

1. ORGANIZZAZIONE, QUOTA PARTECIPAZIONE E PREMI

Numero squadre partecipanti: 10. Quota di partecipazione: 200€ per squadra. Montepremi:

- Classifica generale (g1 – g36): 1° classificato: 450€, 2° classificato: 320€, 3° classificato: 250€ (1020€)
- Premi settimanali (g1 – g38): per la squadra che realizza il maggior punteggio di giornata, premio di 10€ (380€)
- Champions League Oltrecalcio (g25 – g34 & g35 – g38): 1° classificato: 120€
- Europa League Oltrecalcio (g25 – 34 & g5 – g38): 1° classificato: 90€
- Coppa Italia Oltrecalcio (g13 – g18): 1° classificato: 80€
- Miglior Fantamedia dall'inizio del campionato tra 4° classificato e 10° classificato: 40€
- Mini-campionato (g3 – g6 & g8 – g11 & g20 – g23 & g35 – g38): 1° classificato 35€ (140€)
- Spese varie: coppe 34€; sito 25€; battitore 20€; bibite 17€; Fantacalcio-online: 34€ (130€)

Le quote di partecipazione devono essere così obbligatoriamente consegnate:

- 70€ il giorno dell'asta
- 60€ il giorno della sessione di mercato di novembre
- 70€ il giorno della sessione di mercato di febbraio

News (a spot), aggiornamento settimanali, albo d'oro, risultati coppe su: <http://www.oltrecalcio.com>. Il gioco si svolgerà sulla piattaforma Fantacalcio-Online: <https://www.fantacalcio-online.com/> e relativa app. Infrasettimanali e soste si veda nota¹.

2. SVOLGIMENTO ASTA INIZIALE

L'asta iniziale si svolge mercoledì 21/08/2019 dalle ore 21:00. L'ordine dei ruoli d'asta è P-D-C-A; in ogni ruolo i calciatori vengono chiamati in modalità random. Budget asta: 700 Kapitals (Kap). Rosa: SquadraP – 8D – 8C – 6A (per la squadra portieri si chiama il portiere di ogni club di Serie A dal costo maggiore ed include 2° e 3° al costo di 1Kap cad.). Il prezzo di partenza dell'asta:

- I portieri da 1 a 14 Kap partono da 1 Kap
- I difensori da 1 a 15 Kap partono da 1 Kap
- I centrocampisti e gli attaccanti da 1 a 18 Kap partono da 1 Kap

Per ogni ruolo, terminato il primo ed unico giro d'asta, le squadre che devono completare inizieranno il "giro a chiamata": a turno, deciso tramite sorteggio e seguendo l'ordine in senso orario, ogni squadra chiamerà obbligatoriamente un calciatore e per esso partirà l'eventuale asta dal prezzo FCO. Alle squadre sono concessi 5 minuti per decidere i calciatori da chiamare. Il giro a chiamata termina quando tutte le squadre hanno completato il ruolo. Osservazione sfioramento in nota².

3. SVOLGIMENTO ASTE DI RIPARAZIONE

Le sessioni di mercato fisiche vengono svolte presso il bar Millevoglie alle 15:00 nelle date (non si prevedono variazioni):

- Sabato 07/09/19 (sessione di settembre – tra g2 e g3), mercato valido sin da subito: g3 (Sosta Naz.)
- Sabato 16/11/19 (sessione di novembre – tra g12 e g13), mercato valido sin da subito: g13 (Sosta Naz.)
- Sabato 01/02/20 (sessione di febbraio – tra g21 e g22), mercato valido dalla giornata successiva: g23
- Mar-Gio 14-16/04/20 (sessione di aprile – tra g31 e g32), mercato valido sin da subito: g32 (offerta in busta chiusa)

Prima di iniziare si attende massimo 15'. Si possono effettuare: fino a 5 tagli/scambi nella sola sessione di settembre (quelli non consumati si perdono) e massimo 20 tagli/scambi nell'arco di tutto il campionato e in numero libero in ogni sessione (la squadra portieri si conta come 1); prima di ogni sessione ogni squadra avrà un budget extra di 50 Kap (tot. 200 Kap extra budget), da sommare alla propria rimanenza. L'asta verrà svolta solo sui calciatori presenti nella lista FCO aggiornata con i relativi costi, all'ultima giornata giocata. Si estrae un ruolo per volta tra P-D-C-A e poi si estrae la lettera da cui iniziare la lettura in ordine alfabetico della lista FCO; il prezzo di partenza d'asta è quello FCO. Terminato il primo ed unico giro d'asta (uno per ruolo), le squadre che devono completare il ruolo corrente, inizieranno il "giro a chiamata" come già descritto al punto 2. In caso di errori post-sessione mercato si legga nota³.

