REGOLAMENTO UFFICIALE   
DIFFERENT LEAGUE 2025/2026  
Aggiornato al 01/04/2025



# PRESENTAZIONE

## Il Fantacalcio

Il Fantacalcio è un gioco di strategia e passione per il calcio, che permette agli appassionati di immergersi ancora di più nel mondo del calcio, creando la propria squadra ideale.

I giocatori reali vengono presi di riferimento dalle squadre delle varie leghe per formare squadre virtuali, e le prestazioni di questi calciatori nelle partite reali, determinano i punti della squadra nel gioco.

Più che una semplice competizione, il Fantacalcio è un modo per creare legami e aggregazione tra amici, colleghi o anche sconosciuti che condividono la stessa passione.

Il gioco stimola discussioni, scambi di opinioni e strategie, rendendo ogni giornata di campionato un'occasione per riunirsi, confrontarsi e divertirsi insieme.

La sua essenza non sta solo nel competere per la vittoria, ma nel valorizzare la comunità e l'amicizia attraverso il calcio.

In questo spirito, il Fantacalcio diventa un'esperienza collettiva che arricchisce la stagione calcistica, rendendola più coinvolgente e divertente per tutti i partecipanti.

## Presentazione della Different League

La Different League è un Fantacalcio concepito per coinvolgere chi ama il Fantacalcio, ma dispone di poco tempo per dedicarsi alle aste. Tuttavia, il gioco non si limita solo a questo.

Questo Fanta, che è una rivisitazione del classico Fantacalcio a buste chiuse, è formato da una combinazione di regole base e regole personalizzate, che rendono unico il gioco.

La presenza di competizioni parallele al campionato, in diversi momenti della stagione offre l'opportunità di rimanere in gara anche in caso di performance limitate nel campionato principale.

Addirittura, alcuni premi escludono chi alla fine trionfa in una competizione specifica, mantenendo l'interesse dei partecipanti in ogni fase della competizione.

## Requisiti di partecipazione

Per partecipare alla Different League sono richiesti: serietà, una foto selfie, l'iscrizione al sito [www.fantaclub.it](http://www.fantaclub.it/) e il pagamento della quota di iscrizione.

## Quota di iscrizione

La quota di iscrizione è di 60€, pagabile tramite PayPal, PostePay, Bonifico, Satipay, o direttamente di persona, per una questione organizzativa, il limite è entro il 03 agosto 2025.

## Come iscriversi

Per registrare la propria squadra, gli utenti devono iscriversi al sito [www.fantaclub.it](http://www.fantaclub.it/) e comunicare il nickname all'organizzatore (Agostino 3286720264) che provvederà a inviare un invito per partecipare alla lega "Different League".  
Una volta iscritti, è possibile registrare il nome della squadra e iniziare, se disponibili la lista dei calciatori, a fare offerte tramite l'app Fantaclub o il sito [www.fantaclub.it](http://www.fantaclub.it/).

## Numero partecipanti

Il numero di partecipanti per l’anno 2025/2026 non è ancora definitivo, ma in caso che:

100 squadre, suddivise in 4 leghe da 20 squadre

120 squadre, organizzati in 5 leghe da 20 squadre.

Ogni partecipante della Different League può avere più squadre ma può possedere al massimo una squadra a lega.

## Nome della squadra

Il nome di ciascuna squadra non è scelto a caso, ma corrisponde a quello delle squadre reali partecipanti ai campionati di Premier League, La Liga, Bundesliga, Ligue1, Serie A e in caso di 120 partecipanti Eredivisione.

I partecipanti delle stagioni precedenti manterranno il loro nome.

Se una squadra nella realtà retrocede, il suo nome sarà sostituito con quello di una squadra promossa.

In sintesi, i nomi delle squadre neopromosse nella realtà e i nomi delle squadre di utenti che abbandonano il gioco saranno disponibili per la scelta tramite sondaggio. Ogni utente senza squadra potrà scegliere tra i nomi disponibili. Se più utenti scelgono lo stesso nome, si procederà con un sorteggio per assegnarlo. Gli utenti che scelgono un nome unico nel sondaggio avranno automaticamente quella squadra.

L'organizzatore si riserva la possibilità di scegliere in quale dei cinque campionati ogni partecipante deve appartenere.

## Giocatori utilizzati

È importante sottolineare che, anche se si utilizza il nome di una squadra di un campionato non italiano, i giocatori coinvolti nel gioco sono esclusivamente quelli della Serie A italiana.

# FONTI DI GIOCO

## Piattaforma utilizzata

Fantaclub. A disposizione App e sito.

## La scelta sul tipo di piattaforma

Fantaclub si distingue come l'unica piattaforma che consente la gestione delle aste multiple, offre all'organizzatore la possibilità di impostare parametri che arricchiscono l'esperienza di gioco.

## Fonte dei voti

I voti vengono forniti dalla redazione di Fantaclub attraverso il sistema Fantaclub Live, e saranno aggiornati in tempo reale durante le partite.

Fantaclub Live rappresenta un sistema di voto, fondato sull'intelligenza artificiale, che analizza gli indici di performance individuali dei giocatori, il rendimento complessivo della squadra e l'andamento delle partite, al fine di assegnare un voto sia affidabile che di qualità.

Grazie a questo metodo, il voto risultante seguirà i criteri tipici di un voto giornalistico, con voti che seguiranno l'andamento di quelli tradizionali, ma con la garanzia di obiettività ed imparzialità in ogni situazione.  
Attenzione quindi: ogni voto può essere diverso da altre piattaforme di gestione;

Noi faremo riferimento ai voti di **fantaclub live**.

## Minuti di gioco

Anche se la redazione Fantaclub attribuisce voti ai giocatori che partecipano a una partita per un breve periodo, abbiamo deciso di personalizzare questa normativa stabilendo che un giocatore riceverà un voto solo se gioca per almeno 12 minuti di gioco, escludendo i minuti di recupero.

Tuttavia, questa regola viene messa da parte nei casi in cui il giocatore ottenga dei bonus o subisca dei malus, ad eccezione delle ammonizioni.

Di conseguenza, se un giocatore partecipa alla partita per soli 6 minuti, non riceverà un voto perché il suo tempo in campo è inferiore ai 12 minuti previsti dalla regola. Ma, se in questi 6 minuti riesce a segnare, viene espulso, serve un assist, sbaglia un rigore o para un rigore, allora il voto gli sarà comunque assegnato.

## Fonte di ammonizioni ed espulsioni

Il riferimento per le ammonizioni ed espulsioni è il comunicato ufficiale del giudice sportivo.

Sono considerate valide tutte le ammonizioni/espulsioni indicate nel referto, anche quelle a fine partita o negli spogliatoi.

Le ammonizioni ed espulsioni sono sottoposte a rettifica e saranno ufficiali quando viene pubblicato il referto del giudice sportivo.

Quindi saranno corrette automaticamente le eventuali imprecisioni e ricalcolati i risultati se verranno rilevate differenze, il sistema provvederà automaticamente al ricalcolo dopo il comunicato del giudice.

## Fonte goal e assist

I Goal verranno presi come riferimento quelli ufficiali della lega calcio.

Gli assist verranno presi come riferimento quelli considerati tali dalla redazione live di Fantaclub   
In genere viene assegnato assist anche se è un passaggio non volontario, ed anche se il giocatore che poi segna dribbla uno o più giocatori.

## Fonte Quotazioni e ruoli dei calciatori

La lista dei calciatori, le rispettive quotazioni e il ruolo stesso dei giocatori è a cura della redazione di fantaclub e sono consultabili sul sito fantaclub in [quotazioni](https://www.fantaclub.it/servlet/fantacalcio-quotazioni).

Con riferimento alla modalità di gioco con i ruoli tradizionali.

Le quotazioni, in base alle prestazioni dei giocatori o alla presenza in campo, possono variare dopo ogni turno di gioco.

Quando si parla di quotazione, si intende il prezzo di riferimento del giocatore.

Ad ogni calciatore di serie A, fantaclub, assegnerà uno di questi ruoli:  
Portiere, difensore, centrocampista, attaccante quindi il gioco viene svolto con ruoli classici.

Attenzione il ruolo di qualche giocatore può essere diverso da altre piattaforme di gestione.

# PREPARAZIONE AL GIOCO

## Durata della Different League

Il campionato inizia con la prima giornata di serie A, ma le squadre saranno formate nella settimana precedente, dura 38 giornate, essendo 20 squadre a campionato, ogni squadra giocherà due partite verso lo stesso campionato.

## Requisiti squadra

Ogni squadra deve avere obbligatoriamente una rosa composta da 25 giocatori, suddivisi nei seguenti ruoli: **3 portieri**, **8 difensori**, **8 centrocampisti** e **6 attaccanti**.

## Crediti a disposizione

Ogni partecipante dispone di un budget massimo di **600 crediti** per formare la propria rosa. Il sistema rifiuterà automaticamente offerte che, nel loro complesso, superano tale limite.

## Tipo di asta

Le aste si svolgono a buste chiuse seguendo una modalità unica.

L'organizzatore comunicherà con anticipo, tramite il gruppo WhatsApp, le date e gli orari delle sessioni.

# ASTE e MERCATI

## Introduzione all’asta

L'asta rappresenta il cuore pulsante del Fantacalcio "Different League", un momento cruciale dove strategia, intuito e pianificazione si fondono. È attraverso l'asta che i partecipanti formano la propria squadra, selezionando i calciatori che ritengono più idonei a portarli alla vittoria finale.

## Dinamiche di aste e mercati

Per assemblare la propria squadra, ogni utente deve partecipare a delle aste, le quali vengono organizzate in date prestabilite.

