



ZONA
CESARINI

Indice

IMPOSTAZIONI ROSE	3
IMPOSTAZIONI FORMAZIONI/SOSTITUZIONI	4
IMPOSTAZIONI CALCOLO	5
MODIFICATORI	8
BUDGET DINASTY	9
I CONTRATTI	13
REGOLE D'ASTA	27
MERCATO DI RIPARAZIONE INVERNALE	28
IMPOSTAZIONI MERCATO ONLINE	29
IL CAMPIONATO	31
LA CHAMPIONS	32
IL RANKING	35
GLI SVINCOLI	37
I RINVII	38
GLI SCAMBI E I PRESTITI	39
LA FANTASCHEDINA	42
IL DRAFT	43

IMPOSTAZIONI

ROSE

Formato quotazioni: numero intero

Consenti giocatori uguali: no

Portieri: 4

Difensori: 10

Centrocampisti: 10

Attaccanti: 8

Regole extra

1. Ogni squadra dovrà avere in rosa ogni anno almeno 5 giocatori Under21.
2. Ogni squadra può avere al massimo 5 giocatori che sono al momento dell'asta in prestito all'estero o in una serie minore italiana.
 - 2.1 Se un giocatore di una squadra con già 5 giocatori in prestito durante la stagione viene mandato in prestito, fino a fine stagione è possibile mantenere tutti i giocatori in prestito pagando lo stipendio a quello andato via; tuttavia, l'anno successivo si deve decidere di lasciare i diritti dei giocatori in eccesso (a scelta).
3. La lista dei giocatori in prestito ufficiale verrà stilata sulla base della lista di [transfermarkt](#).

4. Per essere in regola con l'articolo 1 di questa sezione vengono conteggiati anche i giocatori under 21 in prestito (che non avendo uno stipendio non valgono per il bonus under 21).

FORMAZIONI/SOSTITUZIONI

Chiusura inserimento formazione:

1

?

minuti prima dell'inizio delle partite

Moduli consentiti:

352 ✕

343 ✕

451 ✕

442 ✕

433 ✕

532 ✕

523 ✕

541 ✕

?

Tipo di panchina:

☒ Numero fisso di panchinari

☐ Numero indefinito di panchinari

?

Numero di portieri in panchina:

2

?

Numero di difensori in panchina:

3

?

Numero di centrocampisti in panchina:

3

?

Numero di attaccanti in panchina:

3

?

Numero totale panchinari:

11

?

Sequenza panchina:

☐ Ordine

☒ Libera

?

Inserimento formazione in modalità invisibile:

☐ Sì

☒ No

?









Recupera formazione da settimana precedente:


☒ Sì

☐ No


?

CALCOLO

EVENTO	BONUS/MALUS			
	P	D	C	A
 GOL SEGNATO	3	3	3	3
 GOL SUBITO	-1	-1	-1	-1
 RIGORE SEGNATO	3	3	3	3
 RIGORE SBAGLIATO	-3	-3	-3	-3
 RIGORE PARATO	3	3	3	3
 AMMONIZIONE	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5
 ESPULSIONE	-1.5	-1.5	-1.5	-1.5
 AUTOGOL	-2	-2	-2	-2
 CONTRIBUTO AL GOL	0	0	0	0
 ASSIST SOFT	1	1	1	1
 ASSIST	1	1	1	1
 ASSIST GOLD	1	1	1	1
 GOL DECISIVO PAREGGIO	0	0	0	0
 GOL DECISIVO VITTORIA	0	0	0	0
 PORTIERE IMBATTUTO	1			
Assegna voto ad ammonito s.v.			NO	

3.b Fonte voti

Fonte voti

Statistico Alvin482

3.d Sostituzioni

Numero di sostituzioni consentite

5

Modalità sostituzioni

Cambio modulo, se il ruolo è incompatibile

L'effettivo funzionamento del meccanismo di sostituzioni è strettamente legato anche alla impostazioni relative alla struttura della panchina, vedi il punto 2.b, "Opzioni formazioni - Composizione panchina" di questo Regolamento.

3c. Opzioni calcolo - Soglie gol, fascia

Soglia punti da raggiungere per ottenere il 1° gol

66punti

Numero delle fasce gol

-1+

FASCIA	PT.FASCIA	DA - A	GOL
1°	4	66.0 - 69.9 pt.	1°
<i>succ.</i>	<i>4</i>	<i>range prec.+4</i>	<i>prec. + 1</i>

Intorno all' interno di ciascuna fascia

NO

Intorno tra una fascia e l'altra

NO

Assegna gol per "controlla pareggio" alla squadra che supera l'avversaria di...

NO

(quando i punteggi delle due squadre cadono entrambi sotto la soglia gol)

Assegna gol extra alla squadra vincitrice se la "differenza punti" è di...

NO

(quando la differenza di punti tra le due squadre che si sono scontrate è uguale o maggiore del valore impostato)

Assegna un "autogol" alla squadra che ottiene un punteggio inferiore a...

60 punti

(in questo caso alla squadra avversaria viene assegnato un gol extra)




1. Il fantallenatore che si dimentica di inserire la formazione, mancando di rispetto al giuoco del fantacalcio, farà 0 punti in classifica nella giornata interessata. L'avversario tuttavia non vincerà la partita a tavolino, si considererà il suo risultato contro la formazione recuperata dal sistema.
2. Il fantallenatore che si dimentica di inserire la formazione in coppa, mancando ancor di più di rispetto al giuoco del fantacalcio, oltre a fare 0 punti in classifica non prenderà punti ranking per la coppa. Nella fase ad eliminazione diretta tuttavia si recupererà la formazione (mantenendo però l'azzeramento dei punti ranking per quella giornata)

MODIFICATORI

Modificatore difesa



Si applica schierando almeno 4 difensori. Il calcolo avviene sul voto (senza bonus/malus) e si effettua solo sui migliori 3 (oppure 4 se il portiere non viene incluso) a voto.