I c.d. "tagli" avvengono tra i calciatori della propria rosa e i calciatori "liberi". Per aggiudicarsi un'asta, alla propria rimanenza è possibile sommare i Kap derivanti dall'impegno di uno ed un solo altro calciatore della rosa, da scrivere su un foglio celato; in caso di vittoria dell'asta, la squadra potrà decidere di tagliare un calciatore di valore inferiore, diverso da quello scritto, se rientra nell'offerta vincitrice. È anche possibile impegnare un calciatore di un ruolo già svolto, come spiegato alla nota⁴. Nel caso in cui un calciatore non è più presente sulla lista FCO 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.

¹ Turni infrasettimanali: 25/09/2019, 30/10/2019, 22/04/2020; Soste Naz: 08/09/2019, 13/10/2019, 17/11/2019, 29/03/2020; Sosta Capodanno: 29/12/2019-05/01/2020

² Il software FCO avverte di eventuale sfioramento durante un'asta; in tal caso, l'offerta "illecita" verrà annullata e l'asta continuerà alla ultima offerta "lecita"; tutte le squadre possono continuare a partecipare all'asta a partire da quell'offerta. Altro caso di sfioramento non qui previsti, faranno riferimento al regolamento dell'anno scorso.

³ Come nota 3. Se ci si accorgerà di errori una volta terminata la sessione o nei giorni a seguire, le operazioni di mercato resteranno quelle.

⁴ Es.: si suppone che i ruoli estratti siano: C, A, D, P. Terminata l'asta per i C, si passa agli A. A questo punto, una squadra X può impegnare un C e, se vince l'asta, prende l'A al posto di un altro già in rosa, e taglia il C impegnato. Dovrà quindi sostituire immediatamente il C con uno libero, pagandolo al prezzo di lista FCO. Il C 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 C, non riesce a comprare un sostituto dalla lista FCO perché non ha Kap sufficienti, l'asta appena conclusa per l'A viene azzerata e rifatta, ma la squadra X ne sarà esclusa.

I c.d. “**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; un calciatore scambiato può essere “tagliato” dalla squadra di destinazione; qualora tale calciatore non fosse più presente sulla lista FCO in uso il giorno dell'asta, il taglio non verrà conteggiato (mentre lo scambio di calciatori non più presenti in lista verranno conteggiati). Vincoli da rispettare negli scambi all'interno di ogni sessione di mercato:

- Una squadra può offrire ad una o più squadre un massimo di 50 Kap di contropartita.
- Una squadra può ricevere da una o più squadre un massimo di 50 Kap di contropartita.
- Una squadra che effettua uno o più scambi con un'altra squadra può realizzare massimo 100 Kap di plusvalenza⁵.

Gli scambi possono essere effettuati sia prima che dopo lo svolgimento della sessione di mercato (non durante) e solo in sede d'asta. Gli scambi si effettuano fino al mercato di febbraio incluso e non oltre. In caso di impossibilità a partecipare alle sessioni di mercato, si rimanda alla nota⁶. Non sono ammesse aste in modalità audio/videoconferenze salvo casi eccezionali da concordare.

L'ultima sessione verrà svolta mediante offerta in busta chiusa: deve essere inviata una mail entro mercoledì 14/04/2020, contenente: un numero di offerte non superiore ai propri tagli rimasti, non superiore a tre offerte per ruolo e con Kap non eccedenti la rimanenza. L'offerta deve includere la somma complessiva tra Kap e costo del calciatore da tagliare. A parità di offerta vince l'asta la squadra che ha inviato prima la mail. Resi noti i cambi, si procederà allo stesso modo (con i giocatori rimasti), inviando una seconda mail entro giovedì 16/04/2020.

