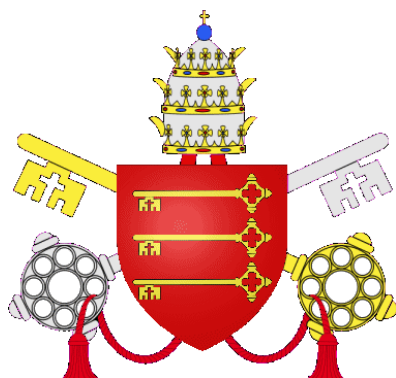


SACROSANCTUM VERBUM

Costituzione dogmatica della Lega Bobica

Concilio Vaticano

Anno Domini 2023



SEZIONE 1 - PRINCIPI GENERALI	2
SEZIONE 2 - L'ASSEMBLEA DI LEGA	2
SEZIONE 3 - COMPOSIZIONE DELLA ROSA	2
SEZIONE 4 – ASTA ESTIVA (O CALCIOMERCATO)	2
SEZIONE 5 - CESSIONE DI UN GIOCATORE ALL'ESTERO O IN UNA SERIE INFERIORE	4
SEZIONE 6 - TRASFERIMENTI	4
SEZIONE 7 – CONSEGNA DELLA FORMAZIONE	5
SEZIONE 8 – SISTEMA MANTRA	6
SEZIONE 9 - VOTI, BONUS E MALUS	6
SEZIONE 10 – LE PARTITE	7
SEZIONE 11 – CLASSIFICHE	7
SEZIONE 12 – QUOTE DI PARTECIPAZIONE E DETERMINAZIONE DELLE VINCITE	8
SEZIONE 13 - APPENDICE:	8

Sezione 1 - Principi generali

Art.1 - La Lega Bobica è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di fantasquadre, la loro gestione e lo schieramento in campo in occasione delle giornate del Campionato di Calcio di Serie A. La stagione inizia il 1° luglio e si conclude il 30 giugno dell'anno seguente.

Sezione 2 - L'assemblea di Lega

Art.2 - La Lega Bobica è governata dall'Assemblea di Lega, formata da un rappresentante per ciascuna fantasquadra. La Lega riconosce a tutti i rappresentanti il diritto al voto.

Il Segretario di Lega viene eletto a maggioranza (5/8) degli aventi diritto al voto e ha la responsabilità di: comporre i calendari, coordinare e registrare le operazioni di calciomercato e di consegna delle formazioni, calcolare i risultati delle partite e redigere le classifiche.

Il Segretario di Lega può essere sostituito durante il corso del campionato, con un voto a maggioranza qualificata, sempre e solo nel caso in cui l'Assemblea di Lega abbia già individuato, a maggioranza, il suo successore.

Il Vice Segretario di Lega viene nominato dal Segretario, ed ha il compito di coadiuvarlo nelle sue responsabilità.

Art.3 - La Lega si riunisce prima dell'asta estiva per la discussione di riforme e modifiche al presente regolamento. Le decisioni, in tale sede, vengono prese a maggioranza.

Nel caso in cui, in sede di votazione, risulti esservi una parità perfetta di voti, al Segretario di Lega è concessa facoltà di far valere doppio il proprio voto, così da evitare ogni stallo decisionale.

Per approvare un progetto di modifica della Costituzione, presentato o promosso durante il campionato, si richiede l'unanimità (totale dei partecipanti favorevole).

Art.4 - La Lega si dota di uno spazio web per una rapida pubblicazione di risultati, classifiche, e notizie utili. Il blog è consultabile all'indirizzo web indicato in Appendice.

Sezione 3 - Composizione della rosa

Art.5 - La rosa di ciascuna squadra comprende da un minimo di 25 ad un massimo di 30 giocatori, di cui almeno 3 portieri, scelti tra quelli presenti nelle liste adottate dalla Lega (vedi Appendice).

Il ruolo di un giocatore segue sempre e solo le indicazioni delle liste adottate dalla Lega (vedi Appendice).

