

Regolamento Fantacalcio Manageriale

Indice

1	Regole generali	2
1.1	Formazioni	2
1.2	Bonus e malus	2
1.3	Punteggio	3
1.4	Magliette	3
1.5	Regola Anti-Tanking	3
2	Competizioni e distribuzioni premi	5
2.1	Campionato	5
2.2	Coppa	5
3	Composizione squadre	6
3.1	Draft	6
3.2	Asta	6
3.3	Capitano e vice capitano	7
3.4	Slot prestiti	7
4	Stadi di proprietà	8
5	Mercato	8
5.1	Informazioni generali	8
5.2	Svincoli	9
5.3	Cosa succede a fine stagione?	10
5.4	Cessioni giocatori	12
6	Multe	14

1 Regole generali

- Numero partecipanti: 10
- Modello di gioco: Mantra
- Ruoli mantra: Ogni anno cambieranno come li cambierà Fantacalcio.it
- Numero competizioni: 2
- Quota: € 20
- Premi in denaro
 - 1° classificato: € 90
 - 2° classificato: € 40
 - 3° classificato: € 20
 - Vincitore coppa: € 50

1.1 Formazioni

La formazione va inserita dal sito entro l'inizio della prima partita della giornata di Serie A. I moduli consentiti sono quelli proposti da Fantacalcio.it (vedi foto nel gruppo).

In panchina possono essere portati 12 giocatori. Nel caso non si inserisca la formazione, verranno assegnati zero punti e la sconfitta, mentre per l'avversario sarà necessario arrivare a 66 punti per vincere la partita, altrimenti prenderà 1 punto. Sarà presente l'opzione **Switch plus** (Consente di scambiare un calciatore titolare con la riserva indicata qualora non scenda in campo dal primo minuto. L'opzione PLUS consente di selezionare un sostituto di diverso ruolo permettendo un eventuale cambio di modulo).

Saranno consentite **5 sostituzioni**, secondo la modalità **Master** (il cambio modulo diventa l'opzione prioritaria e il meccanismo delle sostituzioni viene interamente guidato dall'ordine panchina. Per ogni calciatore assente/senza voto, entrerà il primo calciatore a voto in panchina che configurerà uno schema valido. Solo in via residuale, ed in assenza di altre soluzioni precedenti, si passerà a sostituzioni adattate con malus).

1.2 Bonus e malus

- Gol segnato: +3
- Gol subito: -1
- Rigore segnato: +3

- Rigore sbagliato: -3
- Rigore parato: +3
- Ammonizione: -0,5
- Espulsione: -2
- Assist: +1
- Assist da fermo: +1
- Autogol: -2
- Porta imbattuta: +1

1.3 Punteggio

Il punteggio si calcola in automatico sommando tutti i voti dati dalla redazione di Fantacalcio.it ai giocatori titolari (o alle riserve entrati a posto di essi) con gli eventuali bonus e malus.

Il primo goal si raggiunge a 66 punti e verrà segnato un nuovo goal ogni 6 punti (vengono applicati gli “intorni”: assegna un gol extra alla squadra con il punteggio più alto se la differenza dei totali-squadra è maggiore o uguale a 4. Valido per totali-squadra che ricadono nella stessa fascia).

In classifica una vittoria vale 3 punti, il pareggio 1 e la sconfitta 0.

L’ordine di priorità per la posizione in classifica è la seguente: Punti in Classifica, Somma Punti Totali, Goal Fatti, Goal Subiti, classifica avulsa, differenza reti.

1.4 Magliette

Ogni anno ciascuna squadra potrà creare a piacere le proprie divise con alcune piccole restrizioni:

- Il vincitore del campionato dell’anno precedente potrà applicare lo scudetto col tricolore
- Il vincitore della coppa dell’anno precedente potrà applicare lo scudetto tondo col tricolore
- Chi ha vinto uno dei precedenti campionati potrà applicare una, due o tre stelline a seconda del numero di campionati vinti.

1.5 Regola Anti-Tanking

Gli amministratori di lega si riservano il diritto di infliggere penalità alle squadre che inseriranno formazioni volutamente poco competitive al fine di perdere la partita per ottenere una pick più alta al draft dell’anno successivo.

