



# FANTAFOOTBALL MANAGER REGOLAMENTO 2023/24

# EFFEFFEMME 2021 SL<sup>1</sup>

*Calle Paseo Tarajal 339 - 38640*

*Arona - SC De Tenerife*

## FONDATORI:

*Francesco Passaro*

*Andrea Corbelli*

## RESPONSABILI:

*Angelo Larizza*

*Luca Canavese*

*Riccardo Richiusa*

*Alessandro Miloro*

*Marco Ricci*

*Andrea Alberti*

*Emilio Iacobellis*

21 marzo 2023

<sup>1</sup>Ragione Sociale "Sociedad limitada"

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>5</b>
1.1	Cos'è FFM	5
1.2	Iscrizione	7
1.2.1	Modalità 1:	7
1.2.2	Modalità 2 :	8
1.3	Gestione dei ripescaggi/subentri	8
1.4	Sistema di promozioni e retrocessioni	9
1.5	Iscrizioni a categoria D	10
1.6	Iscrizioni a "Training/Campionati di Eccellenza:	10
1.7	Pagamenti	10
1.8	Gettoni Scambio	10
1.9	Registrazione in APP	11
<b>2</b>	<b>Fantafootball Manager Controllo (GDC)</b>	<b>12</b>
2.1	Descrizione	12
2.2	Responsabili	12
2.3	Commissione di Vigilanza	13
<b>3</b>	<b>La rosa</b>	<b>14</b>
3.1	Composizione rosa	14
3.2	Casi particolari e sanzioni su difformità rosa	15
<b>4</b>	<b>Aste, mercati e ingaggi</b>	<b>16</b>
4.1	Nuove Leghe	16
4.1.1	Indicazioni e vincoli sui portieri	17
4.1.2	Difensori, Centrocampisti e Attaccanti:	17
4.1.3	Maxi tornata finale di completamento:	17
4.2	Sessioni di mercato	18
4.2.1	1 <sup>a</sup> Sessione:	18
4.2.2	2 <sup>a</sup> Sessione:	18
4.2.3	3 <sup>a</sup> Sessione:	19
4.2.4	4 <sup>a</sup> Sessione:	19
4.2.5	Decreto Salva-Svincoli	21
4.2.6	Leghe di serie D / E	21
<b>5</b>	<b>Contratti</b>	<b>22</b>
5.1	Durata contratti	22
5.2	Svalutazione cartellino	22
5.3	Rivalutazione cartellino	23

<b>6</b>	<b>Svincolo calciatori</b>	<b>24</b>
6.1	Sessione svincoli Giugno	24
6.2	Sessione svincoli Agosto	24
6.3	Sessione svincoli Settembre e Febbraio	24
6.4	Svincolo portieri	25
<b>7</b>	<b>Mercato scambi</b>	<b>26</b>
7.1	Finestre mercato scambi	26
7.2	Operazioni concesse per sessione	26
7.2.1	Prestiti	26
7.2.2	Pagamenti post-datati	27
	Clausola Estiva	27
	Fido e bonus	27
7.2.3	Rientri da prestito	28
7.2.4	Recompra e controriscatto	28
7.2.5	Acquisti e cessioni a titolo definitivo	28
7.3	Condizioni vincoli ed indicazioni per gli scambi	28
7.3.1	Condizioni	28
7.3.2	Vincoli ed indicazioni	29
<b>8</b>	<b>Finanze</b>	<b>31</b>
<b>9</b>	<b>Format Campionati</b>	<b>32</b>
9.1	Leghe Nazionali di 1 <sup>a</sup> Categoria (Serie A, Premier League etc.)	32
9.2	Leghe Nazionali di 2 <sup>a</sup> Categoria (Serie B, Liga2, Championship etc.)	32
9.3	Leghe Nazionali di 3 <sup>a</sup> Categoria (Lega Pro, League One, Liga 3 etc.)	33
9.3.1	Retrocessioni per Leghe di 3 <sup>a</sup> Categoria (dove <i>NON E'</i> presente la serie D)	34
9.3.2	Retrocessioni per Leghe di 3 <sup>a</sup> Categoria (dove <i>E'</i> presente la serie D)	34
9.4	Leghe Nazionali di 4 <sup>a</sup> Categoria (Serie D etc.)	35
9.5	Leghe Nazionali di Eccellenza (Prequalifiche Serie D)	36
<b>10</b>	<b>Format Coppe Nazionali</b>	<b>37</b>
10.1	Supercoppa (per ogni Nazione)	37
10.2	Coppa di Lega (per ogni Nazione dove <i>E'</i> presente la Serie D)	38
10.2.1	Fase preliminare	38
10.2.2	Fase finale	38
10.3	Coppa di Lega (per ogni Nazione dove <i>NON E'</i> presente la Serie D)	39
10.3.1	Fase preliminare	39
10.3.2	Fase finale	39
<b>11</b>	<b>Format Coppe Europee</b>	<b>41</b>
11.1	Introduzione	41
11.2	Champions League (Club di 1 <sup>a</sup> Categoria)	41
11.2.1	Prima fase preliminare	41
11.2.2	Seconda fase preliminare	41
11.2.3	Fase finale	42
11.3	Europa League (Club di 2 <sup>a</sup> Categoria)	43
11.3.1	Prima fase preliminare	43
11.3.2	Seconda fase preliminare	43
11.3.3	Fase finale	44
11.4	Conference League (Club di 3 <sup>a</sup> Categoria)	45
11.4.1	Prima fase preliminare	45

11.4.2	Seconda fase preliminare . . . . .	45
11.4.3	Fase finale . . . . .	45
11.5	International Cup . . . . .	47
11.5.1	Fase preliminare . . . . .	47
11.5.2	Fase finale . . . . .	47
11.6	Supercoppa Europea . . . . .	48
11.7	Coppa dei Campioni . . . . .	48
11.8	Rinvii e 6 politico . . . . .	49
<b>12</b>	<b>Calcolo giornata e bonus</b>	<b>50</b>
12.1	Calcolo giornata . . . . .	50
12.2	Bonus - Malus . . . . .	50
12.3	Modificatore difesa . . . . .	51
12.4	Fasce gol e punti bonus in classifica . . . . .	51
12.5	Formazione panchina e formazione non consegnata . . . . .	52
12.5.1	Formazione . . . . .	52
12.5.2	Panchina . . . . .	52
12.5.3	Formazione non consegnata . . . . .	52
<b>13</b>	<b>Stadio</b>	<b>53</b>
13.1	Introiti stadio Campionato . . . . .	54
13.2	Introiti stadio coppe Nazionali ed Europee . . . . .	54
<b>14</b>	<b>Montepremi</b>	<b>55</b>
14.1	Montepremi competizioni Nazionali . . . . .	55
14.1.1	Leghe di 1 <sup>a</sup> Categoria . . . . .	55
14.1.2	Leghe di 2 <sup>a</sup> Categoria . . . . .	56
14.1.3	Leghe di 3 <sup>a</sup> Categoria . . . . .	56
14.1.4	Leghe di 4 <sup>a</sup> Categoria . . . . .	57
14.1.5	Coppa Nazionale . . . . .	57
14.2	Montepremi competizioni Europee . . . . .	57
14.2.1	Champions League . . . . .	57
14.2.2	Europa League . . . . .	57
14.2.3	Conference League . . . . .	58
14.2.4	International Cup . . . . .	58
14.3	Panchina d'oro . . . . .	58
14.4	Decurtazione premio in denaro . . . . .	58
<b>15</b>	<b>Premi in fantamilioni</b>	<b>59</b>
15.1	Premi 1 <sup>a</sup> Categoria . . . . .	59
15.2	Premi 2 <sup>a</sup> Categoria . . . . .	60
15.3	Premi 3 <sup>a</sup> Categoria . . . . .	61
<b>16</b>	<b>Scadenziario ufficiale FFM</b>	<b>63</b>
<b>17</b>	<b>Struttura FFM Europa</b>	<b>64</b>
<b>18</b>	<b>Social e Media</b>	<b>66</b>
18.1	Collegamenti interattivi . . . . .	66
18.2	Gruppi "Chat Bar" . . . . .	67
18.3	Gruppi "Scambio e Comunicazioni" . . . . .	67
18.4	Informazioni legali riguardanti "Chat Whatsapp" . . . . .	67

# Capitolo 1

## Introduzione

### 1.1 Cos'è FFM

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

Il tutto utilizzando anche una chat whatsapp dove viene espressamente richiesto di essere educati, rispettosi e privi di qualsiasi comportamento che possa essere offensivo dal punto di vista civile, morale e religioso (la presenza nella chat "BAR" non è assolutamente obbligatoria, è obbligatoria la presenza invece nella chat "SCAMBI E COMUNICAZIONI".)

Chiamatosi inizialmente Fantamanagereiale, FFM nasce da un'idea di due ragazzi, uno dei quali attuale socio fondatore (Andrea Corbelli), che decidono di partire da una lega a 20 squadre senza calciatori uguali, è Luglio 2018 quando pubblicano un annuncio su Facebook, che invita ad iscriversi con quota di 50 euro.

Attraverso i social riempiono subito i posti e, tra i primissimi esclusi, c'è Frank, attuale socio fondatore, il quale approfitta del tentennamento di uno tra i primi 20 iscritti e si fonda senza preavviso, il progetto è accattivante, lanciato ed inizia anche a fornire spunti per un regolamento più dettagliato; Frank si offre di collaborare nella gestione e giorno dopo giorno prende sempre più confidenza con l'evolversi del manageriale.

La prima cosa che salta fuori è la necessità di avere assolutamente delle categorie inferiori per dar sempre più valore alla gestione del club quindi nascono nel 2019 la prima serie B e la prima serie C che ovviamente diventeranno, con la nascita delle altre 13 nazioni, la spina dorsale della Nazione "Italia FFM".

Ci sono ancora club con nomi di squadre europee e, con lo Swansea City in B, si iscrive anche Ludovico Rossini in rampa di lancio per la sua carriera di YouTuber dedicato al Fantacalcio. Si gioca la prima National Cup, ovvero l'attuale Coppa Italia, competizione da ben 52 club.

Il primo anno vola via tra decine e decine di scambi a conferma di un format molto simpatico e accattivante, la Juventus di Roberto Garofalo (alias Garofalandia) brinda in A.. Lo Swansea C. di Ludovico smantella la B (come ampiamente testimoniato sul suo canale YouTube) con molti turni di anticipo e il Frosinone di Gianluca sarà il primo promosso dalla C.



La pagina facebook inizia ad essere sempre più seguita.. e dai 32 di inizio anno si passa ai 400 di fine settembre.. mentre Andrea e Frank intanto iniziano a ragionare in "larga scala" e, viste le richieste, decidono di creare dei campionati "training" con l'idea di coinvolgere nello stesso progetto sempre più utenti creando quella che si può definire già la UEFA del Fantacalcio.

Nascono 13 Nazioni training, ciascuno da 52 Club: **FFM E' NATO**. I training, tutti gestiti gratuitamente, avranno come premio l'iscrizione al Fantacalcio Manageriale più grande d'Italia. La pagina facebook cresce senza pausa ...500/750/1000/1250...1500...1750....2000! Si raggiungono e si oltrepassano i 2000 iscritti proprio mentre il Covid19 invade l'Italia. Saranno tempi duri...

Appena le restrizioni Covid si alleggeriscono, Andrea vola a Tenerife ed insieme a Frank, in piena primavera 2021, danno vita alla società EFFEFFEMME 2021 SL. In Luglio parte il primo anno manageriale a 728 club europei. Nelle prime tre categorie A-B-C già esistenti si accettano solo nomi club italiani e quindi nasce ITALIA FFM. In meno di un mese si completano le iscrizioni. Si parte dalla prima giornata di serie A.