Art.6 - Ad ogni giocatore viene assegnato un contratto, la cui scadenza e il cui costo non possono venire modificati in nessun modo. La durata del contratto è compresa tra 1 e 3 anni (arrotondato per difetto alla fine del campionato). Alla scadenza del contratto, il giocatore ritorna sul mercato ed è acquistabile da tutti i partecipanti.

Art.7 - In ogni momento dell'anno la somma delle durate, arrotondate per eccesso alla fine della stagione, dei contratti di una squadra non può superare i 70 anni.

Art.8 - È possibile rescindere il contratto di un giocatore. Tale svincolo non comporta nessun rimborso. I giocatori svincolati tornano sul mercato e possono essere acquistati dagli altri partecipanti.

Sezione 4

– Asta Estiva (o calciomercato)

Art.9 - Alle operazioni dell'Asta Estiva deve essere presente un rappresentante per ogni squadra appartenente alla Lega. In caso di assenza di un rappresentante, la squadra dovrà operare le sue scelte tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dai rappresentanti presenti.

E' compito del Segretario di Lega stabilire la data dell'Asta Estiva, previa consultazione con gli allenatori, in modo da trovare un giorno che vada bene a tutti.

Art.10 - Il calciomercato si svolge sotto forma d'asta a chiamata in cui ciascuna squadra ha a disposizione inizialmente 500 crediti, sommati ai crediti residui dall'anno precedente, e ai crediti bonus guadagnati attraverso il piazzamento nelle diverse classifiche. I crediti residui non possono eccedere il massimo di 100 crediti.

Art.11 - La base d'asta è di 1 credito. Fa eccezione l'acquisto del terzo portiere di una squadra di Serie A, nel caso in cui siano già stati acquistati il primo e il secondo portiere della stessa. In tal caso, e salvo rilanci di altri partecipanti, il giocatore sarà acquistabile per 0 crediti.

Art.12 - Ogni squadra può confermare all'inizio dell'Asta Estiva un numero massimo di dodici giocatori in rosa, alle stesse cifre pagate in precedenza.

Art.13 - A turno, ogni partecipante nominerà un calciatore libero sul mercato, e gli allenatori interessati faranno la loro offerta d'asta. Il rilancio minimo consentito è di 1 credito. Nessun partecipante può inserirsi nell'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Si può uscire dall'asta passando il turno.

Ogni chiamata si svolgerà in sotto forma di asta ordinata e il giocatore sarà assegnato alla squadra che ha presentato l'offerta più alta. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno completato la propria rosa secondo le regole di composizione. Per consuetudine il Campione in carica è il primo a nominare un giocatore.

Art.14 - Nessun partecipante che abbia passato il turno di chiamata può partecipare all'asta per un ulteriore calciatore.

Art.15 - Sono vietati trasferimenti di giocatori tra le squadre durante l'Asta Estiva.

I contratti stipulati con ogni giocatore vanno consegnati alla Lega entro 24 ore dalla fine dell'Asta Estiva, e comunque non oltre l'inizio della prima giornata della Lega.

Alla fine dell'Asta Estiva ad ogni partecipante sono assegnati 50 crediti supplementari. Altri 50 crediti sono assegnati il 1° gennaio.

Sezione 5

- Esclusione di un giocatore dalle liste

Art.16 - Nel caso in cui un calciatore appartenente ad una fantasquadra venga escluso dalle liste, verrà escluso anche dalla rosa di appartenenza e la fantasquadra che detiene il suo contratto riceverà un indennizzo per tale esclusione.

Tale indennizzo è pari al 50% dei crediti spesi al momento dell'acquisto del giocatore, arrotondati per eccesso, se l'esclusione avviene dopo la chiusura della reale sessione estiva di mercato; o del

75%, arrotondati per eccesso, se l'esclusione avviene tra la fine dell'asta e la chiusura della reale sessione estiva di mercato.

È possibile incamerare l'indennizzo dal momento in cui la cessione del giocatore venga annunciata da canali di informazione ufficiali, come il sito internet della società o della Lega Calcio.

