

FantaManager

Ruoli

Il ruolo del portiere rimane lo stesso, verranno acquistati i singoli portieri i difensori verranno divisi in laterali e centrali

I centrocampisti verranno divisi in laterali e centrali
Le mezzepunte verranno divise in trequartisti ed ali

Gli attaccanti verranno divisi in centravanti e seconda punta

Ovviamente ogni giocatore potrà, in base alla sua adattabilità, ricoprire più ruoli

Ogni squadra può avere massimo 45 giocatori in rosa, non ci sono vincoli numerici per i vari ruoli.

Tolti i giocatori extra 45 con annuale dalla stagione 2021-2022.

Moduli

Ad ogni giocatore su viene associato, in base al proprio ruolo, un punteggio che determina quanto idealmente questogiocatore contribuisce al potenziale offensivo della squadra. I punteggi sono i seguenti:

LINEA DIFENSIVA

DL - costo 0 DL/CL – costo 0 DC -

costo 0 DC/DL – costo 0

CL - massimo 1 e costo 2

CL/W – non schierabile

LINEA DI CENTROCAMPO

CL - costo 0

DL/CL - costo 0

CL/W - costo 1

CC - costo 0

CC/TRQ - costo 1

TRQ - massimo 1 e costo 3

W - massimo 1 e costo 3

TRQ/W - non schierabile

TRQ/ATT - non schierabile

W/ATT - nonschierabile

LINEA DI TREQUARTI

CL - costo 0

DL/CL - costo 0
CL/W - costo 1
CC/TRQ - costo 1
TRQ - costo 2
TRQ/ATT - costo 3
TRQ/W - costo 2
W - costo 2
W/ATT - costo 3
ATT - massimo 1 e costo 4

ATTACCO

W/ATT - costo 2
TRQ/ATT - costo 2
ATT - costo 3
PC - massimo 2 e costo 4

Mantenendo fisse le restrizioni legate ai moduli (ad esempio nel 4231 bisognerà sempre schierare 2 terzini, 2 difensori centrali, 2 centrocampisti centrali, 1 trequartista, 2 esterni offensivi e un attaccante), potrete scegliere qualsiasi combinazione di giocatori per schierare la vostra formazione a patto di non superare i 12 punti di "potenziale offensivo".

Facciamo qualche esempio:

Sarà possibile schierare un 4-3-3 così composto

DL DC DC DL (totale reparto 0pt)
CC CC/TRQ CC (totale reparto 1pt)
ATT PC PC (totale reparto 11pt)

Altro esempio, il 4-2-3-1 potrà essere schierato in diversi modi:

DL DC DC DL (totale reparto 0pt) CC CC (totale reparto 0pt)
W TRQ ATT (totale reparto 8pt) PC (totale reparto 4pt)

Oppure

DL DC DC DL (totale reparto 0pt) CC/TRQ CC/TRQ (totale reparto 2pt) W TRQ W (totale reparto 6pt)
PC (totale reparto 4pt)

Oppure ancora

CL DC DC DL (totale reparto 2pt) CC CC (totale reparto 0pt)
CL ATT W (totale reparto 6pt) PC (totale reparto 4pt)

Inoltre sono stati abilitati i moduli con la difesa a 5.

Bonus

I moduli non avranno nessun bonus.

Offensività schierata:

dalla stagione 2020/2021 è stata introdotta la possibilità di inserire una offensività superiore o inferiore a 12 con la seguente modalità:

- Offensività 12 → bonus 0
- Offensività 11 → bonus 0,5
- Offensività 11,5 → bonus 0,5
- Offensività 10,5 → bonus 1
- Offensività 10 → bonus 1

- Offensività 13 → malus 1
- Offensività 14 → malus 2

Dal 2021-2022:

Se schieri una offensività per esempio di 12 hai facoltà di dichiarare un massimo che può arrivare fino a 14. Se l'offensività massima dichiarata viene raggiunta il malus sarà ovviamente quello previsto dal regolamento. Se non viene raggiunta il malus verrà dimezzato. Allo stesso tempo se schieri una offensività di 12 e ne sfrutti meno il tuo bonus sarà dimezzato rispetto a quello previsto dal regolamento.

