

REGOLAMENTO FANTATSS

PREMESSA

1. Il fantacalcio è un gioco e come tale va interpretato e vissuto.
2. Lo scopo, è quello di conseguire la vittoria nelle varie competizioni organizzate dalla lega, rispettando lo spirito del gioco e le regole: all'interno di questi limiti ogni Presidente ha la libertà di costruire e gestire la squadra a seconda delle proprie idee e dei propri obiettivi.
3. Questo fantacalcio è di tipo MANAGERIALE, quindi persegue lo scopo di gestire la rosa attraverso le annate come una vera società di calcio, permettendo e valorizzando gli investimenti attraverso gli anni e il ricambio al vertice
4. I componenti la lega sono chiamati presidenti o componenti e sono tutti coloro che sono regolarmente iscritti alla lega ed al portale FANTACALCIO.IT

1. OGGETTO

1.1

Il presente regolamento, in conformità ai criteri generali stabiliti dall'insieme dei partecipanti nel rispetto delle disposizioni di legge, disciplina l'ordinamento della Lega, e ne determina l'azione degli admin

1.2

Il presidente si prende cura della comunicazione e dell'assetto della lega, il segretario si preoccupa di tenere conto delle impostazioni di lega e di guardare la cassa della lega

Gli altri admin coadiuvano e aiutano nella gestione della lega

1.3

Il presidente di lega è eletto a maggioranza e rimane in carica in modo perpetuo fino a quando un partecipante alla lega ne richieda la rimozione. Le elezioni sono tenute nell'asta plenaria successiva

1.4

Il segretario di lega è eletto in modo perpetuo, fino a volontario abbandono: attualmente è lo stimato sig. Pezzi

1.5

Gli admin della lega sono a discrezione del segretario di lega (in numero variabile sempre a discrezione). Il segretario è il superadmin della lega

1.6

Le lega "FANTATSS" si appoggia alla piattaforma digitale "FANTACALCIO.it" e ne sfrutta le caratteristiche e si adatta al cambiamento della piattaforma fino a decisione contraria ed esplicita

1.7

La lega "FANTATSS" è una lega di fantacalcio di tipo MANAGERIALE (vedi PREMESSA) e ne segue le indicazioni generali

2. MODALITÀ DI DECISIONE DELLE REGOLE

2.1

Le regole per quanto riguarda l'allestimento della rosa, dallo svolgimento del mercato estivo al numero di giocatori in rosa, alla modalità di conferma/svincolo dei giocatori ed il numero ed il tipo di competizioni sono discusse e decise a maggioranza, ad ogni sessione plenaria

2.2

Le sessioni plenarie sono quelle decise dai presidenti e sono di solito l'asta di inizio anno e l'asta di riparazione di febbraio

2.3

Nelle sessioni plenarie le regole sono adottate per l'anno successivo di fantalega o nel caso di decisioni all'unanimità, da subito dopo la decisione presa.

In via del tutto eccezionale le decisioni sulle regole possono essere decise tramite sondaggio pubblicato sulla chat WhatsApp o sul sito
<https://sites.google.com/view/fantatss/home>

2.4

L'allestimento e la data dell'asta di inizio anno è di responsabilità di tutti ed è doveroso rendersi disponibili per poter fare l'asta.

Essa viene decisa di comune accordo sulla chat della lega

2.5

Le regole che riguardano l'allestimento ed il calendario delle sessioni di mercato e le loro date, la gestione dei calcoli di giornata, la gestione dei calendari delle varie competizioni sono lasciate alla discrezione degli admin della lega.

3.ALLESTIMENTO DELLA ROSA

Il seguente capitolo riguarda la gestione della rosa nel suo complesso

3.1 NUMERO DI SQUADRE E GIOCATORI IN ROSA

3.1.1 Rosa regolare

La Lega è composta da numero 10 squadre.

Ogni squadra deve essere composta dai seguenti giocatori:

3 portieri

8 difensori

8 centrocampisti

6 attaccanti

2 primavera (opzionali) in qualsiasi ruolo (NO portiere)

3.1.2 Primavera

3.1.2.1

Nella Rosa è possibile includere, oltre ai giocatori "standard", fino ad un massimo di due giocatori "Primavera": tali giocatori sono opzionali e vanno ad estendere la rosa.

