



**REGOLAMENTO UFFICIALE**  
**2024/2025**

**VERSIONE 6.0 cod.042024**



## **COS'E FANTAMANAGER PRO?**

Il FantaManager è un gioco manageriale basato sulla struttura di un fantacalcio tradizionale ma con aggiunte che lo rendono unico. Un fantacalcio con contratti, aste, compravendite, gestione stadio, Coppe europee UEFA e la gestione del vero settore giovanile. Non simuliamo solo i compiti che fa un reale mister di una squadra ma ci occupiamo anche dei compiti che nella realtà svolgono figure come direttori sportivi, presidenti ed osservatori.

Essendo un gioco pensato interamente dalle nostre menti, potrebbe presentare nel suo corso alcune falle: per questo motivo ogni anno il regolamento viene rivisto e modificato per renderlo sempre più affascinante e inviolabile.

### **PREMESSA FONDAMENTALE**

Il pagamento della quota di iscrizione (essendo annuale) garantisce l'iscrizione della propria squadra per l'arco temporale che va dal giorno successivo all'ultima giornata del prossimo campionato di serie A italiana fino all'ultima giornata dello stesso campionato. Tutte le trattative o movimentazioni che riguardano la propria squadra in un periodo successivo al predetto arco temporale per essere ufficiali bisogna che il presidente rinnovi l'iscrizione per la stagione successiva.



# **COMPOSIZIONE DELLA ROSA**

***(Valido per tutte le Divisioni e per tutte le Leghe)***

**La rosa di ciascuna squadra è composta da massimo 30\* giocatori senza limite per ruolo e da minimo 15 giocatori.**

Il numero minimo di giocatori per ruolo **DEVE** essere il seguente

- **Portieri: Minimo 2**
- **Difensori: Minimo 5**
- **Centrocampisti: Minimo 4**
- **Attaccanti: Minimo 3**

**\*Il numero dei calciatori in Rosa può variare negli anni a causa del settore giovanile.**



# L'ASTA

## **LA PRIMA ASTA PER LA FORMAZIONE DELLA ROSA DI UNA NUOVA SQUADRA IN UNA NUOVA LEGA**

Per creare per la prima volta la rosa di una nuova squadra si fa un'asta iniziale tra tutti i partecipanti della divisione con la modalità **ASTA A RILANCIO** sull' Applicazione **LEGHE FANTACALCIO** (data, orario e durata asta singolo giocatore varieranno da lega a lega e saranno comunicati sui rispettivi gruppi ufficalità di ogni lega) con un budget di partenza alla prima asta di 600 milioni, permette di costruire la squadra per la prima stagione che poi annualmente (con varie finestre di mercato invernali ed estive) viene ritoccata con nuovi innesti.

L'asta si svolgerà con le seguenti modalità:

- Quotazione di partenza: 1 per tutti i giocatori.
- Aste dei giocatori divise in giorni diversi in base ai ruoli a listone.

Il calciatore comprato all'asta non può essere svincolato nella stessa sessione di asta, quindi bisognerà aspettare la sessione di svincoli successiva calendarizzata per poter effettuare lo svincolo, nel caso fosse svincolato durante la stessa sessione di asta corrente il suo svincolo sarà a 0 crediti.

Alla fine di quest'asta l'organizzazione provvederà a modificare i valori dei giocatori assegnando al giocatore il valore più alto tra acquisto all'asta e listone di LEGHE FANTACALCIO. Questo valore sarà il valore definitivo del giocatore fino alla fine del campionato.

