

1. ORGANIZZAZIONE, QUOTA PARTECIPAZIONE E PREMI

Numero squadre partecipanti: 10. Quota di partecipazione: **180€** per squadra. Montepremi: 1800€. I premi sono così suddivisi:

- **Classifica generale (gg 3 – 38): 1° classificato: 420€, 2° classificato: 280€, 3° classificato: 150€ (850€)**
- **Premi settimanali (gg 3 – 38): per la squadra che realizza il maggior punteggio di giornata, premio di 15€ (540€)**
- **Champions League Oltrecalcio (gg 13 – 20 & gg 21 – 24): 1° classificato: 120€; 2° classificato: 15€ (135€)**
- **Europa League Oltrecalcio (gg 13 – 20 & gg 21 – 24): 1° classificato: 80€; 2° classificato: 10€ (90€)**
- **Coppa Italia Oltrecalcio (gg 33 – 38): 1° classificato: 60€; 2° classificato: 10€ (70€)**
- **Spese varie: coppe 48€; sito 26,83€; battitore 20€; bevande asta 20€. (114,83€)**

Le quote di partecipazione devono essere così obbligatoriamente consegnate:

- **60€ il giorno dell'asta**
- **60€ entro il giorno della sessione di mercato di novembre**
- **60€ entro il giorno della sessione di mercato di febbraio**

News, aggiornamento settimanali e risultati coppe vengono pubblicati sul sito: <http://www.oltrecalcio.com>. Consegna formazioni e calcolo voti verranno gestiti da Leghe Fantagazzetta al link: <http://leghe.fantagazzetta.com/oltrecalcio1718/>.

2. SVOLGIMENTO ASTA INIZIALE

L'asta iniziale verrà svolta **sabato 02/09/2017 dalle ore 16:00**. Ordine dei ruoli: portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti. **L'ordine dei calciatori chiamati per ogni ruolo è casuale** (per i portieri viene chiamato il portiere di ogni squadra che ha il costo maggiore e l'acquisto include anche il 2° e 3° portiere). **Composizione rosa: 1 (squadra portieri) – 8 (D) – 8 (C) – 6 (A)**; è obbligatorio completare la rosa; la quota di partenza per l'asta è di 700 fantamilioni (fm). Il prezzo dell'asta di ogni calciatore parte dal prezzo (arrotondato per difetto) Fantagazzetta (Fg) in vigore dopo la giornata n. 2 di Serie A. Solo per gli attaccanti con valore ≤ di 10fm, l'asta partirà da 1fm. Al termine del primo ed unico giro d'asta (per ogni ruolo), per le squadre che devono completare il ruolo corrente, inizierà il "giro a chiamata": a turno, deciso tramite sorteggio, **seguendo l'ordine della posizione al tavolo e procedendo in senso orario**, ogni squadra chiamerà obbligatoriamente un calciatore e per esso partirà l'eventuale asta dal prezzo Fg; **sono concessi alle squadre fino a 5 minuti di tempo per valutare i calciatori da chiamare prima di iniziare il giro a chiamata**; il giro a chiamata terminerà quando tutte le squadre avranno completato il ruolo corrente. Al termine di ogni ruolo verrà resa nota la rimanenza dei fm di ogni squadra; ogni squadra è responsabile del calcolo della propria rimanenza; in caso di sfioramento della quota di 700fm, si rimanda alla nota¹.

3. FANTAMERCATO

Le tre sessioni di mercato verranno svolte indiscutibilmente il sabato antecedente alle giornate di serie A **n.13 (18/11/2017 – sessione di novembre)**, **n.23 (03/02/2017 – sessione di febbraio)** e **n.31 (08/04/2018 – sessione di aprile)**, alle ore 15:00 presso il bar Millevolgie; 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. Infrasettimanali e soste nota².