La valutazione sarà del tutto soggettiva così come le pene inflitte (es. MarottaLeague).

2 Competizioni e distribuzioni premi

2.1 Campionato

Girone unico all'italiana. Si inizia la prima giornata di Serie A e si termina alla 36esima.

Premi in palio:

La distribuzione dello sponsor e i successivi premi della stagione precedente, saranno così ripartiti:

Posizione	2025	2026	2027
1	95	85	75
2	85	75	65
3	75	65	60
4	65	60	55
5	60	55	50
6	55	50	45
7	50	45	40
8	45	40	35
9	35	35	30
10	30	30	25
Coppa 1	45	40	35
Coppa 2	25	20	20

2.2 Coppa

Doppio girone da 5 squadre ciascuno. Andata e ritorno (dalla 1a giornata di Serie A) con classici fattori stadio da regolamento. Per ciascun girone si qualificano le prime due squadre classificate. In caso di arrivo a pari punti si considerano, elencati per ordine di importanza, i seguenti criteri: punteggio maggiore totale, differenza reti, gol fatti e subiti.

Una volta terminati i gironi inizierà la fase ad eliminazione diretta con andata e ritorno con classico fattore stadio. In caso di risultati uguali tra andata e ritorno, si applica l'ex regola Uefa sui gol in trasferta.

La finale sarà una partita secca giocata in campo neutro.

3 Composizione squadre

3.1 Draft

Ogni squadra ha a disposizione 5 slot primavera occupabili solo da giocatori under21 acquisibili solo tramite draft attraverso scelte (stile draft NBA). Viene fatta eccezione per i portieri che restano acquistabili anche in asta e, solo per il primo anno, non saranno draftabili i giocatori con quotazione maggiore di 10 ma verranno acquistati solo tramite asta. I giocatori che occupano questi slot non sono schierabili e il loro acquisto ha costo 0. Un calciatore può essere promosso in prima squadra nel caso in cui ci siano slot disponibili.

I giovani draftati rimarranno in primavera fino al compimento dei 22 anni (in riferimento all'anno di nascita e non agli anni effettivi, es. i 2003 sono under 21, i 2002 no) o fino a quando non verranno svincolati dall'allenatore (a prescindere dalla loro presenza o meno sul listone).

Ogni squadra dispone di 3 pick all'anno che saranno assegnate in maniera inversamente proporzionale al piazzamento in campionato dell'anno precedente (es. l'ultimo classificato avrà la prima scelta ed il primo l'ultima) ad eccezione del primo anno che sarà effettuata una lottery per assegnare le pick (viene sorteggiato solo il primo giro e poi si inverte l'ordine, es: a, b, c, c, b, a).

Se una squadra al momento del draft ha slot primavera occupati perde le relative pick.

Nel caso in cui un giocatore draftato esca dal listone al momento del draft dell'anno successivo, il club può scegliere tra tagliarlo (a 0) o tenerlo (occupando comunque lo slot). Nel caso in cui un primavera venga ceduto nel mercato reale non genererà alcun tipo di introito (è possibile eventualmente promuoverlo in prima squadra, prima che il trasferimento sia ufficiale, se si dispone di slot). Le pick possono rientrare all'interno di scambi.

Il draft avverrà il giorno dopo la chiusura del mercato reale sul gruppo whatsapp. Nel caso in cui un primavera, durante l'anno venga promosso in prima squadra, e successivamente tagliato, tale giocatore anche se ancora under 21 non potrà più essere draftato ma potrà essere acquistato tramite mercato ordinario.

3.2 Asta

Listone di riferimento: listone Fantacalcio.it esclusi gli U21 (acquistabili solo tramite draft).

Modalità creazione squadre: asta in presenza - con almeno 1 componente della squadra presente. Asta a chiamata su tutto il listone per anni successivi al primo,

asta random su tutto il listone per il primo anno.

Crediti partenza: 500

Squadre partecipanti: 10

Rosa: da 25 minimo a 30 massimo, di cui minimo 3 portieri, il restante a piacimento. Le rose saranno quindi massimo 30 scelti +2 giocatori slot prestiti.