Si potrà dichiarare il massimo o il minimo di offensività per le sostituzioni. Qualora non venga specificato niente, i giocatori entreranno in ordine di panchina (anche se modificano l'offensività) e il bonus/malus sarà quello previsto da regolamento per l'offensività al termine delle sostituzioni

Regola Candrid:

dalla stagione 2021-2022 è stata eliminata questa regola

dalla stagione 2020/2021 è stata introdotta la possibilità di avere un punto in più in classifica se la squadra fa almeno 77 come punteggio e perde.

Regola Danyel Monaco:

Mancato inserimento voti entro la data stabilita sono stati introdotte le seguenti multe:

- 5 euro la prima volta
- 10 euro la seconda volta
- 15 euro la terza volta
- Via dicendo

Regola Ciccio e Lollo:

Mancato inserimento formazione entro l'ora stabilita, introdotte le seguenti multe:

- 5 euro la prima volta
- 10 euro la seconda volta
- 15 euro la terza volta
- Via dicendo

Regole di base

Se nel fare la formazione non si dovessero rispettare i parametri descritti in precedenza al paragrafo "moduli" verranno effettuate delle modifiche a tavolino alla formazione schierata; se per esempio negli 11 titolari viene superato il potenziale offensivo di 14 pti viene sostituito il giocatore con il "costo" più alto con un giocatore il cui "costo" soddisfi il massimo potenziale offensivo 14.

Se si commette un errore di ruolo il giocatore schierato che non può giocare in quel ruolo viene tolto e preso automaticamente il primo dalla panchina che può fare quel ruolo; se per esempio si schiera titolare un ATT nel ruolo di cc, verrà rimosso dai titolari per far posto ad un panchinaro in quanto la tabella delle sostituzioni non prevede che l'ATT faccia il cc.

Se nella formazione dovesse mancare un titolare che non è coperto da panchinari in quel ruolo si assegnerà un voto d'ufficio pari a 4 per la somma totale dei voti, mentre per le medie dei vari reparti si assegnerà un voto pari a 5.

Esempio: se schiero un difensore centrale titolare che non gioca e in panchina non ho difensori né centrali né laterali per la media della difesa e il suo modificatore il giocatore prende 5, mentre nella somma totale dei voti prende 4.

Per ogni rigore segnato viene dato un punteggio di +2 mentre per ogni rigore sbagliato viene dato -3. Per ogni autogol viene dato un punteggio di -2. Un giocatore che non prende voto e subisce un bonus/malus avrà come voto 6 (più bonus/malus).

Voti

Verranno presi i voti dei 3 giornali (Gazzetta, Corriere e Tuttosport), verranno scartati il voto più alto e quello più basso, quello rimanente sarà il voto assegnato al giocatore.

Se solo 2 giornali danno voto, il terzo giornale viene considerato con il voto "6". Se solo 1 giornale dà il voto al giocatore, il giocatore stesso sarà considerato SV.

Le fasce gol saranno calcolate in questo modo:

0-65.5 0 gol

66-71.5 1 gol

72-76.5 2 gol

77-80.5 3 gol

81-84.5 4 gol

85-88.5 5 gol

Etc etc di 4 in 4

Non è più in vigore il pareggio da 2 pti

Assist

Dalla stagione 2020/2021 vengono inseriti i quality assist, sul sito Underst andranno verificati i gol realizzati per il corrispondente assist, in base al valore dell'Xg l'assist avrà i seguenti valori:

Fasce assist per XG

0 – 0,14 +0.5

0,15 – 0,44 +1

0,45 - 1 +1.5

Capitano/Contratti/Uomo Immagine

Ogni squadra dovrà definire in avvio di stagione 3 U.I. (massimo un ATTACCANTE, basta che abbia "ATT" nel ruolo per considerarlo tale, nei tre)

Ogni partita si potrà scegliere il proprio U.I.

Ogni squadra dovrà indicare per tutti i propri giocatori la durata del contratto che può essere annuale, biennale, triennale o quadriennale.

Se non vengono inseriti U.I./contratti entro la prima giornata del fantacalcio i contratti

vengono considerati come tutti annuali e la squadra sarà senza capitani.

Il metodo di calcolo dell'U.I. è:

Voto+

0 bonus: +1.5

1-2 bonus: +1

3 o più bonus: +0.5

Il risultato di questo calcolo attribuirà il punteggio dell'U.I. nel seguente modo:

Voto inferiore al 6.5: +0

0-8: 1 pto

8.5: 2 pti

9° più: 3 pti

Annullata

In caso di giocatori acquistati durante il mercato libero, il contratto va inserito entro 7 giorni dall'acquisto, altrimenti sarà considerato contratto annuale.