Si gioca la prima Champion's League. Competizione unica a 280 club. La prima Europa League e la prima Conference League, entrambe a 224 club. Parte anche la prima International Cup, competizione unica con la prima fase a stile F1 creata sulla suddivisione di 728 club in 14 gironi da 52.

Dal training e dal primo anno manageriale vengono scelte 3 persone ritenute valide e pronte a collaborare con lo scopo di migliorare il format, Luca, Angelo e Riccardo con le quali nasce il gruppo di controllo (che man mano si amplierà fino a 7 elementi con l'ingresso di Alessandro e Marco).

Nel mese di Dicembre 2021 si organizza il primo incontro che avviene a Milano nel periodo pre-Natalizio. Si arriva da tutta Italia e Frank riesce ad esserci pur vivendo a Tenerife, "giornata memorabile": avviene il primo scambio con stretta di mano fisica e trova coinvolti due club della Ligue 1 francese ovvero il "METZ" ed il "CAEN" dei simpaticissimi Nicolò e Carmelo (alias Gattomelo).

Il passaggio tra il primo ed il secondo anno testimonia, con oltre il 90% di conferme, la passione e la serietà con cui viene gestito il tutto. Nel frattempo si organizza nel mese di Luglio 2022 il secondo incontro dal vivo in una splendida cornice come Roma, nei pressi di Piazza S. Pietro, dove fra un ricco menù e del buon vino si arriva al "secondo scambio" con stretta di mano dal vivo tra i Club di Lega Pro "GUBBIO" e "PRO VERCELLI 1892" con i presidenti Genaro Iaquinto ed Alessandro Miloro che immortalano, davanti ad Andrea Corbelli in speciale tenuta di Notaio ed in una cornice tutta a tema FFM, uno dei momenti storici per il Fantacalcio.

Nel corso del secondo anno il gruppo di controllo arriva a 9 elementi con l'ingresso di Andrea ed Emilio.. ed anche per merito della passione collettiva del nuovo gruppo Responsabili il regolamento viene migliorato.. Arrivano gli ingaggi...

La febbre sale e nasce il primo torneo d'élite sudamericano : ARGENTINA FFM con quote d'iscrizione e complessità di regolamento distanti da Europa FFM. Ci prepariamo a vivere, con norme e regole ancor più precise, il terzo anno ufficiale FFM.

## 1.2 Iscrizione

L'iscrizione al progetto FFM Fantafootball Manager 2023/24 può avvenire in due modi :

1. Conferma alla guida del club avuto in gestione per l'anno 2022/23, ove questa risultasse confermata dal responsabile in relazione alle comunicazioni del GDC.
2. Iscrivendosi al registro d'attesa che sarà aperto dall'amministrazione il giorno 1 Marzo 2023 attraverso un post ufficiale sul gruppo facebook FFM, con lo scopo di partire dalla C laddove possibile.

### NOTE DI ATTENZIONE:

- **L' ingresso in FFM deve essere autorizzato dagli amministratori, che provvederanno a registrare l'utente come UNICO responsabile del club, anche in relazione ad eventuali premi finali.**
- **Non sarà permessa alcuna compravendita club.**
- **Il club è da considerarsi in gestione per un anno, rinnovabile solo se adempiente alle norme vigenti nel progetto.**
- **Sarà obbligatoria la presenza del responsabile del club nella chat whatsapp adibita a comunicazioni e a scambi.**
- **È richiesta, ma non obbligatoria, la presenza sulle chat bar, mantenendo una condotta consona; qualora si avesse intenzione di inserire un secondo allenatore sarà necessaria approvazione degli amministratori.**
- **Il Club sarà passibile di sanzioni anche rispetto a comportamenti ed atteggiamenti non corretti del vice allenatore.**
- **In caso di abbandono non è previsto alcun rimborso.**

### 1.2.1 Modalità 1:

A partire dal giorno **21 Marzo 2023**, entro e non oltre il giorno **30 Aprile 2023**, sarà possibile richiedere all'amministrazione la possibilità di proseguire il cammino in FFM con il club guidato per il campionato 2022/23.

Ove fosse confermata, bisognerà validare l'iscrizione, facendo pervenire entro e non oltre il 5 maggio, un versamento di euro 50,00, utilizzando due possibili soluzioni:

1. PAYPAL fornendo al responsabile il proprio indirizzo email alla quale perverrà la richiesta di pagamento di euro 50,00 + 5% di commissioni paypal;
2. BONIFICO BANCARIO chiedendo al responsabile l'iban al quale indirizzarlo.

A partire dal **1 Maggio 2023** 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 che verrà fornito dal responsabile;
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.



## 1.2.2 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 Fantafotball Manager;
4. Disponibilità nella nazione e/o categoria indicata tra le preferenze;
5. Pagamento della quota 2023-24.

Nel modulo di pre-iscrizione richiederemo i seguenti dati :

- *Nome e Cognome*
- *Età*
- *Città di provenienza*
- *Contatto Whatsapp*
- *Codice Fiscale di chi effettuerà il pagamento*

Agli utenti che verranno chiamati a prendere la guida di un club , saranno riconosciuti 5 gettoni scambio come benvenuto.

## 1.3 Gestione dei ripescaggi/subentri

Le iscrizioni saranno così gestite :

1. Priorità a chi verrà invitato a confermare la guida del proprio club
2. Invito per sostituire un abbandono a campionato ancora in corso
3. Invito per subentrare alla guida di un club "fallito" che riprenderà il suo corso dalla Serie C.

Ogni fallimento metterà in moto un ripescaggio, rendendo possibili fino a TRE ripescaggi per categoria ( A e B certi, C dove presente la serie D).

Abbandono in A:

1. sconfitta finale play off B con migliore somma punti generale
2. quartultima A
3. sconfitta finale play off B con seconda somma punti generale

Abbandono in B:

1. sconfitta finale play off C con migliore somma punti generale
2. quartultima B
3. sconfitta finale play off C con seconda somma punti generale

Abbandono in C:

1. 1° qualificato in D (anche se di diversa nazione, ovemai non avesse già club in quella che dispone ripescaggio in C)
2. sconfitta play out C
3. 2° qualificato in D (potrebbe anche essere il primo di altra nazione. Farà sempre fede la classifica generale ed a pari punti verrà presa in considerazione la SOMMA TOTALE PUNTI).

## 1.4 Sistema di promozioni e retrocessioni

*Fine torneo 2023/24*

**Italia ed Inghilterra:**

- Categoria A:
  - 4 retrocesse dirette;
- Categoria B:
  - 2 promozioni dirette + 2 da playoff
  - 3 retrocessioni dirette + 1 da playout
- Categoria C:
  - 2 promozioni dirette + 2 da playoff
  - 3 retrocessioni dirette + 1 da playout

**Resto d'Europa:**

- Categoria A:
  - 4 retrocesse dirette;
- Categoria B:
  - 2 promozioni dirette + 2 da playoff
  - 3 retrocessioni dirette + 1 da playout
- Categoria C:
  - 2 promozioni dirette + 2 da playoff
  - 1 retrocessione diretta + 1 da playout<sup>1</sup>
  - Il vincente del playout, si salva, ma sarà obbligato a svincolare tutta la rosa, ripartendo con un totale crediti che verrà calcolato con l'algoritmo assicurativo.

---

<sup>1</sup>Il perdente playout, sarà retrocesso in una categoria inferiore: a seguito di rinunce in categoria D di nazione dove l'utente non guida alcun club sarebbe il primo ripescato, altrimenti, entrerebbe di diritto in una Categoria E.

## 1.5 Iscrizioni a categoria D

In FFM è in corso, con una nazione l'anno, la creazione delle categorie D. ***L'iscrizione ha un costo di euro 30*** ma, il primo anno, prevede la partecipazione gratuita per chi l'anno precedente si qualifica nei primi 4 posti del girone Eccellenza della medesima nazione. Non è un manageriale, bensì un classic; ci sono le sessioni scambi dove è previsto l'utilizzo delle stesse regole previste per A-B-C, inclusi gettoni. I club di categoria D partecipano al trofeo di lega con i club di A-B-C.

## 1.6 Iscrizioni a "Training/Campionati di Eccellenza:

Nel corso del campionato, sono possibili creazioni di tornei ex novo sia come training che come campionati di eccellenza. ***Questi avranno un costo di euro 20.*** Solo per i Campionati di Eccellenza è prevista la possibilità di iscrivere al massimo due club, ma tenendo conto di due cose :

1. Non sarà possibile se si guida già un club nella nazione interessata;
2. L'amministrazione non garantisce di distanziare le aste per gironi diversi.

## 1.7 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 (20€ per 1<sup>a</sup> 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> Categoria, 8€ per la 4<sup>a</sup> Categoria) e montepremi.

La quota dei gettoni scambio, infine, sarà divisa tra costi di gestione (40%) e montepremi (60%).

## 1.8 Gettoni Scambio

In merito ai gettoni scambio:

- 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 scambio, 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 10 o 15, con i seguenti costi:
  - Categoria A: 30€ x 15 gett / 20€ x 10 gett / 12€ x 5 gett
  - Categoria B: 21€ x 15 gett / 14€ x 10 gett / 8€ x 5 gett
  - Categoria C/D: 12€ x 15 gett / 8€ x 10 gett / 5€ x 5 gett

## 1.9 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 posseda 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 UFFICIALE ED IL NOME DEL CLUB UTILIZZANDO IL SEGUENTE FORMATO:**

**NOME CLUB / SIGLA NAZIONE / CATEGORIA**

### ELENCO DELLE SIGLE AMMESSE:

ITALIA	ITA A	ITA B	ITA C	ITA D
GERMANIA	GER A	GER B	GER C	GER D
INGHILTERRA	ING A	ING B	ING C	ING 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
EX URSS	EXU A	EXU B	EXU C	EXU 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

Esempio:

Napoli ITA A

Iskra EXJ B

St Etienne FRA C

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

*Inoltre si richiede possibilmente di creare una divisa quanto più vicina a quella ufficiale.*

# Capitolo 2

## Fantafootball Manager Controllo (GDC)

### 2.1 Descrizione

Il Gruppo di Controllo FFM ha lo scopo di garantire il corretto svolgimento del gioco in ogni sua parte, anche vigilando sulla condotta dei singoli concorrenti. Sarà composta dagli Admin e dai Responsabili di Nazione, che potranno gestire in modo autonomo le rispettive categorie della nazione controllata, valutando anche di avvalersi della collaborazione di referenti interni scelti nelle rispettive categorie.

Il GDC<sup>1</sup> avrà il compito di 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);
- Operazioni/trattative ritenute 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.

### 2.2 Responsabili

La figura del Responsabile si occuperà, in modo autonomo, in alcuni compiti precisi:

- Gestione gruppi Whatsapp "Chat Bar";
- Gestione del gruppo Whatsapp "Comunicazione e Scambi" nazionale;
- Compilazione del Drive;
- Verifica dei gettoni durante le sessioni scambi;
- Controllo formazioni non consegnate;

---

<sup>1</sup>Gruppo Di Controllo



- Calcolo dei risultati con relativa aggiunta di punti 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 ad uno scambio, il responsabile cercherebbe 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 preparerà un riassunto dove si elencheranno, oltre alle motivazioni degli utenti coinvolti, alcuni dati utili del torneo in quel momento, come posizioni di classifica, condizioni economiche, storico tra i club ed altro.*

Il tutto verrà girato alla commissione di vigilanza.

## 2.3 Commissione di Vigilanza

Si costituirà sotto la supervisione del GDC , un gruppo chat Whatsapp di 28 elementi scelti con un massimo di due per ogni nazione e proposti dai responsabili.

A queste 28 persone verrà richiesto l'anonimato, pena l'esclusione dalla commissione e, quando ritenuto utile, proposto un testo di poche righe dove il responsabile farà un velocissimo prospetto dei club interessati ad uno scambio sulla cui legittimità nutre dei dubbi.