Il periodo di mercato di riparazione è pianificato in determinate fasi della stagione, è disponibile anche la possibilità di effettuare scambi, i quali avvengono anch'essi in periodi specifici.

## Organizzazione delle Aste

Le date saranno comunicate sul gruppo whatsapp.

In linea generale la costruzione delle rose avverrà prima dell’inizio della serie a.

## Elenco mercati di riparazione

Ci saranno 6 mercati di riparazione durante tutto l'anno, vedere nel [capitolo mercato](#_MERCATO_DI_RIPARAZIONE) di riparazione per i dettagli e date.

## Mercati scambi tra partecipanti

Ci saranno 4 finestre di scambi tra partecipanti, dove ogni squadra, seguendo alcune regole può scambiare giocatori con altri partecipanti, per i dettagli andare nel [capitolo scambi.](#_SCAMBI_TRA_PARTECIPANTI)

## Capire le Aste

Prima di iniziare, è fondamentale capire le regole base che regolano le aste nel nostro Fantacalcio.

Per formare la propria squadra, ogni partecipante deve partecipare a un'asta a buste chiuse.

Ciò implica che ogni fantallenatore presenta un'offerta segreta per un calciatore, senza che gli altri partecipanti possano vederla fino alla sua apertura.

Ogni partecipante ha a disposizione un budget di **600 crediti** per formare la propria rosa.

Superare questo budget con le offerte complessive non è permesso; infatti, il sistema è configurato per rifiutare automaticamente offerte che eccedono tale limite.

È consigliabile pianificare le proprie offerte in anticipo, considerando il budget disponibile e le esigenze della propria squadra.

Le aste sono completamente automatizzate attraverso il sistema Fantaclub e non richiedono interventi diretti da parte dell'amministratore.

## Aste

Per acquistare un qualsiasi giocatore, si deve per forza passare tramite un’asta comune.

Le aste sono a buste chiuse, questo significa che si sceglie il periodo, e in quel determinato periodo si organizzano più sessioni di aste.

## Sessioni di asta

Le transazioni di giocatori avvengono in specifiche finestre temporali, denominate "sessioni d’asta"

Quando si organizza un mercato lo si fa inserendo più sessioni d’asta al suo interno.

Ogni mercato è strutturato in diverse sessioni, ciascuna delle quali rappresenta un periodo definito durante il quale gli utenti possono presentare le loro offerte.

Una volta giunto il termine della sessione, il sistema procede con la verifica delle offerte ricevute.

Per garantire un'equa opportunità a tutti i partecipanti, l'organizzatore si impegna a organizzare almeno 6 sessioni d'asta per ogni mercato di riparazione.

Si cercherà, a meno di complicanze, di avere la prima sessione di una durata minima di 24 ore, le successive sessioni si protrarranno per almeno 12 ore, fino all'ultimo giorno, meno importante, in cui le sessioni potrebbero essere più brevi, anche di poche ore.

## Tipi di Aste

Nella prima sessione, quella di inizio gioco, si segue il metodo tradizionale a buste chiuse, mentre le sessioni successive si avvalgono di un sistema di asta multipla.

## Base d’asta

Il prezzo minimo impostato per acquistare un giocatore è pari al prezzo della quotazione stessa.   
Se un giocatore costa 30, la base d’asta sarà di 30, se costa 1, per quel giocatore si può partire da 1.

## Asta a buste chiuse tradizionale

La prima sessione d’asta è suddivisa per lega di appartenenza.

Ogni squadra della Premier League parteciperà ad un'asta a buste chiuse tradizionale,

esclusivamente con le altre squadre della Premier League; allo stesso modo, le 20 squadre della Serie A parteciperanno all'asta solo con le altre squadre della Serie A. Lo stesso vale per le squadre della Bundesliga, della Ligue1, della Liga Spagnola e se si arriva a 120 iscritti per l’eredivisione.

Solo la squadra con l'offerta più alta tra i 20 partecipanti della stessa lega si assicurerà il giocatore.

## Considerazioni asta iniziale

Nella prima sessione d’asta, essendo in 20 partecipanti per ogni lega e con un solo vincitore per giocatore, è normale riuscire ad aggiudicarsi pochissimi giocatori sui 23 slot a disposizione.

L’obiettivo principale di questa fase è garantire che i top di reparto siano presenti in ciascun campionato.

Questa considerazione serve a far capire ai partecipanti che, pur essendo 20 squadre per campionato, ci sono abbastanza giocatori per tutti, infatti, questa tecnica è paragonabile a un Fantacalcio con un'asta tradizionale con 11 partecipanti, garantendo così una distribuzione equa dei giocatori e un’esperienza di gioco bilanciata per tutti.

## Asta a buste chiuse multipla

La principale particolarità di questo Fantacalcio, è l’asta multipla.

Le **aste multiple** saranno attive a partire dalla seconda sessione in poi.

Questo tipo di asta introduce un innovativo formato di gioco in cui un calciatore può essere assegnato a più partecipanti durante l'asta, anziché solo una come nella modalità tradizionale

fino a 11 squadre (Se gli iscritti sono 120 squadre)   
fino a 9 squadre (Se gli iscritti sono 100 squadre)

Quindi, anche se il Fantacalcio è diviso in 5/6 campionati, le sessioni d’aste sono strutturate in modo tale da unire tutti i partecipanti in un'unica asta con la stessa disponibilità di giocatori.

Successivamente alla prima sessione, quindi le regole della lega subiranno un significativo cambiamento, passando a un sistema di multiasta impostato su:

9 giocatori in caso di 100 iscritti,

11 giocatori nel caso di 120 iscritti.

Da questo momento in avanti, e per tutti i mercati successivi, ogni squadra per acquistare un giocatore dovrà partecipare alle aste contendendosi i giocatori con tutte le altre squadre, indipendentemente dal campionato di provenienza.

Con la multiasta a 9, ogni giocatore sarà assegnato alle migliori 9 offerte.

Ad esempio, se durante la prima asta un giocatore come Lautaro Martinez viene acquistato da una squadra per ciascun campionato, portando il totale a 5 Martinez assegnati, rimarrebbero 4 Martinez disponibili. Le squadre che non sono riuscite ad acquistarlo durante la prima sessione d’asta avranno la possibilità di farlo a partire dalla seconda sessione, ma dovranno competere con le restanti squadre della Different League.

D'altro canto, se durante la prima sessione un giocatore come Luperto non viene scelto da nessuna squadra, nella seconda sessione sarà disponibile per essere assegnato alle migliori 9 offerte.

## Preparazione della rosa per la prima sessione d’asta.

Dopo l’iscrizione, ogni partecipante avrà una struttura squadra con 23 spazi vuoti (+2 successivamente).

Il compito di ogni partecipante è sostituire ogni spazio vuoto, con un giocatore.

Quindi si dovrà presentare le offerte per una rosa completa di giocatori.

Una volta inseriti tutti i giocatori con relativo prezzo di offerta, si abiliterà il pulsante per inviare la propria rosa al sistema.  
Ogni utente, ha tempo, poi fino alla scadenza, di modificare i giocatori scelti e prezzo di acquisto impostato.  
Quindi non si potranno inviare le offerte di pochi giocatori, ma bisognerà inviare le offerte per tutta la rosa.  
Una volta inviate le offerte, le stesse sono modificabili fino alla scadenza.

## Regole per presentare le buste

Nella prima sessione d’asta, ciascun utente è tenuto a inviare al sistema, tramite app o sito, le offerte relative a 23 giocatori. È essenziale che ogni spazio libero venga occupato da un giocatore, altrimenti il sistema non consentirà l'invio delle offerte e di conseguenza queste non verranno incluse nel confronto con le offerte degli altri partecipanti.

Il valore inserito rappresenterà il prezzo con cui l'utente si contenderà il giocatore in questione con gli altri partecipanti all'asta.

Dopo aver inviato le offerte, gli utenti avranno la possibilità, fino alla scadenza prefissata per l'apertura delle buste, di apportare modifiche e agire su di esse senza perdere alcun credito, potendo così modificare i valori e, se necessario, sostituire i giocatori selezionati.

Le offerte sono invisibili agli altri partecipanti e all’admin stesso.

Al termine dell'orario stabilito, il sistema procederà automaticamente nel seguente modo:

Effettuerà un controllo su tutte le offerte degli utenti.

Confronterà le offerte comuni

Determinerà tra quelle comuni, la migliore.

Inserirà nelle rose i giocatori con la migliore offerta rispetto alle altre.

Libererà lo spazio per le offerte che non hanno avuto successo, restituendo i crediti spesi.

È importante sottolineare che un giocatore una volta acquistato non potrà essere sostituito fino al primo mercato di riparazione.

## Report asta

Sarà presente in app, ad ogni sessione, il report di tutte le offerte, con in evidenza quelle con esito positivo.

## Sessione d’asta successiva a quella iniziale

Dopo la prima sessione d’asta, ciascun utente avrà una rosa con un numero di giocatori che varia da 0 a 23, a seconda del numero di giocatori acquisiti durante l'asta.

Durante le sessioni successive, l'obiettivo di ogni utente è riempire gli slot mancanti con giocatori attraverso ulteriori sessioni d'asta.

Come per la sezione d'asta iniziale, l'organizzatore pubblica le date e gli orari delle sessioni successive, che seguono immediatamente quella iniziale, una dopo l'altra.

Mentre nella prima sessione ogni utente deve presentare offerte per tutti gli slot vuoti, nelle sessioni successive, pur sconsigliato, è possibile fare meno offerte rispetto agli slot vuoti disponibili.