Allo stesso modo per i giocatori acquistati all'asta di riparazione i contratti vanno inseriti entro 7 giorni dall'acquisto altrimenti saranno considerati annuali

Annullata

Nella sola finestra di febbraio post asta si possono cambiare i capitani delle squadre pagando 1 mln alla lega. Qualora uno, dei capitani viene ceduto all'estero si può inserire un nuovo capitano che sarà il quinto con gli altri che guadagneranno una posizione. Stesso concetto se sono due o più capitani ad andare all'estero. Stesso concetto se il capitano viene ceduto ad un'altra squadra.

Coppa stagione 2019/2020 sostituita

Prime 10 giornate consecutive GP, quindi classifica a punteggio (10, 8, 6, 5,);

La classifica al termine delle 10 giornate determinerà il tabellone dei quarti e delle semifinali che si giocheranno al meglio delle 5, la finale al meglio 7. Le squadre con la migliore classifica avranno il fattore casa della serie. Il tabellone si comporrà come nella NBA, quindi primo contro ottavo (1), secondo contro settimo (2), terzo contro sesto (3) e quarto contro quinto (4). Le semifinali saranno ovviamente vincente partita 1 contro vincente partita 4 e vincente partita 2 contro vincente partita 3.

Il premio andrà al primo ed al secondo. Gli importi verranno specificati successivamente nel regolamento.

Il portiere che non prende voto in coppa ha come voto 5.

Nel caso in cui una partita arrivi ai calci di rigori se un titolare non dovesse giocare il rigore verrà tirato dal suo sostituto.

Coppa GP 2021/2022 Modificata

Dalla prima giornata del nostro campionato, comincerà la Coppa GP per 30 giornate consecutive.

Ci sarà una sprint race che assegneranno 4 pts al vincitore, 3 al secondo classificato, 2 al terzo e 1 al quarto, ogni due GP (quindi la sequenza sarà SP,GP,GP,SP,GP,GP...). Verrà inoltre assegnato un bonus per il gp successivo quando ci sarà la sprint (varieranno ogni anno). Al termine dei GP la squadra che ha totalizzato più punti sarà il vincitore. Il metodo di punteggio sarà il classico (10,8,6,5,.....). **Al possessore del giocatore che ha totalizzato il punteggio fantacalcistico più alto (voto+bonus) schierato del GP verrà attribuito un punto aggiuntivo. Per i giocatori che hanno la propria partita rinviata il voto d'ufficio sarà 5.5 anziché 6.**

Coppa 2 2021/2022 eliminata

I primi due gironi saranno formati in questo modo:

Girone A

- 1 class anno prec
- 2 class anno prec
- 3 class anno prec
- 4 class anno prec

Girone B

- 5 class anno prec
- 6 class anno prec
- 7 class anno prec
- 8 class anno prec

Dopo le 3 giornate in campo neutro verranno compilati i nuovi due gironi in base ai piazzamenti, le prime due e le due quarte in un girone, le due seconde e terze nell'altro. I punti conquistati nel primo girone rimangono attivi e verranno sommati a quelli fatti nel secondo girone. Verranno giocate le 3 giornate a campo neutro, inoltre verranno giocate da ogni squadra due giornate (casa-trasferta) contro la corrispettiva del girone opposto al termine delle tre giornate canoniche (quindi la prima affronterà la prima dell'altro girone, la seconda affronterà la seconda e così via). Al termine del secondo girone le prime due dei gironi approderanno in semifinale, le altre sei comporranno due gironi da tre con terza e quarta dello stesso girone e la seconda dell'altro. Al termine di queste due giornate avremo le prime classificate di questi due gironcini che andranno a completare il tabellone delle semifinali playoff. Le altre faranno le semifinali playout chiaramente scontrandosi in maniera invertita seconde e terze.

Regola turnover

Valida solo in coppa. Prendi +0.5 ogni giocatore schierato che non è stato schierato in campionato

Modificatori

Modificatore della difesa

Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base della sola Media-Voto in pagella assegnato a ciascun difensore. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti cartellino.

