squadre iscritte alla FV	Fino a 7	8, 9 o 10
Quota spettante al 1' classificato	60%	55%
Quota spettante al 2' classificato	30%	25%
Quota spettante al 3' classificato	10%	15%
Quota spettante al 4' classificato	0%	5%

- 1.5. A margine della Fantaliga vi sono alcune ulteriori classifiche.  
 A fine campionato il presidente della società ultima classificata deve versare la somma stabilita al rispettivo presidente vincitore (è bene specificare che questi importi non vengono sottratti al montepremi conclusivo del torneo):
- 1.5.1. La squadra vincitrice del premio Iuliano (peggiore difesa) versa € 5 nelle casse della squadra vincitrice del premio Zoff (miglior difesa)  
 1.5.2. La squadra vincitrice del premio Raducioiu (peggiore attacco) versa € 5 nelle casse della squadra vincitrice del premio Al Jaber (miglior attacco)  
 1.5.3. La squadra che totalizza il minor punteggio di giornata versa € 5 nelle casse della squadra che totalizza il miglior punteggio di giornata  
 1.5.4. La squadra proprietaria del giocatore che al termine della stagione ha la svalorizzazione del cartellino maggiore, versa € 5 nelle casse della squadra proprietaria del giocatore che al termine della stagione ha la valorizzazione del cartellino maggiore

#### 2. MANCATA UFFICIALIZZAZIONE DELLA FORMAZIONE

- 2.1. Se una formazione viene valutata dalla maggioranza degli altri presidenti come la stessa già fornita in precedenza (esempio inoltro della medesima foto già fornita in passato), senza nessuna modifica/aggiornamento (es. una dicitura contenente il numero della giornata di riferimento), al presidente verranno decurtati 10 crediti tra quelli disponibili per il primo mercato della stagione successiva.  
 2.2. In ogni caso, se non viene comunicata la formazione in tempo utile, resta valida quella precedente (con decurtamento dei 10 crediti come sopra).

## CAPITOLO IX NORME ULTERIORI

### 1. PRECISAZIONI SUL CONTEGGIO DEI PUNTI

- 1.1. In caso di errori tipografici da parte del sito di riferimento ufficiale (es. erronea attribuzione di un gol) è comunque ritenuto valido ciò che è pubblicato sul sito stesso.
- 1.2. Nell'eventualità di omissioni di voti o di parti di essi, viene assegnato al giocatore interessato il voto politico di punti 6.
- 1.3. Solo in mancanza completa di una o più righe (es. ammonizioni, marcatori ecc.) può essere consultato il sito di riserva: [www.fantacalcioservice.it](http://www.fantacalcioservice.it)
- 1.4. In caso di prolungato malfunzionamento del sito ufficiale, il conteggio dei punti viene effettuato dai tabellini del sito di riserva.
- 1.5. In caso di partite rinviate o sospese, si attenderà il recupero della partita stessa per completare la classifica della Fantaliga.  
Per le coppe, invece, se una o più partite non potessero attendere il recupero dell'incontro rinvio, per ovvii motivi di calendario, i giocatori tesserati dalle squadre di serie A per l'incontro in questione saranno considerati con il voto uguale a punti sei.
- 1.6. In caso un giocatore dovesse giocare in due partite diverse della stessa giornata (cosiddetto caso *Recoba*), non è ritenuto valido il voto del secondo incontro, indipendentemente dalla sua presenza o meno nel primo incontro.
- 1.7. Nell'ambito del conteggio della peggior difesa, in caso non venga utilizzato nessuno dei portieri schierati in formazione, viene considerato subito un numero di reti superiore di una unità a quelle subite dal peggior portiere schierato nella medesima giornata dalle altre squadre.
- 1.8. Trascorsi sessanta giorni dalla pubblicazione dei punti sul sito ufficiale, i punteggi pubblicati non possono essere più contestati, con la conseguente prescrizione di un eventuale errore.  
Il ricorrente, avrà però l'obbligo di verificare e comunicare tutte le correzioni e di riconteggiare i nuovi risultati.  
In ogni caso, il termine ultimo per presentare ricorsi è 30 giorni dalla pubblicazione dei risultati dell'ultima giornata.

### 2. CREDITI OMAGGIO

- 2.1. Prima dell'inizio della stagione, ogni presidente può pronosticare quale sarà il podio finale della FV.  
Il presidente che indovina esattamente un pronostico totalizza 5 punti.  
Il presidente che indovina la squadra sul podio, ma sbaglia la posizione, ottiene 2 punti.  
Il vincitore guadagna 10 crediti 'omaggio' per il primo mercato della stagione successiva.  
In caso di più squadre a pari merito, i 10 crediti vengono distribuiti in parti uguali (approssimazione per difetto).
- 2.2. Il presidente proprietario del calciatore, il cui valore di fantamerco è aumentato maggiormente al termine della stagione rispetto all'inizio della stessa, riceve un bonus di tanti crediti pari all'incremento del suo valore.  
In caso di parità tra due calciatori, è prescelto il giocatore col prezzo di partenza minore.  
In caso di ulteriore parità, il bonus di crediti viene diviso in parti uguali.