I club che terminano l'asta con meno di 25 giocatori saranno penalizzati con uno scalo di 5 crediti.

3.3 Capitano e vice capitano

Ogni squadra dovrà scegliere ad inizio campionato un capitano e un vice che resteranno tali per tutto l'arco della stagione e garantiranno bonus e/o malus in base alla prestazione (vedere tabella sotto).

Voto Capitano	Bonus/Malus
≤ 4.5	-1.5
5	-1
5.5	-0.5
6	0
6.5	0.5
7	1
≥ 7.5	1.5

Nel caso in cui il capitano e/o il vice non facciano più parte della squadra (es. trasferimenti reali, svincolo, scambio, ecc...) sarà possibile nominarne uno nuovo che diventerà vice.

3.4 Slot prestiti

Ogni squadra oltre alla rosa, ha 2 slot da utilizzare solo per giocatori presi in prestito da altri (non sono obbligatori da usare). Il prestito può durare 1 o 2 stagioni a seconda della decisione delle due parti.

Sono previsti accordi tra le squadre di diritto e/o obbligo di riscatto ma vanno comunicati al direttore di lega.

I prestiti vengono scritti sul canale di riferimento del fantacalcio (che verrà creato ad hoc) e la valenza del prestito è valida solo previa prima ufficializzazione al direttore di lega e sul canale. Un prestito non parte se non viene ufficializzato.

4 Stadi di proprietà

Ogni squadra dovrà scrivere la capienza ufficiale dopo il nome dello stadio sull'app.

Livello	Costo	Ritorno Annuale
0	0	0
1	10	4
2	20	8
3	30	14
4	40	18
5	50	25
6	60	30
7	70	39
8	80	44

I lavori di ampliamento dello stadio vanno effettuati e comunicati entro la prima gara della stagione, e non saranno ulteriormente implementabili a stagione in corso. Giocata la prima non sarà più possibile ampliare lo stadio. La finestra per gli ampliamenti stadio sarà quindi disponibile solo prima dell'inizio della stagione.

5 Mercato

5.1 Informazioni generali

Il mercato seguirà il reale corso a livello di date di apertura (sia estivo che invernale). Quindi, post 1° asta che si terrà l'1 Agosto 2024, il mercato scambi e prestiti continuerà ad essere attivo fino alla chiusura del mercato reale.

Tipologia di operazioni possibili: prestiti, scambi e parametro zero.

- A) Prestiti: come spiegato sopra, solo con pagamento crediti. Vi è la possibilità di inserire una clausola di diritto/obbligo di riscatto e/o controriscatto con la possibilità di estinguere l'obbligo prima della fine della stagione se slot libero.
- B) Scambi: giocatori per giocatori, giocatori per giocatori e crediti, giocatori per crediti. Possono essere scambiate solo le pick dei 3 anni successivi e comunque mai più di 5 per stagione.
- C) Parametro 0: Se una squadra ha slot liberi e crediti disponibili può acquistare un giocatore a parametro 0, il club dovrà fare richiesta PRIVATAMENTE al

direttore di lega esprimendo interesse nel firmare tale giocatore. Poi verrà reso pubblico l'interesse sul canale dove tutti possono mostrare interesse.

Se il direttore di lega non registra altri interessi entro 24h dalla richiesta, il giocatore verrà ufficializzato nel canale al prezzo di 1.

Qualora, viceversa, il giocatore suscitasse altri privati interessi, si aprirà un'asta tra i club interessati regolamentata dal direttore di lega. Il prezzo di partenza dell'asta sarà deciso dal giocatore che per primo ha mostrato interesse. L'asta si dichiara conclusa quando passano 24 ore dall'ultima offerta oppure quando tutti gli altri partecipanti si dichiarano "non più interessati".

Il mercato parametri 0 sarà aperto tutto l'anno, ed i giocatori potranno dichiarare interesse in ogni momento.

Per prevenire plusvalenze:

- In caso di trasferimento reale di un giocatore, se l'ufficialità arriva entro i 7 giorni dall'acquisto del suddetto giocatore al fantacalcio, la squadra che lo ha acquistato riceverà i crediti che ha speso per tagliarlo.
- In caso di acquisto di un giocatore che si trova in prestito in Serie A (con obbligo o diritto di riscatto), se l'acquisto avviene dopo il 1° aprile, non sarà possibile sfruttare il riscatto del giocatore per tagliarlo e prendere crediti.