La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi:

media voto modificatore difesa

meno di 5	: +4
5,00-5,24	: +3
5,25-5,49	: +2
5,50-5,74	: +1
5,75-5,99	: 0
6,00-6,24	: -1
6,25-6,49	: -2
6,50-6,74	: -3
6,75-6,99	: -4
7,00 o più	: -5

I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria.

Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto. La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4. Se si schiera una difesa a 3, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto, se si schierano più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto. Ai soli fini del calcolo del Modificatore, per tutte le Riserve d'Ufficio (che prendono 4) viene conteggiato un 5.

Modificatore del Centrocampo

Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre. Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma della sola Media-Voto dei centrocampisti schierati in formazione.

In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria. Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è pari a 5.

La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante, trasforma il risultato del confronto tra i Totali Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi.

Nel computo del centrocampo rientrano anche i voti presi dalle W e dai TRQ ed eventualmente dagli ATT.

Differenza meno di 1 = 0

tra 1-1,99 = +0,5

tra 2-2,99 = +1/-0,5

tra 3-3,99 = +1,5/-1

tra 4-4,99 = +2/-1

tra 5-5,99 = +2,5/-1,5

tra 6-6,99 = +3/-1,5

tra 7-7,99 = +3,5/-2

8 o più = +4/-2

Anche ai fini del calcolo del Modificatore del Centrocampo, per tutti i giocatori mancanti (la Riserva d'Ufficio, che ottiene un 4) viene conteggiato un voto fittizio pari a 5.

Modificatore Attacco

Il Modificatore di Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto superiore a 6.

La Tabella di Conversione Attacco sottostante trasforma la Media-Voto del singolo attaccante in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:

Voto 6,5 - 6,999 = +0,5 Voto

7 - 7,499 = +1

Voto 7,5 - 7,999 = +1,5 Voto

8 o superiore = +2

Modificatore Portiere

Uguale al modificatore attacco c'è il MODIFICATORE PORTIERE che si attribuisce a tutti quei portieri che nonabbiano ricevuto bonus, ma prendono un voto superiore a 6 ed abbiano giocato almeno un tempo più un minuto dell'altro tempo.

La Tabella di Conversione Attacco sottostante trasforma la Media-Voto del singolo portiere in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:

Voto 6,5 - 6,999 = 0,5 Voto 7
- 7,499 = +1
Voto 7,5- 7,999 = +1,5 Voto
8 o superiore = +2

Squadre senza Portiere

Se una squadra si ritrova a giocare senza portiere il voto d'ufficio assegnato allo stesso sarà 3.

Modificatore Capitano

Dalla stagione 2021-2022 il capitano è stato rimosso per far posto all'uomo immagine.

Il capitano porterà una maggiorazione al punteggio di giornata qualora il suo voto (scevro da qualsiasi modifica) sia superiore a 6, secondo questa tabella:

6.5+0.5
7+1
7.5+1.5
8+2
8.5+2.5
9+3
9.5+3.5
10+4

Sostituzioni

Ogni squadra potrà schierare 9 panchinari, senza limiti di ruolo. Il numero massimo di sostituzioni è 5 se si dovessero verificare 6(o più) assenze tra i titolari si giocherà in 10(o meno).

Se la giornata di campionato dura 4 giorni (o in caso in cui una partita venga rinviata per maltempo e/o altro) potranno essere effettuate 4 sostituzioni (eliminata).

I panchinari andranno schierati in ordine di preferenza entrata anche se aumentano o diminuiscono il valore dell'offensività. Se non è stato inserito in panchina nemmeno un giocatore che può ricoprire un ruolo rimasto scoperto subentrerà il primo possibile per quel ruolo in base alla priorità, tenendo presente il malus.

Es: se si è schierato un dc tra i titolari in campo che non gioca e in panchina in base alla priorità si ha A,A,CC,TER entrerà con il malus il TER.

Se in campo è presente un giocatore con più ruoli, il giocatore scalerà automaticamente per far entrare un altro giocatore senza malus.

In caso di sostituzione con un giocatore incompatibile sarà possibile specificare correttamente la modifica del modulo di partenza. Esempio: se è stato utilizzato il 4-3-1-2 e non gioca una Pc, possofar entrare come prima scelta un Trq specificando CHIARAMENTE il passaggio al 4-3-2-1. Se la sostituzione e il successivo cambio modulo non è chiaro

si utilizzeranno le normali regole della sostituzione. Al contrario per la scalata che è automatica, non è previsto in questo caso la modifica automatica del modulo di partenza.