4. CONSEGNA DELLE FORMAZIONI

Le formazioni vanno consegnate **entro 5 minuti** dal fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A, anche in caso di rinvio della stessa, tramite app/sito FCO. In casi eccezionali è lecito consegnare la formazione sul gruppo whatsapp, a patto che non contenga errori di forma (modulo, calciatori mancanti...). **In caso di formazioni con errori di forma e/o non consegnate, varrà la formazione della giornata precedente; in caso di formazioni contenenti titolari squalificati, tali verranno sostituiti (appena possibile) in modalità 1:1 con il primo pari ruolo dalla panchina. La squadra che non consegna la formazione è esclusa dal premio settimanale della giornata corrente e della settimana successiva.** La formazione consegnata è la stessa per tutte le competizioni (in caso di diversità, vale quella che figura in campionato). L'ordine di schieramento della panchina determina i calciatori che entrano al posto di un titolare s.v. ed anche l'eventuale cambio modulo a seconda del suo ruolo⁷. In porta si considera sempre il voto del primo portiere sceso in campo con il proprio club di serie A (non conta l'ordine di schieramento dei portieri in panchina)⁸. Si possono effettuare massimo 4 sostituzioni in qualsiasi ruolo più quella del portiere. I moduli consentiti sono: 541-532-451-442-433-352-343.

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

- Se i calciatori “congelati” non dovessero giocare il recupero o non prendere voto (es. per infortunio o se avessero lasciato la serie A), tali vengono sostituiti con il primo panchinaro utile, senza il conteggio della sostituzione, ed 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, e 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, ed il giorno del recupero giocassero, verrà preso il loro voto effettivo (essendo squalificati nella partita rinviata salteranno già la partita successiva a questa).
- Se un calciatore di Serie A si trasferisce in un'altra squadra di Serie A che deve giocare il recupero e tale giocatore ha già preso voto con la squadra di origine, varrà quel voto; se il giorno del rinvio non avesse giocato con la squadra di origine, si considera come s.v..

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” voto al decimo, pari alla sua media voto approssimata per difetto.

In caso di **partite omologate come vinte "a tavolino"**: se accade dopo che la partita di Serie A è stata giocata, i calciatori prenderanno i voti FCO; se accade prima che la partita venga giocata, i calciatori vengono sostituiti con il primo panchinaro utile, senza il conteggio della sostituzione, mentre varrà l'eventuale cambio modulo.

5. COMPETIZIONI

I calendari e gli accoppiamenti saranno tutti sorteggiati automaticamente da FCO.

- **Campionato e Mini Campionato**: vince (+3 in classifica) la squadra che realizza un punteggio di almeno 66 pts e ≥ di **3 pts** rispetto all'avversario. In tutti gli altri casi è pareggio (+1 in classifica). Criteri classifica: 1) Punti, 2) FM, **3) Goal Fatti**, 4) sorteggio. Nel caso del Mini Campionato le 4 giornate del calendario saranno sorteggiate casualmente da FCO.

⁵ Es.: Higuain 200 per Icardi 100: PV=100 → OK. Higuain 200 per Icardi 99: PV=101 → NO. Higuain 200 + Chiesa 120 per Icardi 140 + Perisic 100 + 20: PV=60 → OK.

⁶ In caso di impossibilità a partecipare alla sessione di mercato è concesso: 1) inviare un delegato (non già partecipante). 2) scaricare dal sito www.oltrealcio.com il file excel “modulo_offerte” e seguire le istruzioni indicate; inviare il file via mail all'indirizzo gipi13282@alice.it. È possibile inviare il modulo offerte fino a 4 ore prima dell'inizio asta.

⁷ Es.: si schiera modulo 433 con il seguente ordine di panchina: d, c, a, etc... Se non gioca uno dei 3 attaccanti titolari, subentra il difensore ed il modulo diverrà un 532. Se non giocano 2 dei 3 attaccanti titolari, subentrano in ordine 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).

⁸ 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.