Esempio:

Categoria B

Club "A" al 4° posto acquista Tizio a titolo definitivo con valore cartellino "34"

Club "A" acquista Caio in prestito secco

Club "B" al 10° posto acquista Sempronio a titolo definitivo con valore cartellino "18"

Club "B" paga subito 45 Fantamilioni

Tasse a carico del Club "A".

Mantenendo i club interessati dallo scambio il più possibile anonimi si procederà ad un rapido sondaggio sul quale dichiararsi *"Favorevole"* o *"Contrario"*.

Con il 50% dei favorevoli lo scambio verrà approvato.

Si precisa che la Commissione verrà interpellata solo nel caso in cui il GDC ritenesse opportuno.

# Capitolo 3

## La rosa

### 3.1 Composizione rosa

La rosa di ciascun Club sarà composta da 3 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
- 3 Attaccanti

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

Durante la sessione scambi estiva ed all'interno di una sessione svincoli antecedente ad un'asta, sarà possibile ritrovarsi con una rosa con meno di 22 calciatori.

Solo nella sessione estiva che va dal 1 Luglio al giorno in cui si svolge la sessione Svincoli valida per l'asta di Agosto, sarà possibile avere in rosa fino a un massimo di 40 calciatori anziché i canonici 30.

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), 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 nel Capitolo "6").

Entro la chiusura della sessione svincoli ogni club dovrà trovarsi entro il limite di 30 calciatori, nel caso in cui un club presenti, a sessione svincoli ultimata, più di 30 calciatori, incorrerà nelle penalizzazioni previste (vedi par 3.2).

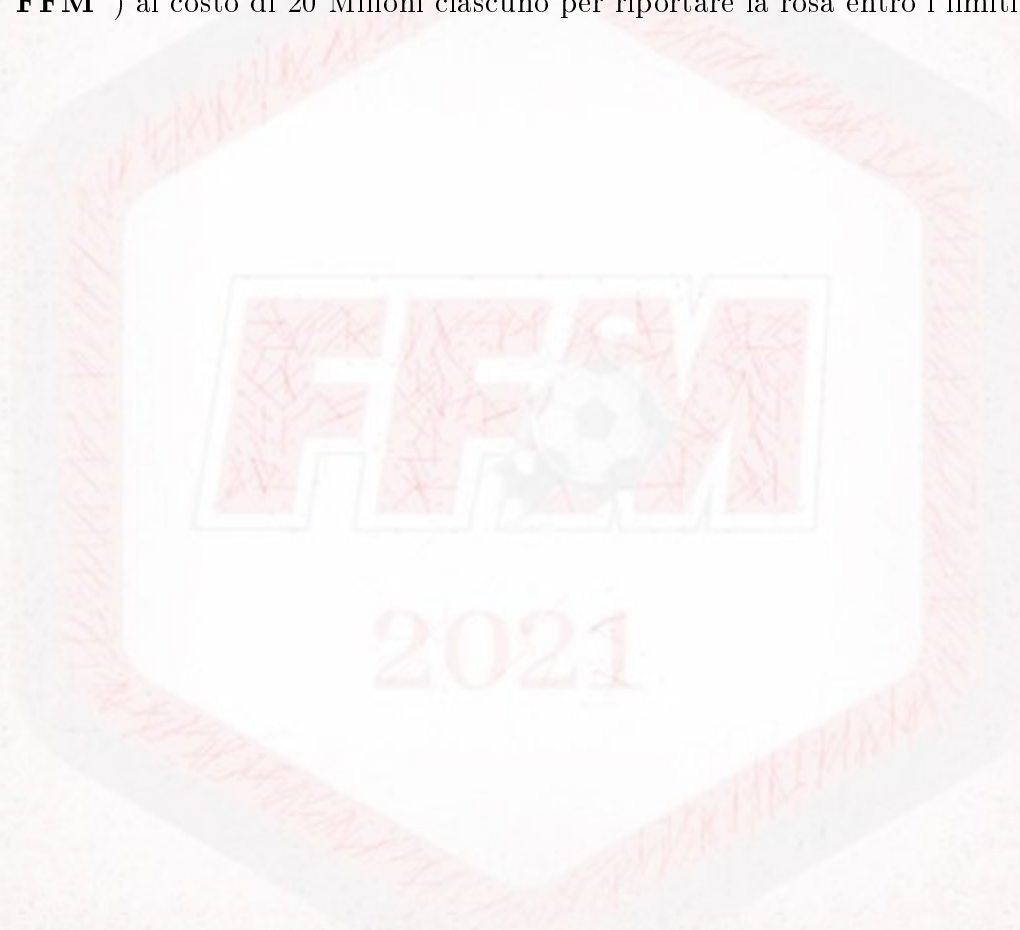
Al termine delle aste, ovvero prima dell'inizio della prima giornata di campionato, dovranno essere rispettati tutti i parametri previsti al primo paragrafo.

**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).

## 3.2 Casi particolari e sanzioni su difformità rosa

- Numero di calciatori superiore a TRENTA alla conclusione della sessione svincoli:
  - Prelievo forzato di 20 fantamilioni dalle casse del Club;
  - Il Responsabile svincherà 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 22 o limiti per ruolo non rispettati (3P,5D,5C,3A) al termine di una sessione di mercato asta o scambi:
  - Il Responsabile aggiungerà X Giocatori "asteriscati" (**su lega "COMPETIZIONI FFM"**) al costo di 20 Milioni ciascuno per riportare la rosa entro i limiti previsti.





# Capitolo 4

## Aste, mercati e ingaggi

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

### 4.1 Nuove Leghe

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

- 500 fantamilioni a disposizione
- Asta per i portieri a busta chiusa, tramite sito internet [Fantacalcio.it](http://Fantacalcio.it) o applicazione Leghe Fantacalcio.
- Asta eBay "**senza timeshift e con offerente visibile**" al rilancio suddivisa per ruoli, tramite sito internet [Fantacalcio.it](http://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 SINGOLO RUOLO*:

- 1<sup>a</sup> Giornata: Portieri (Busta chiusa);
- 2<sup>a</sup> Giornata: Difensori;
- 3<sup>a</sup> Giornata: Centrocampisti;
- 4<sup>a</sup> Giornata: Attaccanti;
- 5<sup>a</sup> Giornata: Maxi-tornata finale per il 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!*

### 4.1.1 Indicazioni e vincoli sui portieri

Di seguito tutti i chiarimenti e le indicazioni riguardanti i portieri dall'asta iniziale allo schieramento.

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.: Maignan 11 Tatarusanu 12: in questo caso il portiere su cui puntare è "Tatarusanu".
- Tutti i Club riceveranno poi d'ufficio il secondo e terzo portiere del rispettivo Club di A, al costo di 1 Fantamilione ciascuno, al fine di completare il Blocco squadra dei portieri.
- L'asta dei portieri è a "*BUSTA CHIUSA*", al termine delle tornate, il Club che dovesse rimanere 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 Serie A provveda all'ingaggio di un quarto portiere, questo sarà d'ufficio assegnato a chi detiene il "blocco porta" del medesimo club.
- **ATTENZIONE:** al momento dello schieramento della formazione è necessario schierare *TUTTI I PORTIERI IN ROSA* per usufruire della possibile sostituzione (che seguirà l'ordine di schieramento: titolare, 1<sup>a</sup> riserva, 2<sup>a</sup> riserva, sostituto non in rosa).

### 4.1.2 Difensori, Centrocampisti e Attaccanti:

- Non si pongono limiti nel numero di calciatori acquistabili per singolo ruolo di movimento.
- Tuttavia, come detto nel capitolo 3, 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](http://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.

### 4.1.3 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.



## 4.2 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](http://Fantacalcio.it), ovvero 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. Ciascun Club può svincolare quanti calciatori desidera, recuperando tanti fantamilioni quanti son previsti da regolamento (Vedi capitolo "6").
  - Durante questa prima giornata riservata agli svincoli è proibito astare calciatori. Sarà concesso scendere sotto il limite minimo di 22, prevedendo ovviamente di tornarci con gli acquisti in asta, pena penalità prevista.
- Le giornate successive sono riservate all'asta dei calciatori liberi, in stile eBay "**senza timeshift e con offerente visibile**" su sito internet [Fantacalcio.it](http://Fantacalcio.it) o applicazione Leghe Fantacalcio, in queste giornate lo svincolo sarà impostato a ZERO.
- **ATTENZIONE:** *Solo nella 1<sup>a</sup> (preaste giugno) e nella 2<sup>a</sup> (asta estiva agosto) sessione di mercato, durante l'asta "ebay" per i giocatori di movimento, per i primi 45 minuti vigerà l'assoluto **DIVIETO DI CHIAMATA** da parte dei Concorrenti pena una multa immediata di **40 fantamilioni** e, qualora non disponesse di questa liquidità, si procederà a penalità e svincoli come al paragrafo 4.2.4, le aste nei primi 45 minuti saranno aperte da soli admin*

Le quattro Sessioni di Mercato sono le seguenti:

### 4.2.1 1<sup>a</sup> 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).

Gli "Step" saranno due: il primo a busta chiusa che riguarderà i portieri (un solo portiere per club), il secondo ad asta ebay "**senza timeshift e con offerente visibile**" riguardante tutti i calciatori di movimento svincolati nella Lega con modalità random senza ordine di ruolo.

### 4.2.2 2<sup>a</sup> 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.

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, tramite asta ebay "**senza timeshift e con offerente visibile**" su app Fantaleghe o su sito internet [Fantacalcio.it](http://Fantacalcio.it).

LE ROSE AL TERMINE DELLE ASTE DOVRANNO TASSATIVAMENTE RISPETTARE I PARAMETRI NUMERICI DEFINITIVI RIPORTATI NEL Capitolo 3 "La rosa" (potranno essere conservati i diritti sui cartellini di calciatori ceduti in prestito ad altri Concorrenti su "La Rosa Manageriale" in drive).

#### 4.2.3 3<sup>a</sup> 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' ESSER-SI 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 capitolo 6 "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, tramite asta ebay "**senza timeshift e con offerente visibile**" su app Fantaleghe o su sito internet [Fantacalcio.it](http://Fantacalcio.it).

La tipologia delle tornate sarà identica per durata e orario a quella adottata dalla Lega in questione, nelle precedenti sessioni.

#### 4.2.4 4<sup>a</sup> 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.

Si parte con una seduta di svincoli al 50% (con istruzioni che verranno fornite di volta in volta), terminata la quale verrà addebitato a ciascun club la quota relativa al pagamento degli ingaggi dei propri giocatori, esattamente il 20% del totale rosa post-svincoli.



**Successivamente, a tutti i club che si ritroveranno con il bilancio in negativo, sarà applicata la seguente modalità di svincolo forzato:**

*Il responsabile provvederà a svincolare al 50% il primo cartellino utile per colmare il debito.*

Esempio: un debito di 25 fantamilioni causerà lo svincolo del giocatore con il cartellino dal valore "50" o superiore.

*Qualora non ci fossero cartellini singolarmente sufficienti, si procederà allo svincolo del cartellino **più alto** e di un secondo utile solo a raggiungere lo **zero**.*

Esempio: un debito di 25 fantamilioni ed il giocatore dal cartellino maggiore valore "40" causerà il suo svincolo, con un valore di recupero sul debito 20 fantamilioni, e ulteriore svincolo del primo giocatore avente cartellino "10" o superiore.

*Tutti i crediti in eccesso andranno persi: il club si ritroverà con **ZERO** in app.*

*Se dovesse disporre di due cartellini dal valore uguale, si procede in ordine valore FC in quel momento partendo dal più alto.*

**Successivamente, una volta sistemati ingaggi ed eventuali svincoli forzati, i Responsabili aggiorneranno i crediti tra drive e app, i club con bilancio positivo ne avranno quindi la disponibilità in sede di mercato-asta.**

In asta possono essere chiamati tutti i calciatori svincolati, con modalità random senza ordine di ruolo, tramite asta ebay "**senza timeshift e con offerente visibile**" su app Fantaleghe o su sito internet [Fantacalcio.it](http://Fantacalcio.it).