MEDIA VOTO	 	BONUS/MALUS PROPRIA SQUADRA
< 6		<input type="text" value="0"/>
≥ 6 < 6.25		<input type="text" value="1"/>
≥ 6.25 < 6.5		<input type="text" value="1.5"/>
≥ 6.5 < 6.75		<input type="text" value="2"/>
≥ 6.75 < 7		<input type="text" value="2.5"/>
≥ 7		<input type="text" value="3"/>



Includi portiere



Anche il portiere partecipa al calcolo della media (3 difensori + portiere)

Applicazione bonus/malus










PROPRIA SQUADRA



Modificatore attacco



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

VOTO ATTACCANTE	 	BONUS/MALUS
≤ 6		<input type="text" value="0"/>
6.5		<input type="text" value="0.5"/>
7		<input type="text" value="1"/>
7.5		<input type="text" value="1.5"/>
8		<input type="text" value="2"/>
8.5		<input type="text" value="2.5"/>
≥ 9		<input type="text" value="3"/>



Escludi attaccanti con assist



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

BUDGET DYNASTY

1. Il budget dato di base ad ogni fantapresidente ad inizio anno è:

- 2021/2022: 900 fantamilioni (585+325)
- 2022/2023: 675 fantamilioni (365+310)
- 2023/2024: 660 fantamilioni (365+295)
- 2024/2025: 650 fantamilioni (365+285)
- 2025/2026: 640 fantamilioni (365+275)
- Oltre: 640 fantamilioni (365+275)

N.B. tra parentesi la suddivisione rispettivamente per asta e stipendi consigliata ad ogni fantapresidente per non sbagliare completamente la suddivisione di budget nei primi anni. Ad esempio, se uno spende 700 fantamilioni per i giocatori poi probabilmente non potrà pagare gli stipendi agli ultimi 5 attaccanti.

Se già dal primo anno ci dovesse essere una media di giocatori tenuti per squadra che si discosta molto dai 16, si potranno subire variazioni di budget anche consistenti.

2. Il budget dato di base ad ogni fantapresidente per le sessioni di mercato invernale è:

- 2020/2021: 40 fantamilioni
- 2021/2022: 40 fantamilioni
- 2022/2023: 35 fantamilioni
- 2023/2024: 30 fantamilioni
- 2024/2025: 30 fantamilioni
- Oltre: 30 fantamilioni

3. I fantamilioni avanzati saranno conteggiati tutti nel budget per l'anno successivo.

4. Dal budget verranno sempre detratti i contratti attivi ad inizio asta (vedi sezione [contratti](#)).
5. La base di budget come visto al punto 1 è identica per tutti, tuttavia si scaleranno e si daranno a tutti diversi malus/bonus:
 - a. Il monte stipendi di tutti i contratti rimasti da pagare per l'anno corrente da contratti firmati negli anni precedenti.

- b. Le retribuzioni dei giocatori venduti all'estero o retrocessi in serie B (vedi sezione [contratti](#))
- c. I bonus under 21 e i bonus sfiga (vedi articoli 6 e 7 di questa sezione)
- d. le penali di giocatori che si vogliono svincolare prima dell'inizio dell'asta (vedi sezione [contratti](#))

6. Bonus under 21: se una rosa ha oltre i 5 under 21 prestabiliti avrà il seguente bonus per l'anno successivo:

- 5: +15 mln
- 6: +20 mln
- 7: +25 mln
- 8: +30 mln
- 9: +35 mln
- 10: +40 mln

N.B. almeno il 50% di questi deve avere più di 1 fantamilione di stipendio altrimenti il bonus non è valido.

7. Contando le posizioni di differenza tra punti totali e posizione in classifica vale il seguente bonus per l'anno successivo:

- 2 posizioni di differenza: +10 mln
- 3 posizioni di differenza: +20 mln
- 4 posizioni di differenza: +30 mln
- 5 posizioni di differenza: +40 mln
- 6 posizioni di differenza: +50 mln
- 7 posizioni di differenza: +60 mln

8. Bonus fantaschedina

Basandosi sulla posizione in classifica a fine anno, verrà fornita una percentuale di compenso attingendo al 100% del fondo di solidarietà raccolto durante tutto l'anno:

- Primo: 4%
- Secondo: 5%

- Terzo: 6%
- Quarto: 7%
- Quinto: 8%
- Sesto: 10%
- Settimo: 11%
- Ottavo: 13%
- Nono: 16%
- Decimo: 20%

9. Bonus valorizzazione giovani

Bonus di valorizzazione basato sul primo anno di esordio del giovane di proprietà del fantallenatore. Questo bonus verrà riscattato solo ed esclusivamente al termine della prima stagione in base a:

- a. Numero di presenze
- b. Minuti giocati
- c. Posizione in classifica della squadra in cui esordisce

La formula che viene applicata per il calcolo del bonus valorizzazione è la seguente: $a * \text{moltiplicatore (b)} * \text{moltiplicatore (c)}$.

