



**REGOLAMENTO UFFICIALE
FANTAFOOTBALL MANAGER
2022/2023**

Fantafootball Manager è un gioco manageriale basato sulla struttura di un fantacalcio tradizionale ma con aggiunte che lo rendono unico. Un fantacalcio con aste, compravendite ma anche prestiti, promozioni, costruzione stadio e coppe internazionali. Non simuliamo solo i compiti del mister di una reale squadra di calcio, ma ci occupiamo anche di ciò che nella realtà svolgono figure come direttori sportivi, presidenti ed osservatori.

1- ISCRIZIONE

L'iscrizione al progetto FFM Fantafootball Manager 2022/23 può avvenire in due modi:

- Confermando la guida dei club di cui si detiene la attuale proprietà, previo consenso del gruppo controllo.
- Iscrivendosi al registro d'attesa che sarà, aperto dall'Amministrazione **attraverso un post ufficiale sul gruppo facebook FFM**, con lo scopo di partire con un nuovo Club o di subentrare a stagione in corso in seguito ad un abbandono.

Modalità 1 :

A partire dal giorno **Lunedì 4 aprile 2022**, ma soprattutto entro e non oltre il giorno **Sabato 30 Aprile 2022**, sarà possibile richiedere all'Amministrazione la possibilità di proseguire il cammino in FFM con il Club guidato per il campionato 2021/22. In questo periodo il costo d'iscrizione sarà bloccato e uguale per tutti al costo **UNICO di 30 euro**.

A partire dal giorno **Domenica 1 Maggio 2022**, entro **Martedì 31 Maggio 2022**, sarà ancora possibile confermare la guida del club gestito nel campionato 21/22, ma a costo listino 2022/23, al costo **UNICO di 45 euro**.

A partire dal giorno **Mercoledì 1 Giugno 2022** verrà considerato come abbandonato il vostro club FFM, per rientrare nel progetto dovrete ripartire dalla lista d'attesa (link su Facebook).

Step per richiedere l'ammissione alla guida di uno stesso club :

- 1- Compilare il modulo di preiscrizione pubblicato su Facebook.
- 2- **Comunicare al proprio responsabile di nazione la volontà a proseguire il cammino con il club di cui si detiene la priorità.**
- 3- Effettuare il pagamento della quota.
- 4- Segnalare l'avvenuto pagamento al responsabile di nazione affinché si completi la registrazione.

Modalità 2 :

L'Amministrazione ha aperto su Facebook con un post ufficiale dedicato, una lista di pre- iscrizione alla quale si accederà compilando un modulo molto semplice. Ad ogni modulo compilato che riceveremo, verrà assegnato un seriale di registrazione in ordine cronologico, sulla base del quale si inviteranno gli iscritti nelle leghe in cui si presenterà disponibilità.

L'elenco delle priorità per l'assegnazione nella nazione e rispettiva categoria è il seguente :

- 1°: Seriale di registrazione;
- 2°: Presenza del Concorrente nei social;
- 3°: Preferenza di fascia oraria per l'asta iniziale di ingresso in Fantafootball Manager;
- 4°: Disponibilità nella nazione e/o categoria indicata tra le preferenze;
- 5°: Pagamento della quota 2022-23.

Nel modulo di pre-iscrizione richiederemo i seguenti dati :

- Nome e Cognome
- Età

- Città di Provenienza
- Contatto Whatsapp
- **Codice Fiscale** di chi che effettuerà il pagamento

Nota Bene : Il giorno **15 Giugno 2022** aprirà il mercato estivo FFM 2022/2023. Potranno partecipare alle preaste e chiudere trattative soltanto tutti quei club che avranno ***ufficialmente completato l'iscrizione***. Per i club che invece non avranno saldato e confermato la propria presenza, il mercato sarà interamente **bloccato**.

PAGAMENTI

Il pagamento potrà avvenire a mezzo paypal fornendo il proprio indirizzo all'Amministrazione e richiedendo proforma.

Nel caso si preferisse un pagamento a mezzo bonifico, queste sono le coordinate bancarie :

Intestatario : EFFEFFEMME 2021 SL

IBAN :

ES32 2100 7016 3102 0018 2960 BIC(SWIFT CODE) CAIXESBBXXX

Causale : Servizio digitale EFFEFFEMME

A ciascun Concorrente, viene concessa la possibilità di iscrivere al massimo un club per ogni nazione.

Le quote comprenderanno iscrizione, costi di gestione (10€) e montepremi.

La quota dei gettoni scambi, infine, sarà divisa tra costi di gestione (35%) e montepremi (65%).

In merito ai gettoni scambi:

- Per effettuare uno scambio di calciatori tra 2 Club servono 2 o più gettoni scambio (a seconda del numero di calciatori coinvolti).
- Chi non possiede gettoni scambi, può comunque effettuarli a patto che l'altro Club con cui si stanno scambiando calciatori paghi i gettoni. Lo scambio avviene quando in Amministrazione arrivano i gettoni scambio qualunque ne sia la provenienza.
- Trattandosi di un progetto continuativo, i gettoni scambio sono un patrimonio del Club e si trasporteranno di anno in anno: i gettoni non utilizzati nel corso della stagione rimarranno disponibili per gli anni successivi.
- I gettoni scambio non sono cedibili né a titolo gratuito, né per fantamilioni, euro o calciatori ad altri Concorrenti né a diversi Club dello stesso Concorrente.
- I gettoni scambio saranno sempre acquistabili a pacchetti da 5 o da 10, con i seguenti costi:

A: 20€ x 10 gett / 12€ x 5 gett

B: 14€ x 10 gett / 8€ x 5 gett

C/D: 8€ x 10 gett / 5€ x 5 gett

REGISTRAZIONE IN APP

Ciascun Concorrente sarà responsabile di effettuare la registrazione in app (Fantaleghe) per ciascun club iscritto al Progetto.

La registrazione andrà fatta su **LEGA NAZIONALE FFM** e **COMPETIZIONI FFM**, nei casi in cui un Concorrente possieda 2 o più club per la registrazione a COMPETIZIONI FFM sarà necessario disporre di tanti account quanti sono i club da gestire.

LA REGISTRAZIONE DOVRA' AVVENIRE TASSATIVAMENTE IMPOSTANDO IL LOGO E LA DIVISA UFFICIALE ED UTILIZZANDO IL SEGUENTE FORMATO:

NOME CLUB SIGLA NAZIONE CATEGORIA**Esempio: Napoli ITA A****Iskra EXJ B****St Etienne FRA C****TABELLA SIGLE AMMESSE:**

ITALIA	ITA A	ITA B	ITA C	ITA D
GERMANIA	GER A	GER B	GER C	GER D
INGHILTERRA	ENG A	ENG B	ENG C	ENG D
FRANCIA	FRA A	FRA B	FRA C	FRA D
SPAGNA	SPA A	SPA B	SPA C	SPA D
EURO NORD	EN A	EN B	EN C	EN D
EURO EST	EE A	EE B	EE C	EE D
EURO CENTRO	EC A	EC B	EC C	EC D
EURO SUD	ES A	ES B	ES C	ES D
SOVIETICO	SOV A	SOV B	SOV C	SOV D
EX JUGOSLAVIA	EXJ A	EXJ B	EXJ C	EXJ D
REST OF UK	ROU A	ROU B	ROU C	ROU D
SCANDINAVIA	SCA A	SCA B	SCA C	SCA D
BENELUX	BEN A	BEN B	BEN C	BEN D

A PARTIRE DALLA SECONDA GIORNATA DI CAMPIONATO VERRA' APPLICATA UNA SANZIONE DI 5 FNTMILIONI PER OGNI TURNO IN CUI QUESTI SEMPLICI PARAMETRI NON VERRANNO RISPETTATI.

2- FANTAFOOTBALL CONTROLLO

Il **Gruppo di Controllo FFM** è una commissione di vigilanza il cui scopo è di garantire il corretto svolgimento del gioco in ogni sua parte, vigilando sulla condotta dei singoli concorrenti. Tale commissione di vigilanza sarà composta dagli Admin e dai Responsabili di Nazione. Quest'ultimi potranno gestire in modo autonomo le rispettive categorie della nazione controllata, valutando anche di avvalersi della collaborazione di referenti interni scelti nelle rispettive categorie. La figura del Responsabile si occuperà, in modo autonomo, in alcuni compiti precisi:

- Gestione gruppi Whatsapp;
- Gestione del gruppo **Comunicazione e Scambi** nazionale;
- Compilazione del drive;
- Verifica di gettoni in sessione scambi;
- Controllo corretti inserimenti formazione;
- Calcolo dei risultati con relativa aggiunta di bonus e penalità eventuali;
- Creazione di competizioni e sessioni mercato nelle leghe nazionali di propria competenza.

Se, in una o più leghe, sorgesse un problema relativo al regolamento o a scambi, il responsabile ove possibile, cercherà di gestirlo autonomamente. Se la situazione dovesse risultare più complessa, verrà portata all'attenzione del GdC che agirà come specificato:

tutti i costituenti del Gruppo di Controllo, daranno una propria prima opinione in merito al problema in esame e, ove mai sussistessero opinioni discordanti, si avvarranno di una votazione al fine di emettere, sotto la supervisione degli admin, un verdetto inappellabile che verrà prontamente comunicato in lega. Questo servirà a vigilare su:

- Eventuali comportamenti scorretti o offensivi da parte dei Concorrenti al Progetto;
- Problematiche che possono crearsi all'interno dello svolgimento di un campionato (es: COVID-19);
- Scambi ritenuti di sospetta regolarità;
- Altre ed eventuali (Dovessero sorgere nel corso del campionato, situazioni extra-ordinarie **NON previste dal regolamento** , il GdC, con il solo scopo di tutelare il progetto nonché la sua corretta evoluzione, si assumerà la responsabilità di prendere una decisione in tempi rapidi).

L'organizzazione si riserva di sanzionare con penalizzazioni in classifica e penalità fino all'espulsione senza rimborso della quota d'iscrizione, comportamenti scorretti e valutare separatamente situazioni particolari ritenute possibilmente lesive dell'integrità del Progetto.

3- LA ROSA

La rosa di ciascun Club sarà composta da **TRE portieri**, più un numero a scelta di calciatori di movimento. Gli unici criteri da rispettare saranno il numero minimo e massimo di calciatori presenti in rosa: ciascun Club deve infatti possedere **minimo 22 e massimo 30 calciatori**, inclusi i portieri. Ogni Concorrente dovrà inoltre rispettare i limiti minimi imposti da app Fantaleghe consistenti in: **3 portieri, 5 difensori, 5 centrocampisti e 3 attaccanti**.

Durante il periodo estivo, SECONDO ANNO e seguenti, ciascun Concorrente dovrà fare molta attenzione alle operazioni di mercato che effettua.

Solo ed esclusivamente per il periodo che va **dal 1 Giugno al giorno in cui saranno fissati gli svincoli preasta AGOSTO**, sarà possibile ritrovarsi con una rosa con meno di 22 calciatori o più di 30 calciatori.

Alcuni giorni prima dello start asta di AGOSTO (in base alle date di uscita del nuovo listone e dell'inizio del campionato di Serie A), per la durata di 24/48h, aprirà la **sessione svincoli** pre-asta. In questa sessione ogni club potrà svincolare "x" calciatori recuperando l'intero importo del cartellino (sempre in base al valore stabilito nella sezione "svincolo calciatori").

