

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 (g.3 – g.38 sA): 1° classificato: 400€, 2° classificato: 270€, 3° classificato: 175€ (845€)**
- **Premi settimanali (gg.3 – g.36 sA): per la squadra che realizza il maggior punteggio di giornata, premio di 15€ (510€)**
- **Premi settimanali (g.37 e g.38 sA): per la squadra che realizza il maggior punteggio di giornata, premio di 25€ (50€)**
- **Champions League Oltrecalcio (gg 24 – 31 & gg 33 – 36): 1° classificato: 100€**
- **Europa League Oltrecalcio (gg 24 – 31 & gg 33 – 36): 1° classificato: 80€**
- **Coppa Italia Oltrecalcio (gg 13 – 20): 1° classificato: 70€**
- **Miglior punteggio totale dall'inizio del campionato tra 4° classificato e 10° classificato: €50**
- **Spese varie: coppe 38€; sito 26€; battitore 20€; cibarie asta 11€ (95€)**

Le quote di partecipazione devono essere così obbligatoriamente consegnate:

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

News (a spot), 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/oltrecalcio2018-19/>.

2. SVOLGIMENTO ASTA INIZIALE

L'asta iniziale verrà svolta venerdì 31/08/2018 dalle ore 19:30. 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 suo 2° e 3°). **Composizione rosa: 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 Fantagazzetta (Fg) in vigore prima dell'inizio del campionato di Serie A (c.d. "valore iniziale"). Solo per i difensori con valore ≤ di 5fm, per i centrocampisti con valore ≤ di 8fm e 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 i sabati **17/11/2018 (sessione di novembre – tra g.12 e g.13 sA), 02/02/2019 (sessione di febbraio – tra g.21 e g.22 di sA) e 23/03/2019 (sessione di marzo – tra g.28 e g.29 di sA)**, alle ore 15:00 presso il bar Millevoglie; 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 lettura del calciatore successivo al suo arrivo. Infrasettimanali e soste nota². **Da quest'anno la prima partita sarà alle 15:00 del sabato.** Le sessioni di novembre e marzo si svolgeranno durante la pausa della nazionale ed i cambi varranno sin da subito; per la sessione di febbraio verrà chiesto alle squadre di anticipare l'asta alle ore 10 (nessun altro orario sarà preso in considerazione) mediante messaggio broadcast Whatsapp; le squadre dovranno rispondere solo "SI" o "NO" entro il giovedì antecedente alle ore 12; per anticipare sarà necessario ricevere "SI" da tutte le squadre; in caso contrario, il mercato verrà svolto alle 15 ma i cambi varranno a partire dalla giornata successiva. 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** 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

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: mer 26/9 (g.6 sA), mer 3/4 (g.30 sA). Soste: 9/9 (tra g.3 e g.4 sA), 14/10 (tra g.8 e g.9 sA), 18/11 (tra g.12 e g.13 sA), 24/3 (tra g.28 e g.29 sA)

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 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 sua sostituzione 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.

Gli scambi possono essere effettuati sia prima che dopo lo svolgimento della sessione di mercato, ma solo in sede d'asta. Gli scambi 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); a differenza dell'asta iniziale, le aste del fantamercato partiranno 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", non potrà più chiamare calciatori in quel ruolo ma le sarà comunque concesso di partecipare alle aste di eventuali giocatori tagliati da altre squadre; 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, anche in caso di anticipo o rinvio della stessa⁷, tramite Leghe Fg. Se un giocatore è impossibilitato a consegnare la formazione su Leghe, può inviarla sul gruppo whatsapp **Oltrecomunicazioni** o via sms all'organizzazione; si dovrà quindi accertare dell'avvenuta ricezione e della mancanza di errori, di cui è diretto responsabile. Entro l'ora antecedente al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente, è possibile fare "sostituzioni volanti" via whatsapp (Oltrecomunicazioni) o sms (es. invertire due

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 sfiorerà 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 non sia un partecipante) che conosca già il regolamento e la procedura di svolgimento dell'asta. 2) scaricare dal sito www.oltrecalcio.com il file excel "modulo_offerte"; compilare, inserendo una eventuale password di protezione; inviare il file via mail all'indirizzo oltrecalcio@libero.it. Per compilare e crittare il modulo, segui le istruzioni indicate nel file. Svolgimento: al termine dell'asta svolta tra le squadre presenti, il "conduttore" delle offerte virtuali (ovvero una eventuale squadra non interessata a quell'asta) continuerà l'asta fino alla massima cifra indicata nel modulo offerte; la squadra che arriva ad offrire la cifra maggiore si aggiudicherà il calciatore. A parità di offerta tra offerente fisico e virtuale, ha precedenza l'offerente fisico. A parità di offerta tra due offerenti virtuali, ha precedenza l'offerente virtuale che ha mandato per primo il modulo offerte. È possibile inviare il modulo offerte fino a 15 minuti prima dell'ora fissata; entro quei 15 minuti (o prima) dovranno pervenire ai presenti al mercato le eventuali password di sblocco dei moduli offerte.