. Esempio: se è stato utilizzato il 4-3-1-2 e non gioca una Pc, possono entrare come prima scelta un Trq specificando CHIARAMENTE il passaggio al 4-3-2-1. Se la sostituzione e il successivo cambio modulo non è chiaro si utilizzeranno le normali regole della sostituzione. Al contrario per la scalata che è automatica, non è previsto in questo caso la modifica automatica del modulo

Le sostituzioni si fanno tutte insieme, quindi: quanti non hanno giocato? se uno solo si ragiona sul singolo altrimenti su due su tre o su quattro.

Quindi non ti giocano

Cc

W

Pc

Partendo sempre dall'ordine di panchina e sempre da attacco verso difesa si fanno le sostituzioni senza considerare il conto offensivo. Una volta fatte, se il conto offensivo rientra nei canoni ok altrimenti si parte da quello più indietro in panchina fino a trovare un giocatore che faccia rientrare il conto nei parametri (NON È SUFFICIENTE CHE SIA PIÙ BASSO). Se non c'è si mantiene quel giocatore e si passa al secondo e poi eventualmente al primo

Sostituzioni:

Si ricorda in base alla tabella sottostante che può subentrare primo panchinaro disponibile nel ruolo precedente (un difensore potrà sostituire un centrocampista ma mai il contrario). In tal caso, il panchinaro subentrante subirà un malus in base al ruolo che andrà ad occupare. Tale malus sarà stabilito in base alla tabellina

“Sostituzioni”

*OK negli schemi con Pc e A alternativi. Negli altri casi NO.

**OK negli schemi con T e W alternativi. Nel 4-4-2 NO. Negli altri casi -0,5.

***OK nel 4-4-2 se l'ala (W) è schierata a destra. Negli altri casi -0,5.

****OK nel 4-4-2 se l'ala (W) è schierata a sinistra. Negli altri casi -0,5.

*****OK nel 4-4-2. Negli altri casi NO

Gestione partite rinviate-sospese-decise a tavolino:

In caso di partita rinviata si aspetta la data in cui verrà giocata per completare i voti dei giocatori mancanti.

In caso di partita decisa a tavolino successivamente, esempio Verona – Roma 0-0 poi diventato 3-0 si tiene il tabellino della partita.

Partita decisa a tavolino prima della partita stessa, esempio Juventus – Napoli si fanno prima i cambi e poi eventualmente senza i cambi entra il 6 politico.

Data obbligatoria per pubblicare i risultati delle partite:

I voti delle partite vanno inseriti sul sito entro il martedì alle 23:59 successivo quando si gioca la domenica mentre entro il sabato a mezzogiorno se c'è un turno infrasettimanale; se l'ultima partita si gioca di lunedì i voti vanno inseriti entro le 23:59 del mercoledì successivo; se l'ultima partita si gioca di martedì i voti vanno inseriti entro le 23:59 del giovedì successivo.

Le squadre che non inseriranno i voti saranno penalizzate di un punto in classifica.

Eventuali contestazioni saranno prese in considerazione solo se presentate entro le 24h successive.

Se nessuna delle due squadre posta il risultato entro i tempi indicati il presidente sarà tenuto a fare i conti e dopo aver omologato il risultato penalizzerà le due squadre con un punto.

Mercato

Ogni presidente avrà 120 Milioni di budget iniziale, con cui dovrà coprire ogni spesa (cartellino ed ingaggio dei giocatori, tasse, eventuali altre spese).

La prima asta avverrà tramite buste chiuse.

Offerta minima: 100.000 €

Rilancio minimo: 50.000 €

Una volta acquistato un giocatore, verrà stabilito il relativo ingaggio in automatico dal sito col relativo algoritmo.

Ogni squadra dovrà rispettare un Salary Cap di **35 Milioni** di Euro di ingaggi.

Se una squadra fa un'offerta superiore alle sue possibilità economiche tale offerta verrà considerata nulla e il giocatore va alla seconda squadra offerente se presente.