Entro la chiusura della sessione svincoli ogni club dovrà trovarsi OBBLIGATORIAMENTE entro il limite di 30 calciatori. Nel caso in cui un club presenti, a sessione ultimata, più di 30 calciatori, incorrerà nelle penalizzazioni previste (vedi fine capitolo)

Al termine delle aste, ovvero prima dell'inizio della prima giornata di campionato **dovranno essere rispettati tutti i parametri previsti al primo paragrafo**.

ATTENZIONE: l'app NON consentirà di andare oltre i 30 calciatori, ma potrebbe consentire di :

- restare sotto i 22, qualora non vengano effettuati acquisti;
- restare sotto i minimi di ruolo fissati sopra (3p-5d-5c-3a).

CASI PARTICOLARI E SANZIONI PER MANCANZE DEI CONCORRENTI:

-numero di calciatori superiore a TRENTA 24 ore prima dell'inizio dell'asta di Agosto: prelievo forzato di 20 fantamilioni dalle casse del Club. Il Responsabile svincolerà X calciatori (partendo dai calciatori di minor valore sul listone) per riportare il numero a 30 e di conseguenza il concorrente non avrà slot liberi per partecipare all'asta, ne recupererà crediti.

-numero di calciatori inferiore a VENTIDUE o limiti per ruolo non rispettati (3P,5D,5C,3A) al termine di una sessione di mercato asta o scambi:

l'Amministrazione aggiungerà X Giocatori Asteriscati al costo di 20 Milioni ciascuno per sanare la situazione.

Successivi nuovi interventi effettuati per lo stesso Club comporteranno Sanzioni Raddoppiate.

4- MERCATO INIZIALE & ASTE

Distinguiamo l'asta iniziale di ingresso nel Progetto, dalle Sessioni di Mercato che si susseguiranno ogni anno.

- **ASTA INIZIALE DI INGRESSO NEL PROGETTO (Primo anno)**

L'asta iniziale per l'ingresso nel Progetto è prevista soltanto il primo anno e viene eseguita con i seguenti parametri:

-500 fantamilioni

-Asta per i portieri a busta chiusa, tramite sito internet Leghe.fantacalcio.it o applicazione Leghe Fantacalcio.

-Asta eBay al rilancio suddivisa per ruoli, tramite sito internet Leghe.fantacalcio.it o applicazione Leghe Fantacalcio.

Svolgimento:

L'asta verrà svolta nell'arco di 5 giorni, nella fascia oraria prestabilita per ciascuna Lega. Tale fascia oraria per eseguire l'asta verrà stabilita in corso di assegnazione dei Concorrenti a ciascuna Lega, tenendo conto ove possibile delle preferenze dei singoli Concorrenti. Durante ogni singola giornata di asta, verranno astati i calciatori di UN solo RUOLO:

1a giornata: Portieri (busta chiusa)

2a giornata: Difensori

3a giornata: Centrocampisti

4a giornata: Attaccanti

5a giornata: Maxi-tornata finale di completamento di tutti i reparti

Le modalità di ciascuna sessione dell'asta iniziale sono descritte qui di seguito. **IMPORTANTE:** **durante tutte le fasi dell'asta gli svincoli sono impostati a ZERO!**

Portieri:

- L'asta dei portieri prevede l'acquisto di Blocchi squadra. Non si acquista pertanto il singolo portiere ma si acquista tutto il Blocco squadra.
- Per ciascun club reale di Serie A, i Concorrenti dovranno presentare un'offerta per solo un portiere, ossia colui che detiene il valore più alto nel Listone Fantacalcio, rispetto agli altri portieri dello stesso Club di A. *Es.: Meret 21 Ospina 22: in questo caso il portiere su cui puntare è Ospina.*

Tutti i Club riceveranno poi d'ufficio il secondo e terzo portiere del rispettivo Club di A, al fine di completare il Blocco squadra dei portieri. Il costo del secondo e terzo portiere sarà sempre di 2 fantamilioni complessivi.

L'asta dei portieri è a **BUSTA CHIUSA.**

Il Club che rimanesse senza portiere prenderà d'ufficio l'ultimo Blocco squadra rimasto (per le leghe a 20) o uno dei blocchi squadra rimasti a scelta (per le leghe a 16), al costo di Listone Fantacalcio.

- Qualora durante la stagione, a causa di infortunio/squalifica/esclusione dalla rosa/ecc. di uno o più dei suoi portieri, un club di A provveda all'ingaggio di un quarto portiere, questo sarà d'ufficio assegnato a chi detiene i precedenti tre. **ATTENZIONE:** al momento dello schieramento della formazione però è necessario schierare **TUTTI I PORTIERI IN ROSA** per usufruire della possibile sostituzione (che seguirà l'ordine di schieramento: titolare, 1° riserva, 2° riserva, sostituto non in rosa).

Difensori, Centrocampisti e Attaccanti:

Non si pongono limiti nel numero di calciatori acquistabili per singolo ruolo di movimento. Tuttavia, come detto precedentemente, ogni Club dovrà avere 3 portieri più min 19/ max 27 calciatori di movimento, per un totale di min 22/max 30 calciatori totali e rispettare i minimi impostati da fantacalcio.it: 3 portieri, 5 difensori, 5 centrocampisti e 3 attaccanti. Pertanto, ciascun Concorrente dovrà tenere sotto controllo il totale dei calciatori da lui acquistati.

Maxi-tornata finale di completamento:

L'ultima tornata sarà utile a tutti i Concorrenti per poter completare la propria rosa. Sarà infatti possibile astare tutti i calciatori che nelle aste per singoli ruoli non sono stati acquistati.

• **SESSIONI DI MERCATO**

Ogni anno sono previste quattro sessioni di Mercato asta.

Sarà sempre necessario rispettare i parametri numerici della rosa (3 portieri più min 19/max 27 calciatori di movimento, per un totale di min 22/max 30 calciatori totali ed i minimi impostati da fantacalcio.it 5 difensori, 5 centrocampisti e 3 attaccanti) fatto salvo **CASI SPECIFICI VERIFICABILI SUCCESSIVAMENTE ALLA CHIUSURA DEL PRIMO ANNO (SECONDO ANNO e seguenti)**.

Tutte le sessioni di mercato asta si articolano come segue:

- la prima giornata è riservata allo svincolo di calciatori da parte dei Club. Ciascun Club può svincolare quanti calciatori desidera, recuperando tanti fantamilioni quanti sono previsti da regolamento (Vedi sezione "Svincolo calciatori"). Durante questa prima giornata riservata agli svincoli **è proibito** astare calciatori.
- le giornate successive sono riservate all'asta dei calciatori liberi, in stile eBay su sito internet Leghe.fantacalcio.it o applicazione Leghe Fantacalcio. In queste giornate lo svincolo sarà impostato a ZERO.

Le quattro Sessioni di Mercato sono le seguenti:

• **PRIMA SESSIONE: Mercato estivo di ingresso nella Lega (SECONDO ANNO e seguenti)**

Questa sessione di mercato si tiene in Giugno. La data sarà comunicata dall'Amministrazione non appena saranno definiti i passaggi nelle varie leghe e sarà stato effettuato lo svincolo di tutte le rose in questione. E' riservata **solo ai Club che fanno ingresso nella Lega**, provenienti da Leghe di categoria superiore (retrocessi) e/o Leghe di categoria inferiore (promossi). Le sessioni saranno due: la prima a busta chiusa che riguarderà i portieri (un solo portiere per club), la seconda ad asta ebay (riguardante tutti i calciatori di movimento svincolati nella Lega con modalità random senza ordine di ruolo).

• **SECONDA SESSIONE: Mercato estivo pre-campionato (SECONDO ANNO e seguenti)**

All'uscita del listone verranno svincolati tutti quei calciatori non più presenti nelle rose del Campionato di serie A, ciascun partecipante conserverà il diritto alla **PRELAZIONE** (per esercitare la

Prelazione è necessario disporre sia degli slot che del budget necessario) qualora uno o più di uno di questi calciatori tornassero nel massimo campionato **entro la chiusura del Mercato di serie A**. Sarà incarico del Concorrente rivolgersi al Responsabile per vedersi riassegnare il calciatore su cui esercita la Prelazione, che verrà ritenuta nulla qualora non si posseggano slot e crediti necessari per esercitarla o quando il calciatore in oggetto venisse assegnato tramite regolare asta ad altro partecipante. Questa sessione si tiene in Agosto, prima della partenza del Campionato di Serie A e dopo gli aggiornamenti del Listone di fantacalcio.it.

Inizialmente verrà dedicata una sessione di buste chiuse per l'acquisto dei blocchi portieri alla quale parteciperanno ovviamente solo i club che non hanno un blocco portieri di proprietà (NEL CASO DI RIACQUISTO DEL BLOCCO APPENA SVINCOLATO IL VALORE D'ACQUISTO SARA' EQUIVALENTE ALLO SVINCOLO APPENA RICEVUTO).

Alla seconda fase delle aste partecipano tutti i Club iscritti alla Lega. Possono essere astati tutti i calciatori svincolati (esclusi i portieri), con modalità random senza ordine di ruolo.

LE ROSE AL TERMINE DELLE ASTE DOVRANNO TASSATIVAMENTE RISPETTARE I PARAMETRI NUMERICI DEFINITIVI RIPORTATI NELLA SEZIONE APPOSITA "LA ROSA". (potranno essere conservati i diritti sui cartellini di calciatori ceduti in prestito ad altri Concorrenti su "La Rosa Manageriale" in drive).

- **TERZA SESSIONE: Mercato di riparazione pausa Nazionali**

Prima di questa sessione è fissata la scadenza per esercitare la Prelazione. Il Concorrente che volesse usufruire di tale privilegio dovrà comunicarlo al responsabile ENTRO L'APERTURA DELLA SESSIONE (verrà fornita una data precisa) E DOVRA' ESSERSI PREOCCUPATO DI CONSERVARE SLOT LIBERI E CREDITI NECESSARI NELLE PRECEDENTI SESSIONI. I calciatori tornati in A NON INTERROMPONO IL CONTEGGIO DEGLI ANNI DI CONTRATTO. Durante il primo giorno della sessione sarà cura di ciascun partecipante svincolare il numero di calciatori desiderato, alla quotazione stabilita (vedi Svincolo calciatori). Questa sessione di mercato è prevista solo se il reale calciomercato chiude dopo l'inizio del Campionato. Questa sessione si tiene generalmente nella prima sosta Nazionali di Settembre. Partecipano tutti i Club iscritti alla Lega. Successivamente a una giornata di svincoli al 50% possono essere astati tutti i calciatori svincolati, con modalità random senza ordine di ruolo. La tipologia delle tornate sarà identica per durata e orario a quella adottata dalla Lega in questione, nelle precedenti sessioni.

- **QUARTA SESSIONE: Mercato di riparazione invernale**

Questa sessione si svolge nei giorni successivi alla chiusura del reale calciomercato invernale, solitamente a fine Gennaio/inizio Febbraio. Partecipano tutti i Club iscritti alla Lega. Successivamente ad una giornata di svincoli al 50% (con istruzioni che verranno fornite di volta in volta) possono essere astati tutti i calciatori svincolati, con modalità random senza ordine di ruolo.

NOTA BENE: Per quanto riguarda i Club neo-iscritti al Progetto, la prima e seconda sessione di mercato si incorporano in una unica iniziale CHE PREVEDE ROSE DI MINIMO 22 E MASSIMO 30 CALCIATORI (3 portieri più min 19/max 27 calciatori di movimento ed i minimi impostati da fantacalcio.it 5 difensori, 5 centrocampisti e 3 attaccanti).