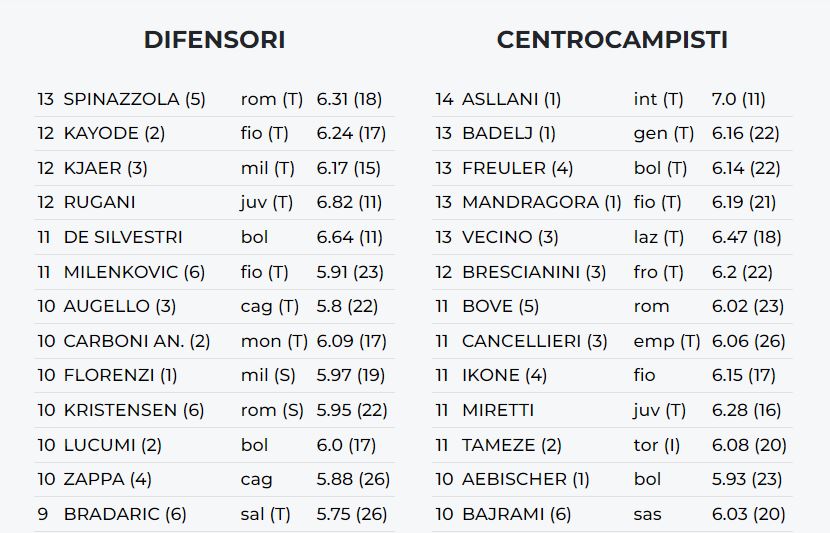
Questo ciclo di sessioni d'aste si ripete fino alla scadenza massima prefissata. Di solito vengono organizzate circa una decina di sessioni d'asta per consentire a tutti i partecipanti di completare le proprie rose. Se qualche squadra non riesce a completare la rosa verranno aggiunti i giocatori in base alla regola presente nel capitolo casi particolari al paragrafo [*Eccezioni nelle offerte di mercato*](#_Eccezione_nelle_offerte)

## Giocatori liberi nelle aste

Nelle sessioni successive alla prima, un aspetto importante da considerare è che il numero di giocatori liberi non è garantito essere 10 per ogni giocatore, questo dipende dal fatto che alcuni giocatori possono essere stati già acquistati da altre squadre.

Ad esempio, se un giocatore è stato acquistato da quattro squadre, in considerazione del limite massimo di nove acquisti imposto dalla multiasta, rimarranno solamente cinque giocatori disponibili anziché dieci.

Qualsiasi ulteriore offerta su questo giocatore verrà vinta solo dalle cinque migliori offerte.  
Ecco un esempio di lista di giocatori liberi o svincolati:



Se prendiamo in esame il difensore Milenkovic, concentrandoci esclusivamente sulla cifra tra parentesi tonde subito dopo il suo nome, notiamo il numero (6). Questo indica che il giocatore è già stato acquisito da 6 squadre, lasciandone quindi solo 3 copie libere. Pertanto, durante un'asta per Milenkovic, il giocatore verrà assegnato solo alle 3 offerte più alte.

Diversamente, Spinazzola, con la cifra (5), può essere acquistato solo da altre 4 squadre, essendo già stato acquisito da 5 squadre.

Infine, prendiamo l'esempio di Rugani, dove non è presente alcuna cifra tra parentesi. Questo indica che nessuna squadra possiede Rugani, quindi è disponibile per altre 9 squadre.

## Ballottaggi

Nelle sessioni d'asta, se più squadre presentano offerte vincenti per un giocatore, ma il numero di offerte è superiore ai giocatori disponibili, si attiva un ballottaggio tra le squadre coinvolte.

*Esempio:*  
Se c’è un solo giocatore X disponibile e vengono presentate quattro offerte, una più bassa e tre uguali ma più alte, si attiva un ballottaggio tra i tre offerenti con l’offerta più alta.

Come funziona il ballottaggio:

Le squadre in ballottaggio possono rilanciare partendo dal prezzo dell’offerta precedente.

Il ballottaggio si svolge nella sessione successiva, in contemporanea con altre offerte.

I partecipanti possono anche decidere di non fare nuove offerte. Se tutti rinunciano, il giocatore torna disponibile nella sessione successiva al prezzo di listone.

Se le offerte dei ballottaggi continuano a essere vincenti, il ballottaggio prosegue fino a fine mercato.

I ballottaggi si attivano solo a partire dalla seconda sessione d’asta. Nella prima sessione non ci saranno ballottaggi.

## Asta portieri

Nelle prime 4 sessioni di asta, sarà abilitata la possibilità di prendere un solo portiere infatti gli slot dedicati ai portieri ne è solamente 1, e sarà possibile acquistare solo il portiere che ha la quotazione più alta rispetto agli altri portieri della stessa squadra di appartenenza.

Solo al termine delle prime quattro sessioni di asta, saranno abilitati gli altri due slot dedicati ai portieri, consentendo così l'acquisto di ulteriori due portieri.

Per agevolare il processo asta, una volta aggiunti i due slot per i portieri, l'organizzatore automaticamente inserirà il secondo e il terzo portiere della stessa squadra per chi ha già acquistato il primo, al prezzo fisso di 1 credito, indipendentemente dal loro costo originale.

Ogni partecipante avrà la possibilità di richiedere la rimozione dei portieri inseriti automaticamente, se desidera avere portieri di squadre diverse. Questo consentirà loro di partecipare all'asta per altri portieri presenti nella lista degli svincolati. La richiesta di rimozione deve essere fatta direttamente all'organizzatore.

Si tenga presente: se un partecipante acquista un portiere diverso da quelli definiti "primi" nelle prime sessioni, il giocatore verrà automaticamente eliminato dalla rosa e verranno restituiti i crediti spesi.

## Privilegi ad avere il pacchetto portieri

Questa regola mira a premiare le squadre che acquistano il pacchetto completo di portieri di una squadra di Serie A.

Il pacchetto completo è il pacchetto di tre portieri della stessa squadra, quindi si possiede il pacchetto quando in rosa si hanno i 3 portieri della stessa squadra di serie A.

In questo modo, i fantallenatori che hanno investito in questa strategia avranno sempre un portiere di riferimento che prende voto, anche se uno dei portieri della squadra reale viene sostituito durante la stagione.

Praticamente, possedere il pacchetto portieri assicura, alle rose, di avere tutti i portieri di una specifica squadra durante l'intera stagione, anche nel caso in cui la squadra di Serie A acquisti un nuovo primo portiere durante il mercato di riparazione, garantendo così l'aggiornamento costante dei portieri della propria rosa.  
Attenzione la squadra con il pacchetto portieri completo, non è obbligata ad avere lo stesso per l’intera stagione, quindi, se nel momento in cui si verifica un caso citato sopra, la squadra se non ha il pacchetto completo nel momento del bisogno, non può usufruire dei privilegi. Se vuole riottenere i privilegi deve ricomprare dal mercato libero il portiere mancante per ottenere i tre della stessa squadra.

## Blocco lista ingressi e uscite

Le aste vengono frequentemente organizzate mentre il mercato della Serie A è ancora in corso. Questa situazione potrebbe portare un partecipante a completare la propria rosa, solo per trovarsi poco dopo di fronte all'arrivo di un nuovo giocatore in Serie A, il che renderebbe impossibile la sua partecipazione all'asta.

Allo stesso modo, un giocatore di rilievo potrebbe essere aggiunto alla lista dei giocatori liberi durante il mercato di riparazione o durante la composizione della rosa, ma alcuni partecipanti potrebbero non avere più crediti a disposizione per partecipare all'asta. Per evitare tali inconvenienti e garantire un trattamento equo a tutti i partecipanti, l'organizzatore, sia prima dell'asta iniziale che per i mercati di riparazione, bloccherà gli ingressi e le uscite di nuovi giocatori. In questo modo, la lista degli svincolati rimarrà invariata fino alla conclusione dell'asta o del mercato in questione.

L'organizzatore bloccherà la lista all'inizio di ogni mercato e dell'asta iniziale, impedendo così la visualizzazione dei nuovi arrivi nelle quotazioni e consentendo l'acquisto solo nel mercato successivo.

## Premi Rendimento 2024/2025

Dopo aver cambiato le impostazioni da asta singola ad asta multipla, verranno assegnati dei piccoli premi di rendimento della passata stagione per 6 squadre.  
Ecco i premi:

* **Squadra** - Miglior modificatore di difesa globale – Prelazione Difensore max 10 crediti
* **Squadra** - Miglior modificatore di centrocampo globale – Prelazione Centrocampista max 12 crediti
* **Squadra** - Miglior Attacco Globale – Prelazione attaccante max 15 crediti
* **Squadra** - Miglior Punteggio Globale – 10 crediti extra
* **Squadra** - Miglior Hightscore di sempre – 6 crediti extra
* **Squadra -** Migliore in classifica abilità – 6 crediti extra

I giocatori anche se verranno inseriti al cambio di impostazioni, le tre squadre dovranno comunque fare, nella prima asta, un’offerta base su quel giocatore che poi gli sarà assegnato di diritto.

# MERCATO DI RIPARAZIONE

## Regole dei mercati di riparazione

Il mercato di riparazione permettere ai partecipanti di riparare e modificare la propria rosa di giocatori.

In ogni mercato di riparazione, il numero di trasferimenti per acquistare giocatori dalla lista degli svincolati è di 15 giocatori.

Ogni mercato sarà effettuato con la modalità asta a busta chiusa, con la stessa modalità dell’asta successiva alla prima.

Ad ogni mercato saranno aggiunti 20 crediti a tutte le squadre ad eccezione del mercato di febbraio dove l'organizzatore ne aggiungerà 50 crediti.

## Periodo di mercato di riparazione

Nell’arco dell’intera stagione saranno organizzate 6 mercati di riparazione,   
Ecco le date.  
Ad ogni mercato non c’è limite di acquisti, quindi si potranno cambiare tutti i giocatori che si preferisce.