Eccezioni: Nel caso in cui una partita dovesse essere anticipata alle 15:00 del sabato, verrà chiesto alle singole squadre se vogliono anticipare la sessione alle ore 10:00 (nessun altro orario sarà preso in considerazione), mediante messaggio broadcast Whatsapp, a cui dovranno rispondere solo "SI" o "NO" senza necessariamente motivare la decisione; per svolgere il mercato sarà necessario ricevere "SI" da tutte le squadre. Nel caso in cui dovesse essere anticipata una partita prima del sabato, il mercato verrà comunque svolto nelle date su indicate ma i cambi varranno a partire dalla giornata successiva.

Si possono effettuare **un massimo di 20 tagli/scambi/prestiti** nell'arco di tutto il campionato e di numero a piacimento all'interno di ogni sessione; nelle sessioni di mercato di novembre e di febbraio **ogni squadra avrà un budget extra di 30fm**, da sommare alla propria rimanenza; tale budget sarà a disposizione delle squadre già a partire dalla settimana che precede la sessione di mercato, in modo che sia utilizzabile anche per offrire contropartite in fm nelle trattative di scambio.

I "tagli" avvengono tra i calciatori della propria squadra e i calciatori "liberi". È possibile partecipare ad un'asta per un calciatore aggiungendo ai fm della rimanenza anche quelli derivanti dall' "impegno" di uno ed un solo altro calciatore, che verrà scritto su un foglio celato al fine di non rendere noto il tetto massimo di offerta; in caso di vittoria dell'asta, la squadra potrà decidere se tagliare il calciatore scritto sul foglio oppure se tagliare un altro calciatore pagato meno (il costo del giocatore scritto sul foglio più l'eventuale resto rappresentano il tetto massimo di offerta); è anche possibile impegnare un calciatore di un ruolo già

¹ 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 la squadra che ha sfiorato non potrà partecipare; sono ammesse a partecipare tutte le squadre che hanno posti liberi in rosa. Se invece una squadra sfiorerà una volta concluse le rose, oppure dopo aver battuto almeno un calciatore successivo, l'offerta (per il calciatore che ha provocato lo sfioramento) verrà annullata e verrà fatta una nuova asta per quel calciatore, a cui non potrà partecipare la squadra che ha sfiorato; sono ammesse a partecipare tutte le squadre, comprese quelle che hanno terminato la rosa. In quest'ultimo caso, si potrà rilanciare per il calciatore "sballato" anche oltre i fm rimanenti, utilizzando quelli spesi per uno ed un solo calciatore dello stesso ruolo già acquistato (e che verrà comunicato ad eventuale asta vinta) oppure utilizzando solo i fm rimanenti. Nel caso in cui venga tolto un calciatore per acquistare il calciatore "sballato", questo verrà subito battuto e potranno partecipare all'asta tutte le squadre tranne quella che ha sfiorato. Questo meccanismo andrà avanti fino a quando nessuna squadra è interessata al calciatore battuto oppure se il calciatore viene acquistato solo utilizzando i fm rimanenti. Alla ripresa della lettura, tutte le squadre sono ammesse a partecipare tranne quelle che hanno terminato la rosa.

² Turni infrasettimanali: mercoledì 20 settembre (giornata 5 serie A), mercoledì 25 ottobre (giornata 10 serie A), mercoledì 18 aprile (giornata 33 serie A).

Soste: 8 ottobre (tra giornata 7 e 8 Serie A), 12 novembre (tra giornata 12 e 13 Serie A), 14 gennaio (tra giornata 20 e 21 Serie A), 25 marzo (tra giornata 29 e 30 Serie A)

svolto, come spiegato alla nota³. Nel caso in cui un calciatore lasci la Serie A e non è più presente sulla lista Fg in uso il giorno dell'asta, la sostituzione dello stesso non è considerata un taglio. I calciatori acquistati dal taglio non possono essere rivenduti o scambiati nella stessa sessione di mercato. I calciatori venduti dal taglio non possono essere riacquistati dalla stessa squadra nella stessa sessione di mercato. Un calciatore venduto da un taglio viene immediatamente chiamato all'asta, eccetto che nell'ultima sessione di mercato, in cui risulta "eliminato" dal mercato.