Se al termine di questa sessione un Club si dovesse trovare con meno di 22 giocatori o se la rosa non dovesse rispettare i minimi imposti da Fantaleghe (5 DIF- 5 CC - 3 ATT) l'Amministrazione aggiungerà X Giocatori Asteriscati al costo di 20 Milioni ciascuno per sanare la situazione (multe raddoppiate in caso di successivo nuovo intervento).

5- CONTRATTI

Tutti i giocatori acquistati durante le aste (Agosto, Settembre, Febbraio) avranno un contratto della durata di 5 anni.

Ogni anno all'uscita del listone di Fantaleghe tutti i calciatori presenti nelle rose vedranno la durata del loro contratto diminuire di 1 anno (indipendentemente se il giocatore è stato acquistato ad Agosto, Settembre o Febbraio) ed il loro valore aggiornato in base alla valutazione/svalutazione che subirà (specifiche più avanti).

Il valore di un giocatore sarà quello pagato in asta e questo valore, così come la durata del contratto (verificabile a Drive), sarà ereditato dalla squadra che dovesse acquisirne il cartellino durante una delle sessioni scambio (vedi paragrafo scambi), quindi se la squadra X cede un giocatore che ha un valore di 50 ed ha ancora 3 anni di contratto la squadra Y che lo preleva si troverà quel giocatore che vale 50 ed il suo contratto scadrà dopo 3 anni, gli anni di contratto ripartono da 5 solo se un giocatore viene svincolato e successivamente riacquistato dalla lista svincolati in uno dei mercati (Agosto, Settembre, Febbraio).

Attenzione: la svalutazione non verrà applicata per l'anno in corso ai calciatori acquistati nelle preaste di Giugno.

NOVITA' FFM 2022/23 STIPENDI CALCIATORI

Al termine del mercato di riparazione di Febbraio (per la stagione 2022/23 si prevedono variazioni legate alla Coppa del Mondo Qatar 2022) ovvero una volta che le ROSE SARANNO DEFINITIVE PER LA STAGIONE IN CORSO, ogni Club del progetto vedrà applicarsi una tassazione del 20% sul valore dei cartellini della propria rosa attuale (stipendi).

SVALUTAZIONE DEL CARTELLINO

Al termine di ogni stagione, il giorno dell'uscita del Listone Fantacalcio per la stagione successiva, il contratto di tutti i calciatori si riduce di un anno ed il valore del cartellino di tutti i calciatori si riduce del 20% del costo d'acquisto iniziale, arrotondando sempre per difetto.

Valore del cartellino dei calciatori:

- Secondo anno: 80% del costo d'acquisto iniziale
- Terzo anno: 60% del costo d'acquisto iniziale
- Quarto anno: 40% del costo d'acquisto iniziale
- Quinto anno: 20% del costo d'acquisto iniziale
- Scadenza: svincolo obbligatorio a parametro zero.

Esempio: il Club X compra Sirigu per 30 fantamilioni. Indipendentemente se lo abbia acquistato in estate, durante l'asta di riparazione invernale o in uno scambio durante la stagione, qualora il Club X decida di svincolarlo al termine del Campionato dello stesso anno, nella prima giornata della sessione di mercato estiva, il Club X recupererebbe in ogni caso solo l'80% del costo d'acquisto iniziale, pari a 24 fantamilioni. Questo perchè la sessione di mercato estiva viene aperta dopo l'uscita del Listone Fantacalcio, quindi dopo la svalutazione del cartellino dei calciatori.

Al termine del Campionato del quinto anno il calciatore andrà in scadenza di contratto, pertanto verrà perso a parametro zero senza recuperare fantamilioni. L'ultima possibilità di recuperare fantamilioni dallo svincolo di un calciatore vicino alla scadenza sarà PRIMA del Mercato di riparazione invernale (in quel caso verrà recuperato il 50% del valore del cartellino in quel momento)

I contratti **non** potranno essere rinnovati in alcun modo.

La svalutazione del cartellino di un calciatore si applica solo se il suo valore attuale supera il valore attribuitogli dal Listone Fantacalcio (al momento della sua uscita in estate). Se il valore del cartellino di un calciatore è inferiore al valore attribuitogli dal Listone Fantacalcio, il valore del cartellino invece di deprezzarsi aumenterà fino ad eguagliare quello del Listone Fantacalcio.

Esempio: un Club X compra un giovane calciatore ad 1 fantamilione e in estate il Listone Fantacalcio per la stagione successiva quota il calciatore 4; il nuovo valore del cartellino di tale calciatore sarà 4. Se al terzo anno il valore sul Listone Fantacalcio salirà ancora, in automatico salirà anche il valore del suo cartellino, invece che svalutarsi.

6- SVINCOLO CALCIATORI

Prima di ogni sessione di **ASTA CALCIOMERCATO**, sarà prevista la possibilità di svincolare a proprio piacimento uno o più calciatori.

L'amministrazione comunicherà con anticipo date, orari e modalità di svincolo, postando un comunicato nel gruppo whatsapp comunicazione&scambi di ogni nazione.

Verrà stabilito un giorno dedicato solo agli svincoli.

SESSIONE SVINCOLI GIUGNO

NOVITA' FFM 2023/24

A partire dal termine della stagione 2022/23 verrà applicata un'importante quanto necessaria variazione al criterio di conservazione rose in seguito a promozioni/retrocessioni.

I club promossi alla categoria superiore svincoleranno tutti i calciatori in rosa, ottenendo il 100% del valore dei cartellini della stessa alle condizioni conosciute.

I club retrocessi nella categoria inferiore svincoleranno tutti i calciatori in rosa, ottenendo il 100% del valore dei cartellini della stessa alle condizioni conosciute.

Tutti i Club coinvolti nel cambio di categoria conserveranno budget e livelli stadio e parteciperanno alla preasta della categoria entrante senza prelazione alcuna sui calciatori disponibili.

SESSIONE SVINCOLI AGOSTO

Durante le sessioni di AGOSTO tutti i calciatori svincolati renderanno alle casse del club il 100% del valore che in quel momento avrà il cartellino.

SESSIONE SVINCOLI SETTEMBRE/FEBBRAIO

Durante le sessioni di SETTEMBRE e FEBBRAIO tutti i calciatori svincolati renderanno alle casse del club il 50% del valore che il quel momento avrà il cartellino.

7- MERCATO SCAMBI

Il mercato scambi seguirà il seguente programma:

SECONDO ANNO e SEGUENTI: Nel periodo estivo saranno permessi scambi (le date verranno indicate dall'organizzazione non appena possibile).

successivamente

Da Ottobre a Gennaio compresi, ci sarà una finestra di Mercato Scambi tra i Club (compravendite, scambi e prestiti come da tabella seguente), l'ultima sessione avverrà dopo la 19' giornata di Serie A, nella prima settimana disponibile organizzativamente in base al Calendario di Serie A.

Per la stagione 2022/23 si prevedono possibili variazioni sulla calendarizzazione legate allo svolgimento della Coppa del Mondo Qatar 2022.

Data e durata di tali finestre ed eventuali modalità particolari verranno anticipatamente comunicate dai Responsabili.

Al fine di rendere ufficiale uno scambio tra 2 Club, è necessario soddisfare 2 condizioni:

- **Accredito dei Gettoni Scambio:** all'Amministrazione dovrà pervenire il numero di Gettoni Scambio necessario a seconda dell'operazione, potranno essere divise equamente tra i Club, o uno solo potrà farsi carico del totale.
Con ciascun Gettone Scambio, si potranno scambiare al massimo **due calciatori per parte**, per ogni calciatore oltre i due occorrerà pagare un Gettone aggiuntivo.
Il limite massimo di calciatori coinvolti in uno scambio è sei (tre per parte) per un totale di quattro gettoni scambio spesi.

ESEMPIO:

Squadra X acquista Pluto e Paperino e cede Topolino e Minnie a Squadra Y

TOTALE: 2 GETTONI

Squadra X acquista Pluto, Gargamella e Paperino e cede Topolino e Minnie a Squadra Y

TOTALE: 3 GETTONI

Squadra X acquista Pluto, Gargamella e Paperino e cede Qui, Quo e Qua a Squadra Y

TOTALE: 4 GETTONI

N.B.: il blocco portieri varrà come 1 solo calciatore.

- I club che chiudono una trattativa in privato dovranno rivolgersi al proprio Responsabile, solo dopo che lo scambio sarà pubblicato sul gruppo Whatsapp "SCAMBI" si potrà effettuare lo scambio in app LEGA NAZIONALE FFM e modificare la propria rosa tramite mercato ordinario su COMPETIZIONI FFM.

Per ciascuno scambio al Responsabile dovrà pervenire un testo contenente i dettagli dell'operazione (vedi sotto) e lo screenshot dell'avvenuta accettazione di controparte. Tale comunicazione sarà vincolante.

La validità di uno scambio prescinde inizialmente dal modo in cui viene compilato e inviato al responsabile. La formula esatta da seguire è la seguente :

“Club A acquista Tizio / Caio / Sempronio a titolo definitivo/in prestito secco/in prestito con diritto di riscatto/in prestito con obbligo di riscatto.

Club B acquista Tizio / Caio / Sempronio a titolo definitivo/in prestito secco/in prestito con diritto di riscatto/in prestito con obbligo di riscatto.

Club A paga X fantamilioni (subito e/o a fine anno)

Club B paga X fantamilioni (subito e/o a fine anno)

Clausole e Bonus eventuali.

Pagamento Gettoni a carico di clubA/clubB/50%.

Un calciatore scambiato mantiene il suo valore di cartellino anche nel suo nuovo Club. Esempio: il Club X scambia Immobile (100) con Lukaku (120) del Club Y; dopo aver pagato le 2 Fiches Scambi ed aver pubblicato lo scambio sul Gruppo Scambi Whatsapp, il Club X avrà Lukaku (120) ed il Club Y avrà Immobile (100).

Ogni Concorrente sarà responsabile della correttezza dei propri scambi in APP, sia nei giocatori coinvolti, sia nel rispetto delle procedure.

Eventuali formazioni schierate non corrispondenti alla rosa ufficiale del vostro club comporteranno penalizzazioni in classifica ed eventuali sconfitte a tavolino.

In caso di autodenuncia sarà concesso lo schieramento della formazione SENZA I CALCIATORI INTERESSATI DALLO SCAMBIO per il turno successivo per poi provvedere alla regolarizzazione

In caso di ricorso dell'avversario, invece, verrà comminata la sconfitta a tavolino.

L'organizzazione si riserva di sanzionare con penalizzazioni in classifica e penalità fino all'espulsione dal progetto comportamenti scorretti e valutare separatamente situazioni particolari ritenute possibilmente lesive dell'integrità del progetto.

Al termine dell'ultima sessione, il Mercato Scambi chiuderà ufficialmente fino al termine della stagione.

Non verranno in alcun caso accettate trattative o clausole che non coincidano con lo scadenziario FFM (ad esempio permanenza in A di eventuale calciatore oltre il 1° Giugno anno successivo), né vincolate ad eventuali promozioni/retrocessioni FFM (ad esempio rientro di un calciatore qualora un club FFM cambi categoria), né che annullino lo scambio in oggetto o uno precedente.

Il Responsabile di Lega, eventualmente in seguito a segnalazione dei Concorrenti, vigilerà sulla correttezza morale delle trattative ed in casi “sospetti” le porterà all’attenzione della commissione di vigilanza (gruppo Fantafotball Controllo, vedi Paragrafo specifico). Tale commissione ascolterà le ragioni dei Concorrenti che hanno intavolato lo scambio, dopodiché si pronuncerà (anche attraverso una votazione d'urgenza) per l'annullamento o l'approvazione dello scambio in questione.