Dove moltiplicatore (b) si divide nelle seguenti fasce di somma minuti giocati:

- 0.1=16-50 min giocati
- 0.2=51-90 min giocati
- 0.3=91-140 min giocati
- 0.4=141-200 min giocati
- 0.5=201-270 min giocati
- 0.6=271-350 min giocati
- 0.7=351-440 min giocati
- 0.8=441-540 min giocati
- 0.9=540-650 min giocati
- 1.0=>651 min giocati
- 1.1=801-1000 min giocati
- 1.2=1001-1250 min giocati
- 1.3=1250-1550 min giocati
- 1.4=>1551 min giocati

Dove moltiplicatore (c) si divide nelle seguenti fasce di posizione in classifica:

- 0.1=18-20esima posizione in classifica
- 0.2=14-17esima posizione in classifica
- 0.4=11-13esima posizione in classifica
- 0.6=8-10 posizione in classifica
- 0.8=6-7 posizione in classifica
- 1.0=4-5 posizione in classifica
- 1.1=2-3 posizione in classifica
- 1.2=prima in classifica

9.1 Il bonus viene calcolato ed è attivo fino al termine della stagione o fino al prestito in un'altra squadra di serie.

9.2 Il bonus può essere "attivato" solamente per giovani under 21 che hanno passato almeno 1 anno tra le giovanili di squadre di serie A.

9.3 Il bonus non viene conteggiato per chi già giocava l'anno precedente in prima squadra in serie B e ora è in una neopromossa in A

9.4 Se nelle stagioni precedenti il giovane ha accumulato meno di 2 presenze e meno di 15 minuti giocati (per ogni singola stagione, criterio non cumulativo tra stagioni), l'annata in questione non verrà conteggiata come stagione d'esordio per il bonus di valorizzazione

I CONTRATTI

1. Il primo anno di contratto del giocatore viene pagato in base alla quotazione esatta di fantagazzetta (lista Napoli).

1.1 Ad ogni anno di contratto si ha uno sconto sull'anno successivo:

- Secondo anno: 8% di sconto
- Terzo anno: 11% di sconto ● Quarto anno: 13% di sconto
- Quinto anno: 14% di sconto

N.B. la percentuale di sconto non è basata sull'anno precedente ma sul primo anno di stipendio (e quindi la quotazione fantagazzetta dell'anno di acquisto).

2. Immediatamente dopo la fine dell'asta per un singolo giocatore viene richiesta al fantapresidente la dichiarazione dello stipendio del giocatore appena acquistato.

3. Se un giocatore under 21, in prestito nella rosa dynasty e mai quotato/listato, viene venduto all'estero, il costo del cartellino viene automaticamente rimborsato del 50%.

a) Se il giocatore viene ceduto in una squadra di seconda serie di qualsiasi campionato non verrà applicato il rimborso, dato che in questo caso il giocatore verrà ceduto a titolo definitivo in una squadra di livello inferiore

4. I primi giocatori in ordine di quotazione per ogni ruolo potranno essere messi sotto contratto al massimo per 3 anni. Per "primi in ordine di quotazione" si intende:

- Top 10 portieri
- Top 20 difensori
- Top 20 centrocampisti ● Top 15 attaccanti

- 4.1 Se l'ultimo top giocatore in un ruolo ha una quotazione pari a quella di uno o più giocatori nello stesso ruolo, tutti questi giocatori rientrano da regolamento nella lista top.

5. Se si vuole svincolare un giocatore in qualsiasi periodo dell'anno, incluso il periodo appena prima dell'asta di settembre si deve pagare una penale sul contratto pari al 50% dello stipendio rimanente.

Esempio: se un giocatore viene pagato 56 milioni per 3 anni e dopo 1 anno si devono ancora pagare 36 milioni in 2 anni. La penale per il fantapresidente sarà di 18 milioni.

6. Ci sono un payroll minimo e payroll massimo da seguire per l'asta di settembre dell'anno corrente:

- 6.1 Payroll minimo: ogni fantapresidente alla fine dell'asta di settembre deve avere almeno 50 milioni di stipendi già programmati per il secondo anno.

Penale da pagare in caso di illecito: 30 milioni.

- 6.2 Prima dell'asta dell'anno successivo non si possono svincolare giocatori neanche pagando la penale se svincolarli significa andare sotto il payroll minimo.

- 6.3 Payroll di inizio stagione: un fantapresidente a fine asta non può avere meno di 220 milioni di monte stipendi per l'anno corrente.

Penale da pagare in caso di illecito: 50 milioni.

- 6.4 Payroll massimo: un fantapresidente a fine asta non può avere più di 125 milioni di stipendi già programmati per l'anno successivo

N.B. I valori dei payroll scenderanno leggermente durante i primi 5 anni, in relazione alla diminuzione del budget totale. In particolare:

- 122 milioni per il 2022/2023
- 119 milioni per il 2023/2024
- 116 milioni per il 2024/2025
- 115 milioni per il 2025/2026 ● poi sempre 115 milioni

N.B. Queste sono solamente stime basate sulla stagione 2021/2022. Ogni anno verrà precisato e formalizzato il salary cap in base alle statistiche ricavate direttamente dal listone fantacalcio al giorno della grande asta di settembre.

7. Se un giocatore sotto contratto viene venduto all'estero o ceduto ad una squadra di una serie italiana minore o retrocesso in serie B, lo

stipendio rimanente da pagare negli anni successivi non deve essere pagato.

7.1 Se un giocatore viene venduto all'estero o ceduto, si applicherà il rimborso tra due opzioni; l'opzione per cui verrà applicato il rimborso maggiore verrà automaticamente scelta.