Gli "scambi" avvengono tra i calciatori della propria squadra e quelli di un'altra squadra; **in uno scambio, i calciatori conservano il proprio valore di acquisto nello spostamento da una squadra all'altra;** un calciatore scambiato può essere venduto nella stessa sessione di mercato e tale sarà conteggiato come taglio. Se viene scambiato un calciatore che ha lasciato la serie A (non più presente sulla lista Fg in uso il giorno dell'asta) e questo verrà "tagliato" dalla squadra di destinazione, non sarà conteggiato come taglio. Vincoli da rispettare negli scambi all'interno di ogni sessione di mercato:

- Una squadra può offrire ad una o più squadre un massimale di 50fm di contropartita.
- Una squadra può ricevere da tutte le altre squadre un massimale di 50fm di contropartita.
- Una squadra che effettua uno o più scambi con un'altra squadra può realizzare un massimale di 100fm di plusvalenza⁴.

I "prestiti" avvengono tra i calciatori della propria squadra e quelli di un'altra squadra ed hanno una durata che va da una sessione di mercato alla successiva; terminato il prestito, torneranno nella loro squadra di appartenenza.

Nota: scambi e prestiti possono essere effettuati sia prima che dopo lo svolgimento della sessione di mercato, ma solo in sede d'asta. Gli scambi e i prestiti non possono essere effettuati nell'ultima sessione di mercato.

Svolgimento dell'asta: l'asta verrà svolta solo sui calciatori presenti nella lista Fg aggiornata all'ultima giornata giocata. 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 Fg (per i portieri viene chiamato il portiere di ogni squadra che ha il costo maggiore); l'asta partirà dal prezzo indicato sulla lista Fg. Al termine del primo ed unico giro d'asta (per ogni ruolo), per le squadre che devono ancora effettuare acquisti nel ruolo corrente, inizierà il "giro a chiamata": a turno, deciso tramite sorteggio, **seguendo l'ordine della posizione al tavolo e procedendo in senso orario**, ogni squadra chiamerà obbligatoriamente un calciatore e per esso partirà l'eventuale asta dal prezzo Fg; **sono concessi alle squadre fino a 5 minuti di tempo per valutare i calciatori da chiamare prima di iniziare il giro a chiamata;** se una squadra non chiamerà il calciatore, dichiarando "passo", sarà esclusa dal giro a chiamata e quindi dalle successive aste di quel ruolo; **il giro a chiamata terminerà nel momento in cui nessuna squadra farà più una chiamata.** Ogni squadra si obbliga a non rivelare e non suggerire operazioni di mercato, pena l'esclusione dalla sessione di mercato della squadra. In caso di sfioramento durante la sessione di mercato, si rimanda alla nota⁵. In caso di impossibilità a partecipare alle sessioni di mercato, si rimanda alla nota⁶. Non sono ammesse aste in modalità audio/videoconferenze se non per casi estremi, che verranno comunque valutati e decisi dall'organizzazione.

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 stessa⁷ tramite Leghe Fg: <http://leghe.fantagazzetta.com/oltrecalcio1718/>. Se un giocatore è impossibilitato a consegnare la formazione per motivi personali, può inviarla sul gruppo whatsapp

³ 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 Fg. 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 Fg perché non ha fm sufficienti, l'asta appena conclusa per l'attaccante viene azzerata, rifatta, ma la squadra X ne sarà esclusa.

⁴ Esempio di plusvalenza (PV): scambio Higuain 200fm (squadra1) con Icardi 170fm +10fm (squadra2) → squadra2 realizza 20fm di PV: cede 180 ed acquista 200; esempi: Higuain 200 per Immobile 100 ok (PV=100fm). Higuain 200 per Immobile 99 no (PV=101fm). Higuain 200 e Hamsik 120 per Immobile 140, Perotti 100 +10 ok (PV=70fm).