Non è comunque obbligatorio acquistarne, né acquistarne per forza due.

3.1.2.2

Tali giocatori devono essere Under-21, devono quindi essere nati nell'anno solare -21 rispetto all'anno di inizio della stagione (esempio , stagione 2025-2026 , tutti i Giocatori Under-21 sono coloro nati non prima del 1° Gennaio 2004)

Tali possono comunque essere acquistati, senza limiti di numero come giocatori della Rosa standard: se non comunicato differentemente ogni giocatore acquistato fa parte della rosa standard.

3.2. GESTIONE DELLA ROSA ATTRAVERSO LE STAGIONI

Il fantacalcio Manageriale prevede la conferma di taluni giocatori della rosa, da stagione a stagione.

Alla fine della stagione il presidente di ciascuna squadra ha a disposizione tutta la rosa, per gli scambi estivi e per la riconferma/svincolo prima dell'asta di inizio anno

Per la riconferma, si utilizza in taluni casi, il parametro FVMp, (fantavalore di mercato parametrizzato (FVMp) - <https://leghe.fantacalcio.it/guide-leghe-fantacalcio/gestione-mercato/mercato-a-buste->

97#:~:text=In%20ogni%20lega%20viene%20riproporzionato,un%20FVMp%20uguale%20a%2070.) calcolato da FANTACALCIO.IT

3.2.1

I componenti della rosa che non sono confermati da ogni presidente ad inizio stagione sono svincolati e parte del loro costo di acquisto (50%) viene recuperato dal presidente della squadra.

3.2.2

I giocatori sono confermati al costo di acquisto o, a partire dal secondo anno, secondo la logica seguente (a partire dall'anno 2025-2026, senza considerare gli anni di contratto precedentemente accumulati):

1° anno di conferma (anno di contratto 2): stesso valore di acquisto

2° anno di conferma (anno di contratto 3): conferma al 20% FVMp o al valore di acquisto, se più elevato (es. valore acquisto 7, FMVp 5 -> conferma a 7)

3° anno di conferma (anno di contratto 4): conferma al 40% FVMp o al valore di acquisto, se più elevato (es. valore acquisto 7, FMVp 10 -> conferma a 10)

4° anno di conferma (anno di contratto 5): conferma al 60% FVMp o al valore di acquisto, se più elevato

5° anno di conferma (anno di contratto 6(*)): conferma al 80% FVMp o al valore di acquisto, se più elevato

6° o successivi anno di conferma (anno di contratto 7(*)): conferma all'100% FVMp o al valore di acquisto, se più elevato

3.2.2.1

Nel calcolo di progressione precedente occorre tenere conto che l'FVMp, parametro calcolato autonomamente dal sito FANTACALCIO.it, varia di anno in anno e che potrebbe aumentare o diminuire di anno in anno.

Il parametro varia anche in stagione da giornata a giornata: per il calcolo delle riconferme vale quello calcolato nella giornata PRE-ASTA estiva (o in casi eccezionali, a discrezione degli admin, quello della giornata dell'asta, per ragioni tecniche)

3.2.3

Ad ogni riconferma il costo di acquisto diventa quello della riconferma.

(Il costo di acquisto iniziale va sempre salvato nei registri di sistema per confronto (**))

3.2.4

Nel caso in cui il giocatore sia scambiato in fase di mercato, mantiene sia gli anni di contratto che il costo di acquisto (l'ultimo)

3.2.5

(*) Massima ripetibilità di un giocatore per la riconferma: massimo 5 anni, con la possibilità\esenzione di confermare 1 giocatore a stagione con più di 5 anni di contratto (cd. "Iodo Totti"). Non esiste un limite massimo di anni di riconferma per tale singola eccezione

(**): sia questo che il soprastante sono debitamente registrati in un apposito foglio Excel tenuto dal segretario

I dati riferiti ai contratti ed ai costi di riconferma sono salvati alla fine di ogni anno dal segretario di lega o dagli admin, e conservati in una base dati condivisa se possibile

4. CALCIO MERCATO e ASTA di INIZIO ANNO

4.1 ASTA INIZIO ANNO

4.1.1

E' prevista una fase di scambi pre-asta (no svincoli) che parte dal luglio seguente alla fine della stagione fantacalcistica (dopo il reset della sito FANTACALCIO.IT).