⁷ Es.: se la prima partita è prevista il sabato alle 15, la formazione va consegnata entro le 14 di sabato; se la partita venisse rinviata già prima delle 14 di sabato, la formazione va consegnata entro 1 ora prima dell'inizio della prima partita utile (che potrebbe essere alle 18); se la partita venisse rinviata dopo le 14 di sabato, ovvero dopo il termine di consegna delle formazioni, resteranno valide quelle già consegnate; se la partita venisse anticipata ad esempio 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.

calciatori) per 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 (sia su Leghe che via whatsapp/sms) **con irregolarità** (calciatori squalificati schierati titolari, ripetuti o panchinari mancanti) l'organizzazione (o i "diretti interessati" allo scontro) si impegnano a correggere la formazione o a riconsegnarla nella maniera ritenuta da essi più idonea (precedenza allo schieramento di titolari). L'organizzazione non può fare queste operazioni con il proprio avversario. 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 e varrà, in ordine, quella consegnata dal più vicino 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 dall'organizzazione 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 segnalarlo all'organizzazione o ai "diretti interessati". **La squadra che non consegna la formazione o che la consegna con irregolarità è esclusa dal premio settimanale.** L'organizzazione non è obbligata a consegnare e/o correggere una formazione e lo farà **quando e se possibile**; si impegna, altresì, ad utilizzare la stessa attenzione con tutte le squadre. **La formazione consegnata è la stessa per campionato e coppe.** La formazione consegnata deve includere tutta la rosa; solo per i portieri è possibile indicare o il nome della squadra o il nome dei portieri. L'ordine di schieramento della panchina determinerà i calciatori che entreranno al posto di un titolare che non prende voto e l'eventuale cambio modulo a seconda del suo ruolo¹⁰. A prescindere dall'ordine di schieramento dei 3 portieri (tra titolari e panchina), si considera sempre il voto del primo portiere sceso in campo con il proprio club di serie A; per portiere sv (senza voto) vale il voto del primo portiere che prende voto sceso in campo (non conta l'ordine di schieramento dei portieri in panchina)¹¹. Si possono effettuare un massimo di quattro 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 prendessero voto meno calciatori di quelli ammissibili (solo 2 dif su 8 e/o 2 cc su 8 e/o 0 att su 6), entrerà il primo panchinaro disponibile che, essendo "fuori ruolo", prenderà come voto il suo voto (escluso bonus/malus) -3. Questa regola **non si applica in caso di esaurimento delle 4 sostituzioni**. Questa regola è in via sperimentale, pertanto, in caso di eccezioni, eventuali decisioni saranno prese dall'organizzazione o mediante sondaggio per maggioranza, in corso d'opera. In tutti gli altri casi si correrà il rischio di giocare in meno di 11. È consentito nascondere la formazione in fase di consegna.

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 4 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).
- Se un calciatore di Serie A si trasferisce presso un'altra squadra, sempre di Serie A, che deve giocare il recupero, e tale giocatore ha già un voto perché il giorno del rinvio giocava per un'altra squadra, varrà il primo voto preso con la squadra di origine; inoltre, se il giorno del rinvio non ha giocato, si considera come sv (senza voto).

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 voto¹².

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 e dei voti sono quelli di Fg.

a) Assegnazione dei punti in classifica generale in campionato e fase a gironi coppe CL/EL

⁸ Es. entro le 14 se il fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente è alle 15.

⁹ Es. tra le 14 e le 15 se il fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente è alle 15.

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 Si schiera titolare Szczesny e in panchina nell'ordine Perin e Pinsoglio; Szczesny è sv, entra Perin con voto 5 che si fa male; entra Pinsoglio con voto 7. Il voto valido è 5.

¹² Es. $5.75 \leq m \leq 6.24 \rightarrow 6$ | $6.25 \leq m \leq 6.74 \rightarrow 6,50$ | etc...

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). In caso di parità, si veda punto b).

