

# REGOLAMENTO UFFICIALE "OLTRECALCIO NEW GENERATION" 2016 – 2017

## 1. ORGANIZZAZIONE, QUOTA PARTECIPAZIONE E PREMI

Gli organizzatori del Fantacalcio edizione 2016-2017 sono: Antonio, Mario e Simone. Il gestore del sito Oltrecalcio è Gianfranco. Numero squadre partecipanti: 10. Quota di partecipazione: 175€ per squadra, per il raggiungimento della somma finale di 1750€. I premi del fantacalcio saranno così suddivisi:

- **Classifica generale (gg 3 – 38): 1° classificato: 420€, 2° classificato: 270€, 3° classificato: 140€**
- **Premi settimanali (gg 3 – 38): per la squadra che realizza il maggior punteggio di giornata, premio settimanale di 15€**
- **Champions League Oltrecalcio (gg 13 – 20 & gg 21 – 24): 1° classificato: 120€; 2° classificato: 15€**
- **Europa League Oltrecalcio (gg 13 – 20 & gg 21 – 24): 1° classificato: 80€; 2° classificato: 5€**
- **Coppa Italia Oltrecalcio (gg 31 – 38): 1° classificato: 60€**

Le quote di partecipazione devono essere così obbligatoriamente consegnate:

- **75€ il giorno dell'asta**
- **50€ entro il giorno del mercato di novembre**
- **50€ entro il giorno del mercato di febbraio**

Gli organizzatori si occuperanno della custodia del montepremi, che verranno consegnati al termine del Fantacalcio. News, rose, e Coppe vengono pubblicati sul sito: <http://www.oltrecalcio.com> e sarà il mezzo ufficiale per decretare i responsi. Calendario, consegna formazioni e calcolo voti verranno gestiti dal software Leghe Fantagazzetta al link: <http://leghe.fantagazzetta.com/>, a cui è possibile accedere con un proprio account registrato su <http://www.fantagazzetta.com>.

## 2. SVOLGIMENTO ASTA INIZIALE

L'asta iniziale verrà svolta venerdì 09/09/2016 seguendo questo ordine dei ruoli: portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti. Per ogni ruolo viene estratta una lettera d'inizio asta e da quella si partirà seguendo la lista *Fantagazzetta* (per i portieri viene chiamato il portiere di ogni squadra che ha il costo maggiore). L'acquisto di un portiere include anche l'acquisto dei suoi 2° e 3°. Composizione rosa: **1 (squadra portieri) – 8 (D) – 8 (C) – 6 (A)**; la quota di partenza per l'asta è di 700 fantamilioni (fm) e non verranno aggiunti altri fm nel corso del campionato. La rimanenza sarà utilizzata per le aste successive. Il prezzo dell'asta di ogni calciatore partirà dal prezzo (arrotondato per difetto) riportato sulla lista Fantagazzetta aggiornata alle ore 17 del medesimo giorno dell'asta. Solo e solamente per gli attaccanti con valore inferiore a 11 l'asta partirà da 1 fm (per facilitare il completamento delle rose). Al termine di ogni ruolo verrà resa nota la rimanenza dei fm fino a quel momento di ogni squadra; ogni squadra è responsabile del calcolo della propria rimanenza in caso di sfioramento della quota di 700 fm. Se durante o la fine di un'asta per un calciatore una squadra offre più della sua rimanenza, di fatto sfiorando, ma ce ne si accorgerà in quello stesso momento (cioè prima di terminare un'asta successiva), l'offerta verrà annullata e sarà fatta una nuova asta a cui non potrà partecipare il fantallenatore che ha sballato; saranno ammesse a partecipare tutte le squadre che hanno posti liberi in rosa. Invece, se una squadra avrà sfiorato una volta concluse le rose oppure dopo aver battuto almeno un calciatore successivo, l'offerta (per il calciatore che ha provocato lo sfioramento dei 700 fm) verrà annullata e sarà fatta una nuova asta per quel calciatore a cui non potrà partecipare il fantallenatore che ha sballato; saranno ammesse a partecipare tutte le squadre anche quelle che hanno terminato la rosa. In quest'ultimo caso, si potrà rilanciare per il giocatore "sballato" anche oltre ai fantamilioni rimanenti, utilizzando i fantamilioni spesi per **UNO ED UN SOLO CALCIATORE** dello stesso ruolo già acquistati (che verrà comunicato ad eventuale asta vinta) oppure utilizzando solamente i fantamilioni rimanenti (l'importante è coprire l'offerta fatta!!). Nel caso in cui venga tolto un calciatore per acquistare il calciatore "sballato", verrà subito battuto e tutti possono partecipare (**TRANNE** il fantallenatore che ha sballato). Questo meccanismo andrà avanti fino a quando nessuno è interessato al calciatore battuto oppure se il calciatore viene acquistato solo utilizzando i fantamilioni rimanenti. Alla ripresa della lettura della lista saranno tutti riammessi a partecipare tranne coloro che avranno terminato la rosa. **L'ASTA TERMINERÀ SOLO QUANDO GLI ORGANIZZATORI AVRANNO VERIFICATO TUTTE LE RIMANENZE!!**