## **ASTA PER SQUADRE GIA' FORMATE E IN LEGHE GIA ESISTENTI**

Le aste successive alla prima, sia estive che invernali, saranno così regolamentate:

- Asta a rilancio LIBERA
- Quotazione di partenza 1 per ogni giocatore



## ASTE 2024/2025

QUANDO	CHI PUO FARE ASTA?	SONO PREVISTI SVINCOLI PRIMA DELL'ASTA?
ASTA GIUGNO	SOLO PER CHI HA SLOT IN ROSA LIBERI	NO
ASTA AGOSTO	PER TUTTI. ASTA DIVISA IN RUOLI E ORARI DIVERSI	SI
ASTA SETTEMBRE	PER TUTTI. ASTA LIBERA PER RUOLI	SI
ASTA FEBBRAIO	PER TUTTI. ASTA LIBERA PER RUOLI	SI

## MERCATO SCAMBI 2024/2025

QUANDO	QUANTO DURA?	POSSO SVINCOLARE DURANTE QUESTO MERCATO?
SCAMBI DA GIUGNO A SETTEMBRE	DAL 15/06 AL 15/09	NO SOLO PRIMA DELLE ASTE
SCAMBI A OTTOBRE	DURANTE SOSTE NAZIONALI	NO SOLO PRIMA DELLE ASTE
SCAMBI A NOVEMBRE	DURANTE SOSTE NAZIONALI	NO SOLO PRIMA DELLE ASTE
SCAMBI DA GENNAIO A FEBBRAIO	DAL 01/01 AL 15/02	NO SOLO PRIMA DELLE ASTE



# REGOLE DI GIOCO

## BONUS/MALUS

	P	D	C	A
 GOL SEGNATO	3	3	3	3
 GOL SUBITO	-1	-1	-1	-1
 RIGORE SEGNATO	3	3	3	3
 RIGORE SBAGLIATO	-3	-3	-3	-3
 RIGORE PARATO	3	3	3	3
 AMMONIZIONE	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5
 ESPULSIONE	-1	-1	-1	-1
 AUTOGOL	-2	-2	-2	-2
 CONTRIBUTO AL GOL	0	0	0	0
 ASSIST SOFT	1	1	1	1
 ASSIST	1	1	1	1
 ASSIST GOLD	1	1	1	1
 GOL DECISIVO PAREGGIO	0	0	0	0
 GOL DECISIVO VITTORIA	0	0	0	0
 PORTIERE IMBATTUTO	2			



## Fasce gol

fascia	da	a	dà diritto a	GOL
1°	66 punti	71.9 punti		1° gol
2°	72 punti	77.9 punti		2° gol
3°	78 punti	83.9 punti		3° gol
4°	84 punti	89.9 punti		4° gol
5°	90 punti	94.9 punti		5° gol
6°	95 punti	99.9 punti		6° gol
7°	100 punti	104.9 punti		7° gol
8°	105 punti	109.9 punti		8° gol
9°	110 punti	114.9 punti		9° gol
10°	115 punti	119.9 punti		10° gol

*Le fasce successive all'ultima avranno ampiezza pari ai punti dell'ultima fascia e daranno diritto ognuna ad un ulteriore gol.*

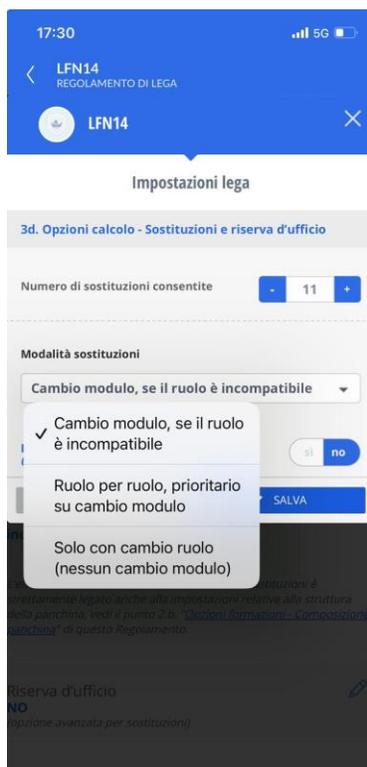


## **LA FORMAZIONE TITOLARE E LA PANCHINA**

La formazione di ogni giornata di campionato dovrà essere presentata nell'apposita App **LEGHE FANTAGAZZETTA** fino ad un massimo di 1 minuto prima dell'inizio della giornata.