⁵ 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 la squadra che ha sfiorato non potrà partecipare (la squadra che ha sfiorato dovrà riprendere in rosa il calciatore che avrebbe tagliato); sono ammesse a partecipare tutte le squadre che hanno tagli a disposizione. Se invece una squadra sfiora una volta concluso il mercato, oppure dopo aver battuto almeno un calciatore successivo, l'offerta (per il calciatore che ha provocato lo sfioramento) verrà annullata e verrà fatta una nuova asta per quel calciatore, a cui non potrà partecipare la squadra che ha sfiorato; sono ammesse a partecipare tutte le squadre, comprese quelle che hanno terminato i tagli consentiti (20). In quest'ultimo caso, si potrà rilanciare per il calciatore "sballato" anche oltre i fm rimanenti, utilizzando quelli spesi per uno ed un solo calciatore dello stesso ruolo già acquistato (e che verrà comunicato ad eventuale asta vinta) oppure utilizzando solo i fm rimanenti. Nel caso in cui venga tolto un calciatore per acquistare il calciatore "sballato", questo verrà subito battuto e potranno partecipare all'asta tutte le squadre tranne quella che ha sfiorato. Questo meccanismo andrà avanti fino a quando nessuna squadra è interessata al calciatore battuto oppure se il calciatore viene acquistato solo utilizzando i fm rimanenti.

⁶ In caso di impossibilità a partecipare alla sessione di mercato è concesso fare quanto segue: **1) inviare un delegato che conosca già il regolamento e la procedura di svolgimento dell'asta.** 2) comunicando l'assenza all'organizzazione entro il giorno antecedente la sessione di mercato, la squadra impossibilitata dovrà inviare una e-mail per ogni calciatore a cui vuole partecipare all'asta all'indirizzo 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 alla fine dell'asta per quel calciatore). Per le offerte via e-mail è possibile offrire complessivamente la rimanenza, anche ripartendola. Di fianco ad 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 Fg, 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 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 per 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.

⁷ Es.: se la prima partita è prevista il sabato alle 18, la formazione va consegnata entro le 17 di sabato; se la partita venisse rinviata già prima delle 17 di sabato, la formazione va consegnata entro 1 ora prima dell'inizio della prima partita utile (che potrebbe essere alle 20.45); se la partita venisse rinviata dopo le 18 di sabato, ovvero dopo la già avvenuta consegna delle formazioni, le formazioni valide resteranno quelle già consegnate; se la 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.

Oltrecomunicazioni (prioritario) o via sms; si dovrà quindi accertare dell'avvenuta ricezione e della mancanza di errori, di cui è diretto responsabile. Entro l'ora antecedente⁷ al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente, è possibile fare "sostituzioni volanti" via whatsapp/sms (es. invertire due calciatori) su formazioni già consegnate. Nel caso di formazioni **non consegnate** entro l'ora antecedente⁸ al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente oppure nel caso di formazioni consegnate via whatsapp/sms **con irregolarità** (calciatori squalificati schierati titolari, ripetuti o panchinari mancanti) gli organizzatori (o i "diretti interessati" allo scontro) si impegnano a consegnare o a correggere 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 whatsapp/sms, varrà la formazione consegnata per iscritto. Se la formazione non venisse consegnata dagli organizzatori all'interno dell'ora⁹ che precede il fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente, varrà la formazione della settimana precedente. Se una squadra si accorgesse, all'interno dell'ora⁸ che precede il 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.** Gli organizzatori non sono obbligati a consegnare e/o correggere una formazione di una squadra nel software Leghe Fg e lo faranno **quando e se** loro possibile; si impegnano, altresì, ad utilizzare la stessa attenzione con tutte le squadre partecipanti. **La formazione consegnata è la stessa per campionato e coppe.** 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 ed in particolare anche il cambio modulo a seconda del ruolo del primo calciatore schierato in panchina¹⁰.** Si possono effettuare un massimo di tre sostituzioni in qualsiasi ruolo più quella del portiere. I moduli consentiti sono: 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 11.