Opzione 1, valida in ogni situazione: è ripagata al fantapresidente una percentuale del costo a cui era stato pagato originariamente all'asta a seconda di quanti anni di contratto aveva originariamente:

- 1anno:
 - 50% del costo di acquisto

- 2 anni:
 - 45% del costo di acquisto se viene venduto durante la prima stagione o durante la prima estate
 - 22,5% del costo di acquisto se va via durante la seconda stagione

- 3 anni:
 - 40% del costo di acquisto se viene venduto durante la prima stagione o durante la prima estate
 - 30% del costo di acquisto se viene venduto durante la seconda stagione o durante la seconda estate
 - 17,5% del costo di acquisto se viene venduto

durante la terza stagione

- 4 anni:
 - 35% del costo di acquisto se viene venduto durante la prima stagione o durante la prima estate
 - 28% del costo di acquisto se viene venduto durante la seconda stagione o durante la seconda estate

- 22% del costo di acquisto se viene venduto durante la terza stagione o durante la terza estate
- 12,5% del costo di acquisto se viene venduto durante la quarta stagione

- 5 anni:

- 30% del costo di acquisto se viene venduto durante la prima stagione o durante la prima estate
- 25% del costo di acquisto se viene venduto durante la seconda stagione o durante la seconda estate
- 20% del costo di acquisto se viene venduto durante la terza stagione o durante la terza estate
- 15% del costo di acquisto se viene venduto durante la quarta stagione o durante la quarta estate
- 10% del costo di acquisto se viene venduto durante la quinta stagione

7.2 Oltre al compenso sulla percentuale del costo di acquisto, verrà aggiunta anche la differenza tra la quotazione fantagazzetta dell'anno in cui il giocatore è stato venduto e l'anno in cui è stato messo sotto contratto.

7.3 Opzione 2: valida solamente in caso solo per i giocatori U23 (al momento della vendita), a cui sono stati fatti 4 o 5 anni di contratto e sono stati venduti entro l'inizio del terzo anno di contratto: Prezzo della cessione reale del cartellino (a titolo definitivo, o la somma tra prestito oneroso e il riscatto).

In caso di prestito oneroso con diritto di riscatto si dovrà aspettare l'effettivo riscatto; la regola "U23" si calcola solamente ad inizio prestito, non sull'età al riscatto.

N.B. Verrà considerata solamente la parte fissa di tutte le cessioni, poiché sui bonus raggiunti non c'è mai la stessa trasparenza che

troviamo nei bilanci Dynasty.

7.4 Se un giocatore è retrocesso in serie B, viene ripagato al fantapresidente una percentuale del costo a cui era stato pagato originariamente all'asta a seconda di quanti anni di contratto aveva originariamente:

- 2 anni: 20% del costo di acquisto
- 3 anni: 15% del costo di acquisto
- 4 anni: 12,5% del costo di acquisto
- 5 anni: 10% del costo di acquisto

N.B. Se non fosse possibile (ad esempio se un giocatore viene venduto prima del 1° agosto, uscita delle nuove quotazioni) si prenderà l'ultimo valore disponibile della stagione scorsa.

7.5 Se la differenza tra le quotazioni fosse in negativo e questa differenza fosse maggiore del compenso in percentuale, in qualunque caso il fantapresidente non dovrà pagare una penale (valore minimo per vendita all'estero 0, non -2,-3, -10 ecc).

8. Se un giocatore viene mandato in prestito con diritto di riscatto all'estero o ad una squadra di serie b il fantapresidente avrà due opzioni:
 - a. seguire l'articolo 6 di questa sezione, trattandolo come un giocatore ceduto a titolo definitivo
 - b. tenere il giocatore in prestito fino a quando non ritorna in serie a o non viene ceduto, perdendo così i diritti sul compenso per la vendita

9. Se ad un giocatore nella lista fantagazzetta Napoli viene cambiato il ruolo, dovrà ovviamente cambiare anche nella fantasquadra l'anno successivo.

9.1 Lo stipendio, se il giocatore passa da difensore a centrocampista o da centrocampista ad attaccante, diminuisce del 10% se si decide di tenerlo, altrimenti si può svincolare pagando solamente il 20% di penale.

9.2 Se gli slot nel nuovo ruolo sono già completamente occupati si può svincolare un giocatore già sotto contratto in quel ruolo che abbia uno stipendio uguale o superiore senza dover pagare la penale. Se l'altro giocatore da svincolare avesse uno stipendio inferiore invece, si dovrebbe pagare la classica penale come da regolamento.

10. Per ogni calciatore che durante la stagione esce dal listone delle quotazioni, si calcola la quota di stipendio non maturata e si rimborsa al fantapresidente (secondo una ripartizione basata su 10 quote mensili, con un mese che si considera maturato dal primo giorno dello stesso)

10.1 La ripartizione è basata su 10 quote mensili, con un mese che si considera maturato dal primo giorno dello stesso

10.2 Le casistiche su cui applicare questo rimborso sono:

- Se un giocatore esce dal listone durante la stagione si devono rimborsare le quote di stipendio non maturate
- Per i giocatori che hanno una quotazione con una squadra di A, vengono "retrocessi" in primavera/under23 o messi fuori rosa, e fantacalcio decide di rimuoverli dal listone: in quel caso, la scelta al fantallenatore: rimborso dello stipendio rimanente e svincolo del giocatore (senza penali o ulteriori rimborsi legati a cartellino), oppure mantenere il giocatore in rosa continuando a pagare lo stipendio.

11. Limite prestiti

Fino alla stagione 2021/2022 è stato possibile avere un giocatore in prestito potenzialmente all'infinito, perché se per caso questo giocatore rientrava dal prestito, giocava 2 stagioni in A e poi veniva nuovamente rimandato in prestito, il fantapresidente aveva la possibilità di firmarlo nuovamente per 5 anni una volta terminato il secondo prestito. Le nuove normative impongono delle limitazioni:

11.1 Il contratto proseguirà anche in caso di giocatore spedito in prestito in leghe minori o estero. Ovviamente gli anni di prestito non andranno a pesare sul monte ingaggi, verranno solamente scalati gli anni di contratto già presenti.