## 3. SVOLGIMENTO FANTAMERCATO

Le aste di fantamercato verranno svolte indiscutibilmente il sabato antecedente alle giornate **13 (19/11/2016)**, **23 (04/02/2016)** e **31 (08/04/2016) di Serie A** (sessioni di mercato ordinarie); nel caso in cui dovesse essere anticipata una o più partite prima del sabato, il mercato verrà comunque svolto nelle date su indicate ma i cambi varranno a partire dalla giornata successiva **a meno che non si decida**

**all'unanimità di anticipare il mercato;** si possono effettuare tagli tra i calciatori della propria rosa e i calciatori "liberi", scambi definitivi tra i calciatori della propria rosa e quelli di un'altra rosa (gli scambi possono coinvolgere solo i calciatori oppure calciatori più eventuali fantamilioni presi dalle rimanenze; inoltre il calciatore scambiato può essere venduto nella stessa sessione di mercato e verrà conteggiato come un taglio) e i prestiti stagionali (ovvero da una sessione di mercato alla successiva) tra i calciatori della propria rosa e quelli di un'altra rosa (scambi e prestiti non sono ammessi nella sessione di mercato della giornata 31); i calciatori prestati resteranno "congelati" nella rosa di destinazione: terminato il prestito torneranno nella loro rosa di appartenenza; gli scambi/prestiti possono essere effettuati in sede d'asta sia prima, durante oppure dopo lo svolgimento delle sessioni di mercato; si possono effettuare massimo 18 tagli e 6 scambi/prestiti distribuiti a piacimento nelle 3 sessioni, in qualsiasi ruolo della rosa. I calciatori acquistati non possono essere venduti/scambiati nella stessa sessione di mercato. Le sessioni verranno svolte alle ore 15 al Bar BlueMoon (con avviso non obbligatori da parte degli organizzatori o dei partecipanti) e sono ammessi 15 minuti di ritardo, dopodiché si inizierà; la squadra che arriverà oltre i 15 minuti sarà ammessa a partecipare all'asta a partire dalla successiva lettura dopo il suo arrivo. In caso di impossibilità a partecipare alla sessione di mercato è concesso fare quanto segue, se e solo se verrà comunicata l'assenza all'organizzazione entro le ore 13 del giorno della sessione di mercato (es. entro le 13 del sabato!!); entro la stessa ora e giorno la squadra impossibilitata dovrà inviare una e-mail per ogni calciatore a cui vuole partecipare all'asta all'indirizzo [pacitto.antonio@gmail.com](mailto:pacitto.antonio@gmail.com), per un massimo dei tagli rimanenti; le e-mail devono avere come oggetto il nome dei calciatori (resi noti prima di iniziare la sessione di mercato) e come messaggio la relativa offerta (resa nota solo alla fine dell'asta per quel calciatore). Per le offerte via e-mail è possibile offrire complessivamente la rimanenza anche ripartendola. Di fianco ogni offerta vi sarà il nome del calciatore da tagliare (necessariamente dello stesso ruolo); se l'offerta non dovesse essere sufficiente c'è la possibilità di impegnare un calciatore (sempre dello stesso ruolo) e inserire l'offerta massima che si vuole fare. Se la rimanenza di una squadra è zero, potrà offrire solo la cifra spesa per l'eventuale calciatore da tagliare al suo posto. Se non ci sono altri offerenti per i calciatori indicati nelle e-mail, quei calciatori vengono pagati al prezzo fantagazzetta anche se l'offerta per loro fatta era superiore. Svolgimento: finita l'asta tra le squadre presenti fisicamente in sede d'asta, la squadra vincitrice deciderà se fare un ultimo rilancio per cercare di superare l'offerta via e-mail (qualora fosse ovviamente superiore) o no; solo se le offerte indicate nelle e-mail supereranno le offerte massime dei partecipanti alla sessione di mercato, l'asta sarà vinta e il calciatore è acquistato, altrimenti sarà un nulla di fatto. In caso di parità di offerte tra offerente fisico e offerente via e-mail vincerà l'asta l'offerente fisico. In caso di parità di offerte tra due offerenti via e-mail vincerà l'asta la squadra che ha fatto prima l'offerta (orario dell'e-mail). Se in sede d'asta qualche squadra si dichiara non interessata a partecipare all'asta di uno o più calciatori in oggetto e-mail dell'offerente, condurrà essa l'asta, offrendo come cifra massima quella indicata nella relativa e-mail, che ovviamente non sarà nota. Non sono ammesse aste in modalità audio/videoconferenze se non per casi estremi, che verranno comunque valutati e decisi dall'organizzazione.