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

Sono previste 5 sostituzioni: se dopo i 5 cambi non ci fossero 11 voti in campo, la squadra giocherà con uno o più giocatori in meno. **La sostituzione seguirà l'ordine dei giocatori in panchina e verrà gestito dall'app LEGHE FANTAGAZZETTA** (Vedi foto).





### **FORMAZIONE NON SCHIERATA PER PARTITE CON CLASSIFICA**

Per chi non schiera la formazione verrà recuperata dal sistema l'ultima formazione inserita (se disponibile), ma la squadra otterrà una penalizzazione di 1 punto in classifica generale della competizione dove è avvenuta la mancanza, la pena sarà applicata a tutte le competizioni della giornata che riguardano la società. Questa regola vale solo per le partite valide per competizioni a girone.

### **FORMAZIONE NON SCHIERATA PER PARTITE CON ELIMINAZIONE DIRETTA**

Per le partite valide ad eliminazione diretta vige la regola della sconfitta a tavolino per 2-0.

### **REGOLAMENTAZIONE IRREGOLARITA' NELLO SCHIERAMENTO DELLA FORMAZIONE**

Nel caso di schieramento in formazione di giocatori non più di proprietà o se la società non rispetta le regole di giocatori minimi o massimi in rosa, indipendentemente dalla consegna della formazione, sarà applicata la penalità della sconfitta a tavolino per 2-0 in tutte le competizioni dove si avvera tale problematica. I casi non regolamentati in questo regolamento saranno valutati dall'organizzazione.

### **RINVIO DI UNA GARA DI SERIE A**

- In caso di rinvio di **una partita di SERIE A a dopo le 72 ore dalla data iniziale di svolgimento programmato** ai giocatori schierati nelle rose verrà assegnato il 6 politico.

### **RINVIO DI PIU' GARE DI SERIE A NELLA STESSA GIORNATA**

- In caso di **rinvio di due o più partite nella stessa giornata di SERIE A** si attenderanno i recuperi delle stesse solo nelle competizioni con classifica (N.B: si attenderà il recupero delle partite non disputate solo se ci permetterà di non modificare il nostro calendario interno di lega, altrimenti si assegneranno anche in questo caso i 6 politici ai giocatori delle squadre coinvolte). Per le partite ad eliminazione diretta varranno i 6 politici.



### **SCONFITTA A TAVOLINO**

- In caso di risultato di una partita di LEGA SERIE A non omologato e/o con attribuzione di sconfitta a tavolino da parte della LEGA SERIE A si utilizzeranno i 6 politici per tutti I giocatori delle squadre interessate.

### **SOSPENSIONE DI UNA PARTITA DI SERIE A**

- In caso di partite sospese e da riprendere successivamente non si attenderà il recupero e si assegneranno 6 politici ai giocatori e i relativi bonus/malus guadagnati sul campo.

### **VOTI**

- Voti, bonus e malus: tutti i voti saranno presi da Fantacalcio.it. Anche i bonus e malus seguiranno il regolamento dello stesso.

### **SOSPENSIONE DEL CAMPIONATO DI SERIE A**

In caso la serie A dovesse essere interrotta per un qualsiasi motivo, si attenderà la ripresa del campionato per un Massimo di 4 Mesi. Oltre tale data si assegneranno i premi della stagione frizzando le classifiche. Per le competizioni a coppe il montepremi sarà aggiunto a quello dell'anno successivo.



# ALTRE REGOLE GENERALI

## NUMERO DI SQUADRE PER I PARTECIPANTI.

Per lo stesso presidente è permesso avere un **massimo di DUE squadre A LEGA** nel Fantacalcio **FANTAMANAGER PRO**, tuttavia le stesse non possono gareggiare nella stessa divisione, nel caso si verificasse tale evento, il presidente dovrà obbligatoriamente vendere a terzi una delle sue società della stessa divisione.