4.1.2.

la definizione pratica di tale intervallo (creazione del mercato scambi sul sito fantacalcio.it) è lasciata alla discrezione degli admin di sistema

4.1.3

Ogni squadra parte da 300 crediti, a cui sommare i crediti residui dalla stagione precedente

A questi ammontare di crediti, si sommano i crediti dei giocatori svincolati (al 50%) e si sottraggono i crediti dei giocatori confermati (al 100%).

Il totale non potrà essere in ogni caso maggiore di 450 crediti (cap a 150) all'asta di inizio anno

4.1.4

Per ogni squadra il Numero delle riconferme è il seguente:

- 9 - massimo 1P-3D-3C-2A.
- Per i due retrocessi 7 - massimo 1P-2D-2C-2A

4.1.5.

Gli eventuali due U21 (vedi definizione di U21 a 3.1.2) si possono acquistare/confermare fuori dal limite di 9 (o 7 per i retrocessi)

4.1.6

Una volta terminate conferme e svincoli ed eventualmente dibattute regole ("sessione plenaria"), comincia l'asta in modalità "mista" (asta classica libera, "draft" e "asta classica per ruolo")

4.1.7

L'asta comincia con 10 chiamate libere da parte di ogni presidente a turno

Il campione della competizione "Campionato" (vedi Capitolo 5) provvede a chiamare il primo nome liberamente tra quelli presenti sul mercato libero

In ordine orario ogni altro presidente provvede a chiamare un altro nome, fino al termine del giro

I giocatori sono assegnati ad una squadra quando l'offerta più alta viene battuta a tre dal battitore d'asta (libero ad ogni chiamata d'asta e volontariamente battente per aiutare l'esecuzione dell'asta)

4.1.8

Il secondo "giro" o turno dell'asta, si svolge in modalità "draft":

Il giocatore classificatosi ultimo nella competizione "Campionato" chiama liberamente un giocatore tra quelli disponibili sul mercato libero e questi gli viene assegnato automaticamente al prezzo FVMp corrente

Nota: il giocatore può anche essere un primavera ed essere chiamato come primavera

4.1.9

Dal terzo al decimo giro o turno dell'asta, questa si svolge di nuovo in modalità asta classica libera come esposto i 3.3.7 solo con un totale di 80 chiamate

4.1.10

A partire dall'undicesimo giro o turno, l'asta si svolge in modalità "asta classica per ruolo", quindi

- Il campione chiama (se ha ancora spazi in rosa) un portiere e tutti coloro che lo seguono nelle chiamate chiamano portieri fino ad esaurimento degli spazi in rosa per tale ruolo
- Una volta terminati i portieri si procede con la stessa modalità per i difensori e tutti (se ancora mancanti di) chiamano difensori fino all'esaurimento degli spazi in rosa per i difensori
- Con la stessa modalità di cui sopra, si provvede a chiamare centrocampisti e poi attaccanti
- Una volta terminati tutti i ruoli, se NON acquistati già precedentemente, i presidenti possono provvedere a chiamare U21
- Una volta terminate tutte le rose l'asta termina

4.1.11

Nel caso in cui, durante un'asta un presidente arrivi ad offrire una cifra più alta di quella a lui a disposizione (meno il numero di giocatori ancora da acquistare da parte sua), non appena realizzato, la sua offerta verrà cancellata, l'asta ripartirà dall'ultima offerta valida prima dell'offerta oltre limite

Qualora si realizzi la cosa una volta terminata l'asta sul giocatore o alla fine dell'asta stessa, il giocatore verrà multato di 2€.