**Svolgimento dell'asta di fantamercato:** viene estratto il ruolo da cui iniziare tra portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti; per ogni ruolo viene estratta una lettera d'inizio asta e da quella si partirà seguendo la lista Fantagazzetta (per i portieri viene chiamato il portiere di ogni squadra che ha il costo maggiore); l'asta partirà da prezzo indicato sulla lista Fantagazzetta aggiornata alle 12 del giorno stesso dell'asta. Se al termine del primo giro d'asta ci saranno squadre che dovranno completare il mercato in quel ruolo ci sarà un'ulteriore lettura dello stesso (partendo dalla lettera estratta precedentemente). Dopo la seconda lettura, non sarà più possibile effettuare una terza lettura e quindi acquistare calciatori in quel ruolo. Un calciatore acquistato/venduto non può essere rivenduto/riacquistato dalla stessa squadra nella stessa sessione di mercato; tuttavia, un calciatore venduto verrà immediatamente "chiamato" e rimesso all'asta in modo che possa essere acquistato dalle altre squadre, eccetto che nell'ultima sessione di mercato (giornata 31), dove il calciatore tagliato viene eliminato dal gioco. Negli scambi il totale dei fm a disposizione rimane invariato; nei tagli si fa la differenza tra i fm pagati per il calciatore "tagliato" e quelli pagati per il calciatore acquistato; per fare il taglio si fa l'asta coi fm rimasti (se vi sono altre squadre interessate), altrimenti il calciatore viene preso a prezzo Fantagazzetta (si effettua prima acquisto, poi cessione). E' possibile partecipare ad un'asta per un calciatore aggiungendo ai fm rimasti i fm derivanti dall' "impegno" di uno ed un solo altro calciatore il quale verrà scritto su un foglio (per rimanere nell'anonimato) e posto al centro del tavolo. In caso di vittoria dell'asta, il fantallenatore potrà decidere se tagliare il giocatore scritto sul foglio oppure se tagliare un altro giocatore pagato meno (**IL COSTO DEL GIOCATORE SCRITTO SUL FOGLIO PIU' L'EVENTUALE RESTO RAPPRESENTANO IL TETTO MASSIMO DI SPESA**); nel caso di sconfitta dell'asta tutto rimarrà invariato e il fantallenatore avrà la facoltà di rimuovere il foglio con scritto in incognito il nome del calciatore impegnato. E' anche possibile impegnare un calciatore di un ruolo per il quale sia già stato fatto il mercato<sup>1</sup>, secondo il principio appena citato. Nel caso in cui un calciatore lasci per qualsiasi motivo la Serie A, la sostituzione dello stesso non è considerata un taglio, a patto che tale calciatore non sia più presente sulla lista Fantagazzetta in uso il giorno dell'asta. Ogni squadra si obbliga a non rivelare, non chiedere e non suggerire operazioni di mercato, pena l'esclusione dalla sessione di mercato della squadra.