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) i Responsabili aggiungeranno X giocatori "asteriscati" al costo di 20 fantamilioni ciascuno per sanare la situazione (molte raddoppiate in caso di successivo nuovo intervento!)

Al termine del mercato asta, saranno detratti dal saldo club gli ingaggi (sempre il 20%) sui giocatori appena acquistati

**NOTA BENE, QUALORA LE FINANZE DEL CLUB, DOPO QUESTA OPERAZIONE, FOSSERO IN NEGATIVO SI PROCEDERA' ALLA STESSA TIPOLOGIA DI SVINCOLO FORZATO DESCRITTA SOPRA E, PER TUTTI I CLUB TROVATISI IN QUESTA SITUAZIONE "SIA IN FASE POST SVINCOLI CHE POST ASTA ", SI PROCEDERA' CON LE SEGUENTI PENALITA':**

da 1 a 5 mln	-3 pt in classifica
da 6 a 10 mln	-4 pt in classifica
da 11 a 15 mln	-5 pt in classifica
da 16 a 20 mln	-6 pt in classifica
da 21 a 30 mln	-7 pt in classifica
da 31 a 40 mln	-8 pt in classifica
da 41 a 50 mln	-9 pt in classifica
da 51 a 60 mln	-10 pt in classifica
da 61 a 80 mln	-11 pt in classifica
da 81 a 100 mln	-12 pt in classifica
da 101 a 125 mln	-13 pt in classifica
da 126 a 150 mln	-14 pt in classifica
da 151 mln in poi	-15 pt in classifica

#### 4.2.5 Decreto Salva-Svincoli

**Un club potrà evitare gli svincoli (ma non le penalità) presentando un fido positivo.**

Per fido positivo, s'intende entrata sicura prevista per **Giugno 2024**.

Quindi non verranno presi in considerazione i 120 fantamilioni messi a disposizione da FFM per operazioni di mercato.

Se questa manovra portasse il club con una rosa non conforme alle regole, si andrebbero ad aggiungere X "asteriscati" con applicazione costo 20 fantamilioni ciascuno.

Oltre allo svincolo forzato, verrà applicata al club una penalità in classifica come indicato nella tabella del paragrafo precedente.

Esempio:

Saldo post ingaggi: -18 fantamilioni

Fido post dicembre: +20 fantamilioni

Il club prende **6** punti di penalità in classifica ma evita gli svincoli.

Altro Esempio:

Saldo post ingaggi: -8 fantamilioni

Fido post dicembre: +7 fantamilioni

Il club prende **4** punti di penalità in classifica e svincola il primo calciatore di valore minimo 16 In entrambi i casi andrà in asta con **ZERO** crediti in app.

#### 4.2.6 Leghe di serie D / E

Per quanto riguarda i Club neo-iscritti al Progetto, che partecipano alle leghe di serie D o E, la prima e seconda sessione di mercato si incorporano in una unica sessione iniziale, al termine della quale il club si deve trovare nelle condizioni descritte dal capitolo 3 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](http://Fantacalcio.it) (5 difensori, 5 centrocampisti e 3 attaccanti).

**Inoltre, dopo l'asta iniziale, verranno accreditati 100 mln utilizzabili nelle sessioni scambi e nelle aste di riparazione.**

# Capitolo 5

## Contratti

### 5.1 Durata contratti

- Tutti i giocatori acquistati durante le aste (Agosto, Settembre, Febbraio) avranno un contratto della durata di 5 anni.
- Ogni anno, *appena si conclude il campionato* 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 capitolo scambi 7).
- 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).

### 5.2 Svalutazione cartellino

Al termine di ogni stagione, 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 per difetto quando i decimali del valore scenderanno sotto il "0,5" e per eccesso quando saranno al di sopra.

Esempio:

Primo anno valore 58 - Secondo anno 46,40 (ovvero **46**)

Primo anno valore 42 - Secondo anno 33,60 (ovvero **34**)



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:

Club X compra Tizio 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 che, al termine del campionato, tutti i valori si siano aggiornati in virtù del confronto con i valori del listone post 38esima di campionato, quindi dopo appunto, aver applicato la svalutazione al 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.

### 5.3 Rivalutazione cartellino

La svalutazione del cartellino di un calciatore si applica solo se il suo valore attuale supera il valore presente nel listone al termine del campionato.

Se il valore del cartellino di un calciatore è inferiore al valore sul Listone Fantacalcio in quel momento, il valore del cartellino invece di deprezzarsi aumenterà fino ad eguagliare quello del Listone Fantacalcio.

Esempio:

Club X compra un giovane calciatore ad 1 fantamilione e al termine del campionato questo ha raggiunto quota 4 sul listone, per la stagione successiva il calciatore avrà valore cartellino 4; Se al terzo anno il valore sul Listone Fantacalcio salirà ancora, in automatico salirà anche il valore del suo cartellino, invece che svalutarsi.

# Capitolo 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 e scambi" di ogni nazione.

### 6.1 Sessione svincoli Giugno

Dopo aver rivalutato/svalutato i cartellini con il confronto che avviene dopo aver giocato la 38esima giornata, si procede allo svincolo delle rose per i club pronti al cambio categoria.

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.

Contemporaneamente i club che mantengono la categoria di appartenenza, ma che presentano un saldo passivo, saranno costretti a svincolare calciatori fino al rientro del debito con le modalità seguenti:

*L'utente dovrà svincolare X calciatori recuperando il 100% del valore cartellino ottenendo soltanto i crediti necessari a pareggiare il bilancio, "non è una sessione di svincoli libera".*

Eventuali crediti recuperati in eccesso andrebbero persi.

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. Tutti i Club "ripescati" che quindi ripartono da diversa Categoria, svincoleranno l'intera rosa per partecipare anch'essi alla "Preasta di Giugno" (vedi paragrafo 4.2.1)

### 6.2 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.

### 6.3 Sessione svincoli Settembre e Febbraio

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

## 6.4 Svincolo portieri

Di seguito le indicazioni particolari per quanto concerne lo svincolo del "blocco porta":

1. Solo nella sessione di Agosto sarà possibile per tutte le tre categorie (A B e C) svincolare il proprio blocco portieri.
2. Lo svincolo deve avere come obiettivo il CAMBIO blocco. Se si riacquistasse quello svincolato lo si farebbe allo stesso prezzo di prima.
3. Solo in B e C ed eventuali categorie inferiori, per le sessioni di Settembre e Febbraio, è possibile lo svincolo blocco portieri e seguendo un iter preciso:
  - (a) *Avvisando prima dell'inizio della sessione il Responsabile*
  - (b) *Procedendo allo svincolo nell'apposita sessione*
  - (c) *In presenza di più club senza blocco porta, il responsabile organizza una sessione in busta chiusa pre-asta, per permetterne l'acquisizione.*
  - (d) *Ovvermai il club senza blocco fosse unico, procederebbe alla scelta tra quelli liberi con costo titolare al valore di listone e 1 fantamilione ciascuno per secondo e terzo portiere.*
  - (e) *anche in questo caso Lo svincolo deve avere come obiettivo il "cambio blocco", Se si riacquistasse quello svincolato lo si farebbe allo stesso prezzo di prima.*



# Capitolo 7

## Mercato scambi

### 7.1 Finestre mercato scambi

Il programma delle sessioni scambio di FFM si articola come segue:

- Ad inizio stagione nuova, durante il periodo estivo ci sarà la prima delle sessioni di scambio, con durata e date variabili di anno in anno e che verranno indicate dai Responsabili appena possibile con congruo anticipo;
- Da Ottobre a Gennaio compresi, ci sarà una finestra di Mercato Scambi mensile tra i Club, l'ultima sessione avverrà dopo la 19' giornata di Serie A, nella prima settimana disponibile compatibilmente al Calendario di Serie A ed alle scadenze FFM.

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

### 7.2 Operazioni concesse per sessione

#### 7.2.1 Prestiti

I prestiti di calciatori tra Club possono essere effettuati solo durante le prime due sessioni di Mercato Scambi (Estiva-Ottobre).

In Fantafotball Manager sono previste 2 modalità di prestito:

- *Prestito secco*: è possibile effettuare prestiti secchi durante le sessioni di Mercato Scambi non oltre la finestra di Ottobre 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.

*Gli obblighi di riscatto*, invece, diventano una semplice clausola dei prestiti con diritto di riscatto vincolata a determinate condizioni e come tali vanno inseriti nella colonna Bonus.

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.

**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.

## 7.2.2 Pagamenti post-datati

### Clausola Estiva

La clausola estiva tutelerà un club nel caso in cui un calciatore preso in uno scambio dovesse cambiare club nella realtà.

Le condizioni vengono scritte nello scambio (Se va alla Juve / Se va in B / Se lascia la A / Se ecc...ecc...ecc...)

Questa clausola si può mettere in uno scambio **solo nella sessione precampionato che termina prima dell'asta di Agosto**, e si utilizzano per essa solo fondi disponibili al momento.

Questa clausola può avere solo due scadenze di pagamento:

1. Chiusura mercato reale Serie A;
2. Fine campionato.

Il club che nello scambio, in base a descritte condizioni, si trovasse a pagare codesta clausola, sarà privato del cash concordato al momento della stipula.

Il responsabile, al momento della registrazione, scalerà crediti in app e utilizzerà un'apposita cella creata nel drive per inserire -X al club pagante.

A scadenza della stessa, sarà cura del club che dovrà recuperare i crediti di una clausola NON ATTIVATA, o del club che dovrà incassare i crediti di una clausola ATTIVATA, ricordare al responsabile di procedere.

### Fido e bonus

Ciascun partecipante potrà disporre di un *Fido* annuale pari a 120 milioni per operazioni dirette e 80 milioni legati alle clausole (c.d. "*Bonus*").

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 (fido e bonus) non oltre la sessione scambi di Dicembre.

### 7.2.3 Rientri da prestito

**Un Prestito può cessare solo nel seguente caso:**

- *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;*
- *Può avvenire solo se il Club d'origine presenta slot liberi;*
- *Questa operazione avrà lo stesso costo di un'operazione ex novo.*

### 7.2.4 Recompra e controriscatto

Sono vietate tutte le opzioni di recompra e controriscatto.

### 7.2.5 Acquisti e cessioni a titolo definitivo

Queste operazioni saranno concesse con pagamento immediato in tutte le sessioni di mercato previste.

Quelle con pagamenti post datati (fido e bonus) non oltre la sessione scambi di Dicembre.

*NOTA BENE:* a fine stagione, tutti i Club sono tenuti a rispettare e saldare tutti gli accordi presi per prestiti, acquisti e cessioni e ad 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.

## 7.3 Condizioni vincoli ed indicazioni per gli scambi

### 7.3.1 Condizioni

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

1. *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.
2. I club che chiudono una trattativa in privato dovranno rivolgersi al proprio Responsabile e, solo dopo che lo scambio sarà pubblicato sul gruppo Whatsapp “Scambi e Comunicazioni”, 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 formula 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 con cui scrivere una trattativa è la seguente:

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

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

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

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

*Clausole e Bonus eventuali.*

*Pagamento Gettoni a carico di club**A**/club**B**/50%.*

### 7.3.2 Vincoli ed indicazioni

Si precisa quanto segue riguardo agli scambi:

- 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 con cartellino "120" ed il Club Y avrà Immobile con cartellino "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, di un altro club della categoria o nel caso in cui fosse il responsabile ad ravvisarne irregolarità, 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 (vedi paragrafo "Commissione di Vigilanza" 2.3).*

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.

Di seguito riepilogate le operazioni possibili mese per mese:

Operazione	Giugno	Luglio	Agosto	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio
Prestito secco	SI	SI	SI	SI	NO	NO	NO
Prestito con diritto	SI	SI	SI	SI	NO	NO	NO
Pagamenti post-datati	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO
Rientro dal prestito	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI
Acquisto o scambio	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI

# Capitolo 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 di un drive dove in qualsiasi momento si può risalire a tutte le entrate/uscite.