Date da stabilire

## Svincolo di un giocatore dalla rosa

Durante le sessioni d’asta, quando un partecipante decide di "svincolare" un giocatore dalla propria squadra, quest'ultimo diventa invisibile agli altri, mentre i crediti vengono immediatamente resi disponibili per altri acquisti.   
Alla sessione successiva tutti i giocatori svincolati diventeranno disponibili per tutti, anche alla squadra che lo ha svincolato.

## Modi in cui poter svincolare i giocatori

Esistono 2 modi per liberare un giocatore dalla propria rosa.

**Con Svincolo immediato:** L'utente può liberarsi istantaneamente del giocatore desiderato, recuperando immediatamente il credito corrispondente.

Questo credito recuperato si aggiungerà al credito residuo immediatamente, rendendo il giocatore disponibile dalla sessione successiva a tutti i partecipanti.

**Con Promessa di svincolo:** Questa opzione implica l'impegno a liberare un giocatore dalla propria rosa solo se il giocatore scelto per sostituirlo viene acquistato.  
Questo approccio è spesso adottato quando si desidera fare un'offerta per un giocatore libero, assicurandosi allo stesso tempo di liberare il giocatore da scartare solo in caso di successo nell'acquisto del giocatore libero.

*Esempio*  
Contesto iniziale:

La squadra Boca non ha alcun credito disponibile e possiede il giocatore Ronaldo, il cui valore di svincolo è di 60 crediti.

Offerta di svincolo:

Un utente decide di fare un'offerta per il giocatore Pelè, offrendo 50 crediti. Tuttavia, poiché la squadra Boca non ha abbastanza crediti per coprire l'offerta, l'utente sceglie di fare una promessa di svincolo, cioè promette di svincolare Ronaldo se l'offerta per Pelè risulta vincente.

Risultati dell'asta:  
Quando si aprono le buste e vengono esaminate le offerte,  
Se l'offerta per Pelè non risulta vincente, Ronaldo rimarrà nella rosa della squadra Boca, e non ci sarà alcuna modifica.  
Se l'offerta di 50 crediti per Pelè risulta essere tra le vincenti, il sistema procederà come segue:

·         Svincola Ronaldo dalla squadra,

·         inserisce Pelè nella rosa della squadra Boca, che va a sostituire Ronaldo.

·         Poiché l'offerta per Pelè era di 50 crediti e il valore di svincolo di Ronaldo era di 60 crediti, la squadra Boca riceverà indietro i 10 crediti di differenza.

In sintesi, la promessa di svincolo consente agli utenti di fare offerte anche quando non hanno abbastanza crediti disponibili, impegnandosi a svincolare un giocatore di valore equivalente o minore se l'offerta risulta vincente.

## Crediti recuperati sugli svincoli

Il credito recuperato per la vendita di un giocatore è uguale alla media tra Il costo d’acquisto e quello attuale.

Quindi un giocatore pagato 40 e con quotazione attuale 10 se viene svincolato verranno recuperati (40+10) /2 = 25 crediti.  
Con questo sistema un giocatore sconosciuto a tutti ed acquistato ad un prezzo basso nel momento del bisogno può essere venduto recuperando più di quello speso.  
Esempio  
Acquisto Batistuta ad 1 credito ma durante la stagione diventa titolare e segna dei goal, arrivando ad una quotazione di 25 crediti, al momento dello svincolo (1+25) / 2 = 13 crediti recuperati.

## Giocatori contrassegnati con \*

Un giocatore contrassegnato con un asterisco (\*) indica che non è più disponibile per la Serie A.

La squadra quindi sarà obbligata a togliere questi giocatori.

Prima dell'inizio di ogni mercato di riparazione, l'organizzatore provvederà automaticamente ad eliminare dalle squadre coloro che non sono più presenti nella lista degli svincolati, rimborsando una somma equivalente alla Media tra costo di acquisto e costo attuale.

Durante la stagione, nel caso si verifichino situazioni in cui un giocatore è contrassegnato con un asterisco, la squadra proprietaria del giocatore dovrà attendere la prima sessione di mercato disponibile per poterlo sostituire.

Nel caso in cui non sia disponibile alcuna sessione di mercato di riparazione, la squadra sarà tenuta a mantenere il giocatore contrassegnato con un asterisco nella propria rosa fino al termine della stagione.

## Possibilità di riacquisto del giocatore ceduto

Quando una squadra svincola un giocatore, ha la possibilità di fare un'offerta per lo stesso giocatore sia durante la sessione in cui è stato svincolato, sia nelle sessioni successive. Se una squadra desidera fare un'offerta nella stessa sessione dello svincolo, può farlo, ma il prezzo dell'offerta deve essere almeno pari al credito recuperato dallo svincolo del giocatore. Ad esempio, se un giocatore viene svincolato durante la sessione 18 e vengono recuperati 80 crediti, nonostante il valore effettivo del giocatore sia di soli 15 crediti, sarà possibile ri-acquistarlo durante la sessione 18 solo al prezzo minimo di 80 crediti. Tuttavia a partire dalla sessione 19, la squadra interessata potrà fare un'offerta per il valore effettivo del giocatore, e non più necessariamente per 80 crediti.

# SCAMBI TRA PARTECIPANTI

## Scambi tra partecipanti

Ogni squadra, indipendentemente dal campionato di appartenenza, ha la possibilità di scambiare i propri giocatori con altri partecipanti, sia all'interno del proprio campionato che in campionati diversi.

Il sistema consente di selezionare la squadra di qualsiasi campionato con cui proporre offerte. Una volta inviata l'offerta, il destinatario riceverà una notifica e avrà la possibilità di accettare o rifiutare lo scambio. Se accetta, lo scambio viene confermato immediatamente e i giocatori coinvolti cambieranno squadra all'istante.  
Se si presenta uno sbaglio nell’accettare la proposta, e le squadre coinvolte, entrambe sono d’accordo, possono richiedere l’annullamento dello scambio, entro tre ore dall’avvenuta accettazione.

## Periodo degli scambi

Gli scambi tra partecipanti ci potranno essere solo in determinate finestre di mercato  
ecco i periodi programmati.

Periodi da definire

## Limitazione negli scambi

Nonostante gli scambi siano un aspetto interessante del Fantacalcio, a causa della crescita del numero di partecipanti e del modo in cui è stato organizzato il nostro Fantacalcio, diventa difficile mantenere un controllo completo su tutte le squadre.

Pertanto, per non eliminarli del tutto, si è cercato di trovare un compromesso e sono state create regole per evitare favoritismi ed imbrogli vari:

* Ogni squadra ad ogni sessione di scambi può fare al massimo 8 movimenti.
* Ogni squadra per l’intera stagione può fare al massimo 4 movimenti con lo stesso partecipante.
* Se un partecipante possiede due squadre, non può scambiare giocatori tra di esse.
* Divieto degli scambi, che nel complessivo, sommando il/i valore del giocatore/i (quotazione attuale) superino la somma di 6 crediti.
* Scambi consentiti fino al mercato di febbraio.

Come scritto sopra per l’intera stagione una squadra può fare al massimo 4 movimenti con lo stesso partecipante. Su questo, c’è però un’eccezione, scambiare il pacchetto completo dei portieri equivale a conteggiare 1 solo movimento. In questo caso prima dello scambio contattare l'amministratore dove procede in modo manuale.

## Valore dei giocatori negli scambi

Nella Different League, il valore di acquisto dei giocatori subisce un aggiustamento durante gli scambi tra partecipanti.

Quando viene effettuato uno scambio singolo o multiplo, il loro valore di acquisto viene ricalcolato facendo la **media del valore di acquisto dei giocatori coinvolti nello scambio**

questo sistema viene fatto in modo manuale dall’amministratore, quindi l’aggiornamento può avvenire anche dopo qualche ora. Per fini strategici è meglio capire come agisce questo calcolo.  
  
**Esempio: Scambio singolo**  
Scambio Martinez Pagato 200 con Thuram pagato 100,   
si fa la somma dei due giocatori (200+100) e poi si divide / 2. Il risultato sarà la cifra di acquisto che verrà inserita ai due giocatori scambiati, in questo caso 150.  
  
**Esempio scambio Multiplo**  
scambio J.Jesus Pagato 10 + Thuram pagato 100  
x  
Hernandez pagato 60 + Pinamonti pagato 40

In questo caso si ordinano prima i giocatori dal valore più alto, poi si fa la media  
quindi:   
Thuram pagato 100 va con Hernandez pagato 60

Pinamonti pagato 40 va con J.Jesus pagato 10  
  
Come risultato avremo:   
che la coppia Thuram Hernandez prendono come valore di acquisto 80  
mentre la coppia Pinamonti – J.Jesus prendono come valore di acquisto 25.  
  
lo stesso procedimento se sono coinvolti 3 o 4 giocatori a squadra.

## Scambio Annullato

Il sistema impedisce l'invio di offerte che non rispettano le limitazioni imposte.

Tuttavia, anche se sono state definite specifiche restrizioni per regolare gli scambi tra i partecipanti, l'organizzatore si riserva il diritto di annullare qualsiasi scambio che ritenga essere stato effettuato eludendo tali restrizioni o in modo non conforme allo spirito del gioco.

# CALCOLI DI GIOCO

## La partita

Durante ogni giornata di Serie A, le squadre partecipanti alla Different League hanno l'opportunità di schierare la loro formazione, selezionandoli tra i giocatori della propria rosa, per confrontarsi con l'avversario designato.

Per ogni giornata di gara, è possibile optare per l'inserimento di una formazione specifica per ciascuna delle competizioni in programma. Alternativamente, le squadre possono scegliere di utilizzare una singola formazione per tutte le competizioni a cui partecipano in quella giornata.