Si ribadisce che durante tutta la stagione, esclusi i periodi citati nella sezione "La Rosa", tutti i Club dovranno rispettare i parametri numerici della Rosa di calciatori: minimo 22 e massimo 30 calciatori inclusi i portieri.

RIEPILOGO OPERAZIONI CONCESSE PER SESSIONE:

OPERAZIONE	GIUGN O	LUGLI O	AGOST O	OTTOBR E	NOVEMBR E	DICEMBR E	GENNAI O
PRESTITO	X	X	X	X	X	X	no
PRESTITO CON DIRITTO/OBBLIGO	X	X	X	X	no	no	no
PAGAMENTI POST DATATI	X	X	X	X	X	X	no
RIENTRO DAL PRESTITO	no	no	no	no	no	no	X
RECOMPRA	X	X	X	X	no	no	no
ACQUISTO/SCAMBIO	X	X	X	X	X	X	X

PRESTITI:

I prestiti di calciatori tra Club possono essere effettuati solo durante le sessioni di Mercato Scambi. In Fantafutbol Manager sono previste 3 modalità di prestito:

- **Prestito secco:** è possibile effettuare prestiti secchi durante le sessioni di Mercato Scambi non oltre la finestra di Dicembre anche con eventuali conguagli economici.
- **Prestito con diritto di riscatto:** può essere concordato nelle sessioni di Mercato Scambi non oltre la finestra del mese di Ottobre. L'importo del riscatto deve essere stabilito nel momento in cui si ufficializza il prestito. Il Club che detiene il diritto di riscatto deve esercitarlo, se intende farlo, al termine della Stagione corrente di FFM.
- **Prestito con obbligo di riscatto:** può essere concordato nelle sessioni di Mercato Scambi non oltre la finestra del mese di Ottobre. L'importo del riscatto deve essere stabilito nel momento in cui si ufficializza il prestito. Il Club che detiene il diritto di riscatto deve esercitarlo al termine della Stagione corrente di FFM. In tale occasione, qualora il Club obbligato a pagare il riscatto non posseda i fantamilioni necessari, sarà obbligato a svincolare calciatori (a sua scelta) fino a disporre della cifra necessaria al riscatto.

I prestiti hanno durata annuale, fino al termine del campionato. Al termine del prestito, il calciatore tornerà nel Club d'origine.

Il Club che riceve il calciatore in prestito non può a sua volta girare in prestito né cedere tale calciatore ad un terzo Club, né svincolarlo, in quanto non ne detiene il cartellino.

In caso di prestiti in cui non sia previsto un riscatto, durante la stagione il Club proprietario del cartellino potrà trattare con altri Club la cessione dello stesso calciatore; tuttavia, l'effettivo trasferimento del calciatore presso il nuovo Club avverrà solo al termine del prestito.

Un calciatore in prestito che diventa asteriscato, può tornare alla proprietà prima dell'asta di febbraio, solo con un accordo esistente definito in fase di trattativa, con le modalità comunicate dai responsabili.

PAGAMENTI POST DATATI:

Ciascun partecipante potrà disporre di un FIDO annuale pari a 120 milioni per operazioni dirette e 80 milioni legati alle clausole.

La situazione debitoria dovrà essere saldata a fine stagione.

Sarà responsabilità di ciascun partecipante verificare la disponibilità del proprio fido e del proprio budget bonus, prima di impegnare somme in operazioni verso terzi.

Nel caso in cui si sforasse la cifra prevista verrà applicata la penalizzazione di 2 punti per ogni 10 milioni di scoperto, al termine della stagione, inoltre, l'insolvente sarà costretto a svincolare un numero di calciatori tale da coprire il debito mancante maturato.

Le clausole dovranno prevedere un tetto massimo per poter rientrare nel budget previsto (80).

Esempio:

Squadra A pagherà 3 milioni per ogni rete di Joao Pedro **NO**;

Squadra A pagherà 3 milioni per ogni rete di Joao Pedro fino a un massimo di 30 milioni **SI**.

Verranno autorizzati pagamenti post datati non oltre la sessione scambi di Dicembre.

RIENTRI:

Un Prestito (esclusi i casi con obbligo di riscatto) può essere annullato.

Una volta raggiunto l'accordo in merito il Club che riceve il calciatore in prestito può restituire il calciatore al Club d'origine solo durante la sessione di Mercato Scambi di Gennaio e solo se il Club d'origine presenta slot liberi. Questa operazione avrà lo stesso costo di un'operazione ex novo.

RECOMPRA:

La clausola di Recompra è applicabile solo su trasferimenti definitivi ed esercitabile solo a fine stagione, una volta stabilito che i due club coinvolti confermino la categoria di appartenenza.

Il valore minimo di Recompra è equivalente al doppio del valore del cartellino (o dei cartellini nel caso di scambio multiplo) del calciatore ottenuto in cambio o al doppio della cifra ricevuta da un pagamento.

Nel caso di scambi multipli dove si vorrà stabilire la recompra su un solo calciatore, verrà calcolato il valore medio di un singolo calciatore, stabilendone un valore minimo pari almeno al doppio del cartellino del calciatore su cui sarà applicata la recompra.

ACQUISTI e CESSIONI DEFINITIVI:

Queste operazioni saranno concesse

- con pagamento immediato in tutte le sessioni di mercato previste;
- con pagamenti post datati non oltre la sessione scambi di Dicembre.

NOTA BENE: a fine stagione, tutti i Club sono tenuti a rispettare e/o saldare tutti gli accordi presi per prestiti, acquisti e cessioni ed a onorare le clausole pendenti, a prescindere dalla posizione finale di classifica di ciascun Club. Lo svincolo delle rose propedeutico al cambio Lega avverrà sempre e solo dopo aver risolto le pendenze presenti in accordi stipulati nel corso del campionato.

8- FINANZE

Una parte fondamentale del gioco sono le Finanze. Ogni Club dovrà gestire le proprie finanze in fantamilioni, con entrate ed uscite che andranno a formare un bilancio annuale. L'app renderà visibile il solo SALDO, ma gli Admin disporranno in qualsiasi momento di un file excel che ne riepiloghi entrate/uscite. E' importante tener conto che il bilancio non si resetta al termine della stagione, bensì risparmiare fantamilioni ora può significare avere più fantamilioni nelle sessioni di mercato e nelle stagioni successive. Allo stesso modo, investire fantamilioni nella costruzione dello stadio, riduce i fantamilioni al momento disponibili ma può permettere di ottenere maggiori entrate economiche in futuro.

Entrate: i fantamilioni in entrata sono il frutto di eventuali cessioni di calciatori, svincoli, crediti da riscuotere in relazione a bonus concordati in fase di trattativa, premi derivanti dalle competizioni e gli introiti della gestione Stadio.

Uscite: i fantamilioni in uscita sono dovuti all'acquisto di calciatori, pagamento degli ingaggi, debiti da pagare in relazione a bonus concordati in fase di trattativa, costi di costruzione e di gestione Stadio e multe per infrazioni nel corso del campionato.

Fido: ciascun Club disporrà di un fido totale di 200 milioni, di cui 120 utilizzabili per operazioni dirette e 80 per stipula clauseole.

9- FORMAT

COMPETIZIONI NAZIONALI

LEGHE DI PRIMA CATEGORIA (SERIE A, PREMIER LEAGUE, LIGA SPAGNOLA, LIGUE 1, BUNDESLIGA, ...)

Le Leghe di prima categoria sono Campionati a 20 Club, con un girone di andata e uno di ritorno. La classifica di Campionato sarà delineata dai punti che i Club guadagneranno nel corso della stagione (vittoria +3, pareggio +1, sconfitta 0. Sono previsti punti bonus in caso di vittoria con goleada: vedi capitolo "Calcolo giornata e Bonus"). Il Club che avrà totalizzato più punti al termine della stagione avrà vinto il Campionato. In caso di 2 o più Club a pari punti, saranno considerati in ordine: punti totali squadra, scontri diretti, differenza reti, gol fatti, gol subiti, numero vittorie.

Al termine della stagione, vengono assegnati i premi in euro e i premi in fantamilioni in base alla posizione in classifica raggiunta (Vedi sezioni "Montepremi" e "Premi in fantamilioni").

Al termine della stagione, sono previste 4 retrocessioni:

- gli ultimi 4 Club in classifica saranno automaticamente retrocessi in categoria inferiore.

SUPERCOPPA NAZIONALE (UNICA PER OGNI NAZIONE)

La partita di Supercoppa, in Fantafotball Manager, è trasformata in un torneo ad eliminazione diretta a 4 Club:

- Vincente serie A anno precedente
- Vincente serie B anno precedente
- Vincente serie C anno precedente
- Vincente Coppa di Lega anno precedente (o la finalista perdente in caso di coincidenza con la vincente di una lega)

Gli abbinamenti verranno sorteggiati, con semifinali e finale che si giocheranno su partita secca in campo neutro, ma **CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO PER ENTRAMBI I CLUB.**

Non è prevista la partita per terzo e quarto posto. Si giocherà la prima giornata di campionato successiva alla chiusura del Mercato di riparazione autunnale che si tiene nel mese di settembre.

Vincente 40 mln - Finalista 15 mln

n.b: in tutte le competizioni che metteranno di fronte club di prima categoria con club di seconda e terza categoria verrà applicato un **-3** a queste ultime per compensare la partecipazione ad aste a 16 anziché a 20.

LEGHE DI SECONDA CATEGORIA (SERIE B, CHAMPIONSHIP, LIGA 2 SPAGNOLA, LIGUE 2, BUNDESLIGA 2, ...)

Le Leghe di seconda categoria sono Campionati a 16 Club, con un girone di andata e uno di ritorno da 15 partite ciascuno. Al termine della stagione, vengono assegnati i premi in euro e i premi in fantamilioni in base alla posizione in classifica raggiunta (Vedi sezioni "Montepremi" e "Premi in fantamilioni").

Al termine della stagione, sono previste 4 promozioni nella rispettiva Lega di prima categoria:

I primi 2 Club in classifica saranno promossi direttamente nella rispettiva Lega di prima categoria.

I Club dal 3° all'8° posto in classifica giocheranno i Play-off per aggiudicarsi i restanti 2 posti per la promozione automatica in prima categoria. I play-off si giocheranno con il seguente format:

- Le partite di play-off saranno disputate nelle giornate immediatamente successive alla fine del campionato della Lega di seconda categoria (dalla 31esima partita della reale Serie A, in poi).
 - I Club dal 5° all'8° posto disputeranno le semifinali, con partite di andata e ritorno, con i seguenti incroci: 5° contro 8° , 6° contro 7°. In caso di parità complessiva dopo 180', passeranno il turno i club con migliore classifica nella regular season di Lega di seconda categoria.
 - I Club 3° e 4° classificati accederanno direttamente in finale, con partite di andata e ritorno, contro i Club vincenti delle semifinali: 3° contro vincente 6°-7° , 4° contro vincente 5°-8°. In caso di parità complessiva dopo 180', passeranno il turno i club con migliore classifica nella regular season di Lega di seconda categoria.
 - I Club vincitori delle finali dei play-off saranno promossi nella rispettiva Lega di prima categoria.
- Al termine della stagione, sono previste 4 retrocessioni:

- I Club classificati al 16°, 15° e 14° posto in classifica saranno automaticamente retrocessi in categoria inferiore. I Club al 13° e 12° posto giocheranno i Play-out, con doppia sfida andata/ritorno. Il perdente dei Play-out verrà retrocesso in categoria inferiore. In caso di parità complessiva dopo 180', sarà salvo il Club 12° in classifica di Lega di seconda categoria.