4.2 MERCATO(I) DI RIPARAZIONE

4.2.1 FINESTRE DI MERCATO POST-ASTA INIZIO ANNO

Le finestre di mercato post-asta possono essere sia di solo scambi tra componenti la lega sia sessioni di accesso al mercato libero. In tal caso tali sessioni della durata di qualche ora sono gestite attraverso il portale FANTACALCIO.IT come sessioni eBay

I dettagli di organizzazione di tali aste sono a discrezione degli admin

4.2.2

Nel corso della stagione possono essere aperte ulteriori finestre di mercato (scambi aste per giocatori in lista attualmente svincolati) oltre a quella obbligatoria che segue la chiusura del mercato di serie A di calcio a fine gennaio (che è nominata ASTA di RIPARAZIONE, vedi 4.2): tali finestre sono a discrezione degli admin

Alcune finestre possono essere aperte anche dopo l'asta di riparazione ma NON oltre le 10 giornate dalla fine della competizione "Campionato"

4.2.3

Resta inteso che, prima dell'asta di riparazione, che si svolge dopo la chiusura del mercato invernale, non è possibile acquistare giocatori NON in lista prima dell'apertura del mercato invernale stesso.

Quindi eventuali finestre aperte tra la fine di dicembre e la fine di gennaio non saranno più con accesso al mercato libero ma solo scambi (a parte casi eccezionali a discrezione degli admin)

4.2.4

Nel mercato di riparazione si ottiene il 50% dei crediti in caso di svincolo volontario, mentre si ottiene il 100% dei crediti in caso di svincolo per trasferimento all'estero/serie inferiori/infortunio fino a fine stagione

Quest'ultima condizione è eccezionale ai mercati di riparazione

4.2.5

Durante le finestre di mercato della stagione non è possibile svincolare un giocatore e riaccquistarlo nella stessa sessione di mercato ("Iodo Zaniolo")

4.2.6

È possibile svincolare un giocatore in una sessione di mercato e riaccquistarlo in una successiva

4.2.7

I prestiti di giocatori NON sono contemplati

Ogni cessione è a titolo definitivo

4.2.8

In caso di svincolo di un giocatore Under21 eccedente i minimi di ruolo, è obbligatorio acquistare un altro giocatore U21 (anche di ruolo diverso, se c'è spazio in rosa).

4.2.9

Se da successivo controllo a fine sessione, risultassero ruoli con più giocatori del consentito, non Under21, la relativa operazione di mercato (quella o quelle relative all'eventuale superamento della soglia) verrà annullata (o verranno annullate) e verrà ripristinato il giocatore svincolato (più in caso di multiple eccezioni)

4.2.10

In riferimento a 4.2.9

Il presidente di ogni squadra è tenuto in ogni caso a provvedere a verificare la correttezza della propria rosa, al termine di ogni sessione di mercato ed è il primo responsabile di essa

4.2.11

In caso di cui al punto 4.2.9, se un eventuale giocatore in eccesso alla rosa venisse altresì schierato (prima che gli admin possano accorgersene) in una o più partite (in panchina o in formazione non importa) ciò comporterà

- Partita persa per il la squadra che lo schiera
- Ricalcolo del punteggio senza quel giocatore
- Penalizzazione crescente per ogni giornata in cui è stato schierato (-1 punto in classifica per ogni giornata in cui è stato schierato)

4.3 ASTA DI RIPARAZIONE

L'asta di riparazione si tiene dopo la chiusura del mercato di Serie A.

Corrisponde ad una sessione plenaria e occorre che tutti i componenti la lega partecipino.

4.3.1

Per l'asta di riparazione si ottengono 50 crediti extra (sempre con cap a 150)

Questo significa che se un presidente ha più di 100 crediti in casa, questi verranno aumentati solo fino a 150

4.3.2

Non è possibile svincolare un giocatore e riacquistarlo in questa stessa sessione di mercato così come in 4.1.4 ("Iodo Zaniolo")

4.3.3

L'asta di riparazione si svolge in modalità LIVE sia in presenza o in remoto con meeting Teams/Zoom

La modalità d'asta è di tipo "asta classica libera" e si può avvalere di tool di supporto come FantaLab nel caso di asta in remoto.rico

4.3.4

Valgono le stesse considerazioni fatte per asta d'inizio anno e per finestre di mercato per quanto riguarda rosa, svincoli e ingaggio giocatori

Prima dell'inizio dell'asta possono essere effettuati scambi così come dopo la chiusura fino al termine della sessione

5. COMPETIZIONI

Il presidente della Lega, il segretario con l'aiuto degli admin organizzano le varie competizioni della lega, ne creano i calendari e ne dispongono le date e le durate. Eventuali richieste specifiche su ogni competizione possono essere discusse nelle sessioni plenarie