In caso di **partite rinviate o sospese (ovvero interrotte dopo il fischio d'inizio) in data da destinarsi e che eccede la giornata corrente**, le relative formazioni consegnate vengono momentaneamente "congelate" in attesa del recupero delle stesse.

- Se i calciatori "congelati" non dovessero giocare il recupero o comunque non prendere voto per qualche motivo (es. per infortunio o se abbia lasciato la serie A), tali **calciatori vengono sostituiti con il primo panchinaro utile, senza il conteggio della sostituzione, ma avverrà l'eventuale cambio modulo**; la regola delle massimo 3 sostituzioni varrà invece per il resto della formazione.
- **Se il recupero dovesse avvenire dopo una sessione di mercato in cui il calciatore "congelato" è stato ceduto o scambiato, nel caso in cui il calciatore giocherà il recupero, verrà preso il suo voto effettivo, viceversa rientra nella casistica precedente.**
- Se i calciatori "congelati" erano squalificati nelle partite rinviate, nel caso in cui il giorno del recupero giocheranno, verrà preso il loro voto effettivo (in quanto essendo squalificati nella partita rinviata salteranno già la partita immediatamente successiva a questa).

Nel caso in cui non vi fossero panchinari con voto, nemmeno con l'eventuale cambio modulo, in grado di sostituire il giocatore congelato, si assegnerà al calciatore congelato la sua media voto approssimata al mezzo voto¹¹.

In caso di **partite omologate come vinte "a tavolino"** dopo che la partita è stata giocata, i calciatori prenderanno i voti assegnati da Fg; nel caso di partite omologate come vinte "a tavolino" prima che la partita venga giocata, i calciatori vengono sostituiti con il primo panchinaro utile, senza il conteggio della sostituzione, ma avverrà l'eventuale cambio modulo.

5. REGOLAMENTO DELLE PARTITE

Le assegnazione dei goal, dei voti e dei bonus/malus sono quelli di Fantagazzetta: <http://www.fantagazzetta.com>.

Assegnazione dei punti in campionato (classifica generale)

- Entrambe le squadre al di sotto di 66 punti: pareggio (1 punto)
- Almeno una squadra al di sopra di 66 punti: vittoria con punteggio \geq di 3,5 punti rispetto all'avversario (3 punti), altrimenti ($<$ 3,5 punti) pareggio (1 punto)

Assegnazione dei goal nelle coppe:

- Fino a 65,5 punti: 0 goal
- Da 66 a 69,5 punti: 1 goal
- Da 70 a 73,5 punti: 2 goal
- Da 74 a 76,5 punti: 3 goal ...

⁸ Es. entro le 17 se il fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente è alle 18.

⁹ Es. tra le 17 e le 18 se il fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente è alle 18.

¹⁰ Es.: si schiera una formazione con modulo 433 con i panchinari così schierati in ordine: 1 difensore, 1 centrocampista, 1 attaccante, etc.... Se non gioca uno dei 3 attaccanti titolari, subentra il primo panchinaro, ovvero il difensore, e il modulo diverrà un 532. Se non giocano 2 dei 3 attaccanti titolari, subentrano i primi due panchinari, ovvero il difensore ed il centrocampista e il modulo diverrà un 541 (se il secondo panchinaro fosse stato un altro difensore, il modulo diventerà comunque un 541 in quanto il 631 non è un modulo concesso).

¹¹ Es. $5.75 \leq \text{smvs} \leq 6.24 \rightarrow 6$ | $6.25 \leq \text{smvs} \leq 6.74 \rightarrow 6,50$ | etc...