A tutti i giocatori acquistati dal mercato libero PRIMA e DOPO Gennaio, dovrà essere riconosciuto in toto lo stipendio annuale ELIMINATA

Questi i giorni/orari per poter effettuare il mercato libero:

- entro lunedì ore 23:59 si deve svincolare, altrimenti il giocatore svincolato verrà tolto dalla rosa la settimana successiva
- entro martedì ore 23:59 si deve scrivere su facebook l'interessamento al giocatore
- entro mercoledì ore 23:59 si deve scrivere su facebook la volontà di partecipare all'asta per i giocatori presentati
- entro giovedì ore 23:59 si devono presentare le offerte.

NB: chi dichiara di voler partecipare all'asta di un giocatore ma poi non fa offerte verrà multato di 150k. ELIMINATO

Riprezzamenti

Ogni presidente potrà confermare tutti i giocatori della propria rosa che hanno un contratto valido per la stagione in corso (fino ad un massimo di 45 giocatori).

Partendo dal presidente della squadra 1° classificata, a turno ognuno chiamerà un giocatore sotto contratto della propria rosa. Gli altri presidenti faranno le loro offerte in busta chiusa per il cartellino del calciatore in oggetto. Stabilita l'offerta massima, verrà calcolato in base alla tabellina "Ingaggi" l'importo dell'ingaggio del giocatore. Il proprietario potrà scegliere se confermare il giocatore al 75% dell'ingaggio risultante, o se cederlo al migliore offerente. In questo caso, il migliore offerente sarà obbligato ad acquisire il cartellino del giocatore.

Se un giocatore rispetto all'anno precedente guadagna un ruolo (si intende che il giocatore con il nuovo ruolo può essere schierato più indietro) il presidente che deve confermare paga l'intero stipendio calcolato sull'offerta massima ricevuta.

Se un giocatore perde rispetto all'anno precedente un ruolo (si intende che il giocatore con il nuovo ruolo deve essere schierato più avanti) il presidente che deve confermare paga il 75% dello stipendio calcolato

sull'offerta massima ricevuta. Ma se l'offerta ricevuta corrisponde ad uno stipendio inferiore all'attuale, lo stesso si riprezzerà al 100% dello stipendio corrispondente all'offerta massima ricevuta (ribasso).

Se un giocatore va all'estero si riprende la percentuale basata sull'ultimo stipendio dell'ultimo riprezzamento (**non valido per aumenti derivati dalle clausole a meno che il giocatore non sia da più di un anno in squadra con quell'aumento**).

Esempio:

prendo Totti a 100 di stipendio e gli faccio tre anni di contratto; al primo riprezzamento lo stipendio sale a 6 milioni; se da quel momento in poi viene ceduto all'estero mi rientra la % del cartellino calcolato sui 6 milioni di stipendio.

I rimborsi sono calcolati dalla seguente tabella:

Gennaio 3.5 anni 85% del prezzo di acquisto o del valore corrispondente dello stipendio riprezzato

Giugno 3 anni 75% del prezzo di acquisto o del valore corrispondente dello stipendio riprezzato

Gennaio 2.5 anni 60% del prezzo di acquisto o del valore corrispondente dello stipendio riprezzato

Giugno 2 anni 50% del prezzo di acquisto o del valore corrispondente dello stipendio riprezzato

Gennaio 1.5 anni 35% del prezzo di acquisto o del valore corrispondente dello stipendio riprezzato

Giugno 1 anno 25% del prezzo di acquisto o del valore corrispondente dello stipendio riprezzato

Gennaio 0.5 anni 10% del prezzo di acquisto o del valore corrispondente dello stipendio riprezzato

Mercato

Dalla stagione 2021-2022 il mercato libero è stato abolito.

Il Mercato libero è sempre aperto ogni settimana da settembre al 31 dicembre e dopo l'asta di riparazione fino al 30 aprile, ma nelle ultime 10 giornate non si possono fare scambi tra squadre.

Funzionamento del mercato libero: Ogni settimana il martedì entro le 23:59 possono essere indicati su Facebook i giocatori ai quali si è interessati. Il mercoledì entro le 23:59 le altre squadre potranno manifestare il proprio interesse a partecipare all'asta per quel giocatore. Il giovedì entro le 23:59 verranno inviate le offerte ad un presidente estraneo all'asta, che proclamerà il vincitore.

Scambi

Gli scambi tra giocatori potranno avvenire con la formula della cessione dell'intero cartellino o del prestito con eventuale diritto (ma mai obbligo) di riscatto.