- Per tutto il resto e i casi particolari farà sempre fede Fantacalcio.it.
- In caso di assoluta eccezionalità (**VALUTATA DALL'ORGANIZZAZIONE**) potrà servire una votazione per regolamentare alcune situazioni. Per essere valida la votazione devono votare tutti gli aventi diritto e ottenere un 100% di risultato di votazione.

## ABBANDONO DEL GIOCO

- In caso di abbandono di un presidente durante la stagione l'intera rosa verrà riconsegnata all'organizzazione FANTAMANAGERPRO e quest'ultima provvederà ad assegnarla ad un nuovo partecipante. Fino a che non si avrà un nuovo partecipante verrà gestita da un organizzatore solo per la consegna della formazione. In questo caso la quota di iscrizione NON sarà rimborsata al presidente che abbandona.

## ESCLUSIONE DEFINITIVA DA PARTE DELL'ORGANIZZAZIONE AL GIOCO DI UN PARTECIPANTE.

- A seguito di situazioni GRAVI O POCO RISPETTABILI nei confronti di un partecipante/organizzatore l'organizzazione provvederà ad un richiamo ufficiale al presidente autore di tale atto. Al secondo richiamo ufficiale il presidente verrà rimosso dal gioco in modo definitivo senza possibilità di rimborso della quota.



# MODIFICATORE DEL CAPITANO

Questa opzione consente di scegliere un Capitano ed un Vice e di assegnare un bonus/malus aggiuntivo in base al voto ottenuto. Selezionando questa voce il sistema vi chiederà di inserirli al primo inserimento formazione della stagione o per ogni singola partita di campionato.

## Tipo di designazione:

E' possibile scegliere un capitano ed un vice per ogni singola partita.

N.B. Non è possibile impostare un capitano e vice diversi per competizione creati all'interno della stessa lega.

The screenshot shows the 'Impostazioni lega' (League Settings) screen in the FANTAMANAGER PRO app. The settings are as follows:

- Consenti scelta CAPITANO e VICE:** Toggle set to 'si' (yes).
- Tipo di designazione:** Dropdown menu set to 'Per tutta la stagione' (For the whole season).
- Applica al capitano con voto:** Range set from 'da 6' to 'a 7.5'.
- ASSEGNA BONUS/MALUS IN BASE AL VOTO OTTENUTO:** A table defining bonus/malus based on scores.

con VOTO	riceve	BONUS/MALUS
<= 6		0
6.5		0.5
7		0.5
>= 7.5		1

At the bottom, there are two more toggle options:

- Raddoppia somma bonus ottenuti:** Toggle set to 'no'.
- Raddoppia somma malus ottenuti:** Toggle set to 'no'.



# MODIFICATORE DIFESA

E' previsto il modificatore di difesa secondo la seguente la seguente tabella

Modificatore applicabile se il portiere e almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra.  
Il calcolo della media voti avviene sulla base dei voti del portiere e dei migliori 3 difensori in una squadra, esclusi bonus/malus.

MEDIA VOTI	assegna alla squadra	BONUS/MALUS
< 6		0
>= 6 < 6.25		1
>= 6.25 < 6.5		2
>= 6.5 < 6.75		3
>= 6.75 < 7		3
>= 7 < 7.25		5
>= 7.25 < 7.5		5
>= 7.5		5



# CALCIOMERCATO

Il calciomercato dà la possibilità a ciascuna squadra di acquistare nuovi innesti per cercare di rinforzare la propria rosa.

Sono previste VARIE sessioni di mercato all'anno. Le date di ciascuna sessione verranno comunicate di anno in anno dalla Lega con comunicato ufficiale sui gruppi ufficialità.