Se durante o la fine di un'asta per un calciatore una squadra offre più della sua rimanenza, di fatto sforando, ma ce ne si accorgerà in quello stesso momento (cioè prima di terminare l'asta successiva), l'offerta verrà annullata e sarà fatta una nuova asta a cui non potrà partecipare il fantallenatore che ha sballato (il fantallenatore che avrà sballato dovrà riprendere in rosa il calciatore che avrebbe tagliato); saranno ammesse a partecipare tutte le squadre che hanno tagli a disposizione. Invece, se una squadra avrà sforato una volta concluso il mercato oppure dopo aver battuto almeno un calciatore successivo, l'offerta (per il calciatore che ha provocato lo sfioramento della

<sup>1</sup> Es.: si suppone che esca il seguente ordine dei ruoli per lo svolgimento dell'asta: centrocampisti, attaccanti, difensori e portieri. Una volta fatto il mercato dei centrocampisti si passa agli attaccanti. A questo punto, una squadra X può impegnare un centrocampista e, se vince l'asta, prende l'attaccante al posto di un altro già in rosa, e taglia il centrocampista impegnato. Dovrà quindi sostituire immediatamente il centrocampista con uno libero, pagandolo al prezzo di lista Fantagazzetta. Il centrocampista tagliato andrà subito all'asta, a cui potranno partecipare tutte le squadre che hanno ancora tagli da effettuare, tranne la squadra X che ha fatto il taglio. Se la squadra X, dopo aver impegnato il centrocampista, non riesce a comprare un sostituto dalla lista Fantagazzetta perché non ha fm sufficienti, l'asta appena conclusa per l'attaccante viene azzerata, rifatta, ma la squadra X ne sarà esclusa.

rimanenza) verrà annullata e sarà fatta una nuova asta per quel calciatore a cui non potrà partecipare il fantallenatore che ha sballato; saranno ammesse a partecipare tutte le squadre anche quelle che hanno terminato i tagli massimi consentiti (18). In quest'ultimo caso, si potrà rilanciare per il giocatore "sballato" anche oltre ai fantamilioni rimanenti, utilizzando i fantamilioni spesi per **uno ed uno solo dei calciatori dello stesso ruolo già acquistati (che verrà comunicato ad eventuale asta vinta) (l'importante è coprire l'offerta fatta!!)**. Il calciatore tolto per acquistare il calciatore "sballato", verrà subito battuto e tutti possono partecipare (**TRANNE** il fantallenatore che ha sballato). Questo meccanismo andrà avanti fino a quando nessuno è interessato al calciatore battuto oppure se il calciatore viene acquistato solo utilizzando i fantamilioni rimanenti. Il fantallenatore che ha sballato riprende il calciatore tolto per fare posto a quello acquistato e che ha provocato lo sfioramento. Se è già stato acquistato, il fantallenatore dovrà colmare il vuoto lasciato nella rosa acquistando un calciatore una volta terminato il meccanismo sopra descritto). **L'ASTA TERMINERÀ SOLO QUANDO GLI ORGANIZZATORI AVRANNO VERIFICATO TUTTE LE RIMANENZE!!**

L'asta si farà sui soli calciatori presenti in quel momento sulla lista Fantagazzetta. Nel caso in cui una squadra faccia più tagli di quelli consentiti, gli verrà sottratto l'ultimo calciatore acquistato.