I punteggi ottenuti dagli undici giocatori in campo, con eventuali bonus e malus, sono sommati per definire un punteggio totale che verrà poi convertito in gol seguendo la tabella delle soglie Goal.

## Soglie goal

La conversione della somma dei voti in gol segue una tabella predefinita:

* Meno di 66 - 0 goal
* da 66 a 71,5 – 1 goal
* da 72 a 77,5 - 2 goal
* da 78 a 83,5 - 3 goal
* da 84 a 89,5 - 4 goal
* da 90 a 95,5 - 5 goal
* da 96 a 101,5 - 6 goal
* da 102 a 107,5 - 7 goal
* e così via con fasce di 6 punti.

Vi è una regola speciale applicabile quando due squadre non superano i 66 punti, ma una di esse ha un vantaggio di almeno 6 punti sull'altra: a questa squadra viene assegnato un gol, trasformando così un potenziale pareggio in una vittoria per 1-0 a suo favore.

## Valutazione dei giocatori

I giocatori vengono valutati basandosi sulle loro prestazioni durante la partita, a condizione che rimangano in campo per almeno 12 minuti, esclusi i tempi di recupero.

Un giocatore che partecipa per meno di 12 minuti viene valutato con un simbolo SV (Senza Voto), a meno che non riceva dei bonus o malus specifici, esclusi l'ammonizione o la porta inviolata.

## Regole per inserire la formazione

Ogni squadra deve selezionare la propria formazione attraverso l'app o il sito web prima dell'inizio della prima partita di giornata della Serie A, seguendo specifiche regole:

scegliere un modulo di gioco, scegliendo tra questi:   
3-4-3, 3-5-2, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1

designare gli 11 titolari e un massimo 11 giocatori di riserva,

assegnare il capitano, e convalidare le scelte effettuate verificando l'effettiva inserzione della formazione.

In questo contesto, le squadre hanno anche la facoltà di decidere se la formazione scelta valga unicamente per una specifica competizione o per tutte quelle in programma nella giornata.

La composizione della panchina è libera e il numero di sostituzioni ammesse è di 5 unità.

## Sostituzione in caso di giocatore senza voto

In panchina è possibile inserire calciatori di qualsiasi ruolo nell'ordine preferito.

Se un giocatore titolare non riceve un voto, il sistema cerca prima di sostituirlo con un giocatore dello stesso ruolo dalla panchina, seguendo l'ordine in cui sono stati inseriti.

Se non ci sono sostituti dello stesso ruolo disponibili, il sistema passa a considerare tutti i giocatori in panchina, partendo dal primo fino all'ultimo, per trovare un sostituto, permettendo sostituzioni indipendentemente dal ruolo, purché il modulo tattico finale rimanga valido.

Se non ci sono più sostituzioni possibili, i giocatori senza voto in campo alla fine riceveranno un punteggio di 0.

## Formazione non schierata

Raccomandiamo fortemente di inserire ad ogni giornata la formazione, questo perché se capita più volte consecutivamente ci saranno dei provvedimenti, se si vuole approfondire vedere la sezione Casi particolari.

Se una formazione non viene schierata, il sistema tenterà di recuperare la formazione precedente o, in mancanza, assegnerà automaticamente 60 punti alla squadra.

Nel post-mercato di riparazione, è importantissimo schierare la formazione, perché se non viene inserita una nuova formazione, il sistema potrà utilizzare la vecchia formazione con giocatori precedentemente in rosa, anche se non più presente in rosa.

## Formazione non schierata dopo il mercato di riparazione

Se un partecipante non inserisce la formazione dopo il mercato di riparazione, e la formazione recuperata include almeno un giocatore che non fa più parte della sua squadra, il cui punteggio contribuisce alla squadra, la partita verrà persa a tavolino.

# BONUS e MALUS

## Bonus e malus che vengono aggiunti alla somma voti

Ad ogni giornata di calcio, ad ogni giocatore può essere assegnato un punteggio bonus o malus in aggiunta al proprio voto base.

Questi bonus e malus possono essere specifici per il singolo giocatore, come goal, assist, ammonizioni, espulsioni, parate su rigore, goal segnati su rigore, prestazione senza subire gol per il portiere, autoreti, e goal subiti.

Inoltre, ci sono bonus che vengono assegnati a gruppi di giocatori in base a determinati criteri, come il Modificatore di Difesa, il Modificatore di Centrocampo e il Modificatore Fair Play.

In entrambi i casi, è importante sottolineare che il sistema di gioco calcola automaticamente tutti i punteggi bonus e malus. Tuttavia, è fondamentale comprendere il funzionamento di ciascuno di essi per poter valutare in modo accurato le prestazioni dei giocatori e prendere decisioni strategiche informate.

## Bonus e malus ai singoli giocatori

Il punteggio ottenuto da una squadra è il risultato dei voti ottenuti da ogni giocatore.

Ad ogni giocatore viene attribuito al voto base, un bonus o un malus a secondo della prestazione.  
 Quindi Il voto di ogni giocatore è calcolato sommando al voto di base dei punti in base all’avvenire di uno o più dei seguenti casi:

* +3 punti per ogni Goal Segnato
* +3 punti per ogni Goal segnato su rigore
* +1 punto per ogni assist servito
* +0,5 punti per ogni goal decisivo per la vittoria della propria squadra
* +3 punti per ogni rigore parato
* +0,5 punti se il portiere rimane imbattuto
* -1 punto per ogni goal subito (Solo portiere)
* -2 punti per ogni autorete
* -3 punti per ogni rigore sbagliato
* -0,5 punti per ogni ammonizione
* -1 punto per L’espulsione (\*)

Per assist si intende il passaggio da parte di un calciatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare.

(\*) Il malus espulsione sostituisce un eventuale malus ammonizione precedente, cioè se un calciatore è ammonito e poi espulso vale solo il malus espulsione, non la somma dei due.

## Bonus e malus del capitano

Ogni giornata, gli utenti devono scegliere un capitano tra i loro titolari. Il capitano riceve un bonus o malus in base alla differenza tra il suo voto in pagella e il valore medio di 6, senza considerare altri bonus o malus. Se il capitano riceve 5.5, otterrà un malus di -0.5, mentre con un 7.5 guadagnerà un bonus di +1.5. Se il capitano non gioca, il suo sostituto diventa capitano; se non ci sono sostituti, il bonus o malus non si applica.

## Bonus e malus del modificatore di difesa

**Il modificatore di difesa** assegna un bonus (o malus) al punteggio totale di una squadra, a condizione che almeno quattro difensori abbiano ricevuto un voto nella giornata.

Per il calcolo, si prende la media voto dei tre migliori difensori, insieme a quella del portiere (senza considerare bonus o malus). In base al valore ottenuto, vengono applicati i seguenti punteggi:

Media inferiore a 5,75 → -1 punto

Media tra 5,75 e 5,99 → -0,5 punti

Media tra 6,00 e 6,00 → 0 punti

Media tra 6,01 e 6,24 → +1 punto

Media tra 6,25 e 6,49 → +2 punti

Media tra 6,50 e 6,74 → +3 punti

Media tra 6,75 e 6,99 → +4 punti

Media tra 7,00 e 7,24 → +5 punti

Media pari o superiore a 7,25 → +6 punti

## Bonus del modificatore di centrocampo

**Il modificatore del centrocampo** funziona in modo simile a quello della difesa. Si tratta di una regola che assegna punti bonus al punteggio totale di una squadra, a patto che questa abbia almeno quattro centrocampisti che abbiano ricevuto un voto.

A differenza del modificatore di difesa, qui vengono presi in considerazione solo i **quattro migliori centrocampisti** della squadra. Si calcola la loro media voto (escludendo bonus e malus) e, in base al risultato, si ottengono i seguenti punti bonus:

Media inferiore a 6,5 → 0 punti bonus

Media tra 6,5 e 6,74 → 1 punto bonus

Media tra 6,75 e 6,99 → 2 punti bonus

Media pari o superiore a 7,0 → 3 punti bonus

## Bonus fair play

**Il Modificatore fair play** attribuisce un punto se nessuno dei calciatori che portano punteggio alla squadra è stato espulso o ammonito, mezzo punto se c’è al più una sola ammonizione.

Il bonus non è applicato se la squadra gioca in inferiorità numerica.

# CAMPIONATO

## Il campionato

Il campionato è la competizione principale della **DIFFERENT LEAGUE.**

Tutti i partecipanti giocheranno in questa competizione per tutto il periodo di gioco, cioè dalla prima alla trentottesima giornata.

## Formato Campionato

Il campionato è formato da 20 squadre, essendo che a partecipare alla Different League sono 100/120 squadre, verranno creati 5/6 Campionati da 20 squadre.

* Gir1 Corrisponde alla Premier League
* Gir2 Corrisponde alla Liga spagnola
* Gir3 Corrisponde alla Bundesliga
* Gir4 Corrisponde alla Ligue1
* Gir5 Corrisponde alla Serie A
* Gir6 Corrisponde all’Eredivisie

 Inizia alla prima giornata e termina alla giornata 38

## Calendari dei campionati

Il campionato adotta un formato a scontri diretti, dove gli incontri sono stabiliti mediante un calendario.

I calendari degli scontri diretti, per ognuna delle nazioni, vengono generati in modo casuale dal sistema, poco prima dell'inizio della prima asta, garantendo ad ogni partecipante di giocare 2 volte verso ognuno degli avversari della stessa nazione.

## Classifica punti

In campionato ad ogni partita nello scontro con l'avversario di turno si possono ottenere 3,1 o zero punti.