## Le trattative:

Nonostante il mercato sia aperto solo in determinati mesi dell'anno, le trattative possono andare avanti tutto l'anno in modo privato. I presidenti delle squadre possono quindi trattare la compravendita di giocatori delle loro squadre e ma ufficializzare l'acquisto o la vendita solo durante le aperture delle finestre di mercato dedicate.

## Come ufficializzare una trattativa?

La trattativa per la compravendita di uno o più giocatori deve essere fatta in privato tra i presidenti. Una volta che la trattativa sarà conclusa in privato con accordo totale dei presidenti la trattativa dovrà essere inviata al numero whatsapp dell'organizzazione. Una volta che l'organizzazione ufficializzerà la trattativa in gruppo UFFICIALITA' di lega con la pubblicazione della trattativa in questione, i presidenti potranno procedere su app per effettuare lo scambio o la vendita.

L'organizzazione ha creato un algoritmo per la valutazione oggettiva (**e non soggettiva**) dello scambio quindi eventuali trattative non accettate saranno per il bene del gioco e della regolarità dello stesso.

**Durante l'apertura delle finestre scambi privati non sarà mai possibile sfiorare il numero massimo di giocatori in rosa che e al momento deciso in 30.**

## **N.B**

Nel caso di schieramento in formazione di giocatori non più di proprietà o se la società non rispetta le regole di giocatori minimi o massimi in rosa, indipendentemente dalla consegna della formazione, sarà applicata la penalità della sconfitta a tavolino per 2-0 in tutte le competizioni dove si avvera tale problematica. I casi non regolamentati in questo regolamento saranno valutati dall'organizzazione



## **TIPOLOGIE DI TRATTATIVE E LORO REGOLAMENTAZIONE**

Premessa principale e fondamentale, partire dalla stagione 2024/2025 FMPPro avrà programmato 4 finestre di mercati scambi privati durante la stagione.

- A. Giugno-settembre
- B. Ottobre (durante la sosta nazionali)
- C. Novembre (durante la sosta nazionali)
- D. Gennaio-febbraio

Per ogni stagione fantacalcistica di FantaManager Pro, a partire dal mese di giugno, un singolo giocatore potrà essere oggetto solo di 3 trattative di mercato durante tutto l'anno fantacalcistico e quindi potrà muoversi massimo 3 volte in un anno e nel caso di prestiti la durata minima del prestito sarà di una finestra di mercato e nella stessa finestra di mercato il giocatore può essere oggetto solo di un trasferimento

### **N.B: LEGGI ATTENTAMENTE**

**Le trattative di scambio e/o pagamenti con date postdatate a FINE CAMPIONATO (Esempio: Scambio/Pagamento comunicato a GENNAIO o diritto di riscatto ma da effettuare a GIUGNO tra due presidenti) saranno validate e approvate solo se entrambi i presidenti confermeranno la loro iscrizione con pagamento immediato della relativa quota di iscrizione l'anno successivo al momento della comunicazione dello scambio/pagamento.**

### **POSSIBILITA' DI INDEBITAMENTO MASSIMO**

Nel caso di pagamenti post-datati l'esposizione debitoria di ogni singola squadra **NON POTRA' MAI SUPERARE I 490 CREDITI ANNUALI** nel cumulo di tutte le trattative effettuate, fermo restando quanto scritto in calce in alto.



## ASTE 2024/2025

QUANDO	CHI PUO FARE ASTA?	SONO PREVISTI SVINCOLI PRIMA DELL'ASTA?
ASTA GIUGNO	SOLO PER CHI HA SLOT IN ROSA LIBERI	NO
ASTA AGOSTO	PER TUTTI. ASTA DIVISA IN RUOLI E ORARI DIVERSI	SI
ASTA SETTEMBRE	PER TUTTI. ASTA LIBERA PER RUOLI	SI
ASTA FEBBRAIO	PER TUTTI. ASTA LIBERA PER RUOLI	SI