#### 4. CONSEGNA DELLE FORMAZIONI

Le formazioni devono essere consegnate entro 1 ora prima del fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente, anche in caso di anticipo o rinvio della stessa<sup>2</sup> tramite il software Leghe Fantagazzetta al link: <http://leghe.fantagazzetta.com/>, a cui è possibile accedere con un proprio account registrato su <http://www.fantagazzetta.com>. Se un giocatore è impossibilitato a consegnare la formazione per motivi personali, può inviarla via sms/whatsapp (al gruppo) e si accerterà dell'avvenuta ricezione. Gli organizzatori provvederanno a ricopiarla nell'applicazione di Fantagazzetta. A valle della consegna di una formazione e sempre nell'ora che precede il primo fischio d'inizio, è possibile fare "sostituzioni volanti" via sms/whatsapp (es. invertire due calciatori); le modifiche saranno applicate dall'organizzazione quando loro possibile. Nel caso di formazioni non consegnate, nell'ora antecedente al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente oppure nel caso di formazioni consegnate via sms/whatsapp con irregolarità (calciatori squalificati schierati titolari, calciatori ripetuti o panchinari mancanti) gli organizzatori (o i "diretti interessati" allo scontro) si impegnano a consegnare per loro la formazione. Per "diretti interessati" si intendono coloro che più sono vicini in classifica all'avversario del giocatore che non ha consegnato la formazione o che l'ha consegnata con irregolarità; in particolare, varrà in ordine la formazione consegnata dal giocatore che più è vicino all'avversario del giocatore che non ha consegnato la formazione o che l'ha consegnata con irregolarità e poi via via le altre. In caso di errori nel "ricopio" della formazione pervenuta via sms, varrà la formazione scritta nell'sms che gli organizzatori si impegnano a non cancellare dal telefonino. Se la formazione non venisse consegnata dagli organizzatori entro l'ora antecedente al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente, varrà la formazione della settimana precedente. Se una squadra si accorgesse, entro l'ora antecedente al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente, della mancata consegna di una formazione, può contattare gli organizzatori o i "diretti interessati" e segnalarlo. La squadra che non consegna la formazione o che la consegna con irregolarità è esclusa dal premio settimanale. Si precisa che gli organizzatori non sono obbligati a consegnare una formazione di una squadra; si impegnano, altresì, ad utilizzare la stessa attenzione con tutte le squadre partecipanti. E' possibile fare una sola formazione per campionato e coppa. La formazione consegnata deve includere tutta rosa, nessuno escluso, solo per i portieri è possibile indicare o il nome della squadra o il nome dei portieri (scrivere 2° o 3° portiere viene considerato valido). L'ordine di schieramento della panchina determinerà i calciatori che entreranno al posto di un titolare che non prende voto. Si possono effettuare un massimo di tre sostituzioni in qualsiasi ruolo + quella del portiere (che verrà gestita manualmente dagli organizzatori). Nel caso in cui, per il modulo schierato, giocassero meno calciatori di quelli previsti nel proprio ruolo avverrà un cambio di modulo a seconda del primo calciatore schierato in panchina. I moduli di riconversione possono essere solo: 541-532-451-442-433-352-343. Solo nel caso in cui in un ruolo saranno disponibili meno calciatori di quelli minimi previsti per lo stesso, si correrà il rischio di giocare in meno di 10<sup>3</sup>.

#### 5. REGOLAMENTO DELLE PARTITE

Per l'assegnazione dei goal, dei voti e dei bonus/malus si terrà conto di quelli assegnati dalla "Redazione Napoli", reperibili dal sito <http://www.fantagazzetta.com>. Passata la settimana della giornata corrente, i risultati rimarranno quelli calcolati dal software Leghe Fantagazzetta; tutte le squadre sono invitate a controllare i loro voti personalmente e a denunciare all'organizzazione eventuali errori.

2

Es.: se la prima partita è prevista il sabato alle 18, la formazione va consegnata entro le ore 17 di sabato; se tale partita venisse già rinviata prima delle ore 17 di sabato, la formazione va consegnata entro 1 ora prima dell'inizio della partita; se tale partita venisse rinviata dopo le ore 18 di sabato, ovvero dopo la consegna già avvenuta delle formazioni, la formazione valida resterà quella consegnata; se tale partita venisse anticipata al giovedì alle 20, la formazione va consegnata entro le 19 del giovedì. Il punto di riferimento per un anticipo/rinvio è riferito alle ore 15 della domenica, come previsto dalla FIGC.

3

Es.: se si schiera una formazione con tattica 433 con i panchinari così schierati in ordine: 3 attaccanti, 2 difensori, 3 centrocampisti; se non gioca uno dei 3 attaccanti titolari e nessuno dei 3 attaccanti in panchina, subentra il primo difensore e la tattica diventerà un 532; se invece non giocano 2 dei 3 attaccanti titolari e nessuno dei 3 attaccanti in panchina, subentra il primo difensore e il primo centrocampista e la tattica diventa un 442 (non entra il secondo difensore altrimenti la tattica dovrebbe essere un 631, che non è ammessa).