I giocatori scambiati tra 2 società non potranno essere schierati né in campo né in panchina nella giornata di campionato successiva

Se due o più presidenti si accordano per uno scambio o una cessione di giocatori, parleranno esclusivamente del prezzo del cartellino.

Se lo scambio verrà effettuato durante l'anno, l'ingaggio rimarrà quello di inizio anno.

Se lo scambio verrà effettuato dopo la fine dell'anno, l'ingaggio verrà riprezzato durante l'asta successiva secondo le modalità di cui sopra.

Svincolare un giocatore:

se una squadra svincola un giocatore, la stessa pagherà un milione di tassa fissa più lo stipendio del giocatore moltiplicato gli anni di contratto che mancano.

Esempio: ho Bale con stipendio da 4 milioni e due anni di contratto, per svincolarlo la squadra deve pagare 1 milione di tassa fissa più 4 x 2 milioni di stipendio ancora da dare al giocatore.

Non si possono scambiare i giocatori con 1 anno di contratto dopo il 1 Gennaio.

Multe

Ogni presidente che non consegnerà la formazione entro i termini stabiliti (l'inizio della prima partita della giornata) dovrà pagare una multa di 500.000 € di gioco + 3 € reali.

Se si supera il monte ingaggi con un acquisto o in qualche altro modo la multa sarà moltiplicato per ogni presidente, la metà della multa va ai presidenti delle squadre e metà va persa

Anticipo ELIMINATO

Ogni presidente entro il 30 settembre potrà chiedere un anticipo dal budget dell'anno dopo. Ogni presidente dovrà comunicare segretamente la sua decisione se usufruire e se sì di quanto. Una volta svelata la decisione dei presidenti il calcolo si effettuerà in questo modo:

Il presidente riceverà la cifra richiesta e la stessa cifra la pagherà alla lega che la ripartirà tra i presidenti che non hanno usufruito dell'anticipo.

In caso ci siano più presidenti a chiedere l'anticipo si farà la somma degli importi e si dividerà per chi non ha richiesto.

Esempio: un presidente decide di chiedere 5 mln. Dal budget dell'anno successivo verranno scalati 10 mln. 5 vanno al richiedente e gli altri 5 andranno ai presidenti che non hanno richiesto l'anticipo

Clausole:

Ogni giocatore con 2 anni o più di contratto dovrà avere una clausola rescissoria. **La somma massima di tutte le clausole rescissorie di una squadra non può superare 400 milioni; sarà possibile andare oltre il tetto delle clausole fino a post asta.** In base alla durata del contratto, la clausola potrà essere risolta pagando il 100% del suo valore (contratto biennale), **l'75%** (contratto triennale) o il 50% (contratto quadriennale). Ovviamente ai fini del tetto massimo fa sempre fede l'importo pieno della clausola (se ad Icardi faccio un quadriennale con clausola 100 milioni, potrà essere acquistato a 50 milioni ma sul mio tetto clausole la cifra impegnata sarà 100). Un giocatore non potrà mai avere una prima clausola più bassa del 75% del prezzo del suo cartellino (se pago Milinkovic- Savic 40 milioni non potrò fargli una clausola più bassa di 30 milioni). Il valore minimo di una clausola è 1 milione.

A fine campionato le clausole potranno essere modificate (sia al rialzo che al ribasso).

E' possibile modificare le clausole al rialzo aggiornando lo stipendio di quel giocatore al 100% del valore che avrebbe lo stipendio con un cartellino equivalente all'aumento della clausola fatto (se a Donnarumma, pagato 10 mln e con 1 mln di stipendio, metto 40 milioni di clausola il suo stipendio diventerà il 100% di quello di un giocatore pagato 30 milioni).

E' possibile modificare una clausola al ribasso fino al 50% del valore della clausola, rispettando il vincolo del 75% del valore del cartellino (Se Milik ha 80 milioni di clausola, posso abbassarla al massimo fino a 40 a patto che rispetti il vincolo del 75%), ed il suo stipendio verrà abbassato del 50% del valore dell'abbassamento (quindi fino ad un massimo del 25% di diminuzione dello stipendio). Si possono abbassare solo due clausole a sessione estiva.