La squadra che vince si vedrà aggiungere 3 punti in classifica, quella che perde 0 punti, mentre le due squadre che pareggiano avranno 1 punto in classifica.  
I punti ottenuti in ciascuna giornata vengono aggiunti alla classifica generale.  
Il sistema oltre alla classifica generale, ovvero quella di riferimento, creerà anche una classifica con la somma punti di ogni giornata, questa classifica verrà presa come riferimento per determinare la posizione in classifica nel caso in cui due squadre hanno lo stesso punteggio nella classifica di riferimento.

## Obbiettivi

Nella Different League, che comprende cinque/sei campionati distinti, l'ambizione dei partecipanti è di piazzarsi tra le prime cinque posizioni in ciascun campionato al termine della stagione.

Ai vincitori delle prime cinque posizioni di ogni campionato verranno assegnati premi in denaro, con importi che variano in base alla posizione dal primo al quinto classificato.

Questa struttura premiale è stata ideata per valorizzare il successo, l'impegno e le strategie vincenti dei nostri partecipanti più competenti.   
I dettagli specifici riguardanti l'assegnazione e l'ammontare dei premi in denaro sono descritti nel paragrafo [*"Premi"*](https://sites.google.com/d/1REjH-HjxmCsgdc38kqKXkg5JbxzHvD2w/p/1nsCSi7SffTn8Y7NzWJJCXOttpAndiPXW/edit) del regolamento, assicurando chiarezza e trasparenza sulle regole che regolamentano la Different League.

# tornei

## Introduzione

Oltre al Campionato, che rappresenta la competizione principale della Different League, durante la stagione si svolgono diversi tornei paralleli pensati per offrire nuove sfide, coinvolgere tutti i partecipanti e premiare meriti differenti (come costanza, rendimento, risultati o anche semplicemente partecipazione).

Questi tornei si sviluppano in giornate differenti rispetto al calendario del campionato e possono prevedere formazioni alternative, sistemi di calcolo speciali, fasi a gironi oppure scontri diretti a eliminazione.

## Lista dei Tornei

* **Torneo del Sopravvissuto** – ogni giornata le peggiori squadre vengono eliminate finché ne rimane solo una.
* **Torneo Top Team** – premia chi riesce a ottenere il punteggio massimo possibile con la propria rosa.

In questo torneo il sistema selezionerà in automatico i migliori giocatori in rosa il miglio modulo e capitano, in modo da avere il miglior risultato possibile.

* **Mondiale per Club** – fase a gironi e successiva fase finale a eliminazione diretta in stile Coppa del Mondo.
* **Coppe Nazionali** – ogni lega nazionale ha la sua coppa dedicata, con classifica a punti in stile Formula 1.
* **Coppe Europee** – Champions, Europa League, Conference, Capron’s League e Super Cup Europea.
* **Torneo di Consolazione** – pensato per ridare competitività a fine stagione anche alle squadre fuori dai giochi principali.

## Funzionamento generale

Ogni torneo ha **un proprio calendario**, **regole dedicate**, **modalità di qualificazione** e **criteri per i premi finali**. Tutti i dettagli tecnici, inclusi i criteri di pareggio, le fasce gol e i moduli accettati, sono descritti in un **documento separato**.

## Perché un documento separato

Il numero di partecipanti può cambiare fino all’inizio dei tornei, influenzando direttamente la loro struttura. Avere un documento separato ci permette di aggiornare in modo dinamico strutture e modalità di gioco, **senza intaccare la stabilità del regolamento generale del campionato**.

# CASI PARTICOLARI

## Regole non scritte

Nel corso del campionato, potrebbero verificarsi situazioni eccezionali non contemplate o previste nel regolamento, poiché nessuno è immune dall'errore, nemmeno io nell'elaborazione delle norme.

In tali casi, l'organizzatore si impegnerà a trovare una soluzione che non comprometta alcuna strategia.

Tuttavia, se non si riesce a individuare una soluzione soddisfacente, si procederà con un sondaggio collettivo, che sarà aperto a tutti i partecipanti e durerà 24/48 ore. Le opzioni proposte nel sondaggio saranno ponderate e motivate per garantire il rispetto delle altre regole. Al termine del sondaggio, l'opzione con il maggior numero di voti sarà integrata nel regolamento.

Nel caso in cui più opzioni ricevano lo stesso numero di voti, verrà avviato un secondo sondaggio contenente solo le opzioni più votate. Se anche questo secondo sondaggio termina in parità, la decisione finale sarà lasciata al presidente, il quale avrà diritto a un voto doppio.

## Parità nella classifica finale di campionato

Nella classifica finale del campionato, in caso di parità di punteggio tra più squadre, l'ordine di classifica viene determinato considerando la posizione occupata nella classifica somma punti globale.

Se la parità persiste, si procede ordinando le squadre in base ai goal fatti, ed in ultima istanza, mediante sorteggio.

## Errore nelle impostazioni della lega

Se, durante l'inserimento delle impostazioni nell'app da, viene commesso un errore rispetto a quanto stabilito nel regolamento, e questo errore viene rilevato dopo il passaggio di 3 giornate di gioco, le impostazioni resteranno invariate così come inserite nell'app. Di conseguenza il regolamento verrà aggiornato. Se ci si accorge prima, le giornate precedenti verranno ricalcolate.

## Formazione non inserita per più volte

Anche se il sistema è in grado di recuperare la formazione quando non viene schierata, è cruciale evitare che ciò accada frequentemente.

Se questa situazione si verifica per tre volte consecutive, la squadra sarà soggetta a un'ammonizione e l'organizzatore avviserà immediatamente i responsabili.

Se una squadra non inserisce la formazione per altri due turni consecutivi, sarà espulsa e considerata "abbandonata". In caso di espulsione, tutti i diritti associati alla squadra saranno revocati per l'utente responsabile, inclusi quelli di schieramento e i premi eventualmente ottenuti.

Quando una squadra viene dichiarata abbandonata, l'organizzatore si impegnerà a trovare un sostituto per gestirla.

## Abbandono volontario della squadra

Se un utente comunica la sua impossibilità a continuare a partecipare, seguiranno procedure specifiche:

* Se la squadra non ha ancora completato la composizione della rosa, cercheremo di individuare un nuovo utente disposto a prendere in carico la squadra. Se questo si verifica con successo, l'intera quota sarà rimborsata all'utente che rinuncia alla partecipazione.
* Se la rosa è già stata composta, o solo parzialmente, e il campionato non è ancora iniziato o sono state giocate poche partite, verrà cercato un nuovo utente disposto a gestire la squadra, pagando metà della quota. Tale importo sarà restituito all'utente che abbandona la partecipazione, il quale perderà ogni diritto sulla squadra abbandonata.
* Se il campionato è già in corso da un po' di tempo, in base alla posizione in classifica, sarà cercato un nuovo utente disposto a prendere in carico la squadra. A quest'ultimo sarà richiesto di pagare all'utente che abbandona una cifra che va da 0 alla metà della quota, a seconda della posizione in classifica della squadra abbandonata.

## Campionato Annullato Riformulato o sospeso

In caso di sospensione del campionato, si attende la sua ripresa. Se il campionato viene annullato o non consente il normale svolgimento della nostra lega, ecco come procederemo:

* Se sono state completate almeno 19 giornate, le quote saranno restituite a tutti i partecipanti.
* Se sono state completate almeno 20 giornate, i premi saranno assegnati basandosi sulla classifica al momento dell'interruzione. I primi 5 classificati di ogni campionato, insieme ai vincitori dei premi giornalieri fino a quel momento, riceveranno i loro premi.

Per i tornei che sono stati completati o per i quali si è svolto almeno il 50% delle partite, i premi saranno distribuiti secondo l'attuale classifica.

Qualora rimangano premi non assegnati, questi verranno destinati al montepremi dell'anno successivo.

## Superamento budget

Il sistema di gestione fantaclub è impostato in modo che gli spazi vuoti devono essere colmati almeno da un giocatore da 1 credito, non permettendo di uscire fuori dal budget massimo.

Ma ci può essere un raro caso di superamento Budget, questo può succedere quando finiscono i giocatori a prezzo basso, e nella rosa c'è da riempire uno spazio vuoto con crediti a disposizione minore del giocatore meno costoso sul mercato

In questo caso si procederà in questo modo:

L’utente che ha causato il problema sceglierà dalla propria rosa un giocatore dello stesso ruolo del posto vacante, sapendo che, il giocatore scelto sarà tolto dalla rosa a metà prezzo di acquisto.

Il giocatore scelto deve avere un valore tale, che con la sua metà, si riescono ad acquistare 2 giocatori, dalla lista dei liberi dal valore più basso.

Una volta recuperati i crediti, l'amministratore procede a mettere nella rosa dell’utente 2 giocatori nella stessa modalità del caso spazio vuoto in rosa

## Ballottaggio non concluso

Nell'eventualità che, nell'ultima sessione di un mercato, due squadre propongano un'offerta identica per un giocatore, visto che non ci sia tempo per organizzare ulteriori sessioni di mercato, il procedimento di ballottaggio non verrà attuato.

Di conseguenza, alla chiusura del mercato, tutti i ballottaggi non risolti saranno annullati.

Se, durante un ballottaggio, le offerte coincidenti si susseguono fino al termine del mercato, impedendo di fatto altre proposte, entrambe le squadre interessate rimarranno senza il giocatore conteso.

In tale circostanza, entrerà in gioco la regola dello "Spazio vuoto in rosa", gestendo così le conseguenze di questa situazione particolare nel rispetto delle normative stabilite per il mercato.

## Spazio vuoto in rosa

Se al termine del mercato di riparazione o al termine della composizione della rosa iniziale una o più squadre hanno slot vuoti, l'admin assegnerà giocatori in base a dei criteri:

**Ordine delle squadre**: Si crea un elenco delle squadre con slot vuoti, ordinandole in ordine decrescente di punti nella classifica globale.