11.2 Il fantapresidente avrà la possibilità di scegliere tra uno svincolo immediato e senza penale o un proseguimento del contratto.

11.3 Dalla stagione 2024/2025 il prestito con obbligo di riscatto può essere trattata esclusivamente come una cessione a titolo definitivo.

12. In caso un giocatore in prestito su Zona Cesarini venisse inserito nella lista quotazioni durante la stagione, il fantapresidente avrebbe il diritto di schierarlo. Per questo motivo viene posta una scelta:
- a) Il fantapresidente sceglie di firmarlo fino ad un massimo di 4.5 anni, con stipendio pari alla quotazione. Il giocatore verrà inserito da subito nella squadra.
 - b) Il fantapresidente sceglie di aspettare l'asta successiva, quindi il giocatore sarà firmabile per 5 anni (in caso di grande asta di settembre). Tuttavia, lo stipendio sarà fissato alla quotazione attuale e non quella iniziale.
- N.B.** Questa opzione diventa l'unica possibilità (oltre quella di svincolo) in caso passino più di 2 giornate dall'inserimento del giocatore nella lista quotazioni fantacalcio.

13. Contratto Incentivato

13.1 Sottoscrizione

- Alla firma, il giocatore riceve un contratto di durata scelta dal fantallenatore, con prezzo basato sul valore di listone al momento.
- Il contratto incentivato per un determinato giocatore deve essere deciso alla fine della grande asta di settembre durante la quale il giocatore stesso è stato acquistato. Non potrà essere "incentivato" in altri momenti durante le stagioni successive sotto lo stesso contratto, anche a seguito di scambi tra fantallenatori.

13.2 Prolungamenti automatici condizionati

- Se, durante un anno di contratto (eccetto il penultimo), il giocatore rientra tra la fascia élite del ruolo (top 20% per fantamedia, con almeno il 25% di partite a voto), il contratto si prolunga di 1 anno.
- Se non rientra in questa fascia in una stagione, il contratto non si prolunga

quell'anno, ma resta valido fino alla scadenza in corso.

- In anni successivi (sempre eccetto il penultimo), se il giocatore torna nella fascia élite, il contratto può essere di nuovo prolungato.
- Ciò rende il contratto potenzialmente infinito, finché il giocatore continua a rientrare in quella fascia con una certa costanza.

13.3 Decadenza automatica

- Se il giocatore entra nella categoria TOP (già definita in altra parte del regolamento), il contratto incentivato decade immediatamente.

13.4 Restrizioni e svincoli

- Ogni squadra può avere massimo 2 contratti incentivati attivi.
- Il contratto incentivato non può essere rimosso arbitrariamente dal fantallenatore, ma può decadere in 3 modi:
 - Giocatore diventa TOP.
 - Giocatore viene rubato.
 - Giocatore viene svincolato.

13.5 Regole sui furti

- Solo le squadre arrivate in top 3 a fine campionato possono rubare e possono essere rubati solo i giocatori delle ultime 3 classificate.
- Per poter rubare, il fantallenatore deve avere almeno 1 giocatore sotto

contratto incentivato.

- Per poter rubare, il fantallenatore deve avere almeno 1 giocatore sotto contratto incentivato.
- Se due squadre puntano lo stesso giocatore, prevale quella classificata più in alto.
- La finestra per i furti si chiude entro 7 giorni dall'asta di settembre.

13.6 Effetti di un furto

Quando un giocatore con contratto incentivato viene rubato, il contratto decade automaticamente.

Il nuovo proprietario deve sottoscrivere un nuovo contratto al giocatore, seguendo le regole generali sui TOP (es. massimo 3 anni se rientra in quella categoria) e pagando lo stipendio secondo la quotazione attuale corrente secondo FG.

Inoltre, il nuovo proprietario deve pagare al vecchio proprietario un indennizzo, pari al prezzo d'acquisto iniziale del giocatore con un moltiplicatore legato all'età al momento della steal:

- $\times 6 \rightarrow$ Under 20
- $\times 3 \rightarrow$ 20.1–23 anni
- $\times 2 \rightarrow$ 23.1–28 anni
- $\times 1.5 \rightarrow$ 28.1+ anni

13.7 Decorrenza

- La regola entra in vigore dall'asta di settembre 2025/2026 e non è retroattiva sui contratti precedenti.

REGOLE D'ASTA

1. L'asta si imposta in ordine alfabetico.
2. L'asta è divisa per ogni ruolo:
 - a. L'ordine di ruoli è portieri - difensori - centrocampisti - attaccanti
 - b. Prima di ogni asta, ogni fantapresidente deve dichiarare tutti i giocatori che ha intenzione di svincolare (pagando la conseguente penale e non potendo andare sotto il payroll minimo), entro le 24 ore precedenti l'asta. La stessa regola si applica ai giocatori in prestito che sono stati inseriti nel listone: ogni fantapresidente deve comunicare se ha intenzione di svincolare o confermare tali giocatori.
 - c. A fine ruolo se un fantapresidente ha ancora slot liberi per quel determinato ruolo, si eseguirà un'asta a chiamata con ordine casuale generato dal sito.
 - d. Gli scambi possono essere effettuati solo a fine asta
 - e. Se dopo aver comprato un giocatore si decide di svincolarlo per prendere uno svincolato la mossa è lecita solamente a fine chiamata per ruolo; tuttavia, il giocatore scartato verrà svincolato con la penale di rescissione del contratto.
3. ogni fantapresidente a inizio asta ha a disposizione 900 fantamilioni (valido solamente per la stagione 2021/2022).
4. In caso di giocatore con contratto annuale firmato durante uno dei mercati di riparazione online della stagione precedente, alla fine dell'asta per quel singolo giocatore il fantapresidente che aveva firmato l'annuale l'anno prima, può esercitare l'opzione per quel giocatore:
 - Pagando il 10% in più rispetto al costo d'asta
 - Pagando lo stipendio in base alla quotazione fantagazzetta della stagione corrente.

