

1. ORGANIZZAZIONE, QUOTA PARTECIPAZIONE E PREMI

Numero squadre partecipanti: 10. Quota di partecipazione: 200€ per squadra. Montepremi 2000€:

- 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 (g26 – g34 & g35 – g38): 1° classificato: 100€, 2° classificato: 10€ (110€)
- Europa League (g26 – 34 & g35 – g38): 1° classificato: 80€, 2° classificato: 10€ (90€)
- Coppa Italia (g19 – g24): 1° classificato: 60€, 2° classificato: 10€ (70€)
- Formula Uno (g1 – g19): 1° classificato: 70€, 2° classificato: 30€, 3° classificato: 15€ (115€)
- Formula Uno (g20 – g38): 1° classificato: 70€, 2° classificato: 30€, 3° classificato: 15€ (115€)
- Miglior punteggio totale dal 4° al 10° classificato: 40€
- Spese varie: coppe 34€; sito 26€ (60€)

Le quote di partecipazione devono essere così obbligatoriamente consegnate (al proprio referente organizzatore):

- **70€ il giorno dell'asta**
- **60€ il giorno della sessione di mercato di novembre**
- **70€ il giorno della sessione di mercato di febbraio**
 - Antonio-Achille, Sascha, Tony-Simone, Edoardo-Alessandro-Luca → **Referente: Marco**
 - Silvano, Domenico, Giandomenico, Mimmo-Andrea → **Referente: Gianfranco**

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

2. SVOLGIMENTO ASTA INIZIALE

L'asta iniziale si svolge venerdì 18/09/2020 dalle ore 20:00. L'ordine dei ruoli d'asta è P-D-C-A; per ogni ruolo, i calciatori vengono chiamati in ordine casuale. Budget asta: **700 fantamilioni (fm)**. **Rosa: SquadraP – 8D – 8C – 6A** (per la squadra portieri si chiama il portiere di ogni club di Serie A dal costo maggiore e include 2° e 3° al costo di 1fm cad.). Il prezzo di partenza d'asta (**solo per il primo giro**) è quello di listino, eccetto:

- **difensori ≤ 5 fm partono da 1 fm**
- **centrocampisti ≤ 7 fm partono da 1 fm**
- **attaccanti ≤ 10 fm partono da 1 fm**

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 di listino**. Le squadre hanno 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

Il numero massimo di operazioni di mercato (26) viene così fissato:

- **Massimo 6 tagli/scambi nella sola sessione di OTT**
- **Massimo 16 tagli/scambi nelle sole sessioni di NOV, DIC, GEN, FEB, MAR1, MAR2**
- **Massimo 4 tagli nella sola sessione di APR**

I casi Covid-19 accertati non si contano come taglio (ma come eventuale scambio, sì). **Un caso Covid-19 è considerato accertato se solo se pubblicato all'interno della "Cartella Medica" di Fantacalcio.it, il cui link sarà sempre consultabile sul sito Oltre Calcio.**

Non saranno prese in considerazione altre fonti.

Le sessioni di mercato (7) vengono così fissate (attesa massima prima di iniziare: 15 minuti):

- (1) Sessione di OTT: SAB 10/10/2020 h.15:00 su MEET/Fantasta (Sosta Naz.) - mercato valido da subito (g4)
- (2) Sessione di NOV: SAB 14/11/2020 h.15:00 su MEET/Fantasta (Sosta Naz.) - mercato valido da subito (g8)
- (3) Sessione di DIC: MER 16/12/2020 h.22:30 su MEET/Fantasta - mercato valido da subito (g13)
- (4) Sessione di GEN: MER 06/01/2021 h.22:30 su MEET/Fantasta - mercato valido subito (g17)
- (5) Sessione di FEB: SAB 06/02/2021 h.15:00 asta fisica/MEET/Fantasta - mercato valido dalla successiva (g22)
- (6) Sessione di MAR1: MER 03/03/2021 h.22:30 MEET/Fantasta - mercato valido da subito (g26)
- (7) Sessione di MAR2: SAB 27/03/2021 h.15:00 su MEET/Fantasta - (Sosta Naz.) - mercato valido da subito (29)
- (8) Sessione di APR: SAB 24/04/2021 h.15:00 su MEET/Fantasta - mercato valido dalla successiva (g34)

Alle sessioni di NOV, FEB e MAR2 **ogni squadra avrà un budget extra di 30 fm (tot. 90 fm extra budget)**, da sommare alla propria rimanenza.

¹ Turni infrasettimanali: 16/12/2020, 23/12/2020, 06/01/2021, 03/03/2021, 21/04/2020, 12/5/2020. Pausa Nazionale: 11/10/2020, 15/11/2020, 28/03/2020.

² Il software Fantasta avverte di eventuale sfioramento durante un'asta; in tal caso, l'offerta "irregolare" verrà annullata e l'asta continuerà alla ultima offerta "regolare"; tutte le squadre possono continuare a partecipare all'asta a partire da quell'offerta.