Quest'ultimo sarà accessibile in visualizzazione da tutti gli utenti attraverso un link fornito dal responsabile.

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 clausole.

Sia Fido che Bonus, saranno utilizzabili **solo ed esclusivamente** fino alla sessione scambi di Dicembre.



# Capitolo 9

## Format Campionati

### 9.1 Leghe Nazionali di 1<sup>a</sup> Categoria (Serie A, Premier League etc.)

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” 12).

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 capitoli “Montepremi” 14 e “Premi in fantamilioni” 15) e sono previste 4 retrocessioni:

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

### 9.2 Leghe Nazionali di 2<sup>a</sup> Categoria (Serie B, Liga2, Championship etc.)

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 (Vedi capitoli “Montepremi” 14 e “Premi in fantamilioni” 15).

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 saranno disputate nelle giornate immediatamente successive alla fine del campionato (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°.
- 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' (sia semifinali che finali), 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.

### 9.3 Leghe Nazionali di 3<sup>a</sup> Categoria (Lega Pro, League One, Liga 3 etc.)

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 (Vedi sezioni “Montepremi” 14 e “Premi in fantamilioni” 15).

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 saranno disputate nelle giornate immediatamente successive alla fine del campionato (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°.
- 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' (sia semifinali che finali), 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.



### 9.3.1 Retrocessioni per Leghe di 3<sup>a</sup> Categoria (dove *NON E'* presente la serie D)

Al termine della stagione, sono previste 2 retrocessioni:

1. Il Club perdente playoff (14/15) retrocederà in Eccellenza di altra nazione, ma sarà il primo avente diritto ad un ripescaggio in serie D (In caso di parità complessiva dopo 180', sarà salvo il Club 14° in classifica di Lega di terza categoria).
2. Il Club che si classificherà 16esimo, retrocederà in Eccellenza di altra nazione, ma resterà il secondo avente diritto per un ripescaggio in serie D.

Il Club vincente playoff manterrà la categoria, ma, svuoterà la rosa partecipando alla preasta come i retrocessi dalla B; inoltre prenderà tanti crediti quanti previsti dall'algoritmo assicurativo, come segue:

A tutela di eventuali budget insufficienti lasciati dai club retrocessi verrà applicata una formula assicurativa proporzionale ai budget presenti in lega come da tabella di 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.

### 9.3.2 Retrocessioni per Leghe di 3<sup>a</sup> Categoria (dove *E'* presente la serie D)

Al termine della stagione, sono previste 4 retrocessioni:

- I Club classificati al 16°, 15° e 14° posto in classifica saranno automaticamente retrocessi e prenderanno parte l'anno successivo alla serie D.
- 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.
- Il Club vincente playoff, manterrà la categoria, ma svuoterà la rosa partecipando alla preasta come i retrocessi dalla B.
- A tutela di eventuali budget insufficienti lasciati dai club retrocessi verrà applicata una formula assicurativa proporzionale ai budget presenti in lega come da "tabella assicurazione budget 15.3"



## 9.4 Leghe Nazionali di 4<sup>a</sup> Categoria (Serie D etc.)

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 3<sup>a</sup> Categoria 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.
- 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 (vedasi la "Tabella assicurazione budget 15.3)

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 presta con i retrocessi dalla B come previsto dal meccanismo retrocessioni/promozioni FFM.

## 9.5 Leghe Nazionali di Eccellenza (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(2partite+1riposò) in campo neutro.

I 2 Club vincitori 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.

# Capitolo 10

## Format Coppe Nazionali

*In tutte le competizioni che metteranno di fronte club di diverse Categorie verrà applicato un +3 al club di 1<sup>a</sup> Categoria qualora ne affrontasse uno di 2<sup>a</sup> o 3<sup>a</sup> Categoria, per equilibrare la partecipazione ad aste a 16 anziché a 20.*

### 10.1 Supercoppa (per ogni Nazione)

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

1. Vincente serie A anno precedente
2. Vincente serie B anno precedente
3. Vincente serie C anno precedente
4. 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, gare di andata e ritorno, e finale che si giocherà 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.

Premi in fantamilioni:

- Vincente 40 mln
- Finalista 15 mln



## 10.2 Coppa di Lega (per ogni Nazione dove *E'* presente la Serie D)

### 10.2.1 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 andata e ritorno. **Accederanno alla Fase eliminatoria le vincenti degli 8 gironi più le 4 migliori seconde** ed a parità di punti i criteri per stilare la classifica di ciascun girone e delle migliori seconde saranno:

*Somma punti - gol fatti - differenza reti - sorteggio*

### 10.2.2 Fase finale

Ci sarà un sorteggio con due fasce per stilare un tabellone TENNIS.

Le fasce saranno composte in:

#### Fascia 1

- dalla 1<sup>a</sup> alla 20<sup>a</sup> di Categoria A
- dalla 1<sup>a</sup> alla 12<sup>a</sup> di Categoria B

#### Fascia 2

- dalla 13<sup>a</sup> alla 16<sup>a</sup> di Categoria B
- dalla 1<sup>a</sup> alla 16<sup>a</sup> di Categoria C
- le 12 vincenti della "Fase preliminare"

Partite di andata e ritorno dai 32esimi fino alla semifinale e finale secca (BONUS CASA APPLICATO AD ENTRAMBE LE FINALISTE).

Per ogni fase, i club incasseranno 3mln x liv stadio + 1mln a partita.  
Inoltre ecco i bonus eliminazione:

- Eliminate 32esimi 10 fantamilioni
- Eliminate 16esimi 15 fantamilioni
- Eliminate Ottavi 20 fantamilioni
- Eliminate Quarti 30 fantamilioni
- Eliminate Semifinali 40 fantamilioni
- Finalista perdente 50 fantamilioni
- Vincente trofeo 75 fantamilioni

## 10.3 Coppa di Lega (per ogni Nazione dove *NON E'* presente la Serie D)

### 10.3.1 Fase preliminare

Partecipano tutti club di 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> Categoria (B e C), verranno formati 8 gironi da 4 club l'uno e disputeranno gare di andata e ritorno.

La costituzione dei gironi sarà formata in base al piazzamento ottenuto in classifica l'anno precedente, come di seguito:

- Girone A: 1<sup>a</sup>B - 16<sup>a</sup>B - 1<sup>a</sup>C - 16<sup>a</sup>C
- Girone B: 2<sup>a</sup>B - 15<sup>a</sup>B - 2<sup>a</sup>C - 15<sup>a</sup>C
- Girone C: 3<sup>a</sup>B - 14<sup>a</sup>B - 3<sup>a</sup>C - 14<sup>a</sup>C
- Girone D: 4<sup>a</sup>B - 13<sup>a</sup>B - 4<sup>a</sup>C - 13<sup>a</sup>C
- Girone E: 5<sup>a</sup>B - 12<sup>a</sup>B - 5<sup>a</sup>C - 12<sup>a</sup>C;
- Girone F: 6<sup>a</sup>B - 11<sup>a</sup>B - 6<sup>a</sup>C - 11<sup>a</sup>C;
- Girone G: 7<sup>a</sup>B - 10<sup>a</sup>B - 7<sup>a</sup>C - 10<sup>a</sup>C;
- Girone H: 8<sup>a</sup>B - 9<sup>a</sup>B - 8<sup>a</sup>C - 9<sup>a</sup>C;

Si qualificano le prime otto più le 4 migliori seconde. Per ogni girone i club incasseranno 3mln x liv stadio + 1mln a partita e a parità di punti i criteri per stilare la classifica di ciascun girone e delle migliori seconde saranno:

*Somma punti - gol fatti - differenza reti - sorteggio.*

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

Alle eliminate in questa fase saranno accreditati 10 fantamilioni.

### 10.3.2 Fase finale

Le 12 qualificate dalla fase preliminare verranno ordinate in una classifica per punti e somma punti totale per poi essere inserite in un tabellone stile TENNIS con i restanti club di 1<sup>a</sup> Categoria.

Le partite si giocheranno con format Andata+Ritorno dai 16esimi fino alle semifinali ed i club vincenti si sfideranno in finale secca (BONUS CASA APPLICATO AD ENTRAMBE LE FINALISTE).

Il tabellone TENNIS sarà il seguente :

- 1<sup>a</sup> Categoria A vs 12<sup>a</sup> Preliminare
- 3<sup>a</sup> Categoria A vs 10<sup>a</sup> Preliminare
- 5<sup>a</sup> Categoria A vs 8<sup>a</sup> Preliminare
- 7<sup>a</sup> Categoria A vs 6<sup>a</sup> Preliminare
- 9<sup>a</sup> Categoria A vs 4<sup>a</sup> Preliminare
- 11<sup>a</sup> Categoria A vs 2<sup>a</sup> Preliminare
- 13<sup>a</sup> Categoria A vs 20<sup>a</sup> Categoria A
- 15<sup>a</sup> Categoria A vs 18<sup>a</sup> Categoria A
- 16<sup>a</sup> Categoria A vs 17<sup>a</sup> Categoria A
- 14<sup>a</sup> Categoria A vs 19<sup>a</sup> Categoria A
- 12<sup>a</sup> Categoria A vs 1<sup>a</sup> Preliminare
- 10<sup>a</sup> Categoria A vs 3<sup>a</sup> Preliminare
- 8<sup>a</sup> Categoria A vs 5<sup>a</sup> Preliminare
- 6<sup>a</sup> Categoria A vs 7<sup>a</sup> Preliminare
- 4<sup>a</sup> Categoria A vs 9<sup>a</sup> Preliminare
- 2<sup>a</sup> Categoria A vs 11<sup>a</sup> Preliminare

Per ogni fase i club incasseranno 3 fantamilioni per ogni livello stadio + 1 fantamilione a partita, inoltre vi saranno i seguenti bonus eliminazione:

- Eliminate Sedicesimi 15 fantamilioni
- Eliminate Ottavi 15 fantamilioni
- Eliminate Quarti 30 fantamilioni
- Eliminate Semifinali 40 fantamilioni
- Finalista perdente 50 fantamilioni
- Vincente trofeo 75 fantamilioni



# Capitolo 11

## Format Coppe Europee

### 11.1 Introduzione

*In tutte le competizioni che metteranno di fronte club di diverse Categorie verrà applicato un +3 al club di 1<sup>a</sup> Categoria qualora ne affrontasse uno di 2<sup>a</sup> o 3<sup>a</sup> Categoria, per equilibrare la partecipazione ad aste a 16 anziché a 20.*

*L'abbinamento delle giornate di campionato reale di Serie A con le giornate di Coppe Europee verrà comunicato dal GDC in seguito all'uscita dei calendari ufficiali di Serie A.*

### 11.2 Champions League (Club di 1<sup>a</sup> Categoria)

#### 11.2.1 Prima fase preliminare

Accedono a questa fase i club classificatisi tra la 9<sup>a</sup> e la 16<sup>a</sup> posizione nella stagione precedente e i quattro promossi dalla Lega di 2<sup>a</sup> Categoria per un totale di 168 Club.

Verranno sorteggiati 28 gironi da 6 squadre che si affronteranno in gare di andata e ritorno. Alle squadre che entrano in questa fase vanno 15 mln.

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.

#### 11.2.2 Seconda fase preliminare

Si qualificano a questa fase i club classificatisi tra la 3<sup>a</sup> e la 8<sup>a</sup> posizione nella stagione precedente e le 44 qualificate dalla Prima fase per un totale di 128 Club.

Verranno sorteggiati 16 gironi da 8 squadre che si affronteranno in gare di sola andata CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO. Alle squadre che entrano in questa fase vanno 25 mln.

Si qualificano alla Fase finale le 16 vincenti dei gironi, le 16 seconde e le 4 migliori terze classificate (criteri di ammissione nell'ordine: *punti in classifica, somma punti, gol fatti, differenza reti*) per un totale di 36 Club.