LEGHE DI TERZA CATEGORIA (SERIE C, LEAGUE ONE, LIGA 3 SPAGNOLA, LIGUE NATIONAL, BUNDESLIGA 3, ...)

Le Leghe di terza categoria sono Campionati a 16 Club, con un girone di andata e uno di ritorno da 15 partite ciascuno. Al termine della stagione, vengono assegnati i premi in euro e i premi in fantamilioni in base alla posizione in classifica raggiunta (Vedi sezioni "Montepremi" e "Premi in fantamilioni").

Al termine della stagione, sono previste 4 promozioni nella rispettiva Lega di seconda categoria: I primi 2 Club in classifica saranno promossi direttamente nella rispettiva Lega di seconda categoria. I Club dal 3° all'8° posto in classifica giocheranno i Play-off per aggiudicarsi i restanti 2 posti per la promozione automatica in seconda categoria. I play-off si giocheranno con il seguente format:

- Le partite di play-off saranno disputate nelle giornate immediatamente successive alla fine del campionato della Lega di seconda categoria (dalla 31esima partita della reale Serie A, in poi).
- I Club dal 5° all'8° posto disputeranno le semifinali, con partite di andata e ritorno, con i seguenti incroci:
5° contro 8° , 6° contro 7°. In caso di parità complessiva dopo 180', passeranno il turno i club con migliore classifica nella regular season di Lega di seconda categoria.
- I Club 3° e 4° classificati accederanno direttamente in finale, con partite di andata e ritorno, contro i Club vincenti delle semifinali: 3° contro vincente 6°-7° , 4° contro vincente 5°-8°. In caso di parità complessiva dopo 180', passeranno il turno i club con migliore classifica nella regular season di Lega di seconda categoria.
- I Club vincitori delle finali dei play-off saranno promossi nella rispettiva Lega di seconda categoria.

SOLTANTO PER LE NAZIONI IN CUI E' GIA' PRESENTE LA QUARTA CATEGORIA DA UN ANNO ALMENO:

Al termine della stagione, sono previste 4 retrocessioni, :

- I Club classificati al 16°, 15°, 14° in classifica saranno direttamente retrocessi e prenderanno parte l'anno successivo alla serie D.
- 12° e 13° si giocheranno il play-out su due turni con salvezza che si aggiudicherà prima con la somma gol e poi somma totale punteggio. . In caso di parità complessiva dopo 180', sarà salvo il Club 12° in classifica.

LEGHE DI QUARTA CATEGORIA (SERIE D...)

Le Leghe di quarta categoria (Serie D) sono formate da due gironi di 16 squadre. Si affronteranno in un girone all'italiana di 30 partite.

Le prime due classificate di ciascun girone verranno promosse nella Lega di Terza Divisione corrispondente.

-14°, 15° e 16° classificate saranno retrocesse direttamente in prequalifica, mentre 12° e 13° classificate si giocheranno la permanenza in D attraverso uno scontro diretto su due match, andata e ritorno (in caso di parità manterrà la categoria il club con la migliore classifica nella regular season).

La serie D si creerà solo ed esclusivamente attraverso i risultati delle prequalifiche.

La serie D non avrà continuità di rosa negli anni.

Non saranno previste tutte le categorie di prestiti presenti nelle altre categorie, ma soltanto le cessioni definitive.

I club di Serie D parteciperanno al campionato e alla Coppa di Lega Nazionale.

I club che retrocedono dalla D, saranno ufficialmente iscritti (se di loro gradimento) alla prequalifica dell'anno successivo.

Al termine della regular season, i due club che si classificheranno al primo posto si giocheranno attraverso uno scontro andata e ritorno il TITOLO FINALE che darà anche l'opportunità di scegliere la STRUTTURA CON BUDGET PIU' ALTO tra i club retrocedenti dalla C per poter accedere nelle leghe manageriali.

Il perdente della finale per il titolo prenderà IL SECONDO BUDGET, mentre i due club che al termine della stagione si sono classificati al secondo posto nei rispettivi gironi, prenderanno, in ordine SOMMA TOTALE PUNTEGGIO ottenuto nel campionato di riferimento, la struttura del TERZO E QUARTO BUDGET.

A tutela di eventuali budget insufficienti lasciati dai club retrocessi verrà applicata una formula assicurativa proporzionale ai budget presenti in lega
esempio:

valore rosa primo 2000 valore rosa 12esimo 800 differenza 1200

1200:12 livelli = 100 mln a livello

13esimo dovrebbe avere 800-100= 700

14esimo 800-200= 600

15esimo 800-300= 500

16esimo 800-400= 400

Qualora i valori dei budget rilevati fossero inferiori l'assicurazione permetterà di raggiungere i minimi tabellari a seconda della posizione in classifica.

Il club prelevato sarà rinnovabile dal punto di vista del titolo societario ma avrà tutti i componenti lasciati dal predecessore (Livello Stadio, Crediti).

I neo promossi dalla serie D in serie C dovranno fare la preasta con i retrocessi dalla B come previsto dal meccanismo retrocessioni/promozioni FFM.

PREQUALIFICHE SERIE D

Ogni anno si ripeteranno anche le prequalifiche con il seguente format :

TRE gironi da 16 club per un totale di 48 club.

Girone unico da 15 partite. I primi due di ogni girone saranno promosse direttamente. Terze e quarte (6 club) saranno sorteggiate in due gironi da 3 squadre e giocheranno 3 turni (2 partite + 1 riposo) in campo neutro. Le prime due di ciascun playoff, saliranno in D (a pari punti, somma totale punteggio prima del playoff e poi della classifica generale; Eventuale continua parità sarà risolta con gol segnati, inclusi playoff, ed eventuale sorteggio).

Fino al decimo posto , si potrà conservare la presenza nella nazione. Dall'11esimo al 16esimo , saranno obbligati al cambio nazione almeno per un anno , prima di reinscrivere nella lista di prenotazione.

I criteri di assegnazione posto saranno i seguenti :

- 8 retrocessi dalla D ufficiale (4 per girone)
- 4 perdenti playoff dell'anno precedente
- 18 salvi dalla prequalifica precedente (5-6-7-8-9-10 x 3)
- 18 neo entranti contattati in ordine di iscrizione dalla lista prenotati.

Solo per la creazione della serie D ufficiale in ogni nazione , si adotterà una tipologia diversa di prequalifica , a seconda del numero di iscritti.

COPPA DI LEGA (UNICA PER NAZIONE)

Valida per tutte le Nazioni dove NON è presente la Serie D

FASE ELIMINATORIA

Partecipano i club di A\B\C che l'anno precedente si sono classificati dal 5° posto in giù. Per le leghe al primo anno farà fede la classifica alla DECIMA giornata di campionato. Per un totale di 40 club che saranno sorteggiati in 8 gruppi da 5 club con le seguenti fasce di sorteggio:

fascia 1 : 5° 6° 7° 8° di serie A – 5° 6° di serie B e C

fascia 2 : 9° 10° 11° 12° di serie A – 7° 8° di serie B e C

fascia 3 : 13° 14° 15° 16° di serie A – 9° 10° di serie B e C

fascia 4 : 17° 18° di serie A – 11° 12° 13° di serie B e C

fascia 5 : 19° 20° di serie A – 14° 15° 16° di serie B e C

Si giocheranno 8 turni (4 and + 4 rit).

Le date saranno stabilite in base al calendario di Serie A e comunicate tempestivamente.

Si qualificheranno per i sedicesimi di finale le prime 2 classificate di ogni girone più le 4 migliori terze. Per determinare le migliori terze classificate faranno fede i punti conquistati nelle 8 partite del girone, in caso di parità si guarderà la somma punti TOTALE.

Alle eliminate , 15 fantamilioni.

FASE FINALE

Si creerà un tabellone stile tennis dove i primi club ad essere inseriti saranno quelli NON presenti ancora nella competizione. Ovviamente questi potranno incontrarsi solo a partire dagli ottavi di finale. Si sorteggeranno scontri diretti con le seguenti fasce:

fascia 1 : 1°- 4° di serie A\B\C anno precedente + le 4 squadre con il miglior punteggio nei gironi
Eliminatori

fascia 2 : Tutte le restanti squadre uscite dai gironi eliminatori Andata e ritorno fino alla finale secca.

Eliminate Sedicesimi 20 fantamilioni

Eliminate Ottavi 30 fantamilioni

Eliminate Quarti 45 fantamilioni

Eliminate Semifinali 60 fantamilioni

Finalista 80 fantamilioni

Vincente trofeo 110 fantamilioni

COPPA DI LEGA (UNICA PER NAZIONE)

Valida per Nazioni dove è presente la Serie D

FASE PRELIMINARE

Partecipano a questa fase i club di Serie D che verranno divisi in 8 gironi da 4 squadre e si affronteranno in gare di sola andata.

Accederanno alla Fase eliminatória le vincenti degli 8 gironi.

FASE ELIMINATORIA

Partecipano i club di A che l'anno precedente si sono classificati dal 9° posto in giù, i club di B e C che si sono classificati dal 7° posto in giù e le 8 squadre di D che arriveranno dalla Fase preliminare. Per un totale di 40 club che saranno sorteggiati in 8 gruppi da 5 club con le seguenti fasce di sorteggio:

fascia 1 : 9° 10° 11° 12° di serie A - 7° 8° di serie B e C

fascia 2 : 13° 14° 15° 16° di serie A - 9° 10° di serie B e C

fascia 3 : 17° 18° di serie A - 11° 12° 13° di serie B - 11° 12° 13° di serie C

fascia 4 : 19° 20° di serie A - 14° 15° 16° di serie B - 14° 15° 16° di serie C

fascia 5 : 8 squadre di D

Si giocheranno 8 turni (4 and + 4 rit).

Le date saranno stabilite in base al calendario di Serie A e comunicate tempestivamente. Si qualificheranno per i sedicesimi di finale le prime classificate di ogni girone più le 4 migliori seconde. Per determinare le migliori seconde classificate faranno fede i punti conquistati nelle 8 partite del girone, in caso di parità si guarderà la somma punti TOTALE. Alle eliminate, 15 fantamilioni.

FASE FINALE

Si creerà un tabellone stile tennis dove i primi club ad essere inseriti saranno quelli NON presenti ancora nella competizione. Ovviamente questi potranno incontrarsi solo a partire dagli ottavi di finale. Si sorteggeranno scontri diretti con le seguenti fasce:

fascia 1 : 1°- 8° di serie A + 1-4 di B e C anno precedente

fascia 2 : 5°-6° di B e C anno precedente + 12 qualificate fase Eliminatoria Andata e ritorno fino alla finale secca.

Eliminate Sedicesimi 20 Milioni

Eliminate Ottavi 30 Milioni

Eliminate Quarti 45 Milioni

Eliminate Semifinali 60 Milioni

Finalista 80 Milioni

Vincente trofeo 110 Milioni

COMPETIZIONI EUROPEE

L'ABBINAMENTO DELLE GIORNATE DI CAMPIONATO CON LE GIORNATE DELLE COPPE EUROPEE VERRA' COMUNICATO IN SEGUITO ALL'USCITA DEI CALENDARI UFFICIALI DI SERIE A.

CHAMPIONS LEAGUE (club di Prima Divisione)

Prima fase:

Accedono a questa fase i club classificatisi tra la 9° e la 16° posizione nella stagione precedente e i quattro promossi dalla Lega di Seconda Divisione per un totale di 168.

Verranno creati 28 gironi da 6 squadre che si affronteranno in gare di andata e ritorno. Accederanno alla Seconda fase le 28 vincenti dei gironi e le 16 migliori seconde (criteri di ammissione nell'ordine: punti in classifica, somma punti, gol fatti, differenza reti) per un totale di 44 club qualificati.