Assegnazione dei punti in classifica generale:

- **Al di sotto di 66 pts pareggio**
- **Al di sopra di 66 pts scatta la vittoria facendo un punteggio di 3,5 pts superiore all'avversario**<sup>4</sup>

In classifica generale varranno in ordine i seguenti criteri:

- Punti realizzati in classifica generale**
- In caso di parità: somma punti complessivi realizzati dall'inizio del fantacalcio**
- In caso di ulteriore parità: punti realizzati in classifica generale in classifica avulsa: 3pt vittoria, 1pt pareggio**
- In caso di ulteriore parità: sorteggio**

In caso di partite anticipate (di 48 ore rispetto alle ore 15 della domenica), la formazione deve essere consegnata come al punto 6; in caso di partite rinviate o sospese (ovvero interrotte dopo il fischio d'inizio) in data da destinarsi che eccede la giornata corrente, tali partite e le relative formazioni consegnate vengono momentaneamente "congelate" in attesa del recupero delle stesse. Se i calciatori "congelati" non dovessero giocare il recupero per qualche motivo, varranno le regole generali di sostituzione (massimo 3) e di eventuale cambio modulo; i calciatori "congelati" che erano squalificati nelle partite rinviate, se il giorno del recupero giocheranno, verrà preso il loro voto effettivo (in quanto salteranno già la partita immediatamente successiva a quella rinviata); se il giorno del recupero delle partite rinviate dovessero avvenire dopo una sessione di mercato, i calciatori "congelati" che verranno tagliati dalla rosa verranno considerati con voto pari alla loro media voto Fantagazzetta arrotondata per eccesso o difetto; se il giorno del recupero delle partite rinviate dovesse avvenire che una squadra giochi in meno 11 calciatori (anche dopo aver usufruito delle 3 sostituzioni e del cambio modulo), i calciatori senza voto rimanenti prenderanno voto pari alla loro media voto Fantagazzetta arrotondata per eccesso o difetto. Nel caso in cui una partita venisse omologata come vinta "a tavolino", i calciatori di quella partita prenderanno voto pari alla loro media voto Fantagazzetta arrotondata per eccesso o difetto.

## 6. COPPE OLTRECALCIO

- **Coppa Italia Oltrecalcio:** vi partecipano tutte le squadre. Al termine della 30° giornata, le prime 6 classificate nella classifica generale saranno ammesse al secondo turno, mentre le ultime 4 si sfideranno per conquistare l'accesso al secondo turno. La 7° sfiderà la 10° e l'8° sfiderà la 9° in match di andata e ritorno ad eliminazione diretta. Giocherà in casa la prima partita chi risulterà più in alto nella classifica generale. Per il piazzamento per il secondo turno alla Coppa, varranno nell'ordine: a), b), c), d) come da punto 5). La coppa inizierà alla 31° giornata e durerà fino alla 38° per un totale di 8 partite di andata e ritorno (primo turno, quarti, semifinale e finale). Le prime 4 squadre in classifica sono le teste di serie. Gli abbinamenti saranno: lato sinistro del tabellone, prima in classifica contro l'ottava e terza contro la sesta; lato destro del tabellone, seconda classificata contro la settima e quarta contro la quinta. Gioca la prima in casa la squadra che in quel momento è più in alto in classifica generale secondo l'ordine: a), b), c), d) come da punto 5).

**NB:La giornata 30 viene presa come riferimento per decretare le posizioni delle squadre per creare gli abbinamenti del tabellone**

- **Europa League e Champions League Oltrecalcio:** vi partecipano tutte e 10 le squadre a partire dalla giornata 13, che verranno suddivise inizialmente in due gironi da 5 squadre; nel girone A vi saranno le due teste di serie (prima e terza in classifica generale alla giornata 12) e le tre outsiders (quinta, settima e nona). Nel girone B vi saranno tutte le altre squadre con la seconda e la quarta come teste di serie. Le prime due classificate di ogni girone si qualificano alla Champions League, la seconda e la terza classificata di ogni girone si qualificano per l'Europa League. Per le qualificazioni, varranno nell'ordine: a), b), c), d) come da punto 5). Le fasi successive di Europa League e Champions League prevedono una semifinale (andata e ritorno) e una finale (andata e ritorno). Gioca la prima in casa la squadra che in quel momento è più in alto in classifica generale secondo l'ordine: a), b), c), d) come da punto 5).

Gli accoppiamenti per la Champions saranno:

- Prima girone A vs Seconda girone B;
- Prima girone B vs Seconda girone A.