MERCATO DI RIPARAZIONE INVERNALE

Le regole al punto 1 e punto 2 della sezione regole d'asta valgono anche nel mercato di riparazione invernale. Per il resto dell'asta ci saranno delle piccole differenze:

1. Ad ogni fantapresidente verrà offerto un bonus di 40 (valido solamente per la stagione 2021/2022 e 2022/2023) milioni per la sessione di mercato.
2. Tutti i contratti firmati in questa sessione devono essere firmati per metà anno (es 0.5, 1.5, 2.5 anni di contratto) con conseguente dimezzamento del valore del contratto nell'anno in cui viene acquistato il giocatore.

IMPOSTAZIONI MERCATO ONLINE

Questa tipologia di mercato è utilizzata per ogni finestra che non sia la grande asta di settembre o quella di riparazione a febbraio. È diritto di ogni fantapresidente compiere tutti i movimenti che vuole online.

La finestra di mercato è aperta dalla mattina successiva al turno prima della sosta nazionali, appena concluso il calcolo della giornata, fino al lunedì successivo, in cui ci si prepara alla ripartenza del campionato.

Ricordiamo che l'unico vincolo del mercato online è situato ad inizio gennaio durante le vacanze di Natale; in questo periodo non si possono assolutamente prendere i nuovi giocatori appena arrivati in serie a (quelli che hanno appena cambiato da una squadra di serie a ad un'altra sempre di serie a sono ammessi).

Regole extra:

1. Verrà detratto il valore della penale sul contratto come per ogni altro mercato.
2. I giocatori presi nei mercati di riparazione online potranno firmare al massimo un annuale, per poi avere la possibilità di riscattarli solamente in determinate condizioni (vedi la sezione [regole d'asta](#), regola 4).
3. Se il giocatore viene preso durante l'asta di riparazione online di marzo/aprile, vale l'articolo 2 del mercato di riparazione invernale riguardante il dimezzamento dello stipendio.

Crea un nuovo mercato di riparazione impostandone tutte le opzioni

Modalità mercato: ?

Tipo di mercato: ?

Numero di operazioni per squadra: ?

Numero di scambi per squadra: ?

Consenti svincolo alla: ?

ASTA IN STILE EBAY

Durata del mercato: da: a: ?

Durata di ogni singola asta: giorni ore min ?

Sospensione giornaliera delle aste: dalle: alle: ?

Base d'asta: ?

Rilancio libero: ☒ Sì ☐ No ?

Timeshift: ☒ Sì ☐ No ?

negli ultimi minuti al termine dell'asta, incrementa la fine della stessa di minuti ?

Permetti autobidi: ☐ Sì ☒ No ?

Sospendi durante il turno di serie a: ☐ Sì ☒ No ?

Tipo di asta: ?

IL CAMPIONATO

Tipo di competizione: A calendario

Nome competizione: GAZZACHAPEAU ?

Giornata d'inizio: 3

Numero di gironi: 4 ▼

Fino a fine campionato: Il calendario termina alla 38 giornata di serie A. ?

Fattore campo: ☐ Sì ?
☒ No

Criterio di ordinamento in classifica: ?

1	Punti		
2	Somma punti totali		↓
3	Differenza reti	↑	↓
4	Gol fatti	↑	↓
5	Gol subiti	↑	↓
6	Classifica avulsa	↑	

Questa competizione ha inizio a settembre, appena possibile dopo la fine del mercato estivo e della sosta nazionali (solitamente la terza giornata di serie a) e si conclude a fine campionato di Serie A. 1. Il vincitore ha anche diritto a partecipare alla supercoppa.

- 1.1 Se il vincitore del campionato è anche vincitore di coppa il secondo finalista di coppa sarà lo sfidante del primo partecipante in supercoppa.

LA CHAMPIONS

Nome competizione:	CHAMPIONSCHAPEAU	?
Numero di gruppi:	2	

Fase gruppi:	Andata e ritorno
Inverti ritorno:	Sì
Squadre che passano il turno per ogni gruppo:	4

Criterio di ordinamento in classifica gruppi:	1	Punti			?
	2	Somma punti totali		↓	
	3	Gol fatti	↑	↓	
	4	Differenza reti	↑	↓	
	5	Gol subiti	↑	↓	
	6	Classifica avulsa	↑		

Incontri fase finale:	Andata e ritorno con finale secca	
Giornata d'inizio:	3	
Fattore campo:	<input type="radio"/> Sì <input checked="" type="radio"/> No	?

COPPA MEZZANZANICA

ELIMINAZIONE DIRETTA

Step 5/5

Ordina la lista dei criteri in base ai quali vuoi che avvenga il passaggio turno
trascina per ordinare

CRITERI DI PASSAGGI TURNO

- 1 Incontri
- 2 Supplementari e rigori
- 3 EX criterio Uefa gol trasferta
- 4 Somma punti

I gironi a calendario sono inseriti, per quanto possibile, in maniera che siano ravvicinati ai gironi di Champions League (settembre-dicembre, con la decima giornata possibilmente dopo l'asta invernale). Le fasi finali (quarti di

finale, semifinali e finale) verranno inserite possibilmente ravvicinate rispettivamente a ottavi di finale, quarti di finale e semifinali di Champions League.