Alle squadre eliminate verranno assegnati 20 milioni

Seconda fase:

Accedono a questa fase i club classificatisi tra la 3° e la 8° posizione nella stagione precedente e le 44 qualificate dalla Prima fase per un totale di 128.

Verranno creati 16 gironi da 8 squadre che si affronteranno in gare di sola andata CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO.

Accederanno alla Fase finale le 16 vincenti dei gironi, le 16 seconde e le 6 migliori terze classificate (criteri di ammissione nell'ordine: punti in classifica, somma punti, gol fatti, differenza reti) per un totale di 38 club qualificati.

Alle squadre eliminate verranno assegnati 30 milioni.

Fase Finale:

Accedono a questa fase i club classificatisi in 1° e 2° posizione nella stagione precedente e le 38 qualificate dalla Seconda fase per un totale di 64.

Verrà composto un tabellone tennis con gare di andata e ritorno fino alla finale secca (CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO).

Eliminate trentaduesimi 40 milioni

Eliminate sedicesimi 50 milioni

Eliminate ottavi 75 milioni

Eliminate quarti 90 milioni

Eliminate Semifinali 110 milioni

Finalista 125 milioni

Vincente CAMPIONE CHAMPIONS LEAGUE 150 milioni.

EUROPA LEAGUE (club di Seconda Divisione)

Prima fase:

Accedono a questa fase i club classificatisi tra la 7° e la 12° posizione nella stagione precedente e i quattro promossi dalla Lega di Terza Divisione per un totale di 140.

Verranno creati 14 gironi da 10 squadre che si affronteranno in gare di sola andata CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO.

Accederanno alla Seconda fase le prime tre classificate di ciascun girone (criteri di ammissione nell'ordine: punti in classifica, somma punti, gol fatti, differenza reti) per un totale di 42 club qualificati.

Alle squadre eliminate verranno assegnati 15 milioni.

Seconda fase:

Accedono a questa fase i club classificatisi tra la 5° e la 6° posizione nella stagione precedente, la 20° classificata in Prima Divisione nella stagione precedente e le 42 qualificate dalla Prima fase per un totale di 84.

Verranno creati 14 gironi da 6 squadre che si affronteranno in gare di sola andata CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO.

Accederanno alla Fase finale le 14 vincenti dei gironi e le 8 migliori seconde classificate (criteri di ammissione nell'ordine: punti in classifica, somma punti, gol fatti, differenza reti) per un totale di 22 club qualificati.

Alle squadre eliminate verranno assegnati 20 milioni.

Fase finale:

Accedono a questa fase i club classificatisi in 17°, 18° e 19° posizione in Prima Divisione nella stagione precedente e le 22 qualificate dalla Seconda fase per un totale di 64.

Verrà composto un tabellone tennis con gare di andata e ritorno fino alla finale secca (CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO).

Eliminate trentaduesimi 30 milioni

Eliminate sedicesimi 35 milioni

Eliminate ottavi 40 milioni

Eliminate quarti 50 milioni

Eliminate Semifinali 75 milioni
Perdente Finale 90 milioni
Vincente CAMPIONE EUROPA LEAGUE 120 milioni.

CONFERENCE LEAGUE (club di Terza Divisione)

Prima fase:

Accedono a questa fase i club classificatisi tra la 7° e la 16° posizione nella stagione precedente o dal 7° e la 12° posizione nella stagione precedente e i quattro promossi dalla Lega di Quarta Divisione (se presente) per un totale di 140.

Verranno creati 14 gironi da 10 squadre che si affronteranno in gare di sola andata CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO.

Accederanno alla Seconda fase le prime tre classificate di ciascun girone (criteri di ammissione nell'ordine: punti in classifica, somma punti, gol fatti, differenza reti) per un totale di 42 club qualificati. Alle squadre eliminate verranno assegnati 10 milioni.

Seconda fase:

Accedono a questa fase i club classificatisi tra la 5° e la 6° posizione nella stagione precedente, la 16° classificata in Seconda Divisione nella stagione precedente e le 42 qualificate dalla Prima fase per un totale di 84.

Verranno creati 14 gironi da 6 squadre che si affronteranno in gare di sola andata CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO.

Accederanno alla Fase finale le 14 vincenti dei gironi e le 8 migliori seconde classificate (criteri di ammissione nell'ordine: punti in classifica, somma punti, gol fatti, differenza reti) per un totale di 22 club qualificati.

Alle squadre eliminate verranno assegnati 20 milioni.

Fase finale:

Accedono a questa fase i club classificatisi in 13°, 14° e 15° posizione in Seconda Divisione nella stagione precedente e le 22 qualificate dalla Seconda fase per un totale di 64.

Verrà composto un tabellone tennis con gare di andata e ritorno fino alla finale secca (CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO).

Eliminate trentaduesimi 25 milioni

Eliminate sedicesimi 35 milioni

Eliminate ottavi 40 milioni

Eliminate quarti 55 milioni

Eliminate Semifinali 70 milioni

Finalista 90 milioni

Vincente CAMPIONE EUROPA LEAGUE 110 milioni.

SUPERCOPPA EUROPEA

Semifinali:

Vincente Champions vs Vincente Conference Cup Vincente Europa League vs Vincente Internacional Cup Andata+Ritorno modello playoff

Finale Secca CON APPLICAZIONE BONUS STADIO:

VINCENTE 40 fantamilioni

FINALISTA 15 fantamilioni

COPPA INTERNACIONAL

Parteciperanno a questo trofeo (con premio in euro, fantamilioni e coppa) TUTTI i club delle leghe FANTAFootball Manager.

Prima fase:

Avremo 728 club divisi, attraverso un sorteggio casuale, in 14 gironi da 52 club.

A partire dal 4° turno di campionato, partiranno 12 turni di campionato in stile F1. In base ai totali, solo i primi 30 classificati di ogni turno prenderanno un punteggio a seconda della posizione:

21-30 10/9/8/7.../1p.

11-20 30/28/26/24...../12 p.

1-10 50/45/43/41/39/37/35/33/32/31 p.

Questi punti saranno assegnati in classifica e di questa, solo le prime 9 posizioni di ogni girone, più le migliori due decime, si qualificano per il tabellone finale stile tennis. Andate e ritorni fino alla finale secca. Il tutto partendo dal 18° turno di campionato fino al 30° turno.

Eliminate classifica generale 15mln

Eliminate sessantaquattresimi 20mln

Eliminate trentaduesimi 28mln

Eliminate sedicesimi 40mln

Eliminate ottavi 55 mln

Eliminate quarti 68 mln

Eliminate semifinali 80mln

Finalista 100mln

Vincente trofeo CAMPIONE INTERNATIONAL CUP 140 mln

NOTA BENE : Sia nella fase preliminare che alle eliminatorie di competizioni che prevedono incontri tra squadre di diverse categorie, i Club di categoria inferiore prenderanno un malus di -3.

RINVII E 6 POLITICI

NEI CAMPIONATI SI ASPETTERANNO I RECUPERI DELLE GARE RINVIATE.

NELLE FASI A GIRONI DELLE COPPE SI ASSEGNERÁ IL SEI POLITICO SOLO SE IL RECUPERO NON AVVENISSE ENTRO IL TERMINE DELLA FASE COINVOLTA.

NELLE FASI A ELIMINAZIONE DIRETTA DELLE COPPE E NEI PLAY OFF/PLAY OUTSI APPLICHERA' IL SEI POLITICO.

10- CALCOLO GIORNATA E BONUS

Il calendario dei Campionati di Fantafootball Manager seguirà il calendario del Campionato reale di Serie A.

Per il calcolo dei punteggi di giornata, in Fantafootball Manager viene utilizzato il sito internet Leghe.fantacalcio.it o l'applicazione Leghe Fantacalcio, utilizzando il Voto statistico ALVIN 482.

I bonus di giornata sono personalizzati al fine di valorizzare tutta la rosa e differenziare le possibili strategie.

Si verrà pertanto a costituire il punteggio totale di giornata per ogni Club, che verrà convertito in Gol messi a segno dal Club, seguendo la tabella di conversione riportata di seguito, nella pagina successiva.

BONUS DI GIORNATA

- Gol portiere (esclusi i rigori) +6
- Gol difensore (esclusi i rigori) +5
- Gol centrocampista (esclusi i rigori) +4
- Gol attaccante (compresi i rigori) +3
- Autogol -3
- Rigore fatto +3
- Rigore sbagliato -3
- Assist in movimento +1
- Assist da fermo +0,5
- Ammonizione -0,5
- Espulsione -1
- Portiere imbattuto +2
- Gol subito -1

MODIFICATORE DIFESA

Il bonus del Modificatore Difesa sarà calcolato ed attribuito solo per i Club che giocano con almeno 4 difensori che portano voto (moduli 541, 532, 451, 442, 433). Ai fini del calcolo del Modificatore Difesa, verrà calcolata la media tra i 3 voti migliori dei difensori più il voto del portiere, senza considerare bonus/malus.

Il bonus attribuito è il seguente:

Media voto inferiore a 6	= +0
6.00 - 6.24	= +2
6.25 - 6.49	= +3
6.50 - 6.74	= +4
6.75 - 6.99	= +5
7.00 o più	= +6

FASCE GOL E PUNTI BONUS IN CLASSIFICA

La fasce gol sono lineari ogni 6 punti fino ai 4 gol (66, 72, 78, 84), successivamente si restringono a 5 punti (89, 94) e a 4 punti (98, 102).

Nei Campionati di Fantafootball Manager, verranno premiati i Club che riusciranno a dare spettacolo facendo goleade. Fino a 3 gol (punteggio di giornata $< 0 = 83,5$), i punti in classifica attribuiti a ciascun Club sono i classici +3 per la vittoria, +1 per il pareggio, 0 per la sconfitta. Dai 4 gol in su (punteggio di giornata $> 0 = 84$), viene attribuito un punto bonus in classifica per ogni gol oltre il terzo, a prescindere dal risultato.

66 : 1 gol

72 : 2 gol

78 : 3 gol

84 : 4 gol + 1 punto bonus in classifica a prescindere dal risultato 89 : 5 gol + 2 punti bonus in classifica a prescindere dal risultato 94 : 6 gol + 3 punti bonus in classifica a prescindere dal risultato 98 : 7 gol + 4 punti bonus in classifica a prescindere dal risultato 102 : 8 gol + 5 punti bonus in classifica a prescindere dal risultato

NOTA BENE: Se un Club totalizza un punteggio di giornata inferiore o uguale a 59,5, gli verrà assegnato un autogoal solo se il Club avversario avrà totalizzato un punteggio uguale o superiore a 60,5.

L'attribuzione dei Punti Bonus in Classifica non considererà eventuali autogol avversari. *Es: Club X vs Club Y.*

Se il Club X totalizza 58 punti ed il Club Y ne totalizza 64, la partita terminerà 0-1; Se il Club X totalizza 58 punti ed il Club Y ne totalizza 59, la partita terminerà 0-0;

Se il Club X totalizza 58 punti ed il Club Y 82, la partita terminerà 0-4. Il Club Y prenderà 3 punti in classifica;

Se il Club X totalizza 58 punti ed il Club Y 86, la partita terminerà 0-5. Il Club Y prenderà 4 punti in classifica;

FORMAZIONE

La formazione di ogni giornata di campionato dovrà essere presentata nell'apposita app fino a **5** minuti prima dell'inizio della giornata.

La formazione deve prevedere 11 calciatori titolari e panchina libera. Gli 11 titolari dovranno essere schierati secondo un modulo valido scelto tra i seguenti: 3-4-3, 3-5-2, 3-6-1, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1.