5.1 LISTA DELLE COMPETIZIONI

Attualmente la lega organizza le seguenti competizioni

- FANTATSS ("Campionato")

Trattasi di competizione con sfide Andata e ritorno multipli e variabili (*) e classifica a girone unico

- KOPPA TSS ("Coppa di Lega")

Trattasi di competizione con sfide Andata e Ritorno, classifica doppio girone e qualificazione successiva a tabellone tipo tennis (Quarti, semifinale, finale in partita unica)

- COPPA COBRAM ("COBRAM")

Trattasi di competizione con sfide Andata e Ritorno, classifica a girone unico e qualificazione successiva a tabellone tipo tennis (semifinali, finale in partita unica)

È riservato alle 8 squadre che sono classificate dalla terza alla decima posizione alla 18esima giornata della competizione campionato in corso

- FORMULA 1 ("Formula 1")

Trattasi di competizione con classifica girone unico con calcolo del punteggio di giornata atta a stabilire il primo classificato di ogni giornata fino all'ultimo a cui vengono assegnati a scalare da 10 punti fino a 1(quello con il punteggio di giornata più basso)

- SUPERCOPPA TSS ("Supercoppa")

Trattasi di competizione riservata ai vincitori della stagione precedente delle seguenti competizioni

- o "Campionato"
- o "Coppa di lega"
- o "COBRAM"

E consistente di sfide solo Andata con classifica finale a girone unico

- BATTLE ROYALE ("Royal Rumble") – non competitiva

Serie di sfide tutti contro tutti in ogni giornata con classifica a girone unico data dalla somma di tutte le sfide uno contro tutti di ogni giornata

5.2 CALENDARI

I calendari sono generati automaticamente con l'aiuto della piattaforma FANTACALCIO.it ad inizio stagione

5.2.1

Il "Campionato" si svolge sulla durata variabile di 32-36 giornate a seconda dell'inizio della stagione

In caso di 36 giornate si svolgono 4 gironi completi (2 serie A/R) tra tutte le squadre (tutte prevedono l'uso del BONUS CASA)

La prima giornata di tale manifestazione corrisponde alla giornata X di serie A e si svolge in continuità con quest'ultima

In caso di meno giornate l'ultimo girone è mozzo e gli ultimi due gironi non prevedono il bonus casa

"Formula 1" e "Royal Rumble" si svolgono con la stessa durata e numero di giornate del "Campionato"

5.2.2

La "Coppa di Lega" si svolge sulla durata di 6 giornate (fase a gironi) + 5 giornate (fase tabellone di tipo tennis)

La cadenza di tali giornate è a discrezione degli admin.

5.2.3

La "COBRAM" si svolge sulla durata di 7 giornate (fase a gironi) + 3 giornate (tabellone di tipo tennis)

La Prima giornata di COBRAM si tiene in concomitanza della 19esma giornata di "Campionato" se possibile altrimenti a partire dalla prima giornata utile dopo questa giornata

La fase a tabellone si svolge a partire dalla fine della fase a gironi e le date sono a discrezione degli admin

5.3 GESTIONE DELLA FORMAZIONE

La modalità di partecipazione a tutte le competizioni avviene schierando la formazione e la panchina tramite il sito Fantacalcio.it nell'apposito spazio di lega, osservando le regole di schieramento indicate dalla piattaforma

Occorre dare la formazione in tempo con le scadenze di giornata per non incorrere in sanzioni e penalizzazioni

5.3.1 MODULI CONSENTITI

Sono consentiti tutti i moduli consentiti dalla piattaforma FANTACALCIO.IT

5.3.2 SOSTITUZIONI

Sono consentiti fino ad un massimo di 5 sostituzioni per giornata

Oltre la 5° sostituzione, un giocatore non è più sostituito e assommerà ZERO nel calcolo del risultato di giornata

5.3.2.1

L'ordine di sostituzione è l'ordine di panchina

5.3.2.2

Il sistema impedisce le sostituzioni che portano a cambi di modulo non consentiti

5.3.2.3

Nel effettuare le sostituzioni in automatico, il sistema può comportare un cambio di modulo rispetto a quello inizialmente schierato

5.3.2.4

In caso in cui il sistema non possa sostituire giocatori S.V con giocatori presenti in panchina, perché porterebbe a moduli invalidi, potrebbero venire effettuate MENO di 5 sostituzioni pur essendovi giocatori in panchina in numero superiore.