L'indennizzo può essere utilizzato, anche integrato da ulteriori crediti già posseduti, per acquistare un nuovo giocatore tra quelli presenti nelle liste adottate dalla Lega (vedi Appendice) utilizzate per il precedente turno di mercato o calciomercato.

L'onere di notifica della cessione ricade sul proprietario del giocatore. Il termine per presentare le notifiche è 3 ore prima dell'inizio della giornata o sessione di mercato, quale delle due avvenga prima, successiva alla cessione del giocatore. Una squadra che vede ceduto un suo giocatore, e non presenta la notifica nei tempi indicati, perderà la possibilità di effettuare la sostituzione, a meno che la sua rosa presenti meno giocatori del limite minimo, nel qual caso, gli verrà assegnato d'ufficio il Difensore Centrale che, nelle liste a disposizione, presenta il prezzo più basso.

Nel caso in cui più giocatori dovessero essere rimpiazzati nella stessa finestra di notifiche, avrà diritto di prelazione la squadra che vedrà escluso il giocatore pagato di più e, a parità di costo, quello ceduto per primo. A questo proposito fanno fede gli organi di comunicazione ufficiali, come il sito internet della società o della Lega Calcio.

Sezione 6 - Trasferimenti

Art.17 - A partire dal momento della conclusione dell'Asta Estiva e fino a 8 ore prima l'inizio della ventinovesima giornata di campionato, le squadre sono libere di condurre trattative di trasferimento. Le trattative riaprono alla fine del campionato e si chiudono al momento della consegna delle conferme.

Art.18 - I trasferimenti non modificano il ruolo dei calciatori coinvolti.

I trasferimenti non modificano la scadenza temporale e il costo del contratto dei giocatori coinvolti.

I trasferimenti sono soggetti ai requisiti di composizione della rosa.

I trasferimenti possono comprendere conguagli in crediti, ma non, in maniera assoluta, pena annullamento del trasferimento, pesante penalizzazione in classifica e radiazione a partire dall'anno seguente, conguagli in denaro liquido e/o beni materiali e/o servizi in genere.

Art.19 - Durante il campionato verranno tenute delle sessioni di mercato libero con cadenza bisettimanale, e si svolgeranno, se possibile, il giorno successivo alla pubblicazione dei risultati relativi alle giornate pari di fantalega, fino alla 28° giornata inclusa.

Ogni squadra potrà presentare una sola offerta in busta chiusa per ogni sessione di mercato libero. La base d'asta è pari alla valutazione del giocatore per cui si presenta l'offerta, secondo le liste di riferimento della Lega, aggiornate al giorno di mercato.

Nel caso di parità tra più offerte, il Segretario procederà a stabilire le modalità di rilancio. In caso di parità, e concomitante impossibilità di rilanci, si procederà al lancio della monetina per assegnare il giocatore.

Art.20 - Il Segretario di Lega indicherà, di volta in volta, tempi e modi per presentare le offerte, garantendo a tutti i partecipanti di poter presentare la propria offerta ed evitando ogni conflitto tra la sua posizione di banditore e partecipante al mercato libero, eventualmente, affidandosi a soggetti terzi. Il Segretario, inoltre, indicherà le modalità di presentazione dello svincolo condizionato alla vittoria della offerta in busta.

Art.21 - I trasferimenti devono essere comunicati, a voce o per iscritto al segretario di Lega, pena la nullità. I trasferimenti, comprensivi di relativa comunicazione al Segretario, devono essere effettuati entro 8 ore prima dall'inizio del successivo turno di campionato.

In presenza delle sessioni di mercato bisettimanale, i trasferimenti tra squadre sono sospesi a partire da 8 ore prima dell'inizio della giornata antecedente tali sessioni, e le ore 08:00 del giorno successivo alle stesse sessioni.

Art.22 - I giocatori svincolati durante l'anno possono essere riacquistati dalla squadra che, nell'arco del campionato in corso, li ha precedentemente svincolati, ad una cifra uguale o superiore alla cifra d'acquisto originaria, e per una durata uguale o minore del contratto originario.

Sezione 7 – Consegna della formazione

Art.23 - La formazione dovrà essere presentata entro e non oltre l'inizio della prima partita valida per il turno di campionato.