Ogni squadra potrà dichiarare interesse/partecipare ad un numero di aste pari al numero di slot liberi. (Esempio: se ho in rosa 27 giocatori e ho mostrato interesse per un giocatore e sto aspettando che passino le 24h per partecipare all'asta e sono all'interno di altre due aste, per esprimere un eventuale interesse per un altro giocatore devo abbandonare una delle due aste oppure rimuovere il precedente interesse per il giocatore).

È POSSIBILE MOSTRARE INTERESSE SOLO PER I GIOCATORI CHE FANNO UFFICIALMENTE PARTE DELLA SERIE A (FONTE TRANSFERMARKET).

5.2 Svincoli

Possibilità di effettuare la rescissione contrattuale ad un giocatore pagando metà del suo **VALORE ATTUALE** (arrotondato per eccesso) su Fantacalcio al momento della rescissione. Una squadra che svincola un giocatore non potrà più ri-ingaggiarlo in nessun modo (aste e/o scambi) per tutta la corrente sessione di

mercato e la successiva. Inoltre non sarà possibile acquistare e svincolare un giocatore nella stessa sessione di mercato.

Gli svincoli dei giocatori primavera sono gratuiti ed illimitati.

5.3 Cosa succede a fine stagione?

Finita la stagione, il mercato riparte il primo giorno di mercato reale.

Le squadre potranno rilasciare gratuitamente ad apertura mercato reale, un numero di giocatori a parametro 0 (non prenderete crediti indietro, liberate solo slot) in base alla posizione in classifica:

Posizione	Numero di tagli gratuiti
1	0
2	0
3	0
4	1
5	1
6	1
7	2
8	2
9	2
10	3

I tagli gratuiti potranno essere effettuati solo al primo giorno di apertura del mercato (i presidenti avranno tempo una settimana prima dell'apertura del mercato per comunicare gli svincoli).

N.B.: I giocatori retrocessi che non saranno più presenti in Serie A, verranno svincolati a costo 0 (*in quanto non più usabili sull'app fantacalcio*).

Ogni squadra, però, può decidere ad inizio estate se rilasciare così i giocatori retrocessi, o tenerli in “hold”, ovvero in attesa di sapere se torneranno in serie A. Possono essere tenuti in hold anche i giocatori con contratto scaduto (es. Bonaventura estate 2024), i giocatori a fine prestito che tornano nella propria squadra estera (es. Lukaku post inter torna al Chelsea ma poi viene prestato alla roma) ed i giocatori venduti fuori dalla serie A (es. Iling Junior venduto all'Aston Villa viene poi venduto nella stessa estate al Bologna).

I giocatori in hold occupano spazio in rosa.

Qualora un società eserciti l'opzione hold per un giocatore che retrocede in Serie B si presentano quattro scenari:

1. Il giocatore torna in serie A in prestito: la squadra può confermarlo in rosa o liberare lo slot per 0 crediti.
2. Il giocatore torna in serie A a titolo definitivo: la squadra può confermarlo in rosa o incassare i crediti del trasferimento.
3. Il giocatore rimane nella squadra di appartenenza: la squadra libera lo slot per 0 crediti.
4. Il giocatore viene venduto ad una società non partecipante alla Serie A: la squadra incassa i crediti del trasferimento.

Qualora, durante il mercato ordinario, una società acquisti un giocatore arrivato in Serie A con la formula del prestito e proveniente dall'estero può, a fine anno esercitare l'opzione hold su tale giocatore.

Per tale giocatore, nel caso in cui venga esercitata l'opzione hold, si presentano 3 tre scenari:

1. Il giocatore torna in serie A in prestito: la squadra può confermarlo in rosa o liberare lo slot per 0 crediti.
2. Il giocatore torna in serie A a titolo definitivo: la squadra può confermarlo in rosa o incassare i crediti del trasferimento.
3. Il giocatore viene venduto all'estero / rimane nella squadra di appartenenza: la squadra libera lo slot per 0 crediti.