Ordine dei criteri (campionato)

- Punti realizzati in classifica generale
- Punti complessivi dall'inizio del campionato
- Punti realizzati in classifica generale secondo classifica avulsa (3pt vittoria, 1pt pareggio)
- Sorteggio

Bonus

- +3 goal realizzato/+2 rigore realizzato
- +3 rigore parato
- +1 assist in movimento/+0,5 assist da fermo
- Modificatore difesa (+1 per media portiere e 3 migliori difensori ≥ 6 ; +3 per media $\geq 6,5$; +6 per media ≥ 7)
- +0,5 bonus imbattibilità portiere

Ordine dei criteri (coppe)

- Punti realizzati in classifica generale
- Punti complessivi dall'inizio della coppa
- Punti realizzati in classifica generale secondo classifica avulsa (3pt vittoria, 1pt pareggio)
- Sorteggio

Malus

- 2 rigore sbagliato
- 1 espulsione
- 0,5 ammonizione
- 1 per goal subito
- 2 autorete

6. COPPE OLTRECALCIO

Le coppe Oltrecalcio sono la Champions League, l'Europa League e la Coppa Italia.

- Champions League ed Europa League:** vi partecipano tutte e 10 le squadre, **a partire dalla giornata di Serie A n.13**; le squadre verranno inizialmente suddivise in due gironi da 5 squadre; nel girone A vi saranno le squadre classificate come prima, terza, quinta, settima e nona alla giornata 12 secondo i criteri a), b), c), d) come da punto 5; nel girone B vi saranno tutte le altre. Le prime due classificate di ogni girone si qualificano alla Champions League, la seconda e la terza classificata di ogni girone si qualificano all'Europa League; le qualificazioni avvengono secondo i criteri e), f), g), h) 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), in cui prevarrà la squadra che ha segnato il maggior numero di goal (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 i criteri e), f), g), h) come da punto 5. Gioca la prima in casa la squadra che in quel momento è più in alto in classifica generale secondo i criteri a), b), c), d) come da punto 5. **La squadra che gioca in casa parte con il punteggio +1 (fattore campo).** Accoppiamento semifinali:

Champions League

1a girone A vs 2a girone B
1a girone B vs 2a girone A

Europa League

3a girone A vs 4a girone B
3a girone B vs 4a girone A

- Coppa Italia:** vi partecipano tutte e 10 le squadre, **a partire dalla giornata di Serie A n.31 (fase preliminare) e n.33 (quarti di finale)**. Al termine della giornata di serie A n.30, le prime sei classificate secondo i criteri a), b), c), d) come da punto 5, sono già ammesse ai quarti di finale, mentre le ultime quattro si sfideranno in una fase preliminare per conquistare gli ultimi due posti rimasti per i quarti di finale: la 7a sfiderà la 10a e l'8a sfiderà la 9a; prevarrà la squadra che ha segnato il maggior numero di goal (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 i criteri e), f), g), h) come da punto 5. Gioca la prima in casa la squadra che in quel momento è più in alto in classifica generale secondo i criteri a), b), c), d) come da punto 5. **La squadra che gioca in casa parte con il punteggio +1 (fattore campo).** Accoppiamenti quarti di finale:

Tabellone quarti di finale Coppa Italia

1a vs vinc. preliminare più in basso (alla giornata 30)
3a alla giornata 30 vs 6a alla giornata 30

2a vs vinc. preliminare più in alto (alla giornata 30)
4a alla giornata 30 vs 5a alla giornata 30

Se al termine delle giornate di serie A n.12 e n.30 (includere), limite ultimo per decretare le squadre qualificate alla coppa, vi saranno partite di campionato rinviate in precedenza e ancora non recuperate, le squadre coinvolte 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.

7. VARIE ED EVENTUALI

La partecipazione al fantacalcio include l'accettazione completa del presente regolamento da parte dei partecipanti. Le regole stabilite rimarranno immutabili per tutta la durata del fantacalcio a meno di consenso unanime su eventuali proposte di modifiche. In caso di eventi straordinari, per i quali il presente regolamento risulta essere non esauriente o non specifico, l'organizzazione ha piena facoltà decisionale ed insindacabile. Gli avvisi del fantacalcio in cui si richiede una risposta da parte dei partecipanti verranno inviati via whatsapp dal gruppo Oltrecomunicazioni o **mediante messaggio broadcast**, da cui è possibile attestarne la presa visione. In caso di mancata risposta (qualora non obbligatoria), si considera la squadra *avvertita ed astenuta*.