5.3.2.5

Non esiste un limite di giocatori schierabili in panchina (esso è dato dalla somma di tutti in giocatori in rosa meno quelli schierati)

5.4 CALCOLO DEI RISULTATI

Al termine di ogni giornata di serie A, la piattaforma eroga i voti ufficiali di ogni partita (ne esiste una versione LIVE temporanea)

Con i voti assegnati ad ogni giocatore schierato più bonus e malus viene calcolato il punteggio di giornata

5.4.1 PUNTEGGI ASSEGNATI e RISULTATI

Il punteggio finale viene calcolato sulla base dei fantavoti assegnati agli 11 (o meno nel caso di mancanza di voti) giocatori schierati con l'eventuale bonus o malus e modificatori

Sulla base del punteggio ottenuto, ogni squadra può segnare da 0 a N gol secondo il seguente schema

- < 66 punti : 0 Gol
- Tra 66 e 71,5 : 1 Gol
- Tra 72 e 77,5 : 2 Gol
- Tra 78 e 83,5 : 3 Gol
- Tra 84 e 89,5 : 4 Gol
- Oltre 90 , di 6 in 6 : 5, 6, 7, etc Gol

Il numero di Gol segnati da entrambe le squadre determina il punteggio finale ai fini della competizione in essere tranne che per la competizione "FORMULA 1", dove si utilizza/prende il punteggio finale per il calcolo del risultato di giornata

5.4.1.1

In caso entrambe le squadre segnano lo stesso numero di GOALS ma la differenza nel punteggio ottenuto dalle due squadre sia superiore o uguale a 4 punti, alla squadra con il punteggio più alto verrà assegnato un gol in più

5.4.2 BONUS E MALUS

Attualmente i Bonus e Malus applicati ai voti dei singoli giocatori sono i seguenti

Tabella BONUS/MALUS

Differenza per ruolo	P	D	C	A
Gol segnati	3	3	3	3
Gol subiti	-1	-1	-1	-1
Rigori segnati	3	3	3	3
Rigori sbagliati	-3	-3	-3	-3
Rigori parati	3	3	3	3
Ammonizioni	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5
Espulsioni	-1	-1	-1	-1
Assist	1	1	1	1
Contributi al gol	0	0	0	0
Assist soft	1	1	1	1
Assist gold	1	1	1	1
Autogol	-1	-2	-2	-2
Gol del pareggio	0	0	0	0
Gol della vittoria	0	0	0	0
Porta inviolata	0			
Player of the match	0	0	0	0

5.4.3 MODIFICATORI

Nella Fantalega sono in uso i seguenti modificatori

- Bonus Casa : + 2 punti a chi gioca in casa
- Modificatore Portiere

Modificatore portiere

Il modificatore PORTIERE incide sul punteggio dell'avversario in base alla prestazione del portiere in campo (voto senza bonus/malus).

VOTO PORTIERE	PUNTI ASSEGNAZI ALL'AVVERSARIO
≤ 3	2
3.5	2
4	2
4.5	1.5
5	1
5.5	0.5
6	0
6.5	-0.5
7	-1
7.5	-1.5
8	-2
8.5	-2
≤ 9	-2

Applica anche con rigore parato

- Modificatore Centrocampo

Modificatore centrocampo

Si applica confrontando le somme dei voti (senza bonus/malus) dei centrocampisti delle due squadre.

DIFFERENZA Somma voti centrocampisti	BONUS/MALUS Differenza Technica
2	1 -1
2.5	1 -1
3	1 -1
3.5	1 -1
4	1.5 -1.5
4.5	1.5 -1.5
5	1.5 -1.5
5.5	1.5 -1.5
6	2 -2
6.5	2 -2
7	2 -2
7.5	2 -2
≤ 8	2.5 -2.5

Il golfo è calcolato "SV ammonti" (se attivata l'opzione) saranno considerati come voti validi. Eventuali riserve di golfo subentrate a centrocampo saranno valutate con il 5 di default.