Qualora venga esercitata la hold su un giocatore ceduto all'estero si presentano i seguenti scenari:

1. Il giocatore torna in serie A in prestito: la squadra può confermarlo in rosa o liberare lo slot per 0 crediti.
2. Il giocatore torna in serie A a titolo definitivo: la squadra può confermarlo in rosa o incassare i crediti del secondo trasferimento.
3. Il giocatore viene ceduto all'estero o resta nella squadra di provenienza: la squadra incassa i crediti del primo trasferimento.

L'hold va comunicato al primo giorno di mercato assieme ai tagli e non è removibile (es. Berardi retrocede col Sassuolo, al primo Luglio viene esercitato l'hold e quindi

il suo slot rimane occupato fino alla chiusura del mercato reale o fino a quando Berardi non viene ceduto nel mercato reale).

5.4 Cessioni giocatori

I giocatori che lasceranno il campionato italiano verranno automaticamente rilasciati, e al club verrà assegnato il corrispettivo della cifra per cui sono partiti nel mercato reale in crediti. Date e prezzi di trasferimento fanno fede a Transfermarkt.it. I giocatori in primavera non possono generare introiti.

Esempio:

Immobile viene acquistato dal Real Madrid per 50 milioni. Il club PincoPallini che aveva Immobile, perderà Immobile ma gli verranno riconosciuti 50 crediti per la cessione e verranno aggiunti al suo ammontare.

In caso di ulteriori clausole, si fa fede alla cifra globale.

Esempio:

Immobile viene acquistato per 25 milioni subito, 15 in 3 anni. I crediti che riceverà PincoPallini sono quelli riportati su Transfermarkt.it. Non si applicano bonus su gol, presenze o ulteriori clausole.

- Qualora Immobile cambiasse sì squadra estera, ma a parametro 0, i PincoPallini perderanno Immobile ma senza ricevere alcun conguaglio.
- Qualora Immobile andasse all'estero in prestito, il giocatore rimarrà nella rosa del club che lo ha preso anche se inutilizzabile, ma non occuperà alcuno slot.
- Qualora Immobile venisse poi riscattato durante o a fine prestito, la società detentrice di Immobile riceverà al momento del pagamento reale, la cifra corrispettiva in crediti liberandosi così di Immobile, altrimenti, al ritorno in Italia, la squadra detentrice di Immobile dovrà decidere se svincolarlo o fargli spazio in rosa.
- Qualora Immobile venisse acquistato dall'estero ma lasciato in prestito in Italia un altro anno, i PincoPallini riceveranno i soldi della cessione e potranno usufruire di Immobile per la stagione in corso.
- Qualora Immobile venisse acquistato dal Genoa per 10 milioni, il Fantaallenatore potrà decidere se incassare i 10 milioni e liberare Immobile oppure tenere Immobile ma senza incassare crediti.

La decisione va comunicata entro breve tempo, altrimenti il giocatore rimarrà in automatico nella rosa della FantaSquadra.

Tutti gli importi verranno arrotondati (≥ 0.5 per eccesso; < 0.5 per difetto). Tale regola vale anche per i prestiti con diritto o obbligo di riscatto (sia dall'estero che dalla Serie A).

N.B. Nel caso in cui una squadra si trovasse in negativo di crediti al 1 luglio, per esempio a causa di obblighi di riscatto o bonus da pagare, la squadra in questione avrà il mercato bloccato in entrata fino al ritorno in positivo, inoltre riceverà una penalità di punti in classifica pari al numero di crediti sforati.

6 Multe

- Dimenticarsi la formazione 1 volta: bonus dimenticanza (chiudiamo occhio).
- Dimenticarsi la formazione 2 volte: penalizzazione di 5 crediti sui prossimi bonus dell'anno successivo (+ pena in euro).
- Dimenticarsi la formazione 3 volte: penalizzazione di 10 crediti sui prossimi bonus dell'anno successivo (+ pena in euro).

Le sanzioni base partono da 5 crediti di penalità, aumentando in base alla gravità e alla recidiva delle infrazioni da parte di una squadra. Il tutto sotto valutazione del commissario.