Le formazioni andranno inserite sull'apposita piattaforma di Leghe Fantacalcio o, in seconda istanza, consegnate al Segretario di Lega o al Vice-Segretario di Lega, purché l'orario di consegna sia sempre facilmente reperibile.

La formazione consegnata, secondo modalità differenti da quelle previste, viene considerata come “non comunicata”.

Art.24 - Nel caso di non comunicazione della formazione, fa testo l'ultima formazione valida comunicata. In assenza di una formazione valida da recuperare, il segretario di Lega assegnerà alla squadra in questione un punteggio totale d'ufficio, equivalente a 60 punti.

Art.25 - In caso di mancata consegna della propria formazione sono previste le seguenti penalità, applicate con effetto immediato e cumulative nell'arco del campionato:

- 1) ammonizione: semplice richiamo al partecipante
- 2) -2 punti in classifica
- 3) -2 punti e -15 crediti: se posseduti, verranno detratti immediatamente; altrimenti, verranno detratti dai crediti previsti per l'asta dell'anno seguente
- 4) -2 punti e -15 crediti nelle stesse modalità
- 5) -2 punti, chiusura del mercato e azzeramento di tutti i crediti disponibili durante l'anno
- 6 e oltre) -3 punti

È possibile presentare reclamo contro tali sanzioni; annullamenti delle stesse sono possibili solo ed esclusivamente nel caso in cui l'Assemblea, a maggioranza assoluta, rilevi l'effettiva impossibilità nel poter comunicare la formazione nelle modalità indicate.

Art.26 - In caso di errori nella consegna della formazione si provvederà ad eliminare gli eventuali giocatori non schierabili, lasciando il loro posto vacante. Per i giocatori schierati più volte verrà ritenuto valido solo il primo in elenco. Se il vuoto in elenco dovesse risultare nella squadra titolare, verrà effettuata una sostituzione seguendo le normali regole per i calciatori subentranti, senza conteggiare tale sostituzione nel limite massimo.

Sezione 8 – Sistema MANTRA

Art.27 - Ogni calciatore in lista ha il suo ruolo specifico e dovrà essere inserito coerentemente in uno degli schemi di gioco disponibili.

Per i ruoli e gli schemi si fa riferimento a <https://www.fantacalcio.it/>

Art.28 - La panchina è composta da 12 calciatori, di cui minimo un portiere.

Per ogni chiarimento riguardante la modalità di gioco si rimanda al sito internet pubblicato in Appendice.

La modalità di sostituzione prescelta per l'anno in corso è consultabile in Appendice.

Durante una partita, ogni squadra può effettuare un massimo di 5 sostituzioni.

Sezione 9

- Voti, bonus e malus

Art.29 - Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dalla Gazzetta dello Sport, maggiorato o ridotto dei bonus e malus così determinati:

Bonus: + 3 punti per ogni gol segnato, + 1 per ogni assist servito, + 3 punti per ogni rigore parato, +1 per portiere imbattuto. L'assegnazione dell'assist è a discrezione della redazione della Gazzetta dello Sport. L'assegnazione di gol o autogol è a discrezione della Lega Calcio di Serie A.

Malus: - 0,5 punto per ogni ammonizione, - 1 punto per ogni espulsione, -1 punto per ogni gol subito dal portiere, -2 punti per ogni autogol, -3 punti per ogni rigore sbagliato. Per quanto riguarda ammonizioni ed espulsioni fa fede la Gazzetta dello Sport.

Art.30 - Il Fattore difensivo "D-Factor" attribuisce punti bonus nel caso di buone performance, misurate tramite media voto, del pacchetto difensivo. Prende in considerazione i 5 uomini difensivi presenti (Ds, Dc, Dd, M, E) in ogni schema Mantra più il portiere. Conta solo il ruolo del calciatore e non dove viene schierato. In caso più di 5 giocatori presentino ruoli idonei al calcolo, verranno presi i 5 migliori. Di questi, però, almeno 3 devono essere difensori (Ds, Dc o Dd). Si assegna 1 punto bonus per una media compresa tra 6 e 6.24, 2 punti per una media compresa tra 6.25 e 6.49, 3 punti per una media compresa tra 6.5 e 6.74, 4 punti per una media compresa tra 6.75 e 6.99, 5 punti per una media compresa tra 7 e 7.24, 6 punti per una media compresa tra 7.25 e 7.49, e 7 punti bonus per una media maggiore o uguale a 7.5.