Le prime 2 fasi prevedono incassi pari a:

- 2 fantamiloni per ogni livello stadio;
- 1 fantamilione per ogni partita giocata;
- Nessun bonus eliminazione.

### 11.2.3 Fase finale

Accedono a questa fase i club classificatisi in 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> posizione nella stagione precedente e le 36 qualificate dalla Seconda fase per un totale di 64 Club. Alle squadre che entrano in questa fase vanno 35 mln.

I fantamln previsti per l'ingresso in competizione, verranno simultaneamente erogati a tutti nel turno in cui parte la competizione.

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

Introiti fasi finale:

- 5 fantamiloni per ogni fase eliminataria superata
- introiti 32esimi:
  - 3 fantamiloni per ogni livello stadio
  - 1 fantamilione per ogni partita giocata
- introiti 16esimi:
  - 3 fantamiloni per ogni livello stadio
  - 1 fantamilione per ogni partita giocata
  - 20 fantamiloni per le eliminate
- introiti ottavi:
  - 4 fantamiloni per ogni livello stadio
  - 1,5 fantamiloni per ogni partita giocata
  - 35 fantamiloni per le eliminate
- introiti quarti:
  - 4 fantamiloni per ogni livello stadio
  - 1,5 fantamilion1 per ogni partita giocata
  - 40 fantamiloni per le eliminate
- introiti semifinali:
  - 5 fantamiloni per ogni livello stadio
  - 2 fantamilion1 per ogni partita giocata
  - 50 fantamiloni per le eliminate
- introiti finale:

- 5 fantamilioni per ogni livello stadio
- 2 fantamilioni per ogni partita giocata
- 65 fantamilioni per la eliminata
- 90 fantamilioni per la "VINCENTE"

## 11.3 Europa League (Club di 2<sup>a</sup> Categoria)

La "Europa League" è una competizione calcistica continentale per i club di 2<sup>a</sup> Categoria organizzata da FFM, la seconda per prestigio dopo la Champions League.

La denominazione di Europa League sostituì nel 2009 quella storica di "Coppa UEFA"<sup>1</sup>

### 11.3.1 Prima fase preliminare

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

Verranno sorteggiati 14 gironi da 10 squadre che si affronteranno in gare di sola andata CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO. Alle squadre che entrano in questa fase vanno 15 fantamilioni.

Si qualificano alla "seconda fase preliminare" 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.

### 11.3.2 Seconda fase preliminare

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

Verranno sorteggiati 14 gironi da 6 squadre che si affronteranno in gare di sola andata CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO. Alle squadre che entrano in questa fase vanno 25 fantamilioni.

Si qualificano 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.

Le prime 2 fasi prevedono incassi pari a:

- 3 fantamilioni per ogni livello stadio;
- 1 fantamilione per ogni partita giocata;
- Nessun bonus eliminazione.

---

<sup>1</sup>Istituita nel 1971 dalla confederazione calcistica europea. Questo torneo, a sua volta, aveva preso il posto *de facto* della "Coppa delle Fiere".



### 11.3.3 Fase finale

Accedono a questa fase i club classificatisi in 17<sup>a</sup>, 18<sup>a</sup> e 19<sup>a</sup> posizione in Prima Divisione nella stagione precedente e le 22 qualificate dalla seconda fase preliminare per un totale di 64 Club. Alle squadre che entrano in questa fase vanno 35 fantamilioni.

I fantamilioni previsti per l'ingresso in competizione, verranno simultaneamente erogati a tutti nel turno in cui parte la competizione.

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

- introiti 32esimi:
  - 3 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 1 fantamilione per ogni partita giocata
- introiti 16esimi:
  - 3 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 1 fantamilione per ogni partita giocata
  - 15 fantamilioni per le eliminate
- introiti ottavi:
  - 4 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 1,5 fantamilioni per ogni partita giocata
  - 25 fantamilioni per le eliminate
- introiti quarti:
  - 4 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 1,5 fantamilion1 per ogni partita giocata
  - 30 fantamilioni per le eliminate
- introiti semifinali:
  - 5 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 2 fantamilion1 per ogni partita giocata
  - 45 fantamilioni per le eliminate
- introiti finale:
  - 5 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 2 fantamilion1 per ogni partita giocata
  - 60 fantamilioni per la eliminata
  - 80 fantamilioni per la "VINCENTE"

## 11.4 Conference League (Club di 3<sup>a</sup> Categoria)

La FFM Conference League, meglio nota come Conference League<sup>2</sup>, è una competizione calcistica continentale per squadre di club di 3<sup>a</sup> Categoria, organizzata da FFM, la terza per prestigio dopo la Champions League e l'Europa League.

### 11.4.1 Prima fase preliminare

Accedono a questa fase i club classificatisi tra la 7<sup>a</sup> e la 16<sup>a</sup> posizione nella stagione precedente o, nelle leghe dove è presente la serie D, dalla 7<sup>a</sup> e la 12<sup>a</sup> posizione nella stagione precedente e i quattro promossi dalla lega di 4<sup>a</sup> Categoria, per un totale di 140 Club.

Verranno sorteggiati 14 gironi da 10 squadre che si affronteranno in gare di sola andata CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO. A tutti i club che entrano in questa fase vanno 15 fantamilioni.

Si qualificano alla seconda fase preliminare 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.

### 11.4.2 Seconda fase preliminare

Accedono a questa fase i club classificatisi tra la 5<sup>a</sup> e la 6<sup>a</sup> posizione nella stagione precedente, la 16<sup>a</sup> classificata in 2<sup>a</sup> Categoria nella stagione precedente e le 42 qualificate dalla prima fase preliminare per un totale di 84 Club.

Verranno sorteggiati 14 gironi da 6 squadre che si affronteranno in gare di sola andata CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO. A tutti i club che entrano in questa fase vanno 25 fantamilioni.

Si qualificano 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.

I fantamilioni previsti per l'ingresso in competizione, verranno simultaneamente erogati a tutti nel turno in cui parte la competizione, le prime 2 fasi prevedono incassi pari a:

- 3 fantamilioni per ogni livello stadio;
- 1 fantamilione per ogni partita giocata;
- Nessun bonus eliminazione.

### 11.4.3 Fase finale

Accedono a questa fase i club classificatisi in 13<sup>a</sup>, 14<sup>a</sup> e 15<sup>a</sup> posizione in 2<sup>a</sup> Categoria nella stagione precedente e le 22 qualificate dalla seconda fase preliminare per un totale di 64 Club.

---

<sup>2</sup>Il 2 dicembre 2018, in occasione del sorteggio per le qualificazioni all'Europeo 2020, FFM annunciò che la competizione (provvisoriamente rinominata FFM Europa League 2) sarebbe iniziata nel 2022. Il nome FFM Conference League è stato poi ufficializzato il 5 aprile 2021.

A tutti i club che entrano nella fase finale vanno 35 fantamilioni.

Verrà composto un tabellone tennis con gare di andata e ritorno fino alla finale secca (CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO, ED, IN FINALE, AD ENTRAMBI I CLUB). Inoltre avremo :

- introiti 32esimi:
  - 3 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 1 fantamilione per ogni partita giocata
  
- introiti 16esimi:
  - 3 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 1 fantamilione per ogni partita giocata
  - 10 fantamilioni per le eliminate
  
- introiti ottavi:
  - 4 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 1,5 fantamilioni per ogni partita giocata
  - 15 fantamilioni per le eliminate
  
- introiti quarti:
  - 4 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 1,5 fantamilion1 per ogni partita giocata
  - 25 fantamilioni per le eliminate
  
- introiti semifinali:
  - 5 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 2 fantamilion1 per ogni partita giocata
  - 40 fantamilioni per le eliminate
  
- introiti finale:
  - 5 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 2 fantamilion1 per ogni partita giocata
  - 50 fantamilioni per la eliminata
  - 70 fantamilioni per la "VINCENTE"



## 11.5 International Cup

Parteciperanno a questo trofeo (con premi in euro, fantamilioni e coppa) TUTTI i Club di 1<sup>a</sup> 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> Categoria di FANTAFOOTBALL MANAGER.

### 11.5.1 Fase preliminare

Avremo 728 Club divisi, attraverso un sorteggio casuale, in 14 gironi da 52 club. Si svolgeranno 12 turni in successione di prequalifica con modalità "FORMULA UNO"

I Club di 1<sup>a</sup> Categoria partiranno con un vantaggio di 35 punti sul totale, questo per bilanciare lo squilibrio dovuto alla partecipazione ad aste con 20 Club anziché 16 (come in 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> Categoria).

Per la partecipazione a questa fase, tutti i club prenderanno 3 fantamilioni x ogni livello stadio + 1 fantamilione x partita giocata.

In base ai totali, solo i primi 30 classificati di ogni turno prenderanno un punteggio a seconda della posizione:

- dalla 1<sup>a</sup> alla 10<sup>a</sup> posizione: punti 50/45/43/41/39/37/35/33/32/31
- dalla 11<sup>a</sup> alla 20<sup>a</sup> posizione: punti 30/28/26/24/22/20/18/16/14/12
- dalla 21<sup>a</sup> alla 30<sup>a</sup> posizione: punti 10/9/8/7/6/5/4/3/2/1

Questi punti saranno assegnati in una classifica generale e, di questa, solo le prime 9 posizioni di ogni girone più le migliori due decime, si qualificheranno per il tabellone finale stile tennis. Agli eliminati 2 fantamilioni.

### 11.5.2 Fase finale

Verrà composto un tabellone tennis fra i 128 Club qualificati dalla fase preliminare, con gare di andata e ritorno fino alla finale secca (CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO, ED, IN FINALE, AD ENTRAMBI I CLUB). Inoltre avremo :

- introiti 64esimi:
  - 1 fantamilione per ogni livello stadio
  - 1 fantamilione per ogni partita giocata
  - 5 fantamilioni per le eliminate
- introiti 32esimi:
  - 1 fantamilione per ogni livello stadio
  - 1 fantamilione per ogni partita giocata
  - 10 fantamilioni per le eliminate
- introiti 16esimi:
  - 2 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 1,5 fantamilione per ogni partita giocata
  - 15 fantamilioni per le eliminate

- introiti ottavi:
  - 2 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 1,5 fantamilioni per ogni partita giocata
  - 20 fantamilioni per le eliminate
- introiti quarti:
  - 3 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 2 fantamilion1 per ogni partita giocata
  - 30 fantamilioni per le eliminate
- introiti semifinali:
  - 3 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 2 fantamilion1 per ogni partita giocata
  - 45 fantamilioni per le eliminate
- introiti finale:
  - 4 fantamilioni per ogni livello stadio
  - 3 fantamilion1 per ogni partita giocata
  - 60 fantamilioni per la eliminata
  - 80 fantamilioni per la "VINCENTE"

## 11.6 Supercoppa Europea

Si sfideranno le vincenti delle precedenti Coppe Europee con partite di semifinali (CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO) così suddivise:

- Vincente Champions vs Vincente Conference League
- Vincente Europa League vs Vincente Internacional Cup

Finale secca (CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO AD ENTRAMBI I CLUB) con i seguenti premi:

- 15 fantamilioni per il Club finalista
- 40 fantamilioni per il Club VINCENTE

## 11.7 Coppa dei Campioni

Manifestazione istituita da FFM il 5 Marzo 2022, vedrà il suo inizio a partire dalla stagione 2023/24 e vedrà impegnati i seguenti Club:

- I 14 Club vincitori dei campionati di 1<sup>a</sup> Categoria
- Vincente Champions League dell'anno precedente
- Vincente Coppa dei Campioni dell'anno precedente

In caso i 2 Club vincenti nelle Coppe combacino con i Club vincenti in campionato, si procede al seguente ripescaggio:

1. Finalista Champions League
2. Vincente International Cup
3. Miglior secondo fra i campionati di 1<sup>a</sup> Categoria

Si procede con sorteggio integrale partendo dagli ottavi di finale con partite di andata e ritorno (CON APPLICAZIONE DEL BONUS STADIO SEMPRE AD ENTRAMBI I CLUB)

Questa competizione non prevede premio in euro ma solo un trofeo **offerto da FFM**, per primo e secondo classificato. Inoltre il vincitore riceverà 20 fantamilioni ed il secondo classificato 5 fantamilioni.