In caso di parità di punti nella classifica globale, si ordina in base all’ordine alfabetico del nome della squadra.

**Divisione del budget:** Per ogni squadra, il budget residuo viene diviso equamente tra gli slot vuoti. Se resta un credito non divisibile, il resto viene assegnato al ruolo più offensivo.

Esempio:

Budget: 31 crediti e 2 slot vuoti (1 centrocampista, 1 attaccante).

Centrocampista: 15 crediti.

Attaccante: 16 crediti.

**Assegnazione dei giocatori:** Si procede squadra per squadra, dall’elenco, assegnando il giocatore libero con il valore di mercato più alto che rientra nel budget disponibile per quello slot.

In caso di parità di valore di mercato, si assegna il giocatore il cui nome viene prima in ordine alfabetico.

Una volta completata l’assegnazione, l’admin comunicherà i giocatori assegnati sul gruppo ufficiale.

## ****Casi particolari sulla gestione dei portieri.****

**Nuovo portiere acquistato o promosso dalla squadra reale**  
Se una fantasquadra possiede il pacchetto completo dei portieri di una squadra di Serie A (ovvero tutti e tre i portieri della stessa squadra) e durante la stagione:

La squadra reale acquista un nuovo portiere, oppure promuove un portiere dalla primavera, la fantasquadra ha diritto di sostituire uno dei portieri in eccesso con il nuovo arrivo.

**Dettagli della sostituzione**:

La sostituzione può essere effettuata immediatamente, anche fuori dal periodo di mercato.

Il fantallenatore deve fare richiesta per l’aggiunta del nuovo portiere.

Dopo le verifiche, l'admin aggiornerà la rosa e, se necessario, ricalcolerà i punteggi della giornata corrente (senza modificare giornate già concluse, eccetto l'ultima).

Il valore d’acquisto del nuovo portiere sarà uguale a quello del portiere sostituito.

Questa regola garantisce che la fantasquadra continui ad avere sempre tre portieri della stessa squadra.

**Portiere ceduto a un’altra squadra di Serie A**  
Se un portiere viene ceduto a un’altra squadra di Serie A e appartiene a una fantasquadra che **non ha il pacchetto completo**, si procede così:

Il portiere viene assegnato alla fantasquadra che possiede il pacchetto completo della squadra di destinazione, al costo del portiere che sostituisce.

La fantasquadra che perde il portiere riceverà un nuovo portiere dalla lista degli svincolati, seguendo la regola dello spazio vuoto in rosa.

**Caso particolare – portiere titolare**:

Se il portiere ceduto era titolare (ha giocato le ultime 3 partite da titolare o almeno il 50% delle gare disputate), il sostituto sarà scelto seguendo la regola dello spazio vuoto ma dando priorità al primo portiere titolare disponibile che la fantasquadra può permettersi.

**Schieramento di un quarto portiere da parte della squadra reale**

Se una squadra di Serie A decide di schierare un quarto portiere (ad esempio, un portiere non previsto inizialmente nel pacchetto completo:

**Se il quarto portiere è già in lista quotazioni**:

Verrà immediatamente inserito nella formazione della fantasquadra.

**Se il quarto portiere non è ancora in lista quotazioni**:

Si attende la conclusione della giornata per inserirlo e ricalcolare i punteggi.

**Condizione per applicare questa regola**:

La fantasquadra deve aver schierato almeno due portieri nella formazione

## Circostanze Eccezionali, Gestione dei giocatori

In caso di situazioni eccezionali come COVID, infortuni gravi, malattie, squalifiche a lungo termine o addirittura decesso di un giocatore durante la stagione, tale giocatore sarà trattato come se avesse subito un normale infortunio.

Di conseguenza, i proprietari di giocatori coinvolti in tali circostanze non potranno sostituirli fino al mercato di riparazione successivo. Se non sono previsti ulteriori mercati di riparazione dopo l'evento, il giocatore rimarrà nella rosa del team fino alla fine della stagione.

## Valutazione e gestione di eventuali rinvii di partite

Durante i tornei, le partite disputate tra la conclusione di un turno e l'inizio del successivo sono considerate parte integrante di tale turno. Tuttavia, se vi è un prolungato intervallo tra i turni, ad esempio a causa di partite rimandate, adotteremo la regola come descritta di seguito:

* **In Campionato**  
  Si recupera sempre, i voti saranno recuperati quando la partita viene giocata.
* **Tornei**   
  6 di ufficio, non si attende il recupero

Nei casi in cui viene utilizzato il 6 di ufficio, ad usufruire del voto saranno anche gli infortunati e gli squalificati.   
Verranno inoltre calcolati i vari bonus, ad eccezione di quello relativo alla porta inviolata per il portiere.

Nel caso di situazioni eccezionali sarà data comunicazione in anticipo se dovessero esserci cambiamenti a tale regola.

## Gestione di eventuali partite sospese

In caso di partita sospesa valgono gli eventuali dati pubblicati da fantaclub live. Se i dati non sono pubblicati allora i giocatori vengono considerati come una partita rinviata e saranno rispettate le regole spiegate nel paragrafo valutazione e gestione di eventuali rinvii di partite.

# PREMI

## Premi Campionati

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
| 1° - **400€** | 1° - **400€** | 1° - **400€** | 1° - **400€** | 1° - **400€** | 1° - **400€** |
| 2° - **200€** | 2° - **200€** | 2° - **200€** | 2° - **200€** | 2° - **200€** | 2° - **200€** |
| 3° - **100€** | 3° - **100€** | 3° - **100€** | 3° - **100€** | 3° - **100€** | 3° - **100€** |
| 4° - **60€** | 4° - **60€** | 4° - **60€** | 4° - **60€** | 4° - **60€** | 4° - **60€** |
| 5° - **50€** | 5° - **50€** | 5° - **50€** | 5° - **50€** | 5° - **50€** | 5° - **50€** |
| Sfor **30€** | Sfor **30€** | Sfor **30€** | Sfor **30€** | Sfor **30€** | Sfor **30€** |
|  |  |  |  |  |  |

La squadra più sfortunata di lega viene scelta tramite la classifica globale per ogni lega, ed è la prima squadra per punteggio che non è presente tra le prime 5 posizioni di campionato.

## Premi Tornei

|  |  |
| --- | --- |
| Torneo del Sopravvissuto | 150€ |
| Ultimo a morire Torneo del Sopravvissuto | 30€ |
| Champion’s League | 150€ |
| Finalista Perdente Champion’s League | 30€ |
| Europa League | 100€ |
| Conference League | 70€ |
| Super Cup Europea | 30€ |
| Capron’s League | 50€ |
| Vincitore Torneo Top Team  Finalista Perdente Top Team | 150€  30€ |
| Torneo di consolazione | 30€ |
| Migliore di giornata dalla giornata 1 alla giornata 32  Vincitore Coppa Nazionale Inglese | 5€  30€ |
| Vincitore Coppa Nazionale Spagnola  Vincitore Coppa Nazionale Tedesca  Vincitore Coppa Nazionale Francese  Vincitore Coppa Nazionale Italiana | 30€  30€  30€  30€ |

## Premi Rendimento

* **Miglior Modificatore di difesa globale**  
  Alla migliore squadra che ottiene il maggior punteggio per modificatore di Difesa in campionato, otterrà un diritto di prelazione per il campionato 2025/2026 per acquistare un difensore di max 10 crediti senza essere sottoposto all’asta.  
  In caso di parità per definire il vincitore si valuterà in ordine Minor goal Subiti, Maggior punteggio globale, sorte
* **Miglior Modificatore di centrocampo globale**  
  Alla migliore squadra che ottiene il maggior punteggio per modificatore di Centrocampo, in campionato, otterrà un diritto di prelazione per il campionato 2025/2026 per acquistare un centrocampista di max 12 crediti senza essere sottoposto all’asta.  
   In caso di parità per definire il vincitore si valuterà in ordine Maggior punteggio globale, sorte
* **Miglior attacco globale**  
  Alla migliore squadra che ottiene il maggior numero di goal fatti in campionato, otterrà un diritto di prelazione per il campionato 2025/2026 per acquistare un attaccante di max 15 crediti senza essere sottoposto all’asta.  
  In caso di parità per definire il vincitore si valuterà in ordine Minor goal Subiti, Maggior punteggio globale, sorte
* **Miglior punteggio globale**  
   Alla migliore squadra che ottiene il maggior numero di punti globale in campionato, otterrà un credito extra di 10 crediti per il campionato 2025/2026.  
   In caso di parità per definire il vincitore si valuterà in ordine Minor Punti del proprio campionato, sorte.
* **Miglior highscore di sempre**  
   La squadra che nelle 38 giornate ha ottenuto il miglior punteggio in una singola giornata otterrà un credito extra di 6 crediti per il campionato 2025/2026.  
   In caso di parità per definire il vincitore si valuterà in ordine Maggior punteggio globale, sorte.

Si prega di notare che una squadra può ricevere un solo premio. Se una squadra risulta vincitrice di più premi di rendimento, dovrà scegliere il premio preferito. Gli altri premi, non selezionati dalla squadra vincitrice, saranno assegnati ai secondi classificati nelle rispettive categorie.

# Continuità DELLA DIFFERENT LEAGUE

## Continuità del gioco

Questo gioco di fantacalcio non è di tipo continuativo; tuttavia, offre alcuni modesti premi per i vincitori della stagione precedente, consentendo loro di iniziare con alcuni vantaggi minori rispetto ad altri.

## Merito sportivo top team 2025/2026

Nell’anno 2025/2026, per il torneo TOP TEAM, ci saranno già 12 squadre qualificate per merito sportivo ovvero, i 12 vincitori della stagione 2024/2025, ecco qui elencati i meritanti a tale evento.