1. Il vincitore della Champions ha diritto di partecipare alla supercoppa.
2. L'ex criterio Uefa per i gol in trasferta verrà dismesso dalla stagione 2022/2023.
3. Le estrazioni per i gironi vengono eseguite seguendo il ranking (si veda la sezione ranking Champions) il giorno dell'asta di settembre.
4. Le prime quattro squadre di ogni girone passano direttamente ai quarti di finale.
5. Estrazioni dei quarti di finale: le due prime affronteranno le due quarte, le seconde affronteranno le terze.
6. In semifinale l'estrazione sarà casuale.

IL RANKING

GIRONI		QUARTI	
Evento	Punti	Evento	Punti
Vittoria	2,5	Vittoria	3
Pareggio	0,5	Pareggio	1
Sconfitta	0	Sconfitta	0
Passaggio come 1°	3	Passaggio con pari gol	0,5
Passaggio come 2°	2	Eliminazione con pari gol	0,5
Passaggio ai playoff	1,5	Passaggio con almeno 1 gol di scarto	1,5
Partecipazione ai playoff	1	Passaggio con almeno 3 gol di scarto	3
Per gol segnato	0,5	Passaggio con almeno 5 gol di scarto	4
		Eliminazione con al più 1 gol di scarto	0,5
		Eliminazione con al più 3 gol di scarto	0
		Eliminazione con al più 5 gol di scarto	0
		Per gol segnato	1
SEMIFINALI		FINALE	
Evento	Punti	Evento	Punti
Vittoria	4	Vittoria con pari gol	8
Pareggio	2	Sconfitta con pari gol	3
Sconfitta	0,5	Vittoria con almeno 1 gol di scarto	10
Passaggio con pari gol	1,5	Vittoria con almeno 3 gol di scarto	12
Eliminazione con pari gol	1,5	Sconfitta con al più 1 gol di scarto	2
Passaggio con almeno 1 gol di scarto	3	Sconfitta con al più 3 gol di scarto	1
Passaggio con almeno 3 gol di scarto	4,5		
Passaggio con almeno 5 gol di scarto	6		
Eliminazione con al più 1 gol di scarto	1		
Eliminazione con al più 3 gol di scarto	0,5		
Eliminazione con al più 5 gol di scarto	0		
Per gol segnato	1,5		

1. Se un fantapresidente dovesse rinunciare per un anno o più al suo posto, il suo sostituto sarà ultimo nel ranking con 0 punti, quindi in ultima fascia.

Sul resto della classifica verrebbero tutti scalati di un posto

GLI SVINCOLI

Un fantapresidente può svincolare quanti giocatori vuole senza vincoli di quantità. Tuttavia, ci sono regole precise da rispettare e tempistiche precise in cui effettuare le modifiche richieste:

1. Un giocatore non può essere svincolato in periodi esterni ad aste e mercati di riparazione online.
2. Un giocatore che nel mercato invernale viene venduto all'estero può essere svincolato prendendo la retribuzione.
 - 2.1 Se si vuole cambiare subito il giocatore trasferito all'estero, ogni svincolo sarà a 1 milione. Se si aspetta l'asta invernale è possibile svincolare avendo i soldi di diritto dalla retribuzione (vedi sezioni contratti).
 - 2.2 Ogni trasferimento all'estero da cui volete ottenere i milioni della retribuzione (il giorno dell'asta invernale), dovrà essere comunicato ad un amministratore di lega entro il giorno precedente all'asta invernale; in caso contrario il giocatore può essere svincolato esclusivamente a quotazione 1.
3. Un giocatore arrivato dall'estero nella sessione di mercato invernale non può assolutamente essere preso dalla lista svincolati prima della fine dell'asta di riparazione invernale di febbraio.

I RINVII

Quando in serie a viene rinviata una partita in una lega disorganizzata si scatena il caos. Fortunatamente per voi, questa lega non fa parte di quel gruppo di robbaccia.

1. Per le partite posticipate che entro il giorno dopo l'ultima partita giocata in quel turno non hanno ancora una data precisa vale il 6 politico (ricordando a tutti che il 6 politico vale per tutta la rosa, anche infortunati, tranne per gli squalificati).
2. Per le partite posticipate che hanno già una data precisa (collocata oltre il turno successivo a quello da cui era stata posticipata la partita), vale il 6 politico.
3. Per le partite posticipate che hanno già una data precisa (collocata nella settimana successiva al turno da cui era stata posticipata la partita e prima del turno successivo), si aspetteranno i voti per poi fare il calcolo totale della giornata.