L'asta verrà svolta solo sui calciatori presenti in listino, con i relativi costi, all'ultima giornata giocata. Si estrae un ruolo per volta tra P-D-C-A; per ogni ruolo, i calciatori vengono chiamati in ordine alfabetico, estraendo la lettera da cui iniziare. **Il prezzo di partenza d'asta è quello di listino.** 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 listino. 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 fm 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. Se un calciatore non è più presente in lista il giorno dell'asta, la sua sostituzione non è un taglio. I calciatori acquistati dal taglio non possono essere venduti 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.

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 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 fm di contropartita.
- Una squadra può ricevere da una o più squadre un massimo di 50 fm di contropartita.
- Una squadra che effettua uno o più scambi con un'altra squadra può realizzare massimo 100 fm 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. In caso di impossibilità a partecipare alle sessioni di mercato, si rimanda alla nota⁶.

4. CONSEGNA DELLE FORMAZIONI

Le formazioni vanno consegnate entro 10 minuti dal fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A, anche in caso di rinvio della stessa, tramite Leghe Fantacalcio. 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. 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 del 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.

³ Come nota 2. 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. 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 perché non ha Kap sufficienti, l'asta appena conclusa per l'A viene azzerata e rifatta, ma la squadra X ne sarà esclusa.

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.oltrecalcio.com il file excel "modulo_offerte" e seguire le istruzioni indicate; inviare il file all'indirizzo mail gipi13282@alice.it. È possibile inviare il modulo offerte entro 4 ore prima l'inizio d'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.

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 Fantacalcio; 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 (ove non previsto).

- **Campionato**: 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 classifica generale, 2) Somma punti totali, 3) classifica avulsa: punti realizzati negli scontri diretti (3pt vittoria, 1pt pareggio, 0pt sconfitta), 4) punti totali realizzati negli scontri diretti, 5) sorteggio.
- **Coppe Champions/Europa League**: partecipano tutte le squadre; si inizia con una fase di qualificazione (g26 – g34) mediante classifica a punti totali realizzati. Criteri classifica: 1) Somma punti totali, 2) Somma dei due punteggi più alti tra g26 e g34, 3) miglior punteggio totale tra g26 e g34, 3) sorteggio. Le prime quattro si qualificano in Champions, dalla quarta all'ottava in Europa League. Si scontreranno poi in semifinale (A/R) e finale (A/R), secondo accoppiamenti (g35 – g38):

Tabellone Champions League

Semi 1 → A: 1a vs 4a / R: 4a vs 1a

Semi 2 → A: 2a vs 3a / R: 3a vs 2a

Finale → A: vSemi 1 vs vSemi 2 / R: vSemi 2 vs vSemi 1

Tabellone Europa League

Semi 1 → A: 5a vs 8a / R: 8a vs 5a

Semi 2 → A: 6a vs 7a / R: 7a vs 6a

Finale → A: vSemi 1 vs vSemi 2 / R: vSemi 2 vs vSemi 1

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

Fasce goal: 66-70=1 goal, 70.5-74.5=2 goal, 75-79=3 goal, 79.5-83.5=4 goal, 84-88=5 goal, 88.5-92.5=6 goal, 93-97=7goal, etc. Criteri: 1) gol fatti (regola del goal in trasferta), 2) Somma punti tra A/R, 3) Somma punti classifica di qualificazione, 4) sorteggio.

- **Coppa Italia**: vi partecipano le prime 8 squadre in classifica di campionato al termine della g8; si prevedono quarti di finale in A/R (g9 – g10), semifinale in A/R (g11 – g12) e finale in A/R (g13 – g14), secondo accoppiamenti:

Tabellone Coppa Italia

1a vs 8a (quarto1)

2a vs 7a (quarto2)

3a vs 6a (quarto3)

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: 66-70=1 goal, 70.5-74.5=2 goal, 75-79=3 goal, 79.5-83.5=4 goal, 84-88=5 goal, 88.5-92.5=6 goal, 93-97=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 (g1 – g38)**: 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.
- **Formula Uno (g1 – g19 e g20 – g38)**: Miglior punteggio di giornata=25pt; 2°=18pt; 3°=12pt; 4°=10pt; 5°=8pt; 6°=6pt; 7°=4pt; 8°=3pt; 9°=2pt; 10°=1pt.

6. VOTI E BONUS/MALUS

L'assegnazione dei goal e dei voti sono di Fantacalcio.it

- **Bonus**: +3 goal, Quality assist (+0.5, +1, +1.5), +3 rig. segnato, +3 rig. parato, +2 se tutti gli 11 calciatori a voto prendono voto \geq 6, +1 imbattibilità portiere, mod. difesa (mv di portiere e 3 migliori difensori secondo il seguente criterio: +0.5 se $6.00 \leq mv \leq 6.24$; +1.5 se $6.25 \leq mv \leq 6.49$; +3 se $6.50 \leq mv \leq 6.74$; +4.5 se $6.75 \leq mv \leq 6.99$; +6 se $mv \geq 7.00$).
- **Malus**: -3 rig. sbagliato, -1 espulsione, -0,5 ammonizione, -1 goal subito, -2 autorete, Espulso s.v. = 4.

Un calciatore è senza voto solo se gioca meno di 12 minuti, eccetto nei casi indicati da Fantacalcio.it.

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 due giorni antecedenti la prima partita della giornata successiva; passato tale termine, la giornata è omologata.