PANCHINA

La panchina è libera. Si potranno portare in panchina tutti gli elementi non facenti parte dell'undici titolare. Sono previste 5 sostituzioni **RUOLO PER RUOLO**, senza cambio modulo: se non fossero disponibili sostituti per quel ruolo o se fossero necessarie più di 5 sostituzioni, il Club giocherà con uno o più calciatori in meno.

FORMAZIONE NON CONSEGNATA

Ogni Club è tenuto a salvare la formazione per ogni giornata. E' necessario salvare la formazione per tutte le competizioni.

Qualora venissero aggiunte nuove competizioni tra un turno e l'altro sarà cura del partecipante verificare il corretto inserimento per tutte le competizioni.

L'Amministrazione non interverrà in nessun caso dopo la scadenza del tempo previsto.

Nel caso in cui un Club non salvi la formazione per una specifica giornata, o per una specifica competizione il sito Leghe.fantacalcio.it

confermerà l'ultima formazione schierata, ma verrà applicata una sanzione pari ai punti guadagnati nella gara in oggetto (vittoria -3, pareggio -1) ed una multa di 25 fantamilioni per le gare di Campionato o di Coppa relativamente alle fasi a gironi.

Per le gare a eliminazione diretta (fase finale Coppe, Play off e Play out) verrà assegnato punteggio ZERO.

NOTA BENE: In caso di Club recidivo, con Formazione non consegnata in **6 occasioni oppure 3 consecutive**, l'Amministrazione si ritiene in DIRITTO di valutare l'espulsione del Concorrente con sua sostituzione alla guida di quel Club, senza restituzione del compenso versato.

11- STADIO DI PROPRIETA'

In Fantafotball Manager ogni Club potrà costruire ed ampliare il proprio Stadio di proprietà al fine di ottenere bonus di giornata nelle partite casalinghe (simulando così l'incitamento dei tifosi) e introiti in fantamilioni correlati alle prestazioni del Club (simulando la vendita dei biglietti, che saranno tanto maggiori quanto più la squadra andrà bene).

Ogni Club partirà dal livello Stadio ZERO. La costruzione di ogni livello Stadio ha un costo una tantum di 60 fantamilioni per i livelli che vanno dal primo al quarto ed un costo una tantum di 80 fantamilioni per i livelli che vanno dal quinto all'ottavo. Ogni stagione si potranno costruire MAX due livelli Stadio.

La costruzione dello Stadio sarà possibile solo in estate nei mesi che precedono l'asta di Agosto.

Una volta che un Club avrà costruito uno o più livelli Stadio dovrà pagare un costo di mantenimento correlato al livello tenuto nella stagione appena terminata. Questo pagamento avviene alla fine di ogni stagione prima di confermare, ampliare o ridurre lo Stadio.

Il costo di Mantenimento Stadio è il seguente: Livello 1: 15 fantamilioni

Livello 2: 22 fantamilioni

Livello 3: 40 fantamilioni

Livello 4: 70 fantamilioni

Livello 5: 120 fantamilioni

Livello 6: 180 fantamilioni

Livello 7: 300 fantamilioni

Livello 8: 450 fantamilioni

Entro il 30 Luglio ogni club comunicherà il proprio livello stadio per l'anno successivo. Se il livello sarà inferiore a quello dell'anno appena concluso si riterranno per **annullati** i livelli precedentemente costruiti.

Ogni livello Stadio conferirà al Club un Fattore Campo ovvero un bonus di giornata nelle partite casalinghe (simulando così l'incitamento dei tifosi, tanto maggiore quanto più grande è lo Stadio):

Livello 1 = +0.5

Livello 2 = +1

Livello 3 = +1.5

Livello 4 = +2

Livello 5 = +2.5

Livello 6 = +3

Livello 7 = +3.5

Livello 8 = +4

INTROITI STADIO CAMPIONATO

Ogni risultato positivo ottenuto in trasferta, porterà degli incassi maggiori e differenti per livello (simulando la vendita dei biglietti, tanto maggiori quanto più la squadra andrà bene):

Livello 1:	Pareggio 2 fantamilioni	Vittoria 4 fantamilioni
Livello 2:	Pareggio 3 fantamilioni	Vittoria 6 fantamilioni
Livello 3:	Pareggio 5 fantamilioni	Vittoria 10 fantamilioni
Livello 4:	Pareggio 6 fantamilioni	Vittoria 12 fantamilioni
Livello 5:	Pareggio 8 fantamilioni	Vittoria 16 fantamilioni
Livello 6:	Pareggio 9 fantamilioni	Vittoria 18 fantamilioni
Livello 7:	Pareggio 12 fantamilioni	Vittoria 24 fantamilioni
Livello 8:	Pareggio 15 fantamilioni	Vittoria 30 fantamilioni

Inoltre, a fine stagione, ci saranno gli introiti in fantamiloni provenienti da Sponsor, Pay-tv, merchandising ed abbonamenti, calcolati moltiplicando un coefficiente livello per il numero di punti conquistato dal club in campionato.

Coefficienti

Livello 1 = 0.25
Livello 2 = 0.50
Livello 3 = 0.75
Livello 4 = 1.00
Livello 5 = 1.25
Livello 6 = 1.50
Livello 7 = 1.75
Livello 8 = 2.00

INTROITI STADIO E RICAVI COPPE EUROPEE

Gli introiti per le coppe europee seguiranno i seguenti parametri :

Prima e Seconda Fase :

- 1 mln per livello per partita casalinga
- 2mln per partita di Coppa giocata a prescindere dallo stadio

Fase Finale :

Dai 32esimi alla finale gli introiti stadio cambieranno in questo modo :

- Trentaduesimi: 2mln x liv
- Sedicesimi: 3 mln x liv
- Ottavi: 3 mln x liv
- Quarti: 4 mln x liv
- Semifinale: 4 mln x liv
- Finale: 5 mln x liv

I ricavi per la partecipazione alla fase finale delle Coppe saranno equivalenti sempre a 2mln per turno giocato.

12- MONTEPREMI

Al termine della stagione, verranno assegnati i Premi in denaro ai Club che hanno ottenuto posizioni di vertice. Fantafutbol Manager prevede inoltre l'assegnazione di Trofei reali ai vincitori, in modo da rendere immortale il ricordo di questo successo.

Oltre ai premi in denaro, a fine stagione sono previsti Premi in fantamilioni per proseguire nel Fantacalcio Manageriale per gli anni successivi (vedi sezione "Premi in fantamilioni", a seguire).

Per la suddivisione dei Premi in denaro nelle varie competizioni, viene considerato il Montepremi di Lega, ovvero il Montepremi costituito dalle quote d'iscrizione dei Club appartenenti a quella specifica Lega, a cui si somma il 65% del prezzo pagato per i pacchetti fiches scambi dai Club di quella Lega: Montepremi di Lega di prima categoria = 20 quote di iscrizione di prima categoria + 65% del costo pacchetti fiches scambi comprate in stagione da tutti i Club della Lega.

Montepremi di Lega di seconda/terza categoria = 16 quote di iscrizione di seconda/terza categoria + 65% del costo pacchetti fiches scambi comprate in stagione da tutti i Club della Lega.

Tale Montepremi di Lega verrà poi suddiviso nei vari Premi in diverse percentuali: 86% per il singolo Campionato di Lega

10% per la Coppa Nazionale (10% del Montepremi delle 3 categorie nazionali)

2% per la Coppa Europea (2% del Montepremi di tutte le Leghe di una stessa categoria, di nazioni diverse)

2% per l' International Cup (2% del Montepremi di tutte le Leghe)

Tutti i trofei sono offerti dall'amministrazione.

LEGHE DI PRIMA CATEGORIA

Il primo classificato nel Campionato di Lega di prima categoria riceverà il **Trofeo di Lega** con targa personalizzata spedito presso il proprio domicilio.

Le spese di spedizione verranno detratte dal premio in denaro spettante al primo classificato.

Montepremi Campionato di Lega di prima categoria = 86% del Montepremi di Lega di prima categoria

1° classificato: **49%** del Montepremi Campionato di Lega di prima categoria 2° classificato: **25%**

3° classificato: **15%**

4° classificato: **11%**

LEGHE DI SECONDA CATEGORIA

Il primo classificato nel Campionato di Lega di seconda categoria riceverà il **Trofeo di Lega** con targa personalizzata spedito presso il proprio domicilio. Le spese di spedizione verranno detratte dal premio in denaro spettante al primo classificato.

Montepremi Campionato di Lega di seconda categoria = 86% Montepremi di Lega di seconda categoria

1° classificato: **49%** del Montepremi Campionato di Lega di seconda categoria 2° classificato: **27%**

3° classificato: **15%**

4° classificato: **9%**

Per i premi in denaro **farà fede esclusivamente la classifica finale del campionato regolare.**

LEGHE DI TERZA CATEGORIA

Il primo classificato nel Campionato di Lega di terza categoria riceverà il **Trofeo di Lega** con targa personalizzata spedito presso il proprio domicilio.

Le spese di spedizione verranno detratte dal premio in denaro spettante al primo classificato.

Montepremi Campionato di Lega di terza categoria = 86% del Montepremi di Lega di terza categoria

1° classificato: **49%** del Montepremi Campionato di Lega di terza categoria 2° classificato: **27%**

3° classificato: **15%**

4° classificato: **9 %**

Per i premi in denaro **farà fede esclusivamente la classifica finale del campionato regolare.**

LEGHE DI QUARTA CATEGORIA

Il primo classificato nel Campionato di Lega di quarta categoria riceverà il **Trofeo di Lega** con targa personalizzata spedito presso il proprio domicilio.

Montepremi Campionato di Lega di quarta categoria = 90% del Montepremi di Lega di quarta categoria

1° classificato: **49%** del Montepremi Campionato di Lega di terza categoria 2° classificato: **27%**

3° classificato: **15%**

4° classificato: **9 %**

Per i premi in denaro **farà fede esclusivamente la classifica finale del campionato regolare.**

COPPA NAZIONALE

Il primo classificato nella Coppa Nazionale riceverà la **Coppa nazionale** con targa personalizzata spedito presso il proprio domicilio. Le spese di spedizione verranno detratte dal premio in denaro spettante al primo classificato.

Montepremi Coppa Nazionale = 10% di ciascun Montepremi di Lega di prima, seconda, terza (e quarta ove presente) categoria della stessa Nazione.

Vincitore: 70% del Montepremi Coppa Nazionale Finalista: 30% del Montepremi Coppa Nazionale

CHAMPIONS LEAGUE

Il primo classificato in Champions League riceverà la **Coppa Champions League** con targa personalizzata spedito presso il proprio domicilio. Le spese di spedizione verranno detratte dal premio in denaro spettante al primo classificato.

Montepremi Champions League = 2% di ciascun Montepremi di Lega di prima categoria, di tutte le Nazioni.

Vincitore: 70% del Montepremi Champions League Finalista: 30% del Montepremi Champions League

EUROPA LEAGUE

Il primo classificato in Europa League riceverà la **Coppa Europa League** con targa personalizzata spedito presso il proprio domicilio. Le spese di spedizione verranno detratte dal premio in denaro spettante al primo classificato.

Montepremi Europa League = 2% di ciascun Montepremi di Lega di seconda categoria, di tutte le Nazioni.

Vincitore: 70% del Montepremi Europa League Finalista: 30% del Montepremi Europa League

CONFERENCE LEAGUE

Il primo classificato in Conference League riceverà la **Coppa Conference League** spedito presso il proprio domicilio. Le spese di spedizione verranno detratte dal premio in denaro spettante al primo classificato.