- Modificatore Difesa

Modificatore difesa

Si applica sfiorando: almeno 4 difensori. Il calcolo avviene sul voto (voti bonus/malus) e si effettua solo sui migliori 2 (oppure 4 se il portiere non viene incluso) a voto.

MEDIA VOTO	A	BONUS/MALUS	PROPRIA SQUADRA
≤ 6	0	0	
≤ 6.25	0	-1	
≤ 6.5	0	-1	
≤ 6.75	0	-2	
≤ 7	0	-2	
≤ 7.25	0	-3	
≤ 7.5	0	-3	

Includi portiere

Alcuni i parametri partecipa al calcolo delle modifiche difensive + portiere.

Applicazione bonus/malus

PROPRIA SQUADRA

Il modificatore non si applica se nel calcolo non ci sono in campo almeno 4 voti validi di difensori (più il voto del portiere se abilitato nelle opzioni). Se è segnato delle sostituzioni (non cambio modulo) lo sfioramento risultante prima solo 3 difensori, il modificatore non si applica. I 6 politici, saranno considerati come voti validi. Non saranno invece validi eventuali riserve d'ufficio subentrata in difesa.

- Modificatore Attacco

Modificatore attacco

Conferisce un bonus/malus agli attaccanti in base al loro voto se non hanno segnato o sbagliato rigori.

VOTO ATTACCANTE	A	BONUS/MALUS	PROPRIA SQUADRA
≤ 6	0	0	
6.5	0	0.5	
7	0	1	
7.5	0	1.5	
≥ 8	0	2	

Escludi attaccanti con assist

Considera anche l'assist come bonus che rinfossa il modificatore.

6 politici e calciatori 'SV ammoniti' (se attivata l'apposita opzione) saranno considerati come voti validi, il modificatore non si applica ad eventuali riserve d'ufficio subentrata in attacco.

6. CASI STRAORDINARI

In questo capitolo ci occupiamo di situazioni straordinarie e particolari

6.1 PARTITE SOSPESE O RINVIATE

In caso di partite di Serie A rinviate ad una data successiva a quella della giornata seguente

- a) se le partite sono più d'una, tutti i giocatori delle squadre di serie A schierati in tali match prenderanno 6 politici
- b) se la partita è unica si attende il risultato della stessa per completare la giornata
- c) nel caso di cui b) ma che si tratti di una giornata rilevante per la decisione della composizione del tabellone di "COBRAM" o ove si giochino turni a eliminazione diretta di "Coppa TSS" o "COBRAM" si deciderà se applicare il 6 politico se l'attendere lo svolgimento della partita in questione interferisse con lo svolgimento del calendario della fantalega.

7. PREMI E QUOTE D'ISCRIZIONE

Ogni partecipante la lega è tenuto a versare ad inizio stagione 40€ + 10€ di cauzione per l'iscrizione alle competizioni

Possono essere versati in due tranches (una ad inizio stagione) la seconda all'asta di riparazione.

Chi non versa la quota od una parte di essa è espulso a fine stagione

8 SANZIONI e PENALIZZAZIONI

8.1 SANZIONI PECUNIARIE

- Sanzione per mancata formazione: -1€ ogni 2 formazioni non date (da scalare alla cauzione)
- Sanzione per asta irregolare: conclusione Asta Estiva con meno crediti di quelli disponibili : -2€. (vedi 4.1.11)

8.2 PENALIZZAZIONI

8.1 SANZIONI PER IL CAMPIONATO

- a) Penalità per mancata formazione: -1 punto di penalizzazione in classifica generale ogni 2 formazioni non date

b) Penalità per mancata formazione alla 1° Giornata: -3 punti di penalizzazione in classifica

c) Penalità per aver schierato un giocatore "irregolare" (vedi 4.2.12) : -1 punto per ogni domenica in cui è stato schierato + partita persa

8.2 SANZIONI Per la "Coppa TSS" o la "COBRAM"

- Penalità per mancata formazione: -1 punto di penalizzazione in classifica generale ogni 2 formazioni non date
- Penalità per aver schierato un giocatore "irregolare" (vedi 4.2.12) : -1 punto per ogni domenica in cui è stato schierato + partita persa