Art.31 - Al giocatore valutato s.v., e ammonito, verrà attribuito un voto d'ufficio di 5,5.

Art.32 - Nel caso in cui una partita non venga disputata e non sia recuperata entro l'inizio della giornata successiva, e nel caso in cui non sia assegnato alcun voto, verrà attribuito un 6 d'ufficio a tutti i giocatori componenti le due squadre dell'incontro di A interessate.

Art.33 - Ogni qual volta un calciatore non riceve un voto in pagella si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina.

Art.34 - Se quattro o più partite della stessa giornata di campionato risultano "non disputate", il turno di fantacalcio in questione dovrà essere recuperato in concomitanza con la prima giornata di campionato di Serie A disponibile, riservando una giornata per gli eventuali spareggi finali. Se nel corso dell'anno non si hanno più giornate di recupero a disposizione, si provvederà ad assegnare un 6 politico a tutti i giocatori appartenenti alle squadre coinvolte.

Art.35 - Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi, e non tutti contemplati dal regolamento. Per tutti questi casi particolari, le decisioni prese dalla Gazzetta dello Sport sono le sole valide ufficialmente ai fini del gioco.

Sezione 10

- Le partite

Art.36 - La prestazione di ogni squadra durante la partita è determinata dalla somma dei punteggi dei suoi giocatori. Ciascun totale-squadra è convertito in goal, in modo da ottenere un “reale” risultato calcistico. Viene assegnato un gol al raggiungimento di 66 punti, e un gol aggiuntivo ogni 6 punti sopra tale soglia.

Art.37 - Il fantacampionato si svolge di pari passo con il campionato di calcio di Serie A, secondo un calendario prestabilito prima del suo inizio. Il fantacampionato viene suddiviso in gironi, durante i quali una squadra affronta tutte le altre, per un totale di sette partite. I gironi sono ripetuti per cinque volte, per un totale di 35 partite.

Art.38 - È possibile presentare reclamo al segretario di Lega, al fine di ricalcolare il risultato di una partita sulla base di errori o irregolarità, senza limiti temporali.

Sezione 11 – Classifiche

Art.39 - Ad ogni squadra sono attribuiti tre punti per ogni gara vinta, un punto per ogni gara pareggiata e zero punti per le gare perse. Nel caso in cui uno o più partecipanti vengano meno, le loro partite saranno totalmente annullate e non concorreranno al calcolo finale della classifica.

Art.40 - Al termine del campionato, in caso di parità tra due squadre per posizioni sul podio o per l'ultimo posto, si procederà ad uno spareggio da effettuarsi nella prima giornata disponibile di campionato. In caso di ulteriore parità, si procederà con i calci di rigore. Se anche i calci di rigore dovessero finire in parità, sarà dichiarata vincente della sfida la squadra meglio piazzata nella classifica a punti.

In caso di arrivo di più squadre a pari punti, si procederà con la composizione della classifica avulsa: le due squadre che avranno totalizzato il maggior numero di punti negli scontri diretti con le squadre interessate (o le due squadre che ne avranno totalizzato il minore, se si parla dello spareggio ultimo posto), accederanno allo spareggio.

Art.40 bis - Ciascuna squadra è responsabile di scegliere, prima dell'inizio delle partite di spareggio o a eliminazione diretta, l'ordine nel quale i suoi giocatori effettueranno i tiri. Nel caso in cui non venga indicato l'ordine dei rigoristi, fa fede l'ordine nella formazione scesa in campo.

Nel caso in cui un giocatore schierato tra i titolari non scenda in campo, cederà la posizione nell'ordine dei rigoristi al suo sostituto. In caso di più sostituzioni, il sostituto schierato prima in panchina prende il posto del giocatore schierato prima nell'ordine dei rigoristi, ad eccezione del portiere che sostituisce sempre un portiere.