- b) **Criteri di classifica in campionato:** 1) punti realizzati in classifica generale, 2) somma punti complessivi, 3) classifica avulsa: punti realizzati negli scontri diretti (3pt vittoria, 1pt pareggio, 0pt sconfitta), 4) punti totali realizzati negli scontri diretti, 5) sorteggio.
- c) **Assegnazione della vittoria in semifinale/finale di CL/EL e nella fase preliminare/quarti di finale di CI**
Prevale la squadra che, tra andata e ritorno, ha totalizzato il maggior punteggio. In caso di parità, si veda punto d).
- d) **Criteri di classifica nella fase a gironi delle coppe CL/EL:** 1) punti realizzati in classifica generale coppe CL/EL, 2) somma punti complessivi dall'inizio coppe CL/EL, 3) classifica avulsa: punti realizzati negli scontri diretti dall'inizio delle coppe EL/CL (3pt vittoria, 1pt pareggio, 0pt sconfitta), 4) punti totali realizzati negli scontri diretti, 5) sorteggio.

Bonus: +3 goal realizzato, +2 rigore realizzato, +3 rigore parato, modificatore difesa (+1 per media portiere e 3 migliori difensori \geq 6; +3 per media \geq 6,5; +6 per media \geq 7), +1 imbattibilità portiere

Malus: -2 rigore sbagliato, -1 espulsione, -0,5 ammonizione, -1 per goal subito, -2 autorette

Premio settimanale: La squadra che realizza il maggior punteggio di giornata vince il premio settimanale. A parità di punteggio, lo vince la squadra che in quella giornata ha più calciatori andati in goal (tra gli 11 che hanno preso voto), in caso di ulteriore parità lo vince la squadra il cui portiere ha subito meno goal, in caso di ulteriore parità si procederà a sorteggio.

6. COPPE OLTRECALCIO

Le coppe Oltrecalcio sono la Champions League, l'Europa League e la Coppa Italia¹³. In tutte le coppe, le squadre giocheranno in casa o in trasferta in base al sorteggio automatico di Fg; la squadra che gioca in casa parte con il punteggio +1 (fattore campo).

- **Champions League ed Europa League:** vi partecipano tutte e 10 le squadre; la fase a gironi va **dalla g.24 di sA alla g.31 di sA**; **la g. 32 sarà di riposo**; **la fase finale va dalla g.33 di sA alla g.36 di sA**. Nella fase di qualificazione le squadre verranno suddivise in due gironi da 5 squadre; le squadre classificate in classifica generale come prima e quarta secondo i criteri del punto b) saranno teste di serie nel girone A; la seconda e la terza nel girone B; i gironi saranno poi completati con le squadre restanti mediante sorteggio. Le prime due classificate di ogni girone si qualificano alla Champions League, mentre terza e quarta si qualificano all'Europa League; le qualificazioni avvengono secondo i criteri del punto b). Le fasi successive di Europa League e Champions League prevedono una semifinale (andata e ritorno) e una finale (andata e ritorno); prevalgono le squadre come da punto c) ed, eventualmente, d). 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 g.13 di sA (fase preliminare) e g.15 di sA (quarti di finale)**. Al termine della g.12 di sA, le prime sei classificate come da punto b), sono già ammesse ai quarti di finale come dal seguente tabellone; le ultime quattro si sfideranno nella fase preliminare per conquistare gli ultimi due posti disponibili: 7a vs 10a e 8a vs 9a; prevalgono le squadre come da punto c) ed, eventualmente, d). Gli accoppiamenti si completeranno sorteggiando le vincitrici del preliminare con la 1a e 2a:

Tabellone quarti di finale Coppa Italia

1a vs vinc. preliminare (sorteggio)
3a vs 6a

2a vs vinc. preliminare (sorteggio)
4a vs 5a

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*.

¹³ Se a partire dalla giornata in cui inizia una coppa (g.13 sA per CI e g.24 per CL/EL) vi fossero partite di campionato rinviate in precedenza e non ancora recuperate, le squadre coinvolte faranno un cammino "virtuale" in attesa del recupero. Successivamente al recupero, si decreteranno che le squadre che hanno passato i turni. Viceversa, se vi fossero partite di campionato in sospenso e non ancora recuperate prima delle qualificazioni alle coppe (composizione gironi per CL/EL e preliminare per CI), ovvero prima della g.12 sA per CI e g.23 per CL/EL, tali giornate non verranno considerate ai fini delle qualificazioni.