

1. ORGANIZZAZIONE, QUOTA PARTECIPAZIONE E PREMI

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

- Classifica Campionato a calendario (G2 – G37): 1° classificato: 400€, 2° classificato: 300€, 3° classificato: 200€ (900€)
- Classifica Campionato a punti totali (G2 – G37): 1° classificato: 80€, 2° classificato: 60€, 3° classificato: 40€ (180€)
- Premi settimanali (G2 – G38): per la squadra che realizza il maggior punteggio di giornata, premio di 10€ (370€)
- Formula 1 apertura (G2 – G10): 1° classificato: 50€, 2° classificato: 20€, 3° classificato: 10€ (80€)
- Coppa Italia in Highlander (G11 – G20): 1° classificato: 50€, 2° classificato: 20€ (70€)
- Formula 1 chiusura (G21 – G30): 1° classificato: 50€, 2° classificato: 20€, 3° classificato: 10€ (80€)
- Champions League (G27 – G34 & G35 – G38): 1° classificato: 90€, 2° classificato: 20€ (110€)
- Europa League (G27 – G34 & G35 – G38): 1° classificato: 60€, 2° classificato: 20€ (80€)
- Miglior punteggio totale dal 4° al 10° classificato (G2 – G37): 50€
- Spese varie: trofei 30€; sito 30€ (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, Adelmo, Tony-Simone, Marco-Francesco-Antonio → **Referente: Silvano**
 - Andrea-Alessio, Domenico, Mario, Mimmo → **Referente: Gianfranco**

News (a spot), aggiornamento settimanali, download liste, 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 giovedì 24/08/2023 dalle ore 21:00. L'ordine dei ruoli d'asta è P-D-C-A; 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.). Per ogni ruolo, verranno effettuati i seguenti giri d'asta:

- **Un 1° giro d'asta in modalità random a prezzo lista**
- **Un 2° giro d'asta in modalità random a prezzo lista**
- **Un 3° giro d'asta in modalità "a chiamata" a prezzo lista raddoppiato, eccetto per gli attaccanti che hanno prezzo 1fm, resteranno a 1fm:** 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 lista raddoppiato**. 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 (23) viene così fissato:

- **Massimo 6 tagli/scambi nella sola sessione di SET**
- **Massimo 13 tagli/scambi nelle sole sessioni di NOV E FEB**
- **Massimo 4 tagli nella sola sessione di APR**

Le sessioni di mercato (5) vengono così fissate (attesa massima prima di iniziare: 15 minuti):

- (1) Sessione di SET: GIO 14/09/2023 h.21:00 su MEET (tra G3 e G4) - mercato valido subito dalla G4
- (2) Sessione di NOV: GIO 23/11/2023 h.21:00 su MEET (tra G12 e G13) - mercato valido subito dalla G13
- (3) Sessione di FEB: GIO 01/02/2024 h.21:00 su MEET (tra G22 e G23) - mercato valido subito dalla G23
- (4) Sessione di APR: MER 17/04/2024 h.21:00 su MEET (tra G32 e G33) - mercato valido subito dalla G33

Alla sessione di NOV e FEB **ogni squadra avrà un budget extra di 20 fm (tot. 40 fm)**, da sommare alla propria rimanenza. Alla sessione di APR, i calciatori tagliati vengono tolti dal mercato.

L'asta verrà svolta solo sui calciatori presenti in lista, con i relativi costi, all'ultima giornata giocata. Si estrae un ruolo per volta tra P-D-C-A. Per ogni ruolo, verranno effettuati i seguenti giri d'asta:

- **Un 1° giro d'asta in modalità ordine alfabetico a prezzo lista**
- **Un 2° giro d'asta in modalità ordine alfabetico a prezzo lista**
- **Un 3° giro d'asta in modalità "a chiamata" a prezzo lista raddoppiato:** 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 lista raddoppiato**. Le squadre hanno 5 minuti per decidere i calciatori da chiamare. Il giro a chiamata termina quando tutte le squadre hanno completato il ruolo. In caso di errori post-sessione mercato si legga nota³.

¹ Turni infrasettimanali: 27/09/2023. Soste Naz.: 10/09/2023, 15/10/2023, 19/11/2023, 24/03/2024.

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.

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; viceversa, eventuali errori verranno corretti al termine di ogni asta (es. se una squadra offre in un'asta più di quanto possa permettersi, l'offerta è annullata e l'asta viene svolta daccapo).

I c.d. “**tagli**” avvengono tra i calciatori della propria rosa e i calciatori “liberi”. Per aggiudicarsi un’asta, è possibile sommare alla propria rimanenza i fm già spesi per un (solo) calciatore della rosa (c.d. impegno), annunciando a tutti che il ruolo del calciatore impegnato non appartiene ad un ruolo ancora da svolgere. In caso di vittoria dell’asta e in base alla somma “impegnata” per aggiudicarsela, la squadra deciderà se tagliare il calciatore impegnato o un altro calciatore, a patto che il suo valore rientri nell’offerta vincente. È possibile impegnare un calciatore di un ruolo già svolto, come spiegato alla nota⁴; viceversa, non è possibile impegnare un calciatore di un ruolo ancora da svolgere. 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 al 1° giro e richiamato in ordine alfabetico al 2° giro. 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

La formazione va consegnata 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. 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 subirà le seguenti penalità:**

- Esclusione dal premio settimanale della giornata corrente
- 0 punti nella classifica Campionato (l’avversario gioca normalmente la partita contro la formazione ripescata dalla giornata precedente): verranno tolti 3 punti in caso di vittoria e 1 punto in caso di pareggio.
- 10 punti di penalizzazione (es. 670-10) nelle classifiche punti totali, F1 e nella classifica di qualificazione alla CL/EL
- 4 punti di malus (es. 71-4) nella formazione dei match delle fasi eliminatorie CL/EL e nella CI in Highlinder

La formazione deve essere 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 (nel rispetto dei moduli consentiti) a seconda del suo ruolo. In porta si considera la media voto dei portieri della propria squadra portieri che scendono in campo con il proprio club di serie A nella stessa partita (non conta pertanto l’ordine di schieramento in formazione)⁷. Si possono effettuare massimo 4 sostituzioni in qualsiasi ruolo, più quella del portiere.