### 3. VENTINOVESIMO TESSERATO

- 3.1. Contestualmente alla formazione della 30ª giornata di Fantaliga, ogni presidente può inviare una lista contenente i nominativi di dieci calciatori svincolati, specificando l'ordine di preferenza.  
Tenendo in considerazione la classifica in vigore alla 29ª giornata (eventuali turni non disputati o da recuperare non saranno conteggiati) e partendo dalla squadra peggio classificata, ogni società potrà tesserare a costo zero un 29° giocatore, scelto tra quelli comunicati nella propria lista ed ancora svincolati.
- 3.2. Tali giocatori non potranno in nessun modo essere riconfermati l'anno successivo, se non riacquistati dopo regolare asta od offerta alle buste (in nessun modo potranno quindi essere sorteggiati).
- 3.3. Non possono far parte della lista i giocatori svincolati al terzo mercato con un ricavo superiore ai 5 crediti.

# Fantaliga Valpolcevera

REGOLAMENTO UFFICIALE 2021/2022

- 3.4. La lista dei giocatori, che deve pervenire inderogabilmente entro l'inizio del primo incontro del 30' turno di Serie A può essere fornita mediante protezione (es. password).
  - 3.5. Il nuovo giocatore tesserato può essere utilizzato a partire dal 31' turno di Fantaliga.
4. OBBLIGHI DEL VINCITORE DELLA COPPA SCEMA
- 4.1. Il vincitore della Coppa Scema deve consegnare al termine del torneo una t-shirt, su cui gli altri partecipanti possono liberamente scrivere con pennarello indelebile un giudizio sul vincitore della Coppa. Tale maglietta deve essere indossata dal vincitore della Coppa Scema durante la cena di conclusione della Fantaliga (o in via del tutto eccezionale, durante lo svolgimento del primo mercato della stagione successiva).
  - 4.2. Il vincitore della Coppa Scema che non si attiene a quanto stabilito al punto precedente, viene punito con l'ammenda a fondo perso di € 5, detratti dal capitale utilizzabile nella successiva sessione del mercato.
  - 4.3. Il vincitore della Coppa Scema deve farsi carico di recuperare al domicilio il vincitore della Fantaliga per accompagnarlo alla fantacena di fine stagione e di riaccompagnarlo a casa al termine della serata.
5. TALENTS SCOUT
- 5.1. Al termine della stagione, i quattro calciatori (uno per ruolo) che hanno ottenuto la media voto migliore, possono essere confermati al mercato successivo dallo stesso presidente al medesimo prezzo dell'anno precedente.
  - 5.2. I giocatori che vengono inseriti nella lista dei confermabili devono avere due requisiti:
    - ) devono essere stati acquistati con singola spesa inferiore a 4 crediti
    - ) devono aver disputato almeno 10 partite in campionato
  - 5.3. In caso vi sia un ex-aequo fra due o più giocatori dello stesso ruolo, le discriminanti per decretare il vincitore sono, nell'ordine: maggior numero di presenze in fantaliga, minor prezzo di acquisto, minor età.
6. REGOLA DELLA CONIGLIETTA
- 6.1. Il presidente che schiererà il calciatore resosi autore del primo fanta-autogol della stagione (in caso di autorete nella stessa giornata farà fede il minuto in cui si è verificata l'autorete) sarà premiato con uno strip soft offerto dagli altri nove presidenti (alla spesa parteciperanno obbligatoriamente anche eventuali presidenti non presenti alla serata) in concomitanza del secondo mercato.
  - 6.2. Chi non declina ad inizio stagione di partecipare al premio del primo autogol, in caso di vittoria è obbligato a ricevere il premio e a partecipare alla cena di fine anno (di cui ha precedenza nel fissare la data). La penalità, in caso di mancata osservanza della norma, sono 30 punti nella FV della stagione successiva.
7. OSSERVAZIONE DEL REGOLAMENTO
- 7.1. Ogni presidente è obbligato a rispettare il regolamento vigente.
  - 7.2. Il presente regolamento non può subire alcuna variazione fino al termine della stagione in corso, se tale modifica non è sottoscritta all'unanimità da parte di tutti i presidenti.
  - 7.3. Le modifiche approntate al regolamento della stagione precedente, decise a Genova la sera del 6 giugno 2019, da parte dei presidenti:
    - Andrea (Ingorda FC)
    - Angelo (Real Gattone FC)
    - Danilo (Albateam FC)
    - Diego (Unione Sportiva Fearless)
    - Drġa (Quæxi Quæxi Superba Calcio)
    - Gian (Altamura Football Club)
    - Paolo (Griffons)sono da ritenersi valide a tutti gli effetti e l'inosservanza di tali cambiamenti non è giustificata.