## 11.8 Rinvii e 6 politico

*NELLE FASI A GIRONI DELLE COPPE SI ASSEGNERÁ IL 6 POLITICO SOLO SE IL RECUPERO NON AVVENISSE ENTRO IL TERMINE DELLA FASE COINVOLTA. NELLE FASI A ELIMINAZIONE DIRETTA DELLE COPPE SI APPLICHERA' IL 6 POLITICO.*



# Capitolo 12

## Calcolo giornata e bonus

### 12.1 Calcolo giornata

Il calendario dei Campionati di Fantafotball Manager seguirà il calendario del Campionato reale di Serie A. Per il calcolo dei punteggi di giornata, in Fantafotball Manager viene utilizzato il sito internet [Fantacalcio.it](http://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 al paragrafo 12.4

### 12.2 Bonus - Malus

Per il calcolo del punteggio di ogni giornata ai giocatori di movimento ed al portiere saranno aggiunti dall'algoritmo Alvin 482 i seguenti bonus e malus a seconda di:

- 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
- Assist Gold +1,5
- Ammonizione -0,5

- Espulsione -1
- Portiere imbattuto +2
- Gol subito -1

Inoltre l'amministrazione si riserva eventuali aggiornamenti assist derivanti da modifiche relative all'app Fantacalcio per la versione 2023/24.

## 12.3 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
- Media voto da 6.00 a 6.24 = +2
- Media voto da 6.25 a 6.49 = +3
- Media voto da 6.50 a 6.74 = +4
- Media voto da 6.75 a 6.99 = +5
- Media voto da 7.00 più = +6

## 12.4 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 Fantafotball 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, successivamente:

- 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 ed 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 ed il Club Y prenderà 4 punti in classifica.

## 12.5 Formazione panchina e formazione non consegnata

### 12.5.1 Formazione

La formazione di ogni giornata di campionato dovrà essere presentata in App "Leghe FC" o su sito internet [Fantacalcio.it](http://Fantacalcio.it) fino a 5 minuti prima l'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.

### 12.5.2 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."*

### 12.5.3 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 [Fantacalcio.it](http://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 5 occasioni oppure 3 consecutive, l'Amministrazione si ritiene in DIRITTO di espellere il Concorrente con sua sostituzione alla guida di quel Club, senza restituzione del compenso versato.*



# Capitolo 13

## Stadio

In Fantafutbol Manager ogni Club potrà costruire ed ampliare il proprio Stadio 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 1° al 4° ed un costo una tantum di 80 fantamilioni per i livelli che vanno dal 5° all'8°.

Ogni stagione si potranno costruire **massimo due livelli Stadio**. La finestra temporale per l'ampliamento dello stadio verrà stabilita dal GDC con comunicazione ufficiale, ed avrà scadenza sempre anteriore all'uscita del nuovo listone Fantacalcio.

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:

- Livello1: 15 fantamilioni
- Livello2: 22 fantamilioni
- Livello3: 40 fantamilioni
- Livello4: 70 fantamilioni
- Livello5: 120 fantamilioni
- Livello6: 180 fantamilioni
- Livello7: 300 fantamilioni
- Livello8: 450 fantamilioni

Entro la data comunicata, ogni club dovrà decidere 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):

- Livello1: +0.5
- Livello2: +1
- Livello3: +1.5
- Livello4: +2
- Livello5: +2.5
- Livello6: +3
- Livello7: +3.5
- Livello8: +4

### 13.1 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 fantamilioni 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*

### 13.2 Introiti stadio coppe Nazionali ed Europee

*Gli introiti stadio per le Coppe Nazionali ed Europee sono erogati durante le fasi preliminari e le fasi finali, per lo specifico di ogni Coppa fare riferimento al capitolo 10 per le Coppe Nazionali, ed al capitolo 11 per le Coppe Europee.*

# Capitolo 14

## Montepremi

Al termine della stagione, verranno assegnati i Premi in denaro ai Club che hanno ottenuto posizioni di vertice.

Fantafotball 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 60% del prezzo pagato per i pacchetti gettoni scambio dai Club di quella Lega:

- Montepremi di Lega di prima categoria = 20 quote club di prima categoria + 60% del costo pacchetti gettoni scambio comprati in stagione da tutti i Club della Lega.
- Montepremi di Lega di seconda/terza categoria = 16 quote di iscrizione di seconda/terza categoria + 60% del costo pacchetti gettoni scambio comprati 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)
- quote fisse per le Coppe Europee (vedi paragrafo [14.2](#))

*TUTTI I TROFEI SONO OFFERTI DALL'AMMINISTRAZIONE FFM.*

### 14.1 Montepremi competizioni Nazionali

#### 14.1.1 Leghe di 1<sup>a</sup> 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
- 2° Classificato: 25% del montepremi Campionato di Lega
- 3° Classificato: 15% del montepremi Campionato di Lega
- 4° Classificato: 11% del montepremi Campionato di Lega

### 14.1.2 Leghe di 2<sup>a</sup> 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
- 2° Classificato: 27% del montepremi Campionato di Lega
- 3° Classificato: 15% del montepremi Campionato di Lega
- 4° Classificato: 9% del montepremi Campionato di Lega

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

### 14.1.3 Leghe di 3<sup>a</sup> 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
- 2° Classificato: 27% del montepremi Campionato di Lega
- 3° Classificato: 15% del montepremi Campionato di Lega
- 4° Classificato: 9% del montepremi Campionato di Lega

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

#### 14.1.4 Leghe di 4<sup>a</sup> 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 = 90% del Montepremi di Lega di prima categoria:

- 1° Classificato: 49% del montepremi Campionato di Lega
- 2° Classificato: 27% del montepremi Campionato di Lega
- 3° Classificato: 15% del montepremi Campionato di Lega
- 4° Classificato: 9% del montepremi Campionato di Lega

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

#### 14.1.5 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 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> (ove presente) categoria della stessa Nazione.

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

### 14.2 Montepremi competizioni Europee

#### 14.2.1 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 = 25€ quota fissa di ciascun Montepremi di Lega di prima categoria, di tutte le Nazioni.

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

#### 14.2.2 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 = 22€ quota fissa di ciascun Montepremi di Lega di 2<sup>a</sup> categoria, di tutte le Nazioni.

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

### 14.2.3 Conference League

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

Montepremi Conference League = 22€ quota fissa di ciascun Montepremi di Lega di 3<sup>a</sup> categoria, di tutte le Nazioni.

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

### 14.2.4 International Cup

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

Montepremi International Cup = 12€ quota fissa di ciascun Montepremi di tutte le Leghe di 1<sup>a</sup> categoria - 10€ quota fissa di ciascun Montepremi di tutte le Leghe di 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> categoria.

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

## 14.3 Panchina d'oro

Il Club che otterrà il miglior punteggio totale squadra al termine di ogni Campionato in leghe di 1<sup>a</sup> 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> Categoria, riceverà l'ambito trofeo "Panchina d'oro" con targa personalizzata presso il proprio domicilio

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 dell'anno successivo.

## 14.4 Decurtazione premio in denaro

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€, che andranno ad incrementare il Montepremi della stagione successiva.*

La cifra restante verrà congelata dall'Amministrazione fino al rientro in positivo del Club attraverso lo svincolo forzato (vedi paragrafo 6.1).



# Capitolo 15

## Premi in fantamilioni

Al termine della stagione, a ciascun Club verrà erogato il compenso in fantamilioni conseguente alle partite giocate in Campionato, Coppe Nazionali e Competizioni Internazionali (Vedi capitoli [9](#) [10](#) e [11](#)).

Verrà inoltre distribuito a ciascun Club un premio in fantamilioni in relazione al piazzamento finale nella Classifica di Campionato.

### 15.1 Premi 1<sup>a</sup> Categoria

Premi in fantamilioni in base al piazzamento in classifica:

1. 150 fantamilioni
2. 165 fantamilioni
3. 185 fantamilioni
4. 210 fantamilioni
5. 250 fantamilioni
6. 248 fantamilioni
7. 246 fantamilioni
8. 244 fantamilioni
9. 242 fantamilioni
10. 240 fantamilioni
11. 238 fantamilioni
12. 236 fantamilioni
13. 234 fantamilioni
14. 232 fantamilioni
15. 230 fantamilioni
16. 228 fantamilioni

17. 226 fantamilioni + paracadute di ritorno (retrocessione)
18. 224 fantamilioni + paracadute di ritorno (retrocessione)
19. 222 fantamilioni + paracadute di ritorno (retrocessione)
20. 220 fantamilioni + paracadute di ritorno (retrocessione)

I Club dalla 1<sup>a</sup> alla 4<sup>a</sup> posizione sono i Club che sono andati a premio, ottenendo ciascuno il rispettivo Premio in denaro (Vedi capitolo 14).

Per tali Club è 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°: 90 Fantamilioni
- 2°: 70 Fantamilioni
- 3°: 55 Fantamilioni
- 4°: 40 Fantamilioni

## 15.2 Premi 2<sup>a</sup> Categoria

1. 250 fantamilioni (promozione)
2. 245 fantamilioni (promozione)
3. 242 fantamilioni (playoff)
4. 239 fantamilioni (playoff)
5. 236 fantamilioni (playoff)
6. 233 fantamilioni (playoff)
7. 230 fantamilioni (playoff)
8. 227 fantamilioni (playoff)
9. 224 fantamilioni
10. 221 fantamilioni
11. 218 fantamilioni
12. 215 fantamilioni + paracadute di ritorno (retrocessione se perde i playoff)

13. 212 fantamilioni + paracadute di ritorno (retrocessione se perde i playoff)
14. 210 fantamilioni + paracadute di ritorno (retrocessione)
15. 208 fantamilioni + paracadute di ritorno (retrocessione)
16. 206 fantamilioni + paracadute di ritorno (retrocessione)

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°: 90 Fantamilioni
- 2°: 70 Fantamilioni
- 3°: 55 Fantamilioni
- 4°: 40 Fantamilioni

### 15.3 Premi 3<sup>a</sup> Categoria

1. 250 fantamilioni (promozione)
2. 245 fantamilioni (promozione)
3. 242 fantamilioni (playoff)
4. 236 fantamilioni (playoff)
5. 233 fantamilioni (playoff)
6. 230 fantamilioni (playoff)
7. 227 fantamilioni (playoff)
8. 224 fantamilioni (playoff)
9. 221 fantamilioni
10. 218 fantamilioni
11. 215 fantamilioni
12. 212 fantamilioni
13. 209 fantamilioni
14. 206 fantamilioni
15. 203 fantamilioni
16. 200 fantamilioni



Per i club promossi dalla 4<sup>a</sup> alla 3<sup>a</sup> Categoria 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.

"Tabella assicurazione budget"

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).*

# Capitolo 16

## Scadenziario ufficiale FFM

- 21/03 Partono le conferme delle iscrizioni per la stagione 2023/2024. Termine ultimo per le conferme delle iscrizioni 30/04
- Dal 01/05 l'amministrazione potrà provvedere ad assegnare club non confermati contattando da lista preiscritti.
- Entro il 15/06 (DATA INDICATIVA)
  - Assegnazione premi per la stagione 2022/2023.
  - Sistemazione saldi negativi per club confermati.
  - Definizione prestiti e clausole inserite negli scambi per la stagione 2022/2023.
  - Svalutazione/rivalutazione cartellini aggiornati alla 38a giornata
  - Svincoli totali per club falliti e organizzazione ripescaggi
- Entro il 30/06
  - Preaste per i club Promossi e Retrocessi
- Dal 01/07 (DATA INDICATIVA)
  - Inizio sessione estiva scambi per la stagione 2023/2024
  - Pubblicazione termine ultimo per comunicare i livelli stadio per la stagione 2023/2024
- Dal 1/8 (DATA INDICATIVA) Svincoli dei calciatori non presenti sul nuovo listone, pianificazioni aste IN BASE ALLE TEMPISTICHE DI USCITA LISTONE.