Gli accoppiamenti per la Euro League saranno:

- Terza girone A vs Quarta girone B;
- Terza girone B vs Quarta girone A.

Vinceranno le rispettive coppe i vincitori delle proprie finali.

La formazione consegnata per il campionato è la stessa per le Coppe. Nelle sfide prevarrà la squadra che ha segnato il maggior numero di gol nella doppia sfida andata – ritorno (con regola dei gol segnati in trasferta). In caso di parità passerà il turno la squadra che ha totalizzato il maggior punteggio tra andata e ritorno (somma punti totale); in caso di ulteriore parità varranno nell'ordine b) e d) come da punto 5). Assegnazione dei punti in Coppa Italia Oltrecalcio (gap di 3,5 punti):

- **Fino a 65 pts zero Goal**
- **Da 66 a 69.5 pts 1 Goal**

- **Da 70 a 73,5 pts 2 Goal**
- **Da 74 a 77,5 pts 3 Goal, etc...**

Se al termine delle giornate 12° e 30° (incluse), limite ultimo per decretare le squadre qualificate/piazzate alla coppa, vi saranno partite di campionato rinviate in precedenza e ancora non recuperate, le squadre coinvolte alla qualificazione continueranno il loro cammino "virtuale" in Coppa in attesa del verdetto delle partite da recuperare. Successivamente al verdetto, solo una delle squadre coinvolte continuerà effettivamente il percorso in Coppa e l'altra verrà automaticamente esclusa. Contrariamente al campionato, in caso di mancata consegna della formazione in Coppa, varrà la formazione della giornata precedente (l'organizzazione non può intervenire). Altri casi particolari verranno valutati eventualmente dall'organizzazione prima di disputare la Finale e la decisione sarà insindacabile.

## 7. BONUS/MALUS

Di seguito sono riportati la lista di bonus e malus applicati dalla redazione Napoli di Fantagazzetta.

### BONUS

- +3 goal fatto
- +1 assist da fermo e in movimento
- +3 rigore parato
- +3 modificatore se la sola media voto del portiere più i 3 migliori difensori è maggiore o uguale a 6.5 (applicabile solo se si utilizzano schemi che prevedono dai 4 difensori in su)
- +1 modificatore se la sola media voto del portiere più i 3 migliori difensori è maggiore o uguale a 6 (applicabile solo se si utilizzano schemi che prevedono dai 4 difensori in su)
- +6 modificatore se la sola media voto del portiere più i 3 migliori difensori è maggiore o uguale a 7 (applicabile solo se si utilizzano schemi che prevedono dai 4 difensori in su)
- +1 imbattibilità portiere

### MALUS

- -1 espulsione
- -0.5 ammonizione
- -1 per ogni goal subito dal portiere
- -2 autogoal
- -3 rigore sbagliato

## 8. VARIE ED EVENTUALI

Le regole stabilite nel presente regolamento rimarranno immutabili per tutta la durata del fantacalcio a meno di consenso unanime su eventuali proposte di modifiche. In caso di eventi straordinari inerenti e non il fantacalcio, per i quali il presente regolamento non risulta essere esauriente o non specifico, l'organizzazione ha piena facoltà decisionale e insindacabile. La partecipazione al fantacalcio include l'accettazione completa del presente regolamento in ogni suo punto da parte di tutti i partecipanti. Gli avvisi del fantacalcio in cui si richiede una risposta da parte dei partecipanti verranno inviati via sms/Whatsapp dagli Organizzatori e tali varranno come *notifica e presa visione* dell'oggetto. In caso di mancata risposta, si considererà la squadra "astenuta e avvertita".

**Autori: Mario Lai, Simone Di Gruso, Antonio Pacitto. Copyright www.oltrecalcio.com**

5

Se una squadra finalista della SE non parteciperà alla stagione 2016-2017 del fantacalcio oppure l'eventuale "coppia" della squadra verrà sciolta causando due nuove diverse partecipazioni, al suo posto parteciperà la relativa semifinalista.

6

Se una squadra finalista della SI non parteciperà alla stagione 2016-2017 del fantacalcio oppure l'eventuale "coppia" della squadra verrà sciolta causando due nuove diverse partecipazioni, oppure le finaliste sono la stessa squadra, al suo posto parteciperà la seconda classificata del Fantacalcio o la semifinalista della CI (a seconda della squadra che non può giocarla)