Montepremi Conference League = 2% di ciascun Montepremi di Lega di terza categoria, di tutte le Nazioni.

Vincitore: 70% del Montepremi Conference League Finalista: 30% del Montepremi Conference League

INTERNATIONAL CUP

Il primo classificato nella International Cup riceverà la **Coppa International** spedito presso il proprio domicilio. Le spese di spedizione verranno detratte dal premio in denaro spettante al primo classificato.

Montepremi International Cup = 2% di ciascun Montepremi di tutte le Leghe di Fantafutbol Manager

Vincitore: 70% del Montepremi International Cup
Finalista: 30% del Montepremi International Cup

PANCHINA D'ORO

Ogni categoria (Prima, Seconda e Terza) che verrà assegnata al miglior totale squadra.
A parità di totale squadra, avrà valore il numero di punti conquistato. Le spese di spedizione saranno a carico del vincitore. Nel caso lo stesso non avesse vinto alcun premio in denaro, queste spese saranno sommate all'iscrizione all'anno successivo.

IMPORTANTE

Se al termine della stagione i club andati a premio dovessero avere il saldo Crediti in Negativo si vedranno decurtato il premio in denaro del 50% del Passivo.
Esempio: Squadra X vince il campionato e si aggiudica 200€, se il suo saldo Crediti fosse -100 si vedrà decurtato il premio di 50€

13- PREMI IN FANTAMILIONI

Al termine della stagione, a ciascun Club verrà erogato il compenso in fantamilioni conseguente alle partite di Coppa e delle Competizioni Internazionali (Vedi sezione "Format"). Verrà inoltre distribuito a ciascun Club un premio in fantamilioni in relazione al piazzamento finale nella Classifica di Campionato.

I premi per il piazzamento finale in campionato sono: PRIMA CATEGORIA:

- 150 Milioni*
- 165 Milioni*
- 185 Milioni*
- 210 Milioni*
- 250 Milioni
- 248 Milioni
- 246 Milioni
- 244 Milioni
- 242 Milioni
- 240 Milioni
- 238 Milioni
- 236 Milioni
- 234 Milioni
- 232 Milioni
- 230 Milioni
- 228 Milioni
- Retrocessione. Il Club riceve 226 Milioni + paracadute di ritorno
- Retrocessione. Il Club riceve 224 Milioni + paracadute di ritorno
- Retrocessione. Il Club riceve 222 Milioni + paracadute di ritorno
- Retrocessione. Il Club riceve 220 Milioni + paracadute di ritorno

*: I Club dalla 1° alla 4° posizione sono i Club che sono andati a premio, ottenendo ciascuno il rispettivo Premio in denaro (Vedi sezione "Montepremi"). Per tali Club abbiamo previsto un corrispettivo in Fantamilioni inferiore rispetto ai Club successivi in classifica, al fine di preservare la competizione interna tra i Club di prima categoria.

Il "paracadute di ritorno" è un ulteriore bonus in fantamilioni che viene assegnato ai Club che retrocedono, in funzione del loro rendimento durante il girone di ritorno appena terminato. Questo paracadute ha la funzione di stimolare i Club in fondo alla classifica a dare il loro meglio anche nella parte finale del campionato.

Tra i Club retrocessi verrà stilata una classifica parziale comprendente il solo girone di ritorno della propria lega. Tra questi il Club che si posiziona più in alto in classifica riceverà il quantitativo maggiore in fantamilioni.

Il paracadute di ritorno viene così suddiviso:

- 1°: 70 Fantamilioni
- 2°: 55 Fantamilioni
- 3°: 40 Fantamilioni
- 4°: 25 Fantamilioni

SECONDA CATEGORIA:

- Promozione. Il Club riceve 250 Milioni
- Promozione. Il Club riceve 245 Milioni
- Promozione. Il Club riceve 242 Milioni
- Promozione. Il Club riceve 239 Milioni
- 236 Milioni
- 233 Milioni
- 230 Milioni
- 227 Milioni
- 224 Milioni
- 221 Milioni
- 218 Milioni
- Playout 215 Milioni + paracadute di ritorno(se perde i playout)
- Playout 212 Milioni + paracadute di ritorno(se perde i playout)
- Retrocessione. Il Club riceve 210 Milioni + paracadute di ritorno
- Retrocessione. Il Club riceve 208 Milioni + paracadute di ritorno
- Retrocessione. Il Club riceve 206 Milioni + paracadute di ritorno

Il “paracadute di ritorno” è un bonus speculare al paracadute di ritorno previsto per le Leghe di prima categoria. E' così suddiviso:

- 1°: 70 milioni
- 2°: 55 milioni
- 3°: 40 milioni
- 4°: 25 milioni

TERZA CATEGORIA:

- Promozione. Il Club riceve 250 Milioni
- Promozione. Il Club riceve 245 Milioni
- Promozione. Il Club riceve 242 Milioni
- Promozione. Il Club riceve 236 Milioni
- 233 Milioni
- 230 Milioni
- 227 Milioni
- 224 Milioni
- 221 Milioni
- 218 Milioni
- 215 Milioni
- 212 Milioni
- 209 Milioni
- 206 Milioni
- 203 Milioni
- 200 Milioni

Per i club promossi dalla Serie D in Terza Divisione è prevista, ove necessario, l'Assicurazione FFM per mantenere competitivo il club neo promosso.

In caso di gestione scellerata del suo predecessore verrà applicata una formula assicurativa proporzionale ai budget presenti in lega.

esempio:

valore rosa primo 2000 valore rosa 12esimo 800 differenza 1200

$1200:12 \text{ livelli} = 100 \text{ mln a livello}$

13esimo dovrebbe avere $800-100= 700$

14esimo $800-200= 600$

15esimo $800-300= 500$

16esimo $800-400= 400$

Qualora i valori dei budget rilevati fossero inferiori l'assicurazione permetterà di raggiungere i minimi tabellari a seconda della posizione in classifica.

Il club prelevato sarà rinnovabile dal punto di vista del titolo societario ma avrà tutti i componenti lasciati dal precedente (Livello Stadio, Crediti).

14- SITUAZIONI DI NATURA IMPREVEDIBILE

Proprio come recentemente accaduto per il COVID 19, si racchiudono così le norme di redistribuzione premi :

Mancata chiusura del girone d'andata=Campionato annullato

Giocata una percentuale maggiore del 50% ma inferiore al 75%=quote e premi al 50%

Raggiungimento del 75%= quote e premi al 75%.

Dopo, verranno calcolate percentuali in base al numero di partite.

Tutte le differenze possono essere utilizzate per l' iscrizione all'anno seguente o richieste come rimborso.

15- SCADENZIARIO UFFICIALE FFM

04/04 Partono le conferme delle iscrizioni per la stagione 2022/2023 con prezzo agevolato (vedi Capitolo 1)

30/04 Termine ultimo per le conferme delle iscrizioni con prezzo agevolato

01/05 Partono le conferme delle iscrizioni per la stagione 2022/2023 con prezzo rimodulato (vedi Capitolo 1)

31/05 Termine ultimo per le conferme delle iscrizioni con prezzo rimodulato, dopo questa data la squadra sarà riassegnata ad altro utente

01/06 Assegnazione premi per la stagione 2021/2022

02/06 Definizione prestiti/recompre e clausole inserite negli scambi per la stagione 2021/2022

02/06 Pagamento quota per il mantenimento Stadio

15/06 Preaste per i club Promossi e Retrocessi

20/06 Inizio sessione estiva scambi per la stagione 2022/2023

27/7 Chiusura temporanea sessione scambi in attesa di aggiornamento listone

31/07 Termine ultimo per comunicare i livelli stadio per la stagione 2022/2023

1/8 (DATA INDICATIVA) Aggiornamento listone, svalutazioni e svincoli, pianificazioni aste IN BASE ALLE TEMPISTICHE DI USCITA LISTONE

16- RIPESCAGGI

In caso di abbandono di un Concorrente **PRIMA** dell'avvio di aste e tornei, l'intera rosa verrà svincolata ripescando dalla categoria inferiore il primo Club escluso. In questo modo, andremo ad aggiungere nella rispettiva Lega di terza categoria un nuovo Concorrente. Il nuovo concorrente usufruirà dell'intero storico del vecchio club abbandonato, compreso stato finanziario e livello stadio (vedi capitolo FORMAT).

Svincolerà **l'intero** pacchetto calciatori e parteciperà alla pre-asta di serie C con i 4 retrocessi dalla B (ed i promossi dalla D ove presente).

Dovesse esserci una seconda rinuncia , si ripescherà dalle retrocesse della stessa categoria. Si prosegue, in caso di ulteriori rinunce , alternando i ripescaggi.

Esempio di ripescaggio :

-Concorrente UNO abbandona club UNO in A

-Concorrente DUE prende in custodia Stadio e situazione finanziaria di club UNO e si iscrive in C.

-Concorrente TRE (primo perdente playoff B meglio piazzato in classifica generale) viene ripescato in A.

-Concorrente QUATTRO (primo perdente playoff C meglio piazzato in classifica generale) viene ripescato in B.

Se l'abbandono avviene a Campionato iniziato, la rosa verrà presa da un traghettatore interno o esterno che finirà la stagione.

Dal 1 Febbraio , se un club dovesse essere abbandonato , ci sarà una lista di preiscritti che verranno contattati per entrare nel progetto , previa iscrizione anno successivo pagata al momento dell'ingresso nel club.

In presenza di un fallimento, il ripescaggio avrà il seguente ordine:

-Prima squadra non promossa del campionato inferiore

-Prima squadra retrocessa del campionato in cui si è registrato il fallimento

-Seconda squadra non promossa del campionato inferiore

-Seconda squadra retrocessa del campionato in cui si è registrato il fallimento...e così via..

17- STRUTTURA FFM EUROPA 2022/2023

CATEGORIA FIRST

- Girone unico
- 20 club
- 4 retrocessioni dirette

CATEGORIA SECOND

- Girone unico
- 16 club
- 4 retrocessioni (3 dirette + playoff)
- 4 promozioni (2 dirette + playoff)

CATEGORIA THIRD

- Girone unico
- 16 club
- 4 retrocessioni (3 dirette + 1 playoff)
- 4 promozioni (2 dirette + 2 playoff)

CATEGORIA FOURTH

- Due gironi (A e B) da 16 club
- 4 promozioni (Le prime due dei gironi A e B)
- 6 retrocessioni (3 dirette per girone). Solo nel caso in cui terz'ultima e quart'ultima si presentino a pari punti , ci sarà uno scontro diretto gara unica in campo neutro. In caso di un pareggio , si salverà la squadra con somma punteggio totale più alto in classifica generale (senza l'aggiunta del punteggio playoff).

PREQUALIFICHE FOURTH PRIMO ANNO

La serie D si creerà solo ed esclusivamente attraverso i risultati delle prequalifiche che partiranno a Dicembre 2021. Solo per il primo anno sono previsti otto gironi a 16 squadre di cui i primi 4 di ogni girone avranno il pass per entrare in uno dei due gironi di Serie D ufficiale.

Il 2021 è partita l'Italia.

Dal 2022 si conta di aprire almeno una nazione nuova all'anno.

PREQUALIFICHE FOURTH ANNI SUCCESSIVI

Tre gironi da 16 club per un totale di 48 club. 30 provenienti dalla prequalifica dell'anno precedente e 18 ex-novo dalla lista prenotati.

SOCIAL e MEDIA

Gruppo Facebook **“Fantafotball Manager”**

Profilo Instagram **“Fantafotball_Manager”**

Canale Youtube **“Fantafotball Manager”**

Gruppo Whatsapp