* 1° posto Campionato Premier League
* 1° posto Campionato Liga Spagnola
* 1° posto Campionato Bundesliga
* 1° posto Campionato Ligue1
* 1° posto Campionato Serie A
* Vincitore Torneo TopTeam  - Manuel Massaro - STRASBURGO
* Vincitore Torneo Sopravvissuto
* Vincitore Champions League
* Vincitore Europa League
* Vincitore Conference League
* Vincitore Capron’s League
* Vincitore Mondiale per club – Damiano Andalò - VENEZIA

In caso che un vincitore risulta essere tale per più competizioni, o che per qualsiasi motivo non dovesse più partecipare esso lascerà il posto alla squadra classificata subito dopo nella stessa competizione.

# Interazione e comunicazioni

## Community whatsapp

Partecipando a questo Fantacalcio, automaticamente entrerete a far parte di una community di whatsapp  
La community è formata da un gruppo dove ci saranno le notizie ufficiali, una dove saranno pubblicati telegiornali e notizie varie che servono ad abbellire il gioco, e ognuno sarà inserito in uno dei gruppi del campionato di appartenenza.  
  
Per non creare confusione i partecipanti possono scrivere solo nel gruppo del campionato in cui si partecipa.

Nella bacheca della community, solo gli amministratori possono scrivere, e qui saranno rilasciate informazioni ufficiali durante l’anno, e comunicazioni importanti inerenti al gioco.

Nel gruppo Tg e mercato, solo gli amministratori possono scrivere, qui saranno pubblicati i Telegiornali settimanali.

Come già scritto nel gruppo del campionato di appartenenza tutti possono scrivere ma rispettando sempre alcune regole.

La regola principale del gruppo è il rispetto verso gli altri.

Lo sfotto è la cosa più bella di un gruppo di fantacalcio, ma anche qui cerchiamo di limitarci e non essere ripetitivi.

Evitiamo di mettere immagini o video fuori luogo, e cerchiamo di mantenerci sempre in discussioni inerenti al Calcio/ fantacalcio.

Cerchiamo di non offendere o ledere l’immagine di qualcuno.

Solo per il fatto che facciamo parte del gruppo fantacalcio, dovremmo capire e imparare a regolarci, così da rendere questo strumento utile e ridurre al necessario le notifiche sul cellulare.

Convivere significa grossomodo dover rinunciare a un po’ della nostra libertà per non limitare quella degli altri.

L’amministratore si riserva la possibilità, ove non si rispettano le regole, eliminare i singoli messaggi, o eliminare dal gruppo momentaneamente o per più giorni chi esagera.

## Formazione tramite Whatsapp

Anche se da regolamento l’inserimento tramite whatsapp è valido, l’organizzatore sconsiglia questo metodo se non per casi particolari o di disservizio della piattaforma.

Se per qualche motivo un utente non può consegnare la formazione, può ricorrere ad inserirla sul gruppo whatsapp dove ci sono tutti i partecipanti. Il messaggio, con l’ora di invio, sarà la prova di consegna.  
In quest’ultimo caso l’organizzatore provvederà all’inserimento della formazione, appena possibile.  
Se ognuno dei partecipanti consegnasse la formazione tramite whatsapp, per l’organizzatore sarebbe difficoltoso aggiornare il sistema in tempi brevi.

Presentare la formazione tramite whatsapp può risultare, senza saperlo, nullo perché non ci sono i controlli che il sistema fa in automatico.

* Se nell’inserire la formazione su whatsapp si dimentica di indicare il capitano, l’organizzatore assegnerà il ruolo di capitano al portiere.
* In caso in cui si inserisce più volte lo stesso giocatore nello schieramento della panchina, solo il primo sarà considerato valido.
* Se si inserisce lo stesso giocatore sia negli undici titolari che in panchina, quello in panchina non sarà considerato.
* In caso in cui si inserisce due volte lo stesso giocatore negli 11 titolari la formazione non verrà presa in considerazione e sarà valido come la regola di formazione non consegnata.

## Come vengono gestiti e conteggiati i 12 minuti di gioco

I voti assegnati ai giocatori sono presenti sul tabellino ufficiale dei voti di fantaclub live, che si trova a questo indirizzo [https://www.fantaclub.it/servlet/VotiPartita](https://www.fantaclub.it/servlet/VotiPartita%20), per i giocatori sostituiti o entrati dalla panchina vengono inseriti anche i minuti di gioco.

Il valore dei minuti di gioco, come già specificato, non tiene conto dei minuti di recupero successivi al 90esimo ed avviene secondo i seguenti criteri:  
Se il giocatore è un calciatore sostituito in campo allora i minuti di gioco sono quelli indicati nel tabellino ovvero il minuto di gioco della sostituzione  
Se il calciatore è subentrato dalla panchina, viene calcolato 90 - minuto della sostituzione. Se la sostituzione è avvenuta dal 90esimo allora il valore è posto a 1.   
NOTA*: i dati valevoli per i minuti di gioco sono quelli indicati nel nostro tabellino. Ogni redazione effettua la rilevazione dei minuti in maniera separata. Sebbene quasi sempre questi dati coincidono, non è previsto un allineamento ai minuti di gioco indicati su altra fonte, nemmeno al tabellino online della lega calcio.*

## Classifica Globale

La Classifica Globale rappresenta la somma dei punteggi accumulati durante tutto il campionato, che comprende le posizioni di tutti i partecipanti della Different League dalla prima all'ultima giornata. Spesso viene utilizzata come criterio di riferimento per determinare chi è in vantaggio rispetto a l’altro nel caso in cui ci fossero pareggi in classifica.

## Gli esclusi dal premio di consolazione e di correttezza

Dalla giornata 1 alla giornata 32 del campionato, ogni giornata vede la vittoria di un premio di 5€ per chi ottiene il punteggio giornaliero più alto nella classifica globale con la formazione inserita per il campionato.

Questi premi sono cumulabili se un partecipante riesce a ottenerlo più volte, e saranno consegnati solo al termine del campionato.

Tuttavia, poiché tali premi sono considerati premi di consolazione, i vincitori che si trovano anche in una delle seguenti posizioni saranno esclusi, e il premio verrà assegnato al successivo in classifica fino a quando non si individua un partecipante non incluso in tali posizioni:

1. La squadra si è classificata tra le prime 5 posizioni del campionato di appartenenza.
2. Ha vinto la Champions League o è arrivata in Finale di Champions.
3. Ha vinto l'Europa League, la Conference League o la Capron's League.
4. Ha vinto il torneo del Sopravvissuto o è stata l'ultimo morto del Sopravvissuto.
5. Ha vinto il mondiale per club o è arrivata in finale.
6. Ha vinto il torneo Top Team.
7. Ha vinto il premio di squadra sfortunata.
8. Ha vinto il torneo di consolazione.

In aggiunta, il premio di giornata verrà assegnato solo alle squadre più corrette, ovvero quelle che non hanno mancato l'inserimento della formazione per più di 5 volte durante l'intero campionato. Pertanto, qualsiasi squadra che non inserisca la formazione per più di 5 volte sarà esclusa da questo premio.

Inoltre, le squadre che non hanno inserito la formazione nella giornata del riconoscimento del premio, e per cui la formazione è stata recuperata automaticamente dal sistema, saranno escluse dall'assegnazione del premio di giornata, anche se soddisfano tutti gli altri requisiti.

La decisione di escludere le squadre che non inseriscono la formazione per più di 5 volte è motivata dal desiderio di premiare non solo la performance, ma anche l'impegno e la costanza dei partecipanti.

Partecipare regolarmente e con attenzione dimostra dedizione e correttezza, valori che vogliamo incoraggiare e riconoscere. In questo modo, si valorizza l'impegno continuo e si garantisce una competizione più equa e rispettosa per tutti i partecipanti.

La scelta di escludere i vincitori principali dai premi di consolazione è motivata dall'intenzione di premiare il maggior numero possibile di partecipanti, riconoscendo chi è stato più sfortunato durante la stagione. Così facendo, si offre l'opportunità a più squadre di ottenere un riconoscimento per il loro impegno e si mantiene alta la motivazione e l'interesse per tutti i partecipanti, anche per coloro che non hanno raggiunto le posizioni di vertice o vinto i tornei principali. Questo approccio promuove una competizione più inclusiva e stimolante.

## Gli esclusi dal torneo di consolazione e correttezza

Alla fine del torneo di consolazione, una squadra verrà esclusa dal premio e il premio sarà assegnato al partecipante successivo nelle seguenti situazioni:

* Se, durante le cinque giornate del torneo, la squadra manca anche una sola volta l'inserimento della formazione, costringendo il sistema a recuperarla automaticamente.
* Se la squadra si trova in una delle posizioni descritte nel paragrafo precedente intitolato “Gli esclusi al premio di consolazione e di correttezza” (con l'eccezione del punto 8).

È importante precisare che questa decisione di escludere dal torneo di consolazione chi non inserisce la formazione è stata presa perché, nelle ultime giornate, chi non è in corsa per un premio tende a non inserire la formazione. Questo comportamento può causare notevoli problemi a coloro che stanno lottando per le posizioni di vertice. Con questa regola si cerca di minimizzare questo problema.

## Raccomandazioni finali

Nonostante il sistema gestisca automaticamente la maggior parte delle situazioni, l'organizzatore si riserva il diritto di annullare qualsiasi operazione che ritenga essere stata effettuata eludendo il regolamento o in modo non conforme allo spirito del gioco.

L'organizzatore si impegna a garantire un'esperienza equa e divertente per tutti i partecipanti e potrà intervenire di conseguenza per preservare l'integrità del gioco.