GLI SCAMBI E I PRESTITI

Ogni fantapresidente può contattarne un altro in qualsiasi momento per uno scambio o un prestito di giocatori. In ogni trattativa si possono inserire clausole senza alcun limite, basta che tutti i coinvolti nella trattativa siano in accordo. Tuttavia, ci sono delle regole da rispettare:

1. Lo scambio può essere comunicato in ogni momento della stagione ma la trattativa completa viene ufficializzata e messa in pratica solamente in mercati di riparazione online o aste.
2. Lo scambio o il prestito deve contenere delle informazioni chiare. In particolare, i nomi delle squadre coinvolte, i giocatori, i soldi coinvolti e la possibile clausola applicata.
3. Per rendere ufficiale uno scambio esistono 3 modi:
 - a. Utilizzare la piattaforma dedicata di fantagazzetta, che però è resa disponibile sul sito solamente durante le finestre di mercato di riparazione online
 - b. Scrivere su un foglio la trattativa (con i dettagli richiesti al punto 2) con le firme dei fantapresidenti coinvolti e recapitando ad un amministratore di lega il contratto
 - c. Mandare ad un amministratore di lega lo screen del messaggio che contenga l'offerta di un fantapresidente (con i dettagli richiesti al punto 2) e la risposta dell'altro e/o degli altri con scritto "Accetto"
4. Il prestito (un giocatore dato da un fantapresidente all'altro per un determinato periodo di tempo in cambio di milioni) può essere messo in pratica esclusivamente a partire da un mercato di riparazione online o un'asta di riparazione. I metodi che ufficializzano l'operazione di mercato sono solamente gli ultimi 2 descritti nella parte degli scambi.
5. Legge anti-tanking: In caso di scambio di prestiti, bisognerà aggiungere in crediti la differenza tra la quotazione del giocatore meno costoso e quella

del giocatore con quotazione più alta. Esempio: scambio Hernandez (20) con Darmian (7), può avvenire solo con Hernandez = Darmian + 13.

5.1 Questa legge è valida solo per prestiti fino al termine della stagione

5.2 Nelle finestre di mercato dopo l'asta di riparazione invernate (esclusa) si potranno fare solo prestiti per 2 o più anni

6. Lo scambio include anche lo scambio di contratti da dover pagare per il proprio monte stipendi.

LA FANTASCHEDINA

La fantaschedina fornisce la possibilità di scommettere ad ogni giornata.

1. Il fantapresidente/scommettitore potrà scommettere esattamente 1 credito ad ogni giornata
2. La scommessa sarà possibile sulle 4 partite dove la squadra del fantapresidente/scommettitore non gioca
3. Sono consentite solo tipologie di scommessa 1/X/2
4. Se si decide di scommettere si è obbligati a farlo su tutte e 4 le partite di giornata i premi possono essere i seguenti:
 - a. Se si vincono 4 singole su 4, la vincita sarà di 5 crediti
 - b. Se si vincono 3 partite su 4, la vincita sarà di 3 crediti
5. I crediti scommessi andati perduti, verranno inseriti in un fondo di solidarietà e verranno distribuiti a fine anno con un sistema a percentuali fisse e scalabili: l'ultimo in classifica riceverà più crediti e il primo meno di tutti.
6. Il bonus fantaschedina descritto alla sezione 8 del "Budget dynasty" può essere fornito solamente ai fantapresidenti che hanno scommesso su almeno 5 giornate durante l'anno. In caso un fantapresidente non scommetta, la sua quota verrà divisa in egual misura tra tutti i presidenti aventi diritto al bonus.

N.B. A gennaio della stagione 2022/2023 viene data la possibilità di revisionare tutto il sistema di scommesse in caso di perdite costanti da parte del fondo di solidarietà.

IL DRAFT

Il draft dynasty, in stile NBA, fornisce ad ogni fantapresidente il diritto a chiamare una pick, un giovane che si dichiara eleggibile per Fantacalcio Dynasty

1. A seconda della posizione in classifica dell'anno appena concluso, il fantallenatore avrà una posizione predefinita alla draft lottery, che corrisponde ad una percentuale prestabilita di poter scegliere la N Pick
2. La lottery dovrà essere organizzata ed eseguita dal consiglio dei fantapresidenti nel periodo tra la fine del campionato e l'asta di settembre
3. Le percentuali per poter essere estratti, in base alla posizione e alla pick da scegliere, sono illustrati in tabella

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	23	21	19.5	18	0	0	0	0	0	0
9	19	17	15.5	14	19	0	0	0	0	0
8	15	13	12.5	12	15	20	0	0	0	0
7	12	12.5	12	11.5	13	16.5	22	0	0	0
6	10	10.5	10	10	11.5	14	18	25	0	0
5	8	9	9.5	10	10.5	12.5	15	20	29	0
4	6	7	8	9	10	11	13.5	17	24	33
3	4	5	6	7	9	10	12	14.5	19	27
2	2	3	4	5	7	9	10.5	12.5	15	22
1	1	2	3	3.5	5	7	9	11	13	18
	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

4. Se il decimo in classifica non è ancora stato estratto alla quarta pick, avrà di diritto quinta pick. Se il nono in classifica non è ancora stato estratto alla quinta pick, avrà di diritto la sesta pick. Se l'ottavo in classifica non è ancora stato estratto alla sesta pick, avrà di diritto la settima pick. Se il settimo in classifica non è ancora stato estratto alla settima pick, avrà di diritto l'ottava pick. Se il sesto in classifica non è ancora stato estratto all'ottava pick, avrà di diritto la nona pick.
5. Le pick possono essere oggetto di scambi di fantamercato
6. I giovani da chiamare al draft devono rispettare determinati requisiti:

- a) Devono essere di proprietà di squadre di serie A
- b) Non deve essere quotato a Listone
- c) Non devono aver mai giocato da professionisti in Italia; verranno considerati tali dopo 45 (>44' 59'') minuti sul campo tra i professionisti.
- d) Devono essere under 21

7. La chiamata sarà effettuata appena prima dell'inizio della grande asta di settembre.
8. In caso di chiamata errata, ovvero di presa di diritti di un calciatore che non soddisfa i requisiti al punto 6, il fantallenatore avrà 200 secondi (successivi al controllo interno dei fantapresidenti) per cambiare chiamata e fornire un altro nome