Entrambe le squadre effettuano cinque tiri. Se le squadre hanno segnato lo stesso numero di gol, si procederà fino a quando una squadra non avrà segnato una rete più dell'altra, dopo lo stesso numero di tiri. Se dopo che tutti i rigoristi hanno calciato i rigori, le squadre sono ancora in parità, i calci di rigore vengono dichiarati pari.

Un tiro di rigore è segnato quando il fantavoto del tiratore è uguale o maggiore del voto puro del portiere avversario.

Art.41 - La squadra prima classificata è proclamata vincente del campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega. Avrà inoltre il diritto a giocare la Supercoppa, da disputarsi durante la prima giornata dell'anno successivo, contro la vincente della Coppa di Lega. Nel caso in cui la squadra Campione di Lega abbia vinto anche la Coppa, giocherà la Supercoppa contro la finalista perdente della Coppa.

Art.42 - Al termine del campionato vengono redatte delle classifiche che assegnano dei premi in crediti, utilizzabili a partire dall'asta dell'anno successivo. In casi di ex-aequo, saranno assegnati alle squadre in questione i crediti inizialmente previsti per il piazzamento migliore.

Art.43 - Classifica a Punti (o Maglia Rosa): ad ogni squadra è attribuita la somma dei totali-squadra raggiunti nelle partite dell'anno. Assegna 25 crediti al primo classificato; 18 al secondo; 13 al terzo; 8 al quarto; 5 al quinto; 3 al sesto; 1 al settimo.

Art.44 - Cinque mini tornei modalità Highlander (vedere fantacalcio.it): i primi quattro assegnano 4 crediti al vincitore, l'ultimo (ultime 7 giornate) 8 crediti.

Sezione 12 – Quote di partecipazione e determinazione delle vincite

Art.45 - È prevista una quota di partecipazione di 50 euro a testa. Le quote saranno conservate dal “Tesoriere”, eletto a maggioranza qualificata dall'Assemblea di Lega.

Al primo classificato sarà corrisposta una vincita di 200 euro, al secondo classificato 110 euro, al terzo classificato 40 euro.

L'ultimo classificato dovrà versare una penalità in denaro, fissata a 5 euro chiamata il “prezzo della vergogna”.

Art.46 - Al vincitore della Coppa di Lega spetteranno 40 euro, al finalista 5 euro. È assegnato un premio di 10 euro al vincitore della Supercoppa di Lega.

Art.47 - La Coppa di Lega è denominata Coppa Italia FSE e si articola in:

Giornata 1-14 (la numerazione delle giornate segue il fantacampionato e non la serie A)

Il "campione d'inverno", ovvero la squadra prima in classifica dopo quattordici giornate, si qualifica automaticamente alle semifinali. (Si tengono due giornate di riserva per eventuali recuperi e spareggi.)

Giornata 17-26

Campionato di Formula 1 tra le sette squadre rimanenti, la prima passa alle semifinali, la sesta e la settima vengono eliminate. (Si tengono due giornate di riserva per eventuali recuperi e spareggi.)

Giornata 29-30

Quarti di finale

1) 2^a vs 5^a del campionato di Formula 1

2) 3^a vs 4^a del campionato di Formula 1

Giornata 32-33

Semifinali

Campione d'inverno vs. vincitrice quarto di finale 2

Campione di Formula 1 vs. vincitrice quarto di finale 1

Giornata 35

Finalissima

Art.48 - Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alla quale si iscrivono, pena la perdita della quota di partecipazione.

Sezione 13 - Appendice:

Lista dei calciatori riconosciuta dalla Lega –

<http://www.fantacalcio.it/quotazioni-fantacalcio/mantra/>

Indirizzo del blog per l'anno in corso - <https://denno985.github.io/lega-bobica/index.html>

Regolamento MANTRA - <http://www.fantacalcio.it/regolamenti/sistema-mantra/>

Modalità di Sostituzione - MASTER