# Capitolo 17

## Struttura FFM Europa

- 1<sup>a</sup> Categoria
  - Girone unico - 20 Club
  - 4 Retrocessioni dirette
- 2<sup>a</sup> Categoria
  - Girone unico - 16 Club
  - 4 Retrocessioni (3 dirette + 1 playoff)
  - 4 Promozioni (2 dirette + 2 playoff)
- 3<sup>a</sup> Categoria
  - Girone unico - 16 Club
  - 4 Retrocessioni (3 dirette + 1 playoff) (1 diretta e 1 playoff ove non presente la D)
  - 4 Promozioni (2 dirette + 2 playoff)
- 4<sup>a</sup> Categoria
  - 2 Gironi (A e B) da 16 Club
  - 6 Retrocessioni (3 dirette per girone)
  - 4 Promozioni (1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> dei Gironi A e B)

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).

- 5<sup>a</sup> Categoria (Eccellenza 1° anno)
  - La serie D si creerà solo ed esclusivamente attraverso i risultati delle prequalifiche che partiranno a Dicembre 2023.
  - 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.
  - Nel 2021 è partita l'Italia.
  - Nel 2022 è partita l'Inghilterra
  - Si conta di aprire almeno una nazione nuova all'anno.



- 5<sup>a</sup> Categoria (Eccellenza dal 2° anno)
  - Tre gironi da 16 club per un totale di 48 club.
  - Prenderanno parte con certezza tutti i club retrocessi dalle C in Europa nelle nazioni senza la D.
  - Per i posti restanti, il 50% lo si prenderà dalle prequalifiche dell'anno precedente e l'altro 50% dalle richieste ex-novo non ancora contattate.



# Capitolo 18

## Social e Media

### 18.1 Collegamenti interattivi

Seguiteci ed iscrivetevi ad i nostri Social e Media per essere sempre informati su tutte le novità dell'Universo FFM:



*Gruppo Facebook con all'attivo attualmente circa 2.600 iscritti in continua espansione*



*Pagina Instagram con quasi 1000 followers in continua espansione*



*Canale YouTube Ufficiale con guide su aste, stadio, rose, live su eventi FFM e molto altro...*



*Pagina Web "Effeemme" uno spazio dedicato ad articoli, foto, documenti, comunicazioni, riepiloghi e tanto altro riguardante l'Universo FFM*



*Per la gestione delle Leghe e per le comunicazioni ufficiali utilizzeremo inoltre 2 tipologia di Chat Whatsapp che descriveremo nei paragrafi successivi*

## 18.2 Gruppi "Chat Bar"

Sulla chat bar non vi è obbligo di presenza ma, ovviamente, neanche libertà di uscire/entrare a proprio piacimento.

Una volta chiarita la propria posizione (partecipazione o meno all'interno della "Chat Bar"), la si rispetta fino a fine campionato.

La chat bar è un gruppo dedicato alla singola categoria in cui sarà presente, oltre al/ai gestori dei club interessati, anche il responsabile di nazione e il supervisore del progetto.

In questa chat si richiede una base di rispetto ed educazione.

Sarà possibile discutere di calcio e di argomenti di cultura generale.

## 18.3 Gruppi "Scambio e Comunicazioni"

Sulle chat "Scambi e Comunicazioni" verranno postate tutte le comunicazioni ufficiali come:

- Date e orari inizio sessioni mercato
- Date e orari chiusura sessioni mercato
- Tabelle riepilogative
- Multe Ufficiali
- Scambi ufficiali
- Notizie relative al progetto

Sulle chat in questione scriveranno solo gli amministratori.

## 18.4 Informazioni legali riguardanti "Chat Whatsapp"

Ecco, inoltre, un recap di tutte le regole per la convivenza in una chat whatsapp:

Un membro di un gruppo WhatsApp può essere punito per reati che si verificano all'interno del gruppo?

L'argomento è delicato, e alcune recenti decisioni hanno finito per ravvivare ulteriormente le discussioni, che hanno già raggiunto i tribunali e interessato l'intervento di professionisti in ambito investigativo sia in ambito penale.

*Il gruppo WhatsApp è equiparato a qualsiasi "ambiente digitale" di qualsiasi social.*

Per tale motivo, in primo luogo, le persone devono essere consapevoli che "l'ambiente digitale" non è altro che una forma di espressione del pensiero, della creazione, dell'espressione e dell'informazione effettuata dagli uomini con l'aiuto di un hardware (computer, tablet, smartphone); pertanto, gli uomini vivendo in una società democratica, regolata da diritti e doveri, libertà e limiti devono attenersi al buon comportamento.

"La circostanza" espressione della volontà di un individuo all'interno di un ambiente virtuale, non esime questi dagli effetti giuridici determinati da quanto comunica e regolati dalla legge italiana, sia per imporre una proposta commerciale, sia per rispondere civilmente e penalmente per un attacco all'interesse privato e legale di un'altra persona che in un gruppo WhatsApp è pubblicamente condiviso.



Per puntualizzare, le persone sono ancora se stesse (per quanto molti se ne dimentichino) su Internet, su WhatsApp, su Facebook o su Instagram e anche nei social vige la Legge prima dell'autorità dei social utilizzati e poi quella della nostra nazione l'Italia. Ogni nazione nel mondo ha la sua legge e WhatsApp è internazionale.

Accade così che l'"ambiente digitale" abbia offerto opportunità per tutti i tipi di manifestazioni, alcune più coraggiose di quelle che si verificherebbero dal vivo, perché i loro autori credono di essere protetti nel mondo digitale.

La Costituzione Italiana prevede nei principi fondamentali:

- Art. 1. – L'Italia è una Repubblica democratica, fondata sul lavoro. La sovranità appartiene al popolo, che la esercita nelle forme e nei limiti della Costituzione.
- Art. 2. – La Repubblica riconosce e garantisce i diritti inviolabili dell'uomo, sia come singolo, sia nelle formazioni sociali ove si svolge la sua personalità, e richiede l'adempimento dei doveri inderogabili di solidarietà politica, economica e sociale.
- Art. 3. – Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali
- Art. 24. – Tutti possono agire in giudizio per la tutela dei propri diritti e interessi legittimi. La difesa è diritto inviolabile in ogni stato e grado del procedimento. Sono assicurati ai non abbienti, con appositi istituti, i mezzi per agire e difendersi davanti ad ogni giurisdizione. La legge determina le condizioni e i modi per la riparazione degli errori giudiziari.

Questi sono solo alcuni esempi di diritti fondamentali tutelati dalla Costituzione Italiana che potrebbero essere da alcuni incautamente e involontariamente violati nell'ambiente virtuale: un razzista su un qualsiasi ambiente virtuale (che sia WhatsApp, Facebook, Twitter, LinkedIn, TikTok, Instagram) è comunque di fronte alla Legge un razzista e commette un reato, anche se sta solo usando il cellulare, nascondendosi in casa sua.

È comprensibile che l'applicazione logica dei principi generali di diritto nell'ambiente virtuale vale anche per i gruppi WhatsApp. Se inviti le persone a un "incontro" (di persona o attraverso la creazione di un gruppo), è necessario prestare attenzione per mantenere l'ordine in casa.

*A tal riguardo elenco Le violazioni che è possibile commettere su WhatsApp:*

- divieto di utilizzo di WhatsApp per chi ha meno di 16 anni;
- divieto di inserire una persona in un gruppo WhatsApp senza averne ricevuto il consenso;
- divieto di inoltrare screenshot di WhatsApp con le conversazioni private ricevute da un utente a soggetti terzi;
- divieto di inoltrare foto o video di bambini su WhatsApp;
- divieto di inoltrare un messaggio pubblicato su un gruppo chiuso di WhatsApp a terzi non appartenenti al medesimo gruppo;
- divieto di impersonare un'altra persona su WhatsApp;
- divieto di inviare messaggi pubblicitari su WhatsApp;

- divieto di inviare messaggi di natura pornografica, razzista, offensiva, minacciosa, illegale, diffamatoria su WhatsApp;
- divieto di violare i diritti d'autore su WhatsApp;
- divieto di inviare materiale pericoloso che possa veicolare virus su WhatsApp;
- divieto di spiare le chat del partner su WhatsApp;
- divieto di perseguire una persona con messaggi continui su WhatsApp, considerando questo comportamento "reato di stalking";
- divieto di utilizzare su WhatsApp sticker a contenuto: offensivo, violento, discriminatorio, antisemita nonché pedopornografico;
- divieto di offendere o diffamare: insegnanti, professori, istruttori, nei gruppi WhatsApp;
- divieto di utilizzo di WhatsApp per invio di immagini e video di sexting o per minacciare la diffusione di foto e video; fenomeno meglio conosciuto come SexEstorsion.

*Alcuni nostri consigli a chi vuole creare un gruppo di WhatsApp:*

1. In primo luogo, è educato chiedere al membro se è interessato a unirsi al gruppo. Informarlo preventivamente sugli argomenti che verranno trattati e sui motivi dell'invito. E' preferibile inviare l'invito e attendere l'accettazione – o meno – da parte del futuro membro.
2. Crea un breve elenco di regole (cosa è permesso e cosa è proibito in quel gruppo). Ricordati di avvisare i membri che iniziano una discussione fuori tema (fuori dai parametri impostati dagli amministratori). Guarda questo semplice esempio: Il gruppo serve per scambiare idee di sport, suggerimenti, recensioni, prenotare cene o giochi online, ecc.
3. Quante volte avrai sentito dire, la porta è quella là, sei libero di andartene. Lasciare un gruppo è un diritto inviolabile di un membro, e insistere per tornare con i membri che hanno esercitato tale diritto è davvero un'invasione della privacy, e non dovrebbe mai verificarsi a meno che il membro non chieda di tornare.
4. Aggiungi sempre altri amministratori e altri moderatori. Condividi le responsabilità con altri membri, fidati e le decisioni sulla direzione del gruppo possono essere costruite in modo più solido e democratico. Inoltre, come vedremo alla fine, essere un manager può essere un grattacapo, quindi condividi decisioni importanti con altri manager.
5. Qualcosa è andato storto e le persone hanno iniziato una battaglia virtuale nel tuo gruppo? Non esitare a fare come faresti se fossi a casa tua, su tuo invito: finisci la festa, prima che qualcuno chiami la polizia. Meglio farla finita. Mantieni l'ordine! Rimuovi il dissidente dalla sala.
6. Per i membri: sei un membro del gruppo WhatsApp al lavoro, l'amministratore è il tuo capo e non puoi chiederti di uscire? Comportati come se fossi a casa sua: e "seduto in un angolo", invia commenti, dialoga se sei autorizzato a farlo e contribuisci al miglioramento del gruppo, il karma sarà a tuo favore, ma soprattutto eviterai controversie;

7. Ma soprattutto:

- *Chi amministra gruppi social deve sapere che di fatto si assume responsabilità nei confronti di terzi o di ciò che avviene sul gruppo;*
- *è opportuno realizzare una sorta di linee guida che il gruppo deve rispettare e vigilare affinché le stesse non vengano infrante;*
- *è opportuno seguire attentamente quello che avviene sul gruppo e se non si ha la possibilità di farlo cedere l'amministrazione ad utenti più attivi;*
- *è necessario bloccare sul nascere comportamenti scorretti.*

*Da quanto esposto crediamo che il lettore possa trarre adeguate conclusioni.*