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 del 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.

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 la somma spesa per un C e, se vince l’asta, prende l’A al posto di un altro già in rosa, tagliando quindi 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 fm sufficienti, l’asta appena conclusa per l’A viene azzerata e rifatta e la squadra X ne sarà esclusa.

⁵ Es.: Ronaldo 200 per Lukaku 100: PV=100 → OK. Ronaldo 200 per Lukaku 99: PV=101 → NO. Ronaldo 200 + Chiesa 120 per Lukaku 140 + Vidal 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 Si schiera titolare Szczesny e in panchina nell’ordine Perin e Pinsoglio; Szczesny è sv, entra Perin con voto 5; Perin fa male; entra Pinsoglio con voto 7. Il voto sarà la media voto approssimata per difetto dei voti dei portieri scesi in campo: $(0+5+7)/2=6$. Come bonus/malus si considerano tutti quelli realizzati dai portieri scesi in campo.

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 a calendario (G2 – G37)**: 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.
- **Campionato punti totali (G2 – G37)**: vince la squadra che realizza il maggior punteggio totale dall'inizio del campionato. Criteri classifica: 1) Somma punti totali, 2) Punti classifica generale, 3) classifica avulsa: punti realizzati negli scontri diretti (3pt vittoria, 1pt pareggio, 0pt sconfitta), 4) punti totali realizzati negli scontri diretti, 5) sorteggio.
- **Miglior punteggio totale dal 4° al 10° posto (G2 – G37)**: come punto precedente, ma a partire dal 4° posto in classifica.
- **Coppe Champions/Europa League (G27 – G38)**: partecipano tutte le squadre; si inizia con la fase di qualificazione (G27 – G34) mediante classifica a punti totali realizzati. Criteri classifica: 1) Somma punti totali, 2) Somma dei due punteggi più alti tra G27 e G34, 3) miglior punteggio totale tra G27 e G34, 4) sorteggio. Le prime quattro si qualificano in CL, dalla quarta all'ottava in EL. Si scontreranno poi in semifinale (A/R) e finale (A/R), secondo accoppiamenti (G35 – G38):

Tabellone Champions League

Semi 1 (A/R) \rightarrow 1a vs 4a

Semi 2 (A/R) \rightarrow 2a vs 3a

Finale (A/R) \rightarrow Semi 1 vs Semi 2

Tabellone Europa League

Semi 1 (A/R) \rightarrow 5a vs 8a

Semi 2 (A/R) \rightarrow 6a vs 7a

Finale (A/R) \rightarrow Semi 1 vs Semi 2

Passa la squadra che tra A/R totalizza più punti. Criteri: 1) Somma punti A/R, 2) Somma punti realizzati dalla fase di qualificazione alla partita corrente, 3) sorteggio.

- **Coppa Italia Highlander (G11 – G20)**: partecipano tutte le squadre e verrà svolta in modalità Highlander in 9 giornate. Ogni giornata, la squadra col punteggio più basso verrà eliminata, finché ne rimarrà soltanto una. Criteri: 1) Somma punti totali dall'inizio della CI, 2) Somma dei due migliori punteggi dall'inizio della CI, 3) Punti in classifica generale alla G20, 4) sorteggio.
- **Premio settimanale (G2 – G38)**: Per la squadra che realizza il maggior punteggio di giornata. In caso di parità punti tra due o più squadre, il premio sarà aggiudicato la giornata successiva a chi, tra esse, farà il maggior punteggio. Solo per l'ultima giornata, il premio sarà suddiviso in parti uguali.
- **Formula 1 (G2 – G10 e G21 – G30)**: Miglior punteggio di giornata = 25pt; 2°=18pt; 3°=12pt; 4°=10pt; 5°=8pt; 6°=6pt; 7°=4pt; 8°=3pt; 9°=2pt; 10°=1pt.

NOTA: In caso di giornate "sospese" a causa di partita non ancora giocate durante le fasi di qualificazione delle competizioni, quelle giornate non saranno considerate ai fini delle classifiche di qualificazione stesse

6. VOTI E BONUS/MALUS

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

- **Bonus**: +3 goal, -1 per ogni goal subito (dalla squadra portieri nei 90'), Quality assist (+0.5, +1, +1.5), +3 rig. segnato, +3 rig. parato (dalla squadra portieri nei 90'), +2 se tutti gli 11 calciatori a voto prendono voto \geq 6, +1 imbattibilità portiere (se solo se l'intera squadra portieri non subisce goal nei 90'), mod. difesa (media voto approssimata per difetto della squadra portieri nei 90' 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 $mv \geq 7.00$). Bonus capitano: +1 se voto \geq 7, +0.5 se voto = 6.5, -0.5 se voto = 5.5, -1 se voto \leq 5, 0 in tutti gli altri casi.
- **Malus**: -3 rig. sbagliato, -1 espulsione, -0,5 ammonizione, -1 goal subito, -2 autorete, Espulso s.v. = 4.

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 sul gruppo whatsapp o 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.