- **Coppe Champions/Europa League:** vi partecipano tutte le squadre; prevede una fase di qualificazione (g25 – g34) in due gironi da cinque squadre: le squadre classificate in campionato al termine della g24 come 1a e 4a sono teste di serie del girone A; la 2a e la 3a lo sono nel girone B; i gironi saranno completati dalle squadre mancanti mediante sorteggio. Vince (+3 in classifica) la squadra che realizza un punteggio di almeno 66 pts e \geq di 3 pts rispetto all'avversario. In tutti gli altri casi è pareggio (+1 in classifica). Criteri classifica: 1) Punti, 2) FM, 3) Goal Fatti, 4) sorteggio. Le prime due di ogni girone si qualificano in Champions, terza e quarta in Europa League e si scontreranno in semifinale (A/R) e finale (A/R), secondo accoppiamenti (g35 – g38):

Tabellone Champions League

1a girone A vs 2a girone B (semi1)
1a girone B vs 2a girone A (semi2)

Tabellone Europa League

3a girone A vs 4a girone B (semi1)
3a girone B vs 4a girone A (semi2)

Passa la squadra che, tra A/R, totalizza più goal all'interno delle fasce con la regola dei goal in trasferta.

Fasce goal: 66-69.9=1 goal, 70-73.9=2 goal, 74-77.9=3 goal, 78-81.9=4 goal, 82-85.9=5 goal, 86-89.9=6 goal, 90-94=7goal, etc. Criteri: 1) gol fatti (regola del goal in trasferta), 2) FM tra A/R, 3) FM fase a gironi coppe, 4) sorteggio.

- **Coppa Italia:** vi partecipano le prime 8 squadre in classifica di campionato al termine della g12; si prevedono quarti di finale in A/R (g13 – g14), semifinale in A/R (g15 – g16) e finale in A/R (g17 – g18), secondo accoppiamenti:

Tabellone Coppa Italia

1a vs 8a (quarto1)
3a vs 6a (quarto3)

2a vs 7a (quarto2)
4a vs 5a (quarto4)

Passa la squadra che, tra A/R, totalizza più goal all'interno delle fasce con la regola dei goal in trasferta.

Fasce goal: 66-69.9=1 goal, 70-73.9=2 goal, 74-77.9=3 goal, 78-81.9=4 goal, 82-85.9=5 goal, 86-89.9=6 goal, 90-94=7goal, etc. Criteri: 1) gol fatti (regola del goal in trasferta), 2) FM tra A/R, 3) FM dall'inizio della Coppa Italia, 4) sorteggio.

- **Premio settimanale:** La squadra che realizza il maggior punteggio di giornata vince il premio settimanale. In caso di parità si procederà a sorteggio, che verrà svolto al primo incontro fisico.

6. VOTI E BONUS/MALUS

L'assegnazione dei goal e dei voti oggettivi al decimo (es. da 6.0 a 6.9) sono quelli di FCO.

- **Bonus:** +3 goal, +1 assist intenzionale, +3 rig. segnato, +3 rig. parato, +1 imbattibilità portiere, mod. difesa (mv di portare e 3 migliori difensori: +1 se $6.00 \leq mv \leq 6.24$; +2 se $6.25 \leq mv \leq 6.49$; +3 se $6.50 \leq mv \leq 6.74$; +4 se $6.75 \leq mv \leq 6.99$; +6 se $mv \geq 7$), +0.2 per palo o traversa, +0.2 per rig. conquistato, +0.2 per salvataggio decisivo.
- **Malus:** -3 rig. sbagliato, -1 espulsione, -0,5 ammonizione, -1 goal subito, -2 autorete, -0.2 per rigore concesso, -0.2 per errore decisivo sul goal, -0.2 per passaggio decisivo che causa goal. Espulso s.v. = 3.5.

Un calciatore è senza voto solo se gioca meno di 10': un calciatore subentrante prende voto solo se entra in campo almeno al 80' (dal 81' in poi prende voto solo se risulta decisivo in azioni); un calciatore titolare prende voto se solo se gioca almeno 10'.

7. VARIE ED EVENTUALI

La partecipazione al fantacalcio Oltrecalcio include l'accettazione del presente regolamento. Le regole stabilite rimarranno immutabili per tutta la durata del campionato a meno di proposte di modifica **accettate all'unanimità**. In caso di eventi non previsti dal presente regolamento, l'organizzazione ha facoltà decisionale. Gli avvisi del fantacalcio in cui si richiede una risposta da parte dei partecipanti verranno inviati via whatsapp sul gruppo o mediante messaggio broadcast. In caso di mancata risposta (qualora non obbligatoria), si considera la squadra *avvertita ed astenuta*. **La correzione di eventuali errori è possibile fino al giovedì successivo della giornata svolta; passato tale termine, la giornata è omologata.**