Se compro un giocatore tramite la sua clausola rescissoria, la clausola scende a 0 (e dovrò decidere io quale inserirgli post-asta, con il vincolo di dover necessariamente inserire una clausola più alta di quella appena pagata). In tutti gli altri casi (scambi, acquisti cash, ecc) il giocatore si porterà dietro la clausola originale.

A Giugno si potrà decidere di pagare la clausola per un giocatore. La comunicazione dovrà essere resa pubblicamente, per dare modo ad eventuali altri presidenti interessati di pagare essi stessi la clausola. Ci saranno 48h di tempo dal momento della comunicazione per presentare altre offerte. Chi presenta

l'offerta dovrà pagare 250k di gettone partecipazione. Oltre alla clausola (fissa) ogni presidente (compreso il proprietario) dovrà fare un'offerta (in busta chiusa) per lo stipendio del giocatore (per simulare il fatto che il calciatore sceglierebbe la miglior offerta economica). Se il proprietario del cartellino non comunica la sua offerta, vale come offerta lo stipendio attuale del giocatore. Se chi ha

pagato la clausola non comunica l'offerta vale come offerta lo stipendio attuale+10.

Se l'offerta del proprietario è inferiore del 20% dell'offerta più alta, il proprietario può rilanciare del 20% dell'offerta del contendente e trattenere il giocatore (se l'offerta più alta è inferiore a 500k allora il rilancio deve essere di 200k anziché del 20%).

Abbiamo inoltre deciso di agevolare gli scambi durante l'anno. Il tetto stipendi e il tetto clausole saranno "congelati" al momento dell'asta, e di nuovo congelato fino all'asta di Settembre. Questo vuol dire che se a fine asta io ho raggiunto il tetto di 40 milioni, tutti gli acquisti/scambi successivi non andranno ad aumentare questo tetto. Ad esempio l'anno scorso il Real avrebbe potuto scambiare Milik con Lasagna, accollandosi lo stipendio da 13 milioni senza sfiorare il tetto (lo stipendio di Milik sarebbe rimasto "sul groppone" del Blaperussia per l'annata 2017/2018). Ovviamente dall'asta successiva lo stipendio passa all'acquirente. Fanno eccezione chiaramente tutti gli acquisti al mercato libero.

Per riepilogare in breve: ogni giocatore acquistato/riprezzato/confermato all'asta o al mercato libero "pesa" sul salary cap solamente della prima squadra che lo acquista/riprezza/conferma ogni anno. Tutti gli eventuali scambi successivi non inficeranno i vari salary cap.

Aggiornamento ottobre 2020 sulle clausole:

il limite del numero delle clausole al rialzo è stato tolto, ogni squadra può alzare quante clausole vuole (con i criteri espressi sopra) e ne può abbassare solo 2.

Dalla stagione 2021/2022 il tetto delle clausole rimarrà a 280. Il tetto delle clausole deve essere rispettato post asta.

Sponsor-Stadio:

Dal 2021-2022 ogni squadra dovrà segretamente scegliere pre asta il proprio sponsor stagionale, che avrà uno stadio corrispondente. La tabella è disponibile in formato excel con i vari bonus e malus. Gli extrabonus si attivano qualora se massimo 3 squadre hanno scelto quello sponsor. Contestualmente è stato abolito il +2 fisso del fattore casa

Tassa:

Ogni squadra, in base agli anni di contratto che sceglie e il valore della clausola attribuita al giocatore in questione dovrà pagare una tassa. La tassa varia in base alla lunghezza del contratto ed in base al valore della clausola scelta. La tassa per ogni contratto scelto deve essere pagata (dilazionata in base agli anni scelti) dalla franchigia a fine anno (post clausole). Al momento in cui viene scambiato/acquistato un giocatore la tassa rimanente passa all'acquirente a meno di accordi tra i due presidenti

Classifica:

In caso di arrivo a pari punti il criterio saranno gli scontri diretti, qualora fossero in parità allora varranno i punti fatti dalla propria squadra, se ci dovesse essere ancora parità varranno i punti subiti (chi ne ha subiti di più arriverà davanti)

Premi:

Quota di iscrizione 110 euro

Dalla stagione 2021-2022 i premi sono diventati i seguenti:

Campionato

1° classificato ☐ 400€

2° classificato ☐ 250€

3° classificato ☐ 100€

Gp Coppa

1° classificato ☐ 130€

2° classificato ☐ -50% malus sponsor
+50% bonus sponsor