## MERCATO SCAMBI 2024/2025

QUANDO	QUANTO DURA?	POSSO SVINCOLARE DURANTE QUESTO MERCATO?
SCAMBI DA GIUGNO A SETTEMBRE	DAL 15/06 AL 15/09	NO SOLO PRIMA DELLE ASTE
SCAMBI A OTTOBRE	DURANTE SOSTE NAZIONALI	NO SOLO PRIMA DELLE ASTE
SCAMBI A NOVEMBRE	DURANTE SOSTE NAZIONALI	NO SOLO PRIMA DELLE ASTE
SCAMBI DA GENNAIO A FEBBRAIO	DAL 01/01 AL 15/02	NO SOLO PRIMA DELLE ASTE



### **CESSIONE A TITOLO DEFINITIVO**

Una volta che la trattativa sarà conclusa in privato con accordo totale dei presidenti la trattativa dovrà essere inviata al numero whatsApp dell'organizzazione. Una volta che l'organizzazione ufficializzerà la trattativa in gruppo UFFICIALITA' di lega con la pubblicazione della trattativa in questione, i presidenti potranno procedere su app per effettuare lo scambio o la vendita. Un giocatore scambiato/venduto mantiene il suo valore anche nella sua nuova squadra

Esempio: la società PRATO scambia il giocatore RAFAEL LEAO (valore di acquisto del giocatore all'asta 110) con il giocatore MARTINEZ (valore di acquisto del giocatore all'asta 120) della società SAMPDORIA, una volta effettuato lo scambio la squadra PRATO avrà MARTINEZ con valore 120 e la società SAMPDORIA avrà RAFAEL LEAO con valore 110.

Nel caso di esborso economico aggiuntivo allo scambio da parte di una società, tale esborso non influenzerà in nessun modo I costi dei cartellini dei giocatori.

**I TRASFERIMENTI A TITOLO DEFINITIVO di qualsiasi sessione di mercato** che prevedono pagamenti postdatati con scadenza nella sessione estiva successiva devono avere scadenza 15/06 ed essere saldati al 15/06 e non si potrà mai avere un esposizione debitoria maggiore a 490 per ogni società fermo restando che le trattative di scambio e/o pagamenti con date postdate a FINE CAMPIONATO (Esempio: Scambio/Pagamento comunicato a GENNAIO ma da effettuare a GIUGNO tra due presidenti) saranno validate e approvate solo se il presidenti che si indebita confermeà la loro iscrizione con pagamento immediato della relativa quota di iscrizione l'anno successivo al momento della comunicazione dello scambio/pagamento.



## **I PRESTITI DEI GIOCATORI**

Così come nella realtà, anche nel nostro fantacalcio saranno possibili i prestiti. Due squadre si potranno accordare tra loro per eventuali cessioni a titolo temporaneo e dovranno poi comunicare all'organizzazione tutti i dettagli dell'operazione ed attendere la sua ufficializzazione in gruppo WhatsApp dedicato di lega. **La durata minima del prestito sarà di una finestra di mercato (vedi pagina precedente) e nella stessa finestra di mercato il giocatore può essere oggetto solo di un trasferimento** ( Esempio: Se prendo in prestito LUKAKU nel periodo A lo posso ridare solo nel periodo B, nel periodo A essendo LUKAKU già è stato spostato non può essere ridato indietro perché è consentito solo 1 movimento di mercato del giocatore a finestra di mercato)

. Inoltre i manager si potranno anche accordare su un possibile diritto di riscatto o obbligo di riscatto fissando un prezzo ed una data entro la quale esercitare tale diritto.

Un giocatore scambiato/venduto mantiene il suo valore anche nella sua nuova squadra

Esempio: la società PRATO scambia il giocatore RAFAEL LEAO (valore di acquisto del giocatore all'asta 110) con il giocatore MARTINEZ (valore di acquisto del giocatore all'asta 120) della società SAMPDORIA, una volta effettuato lo scambio la squadra PRATO avrà MARTINEZ con valore 120 e la società SAMPDORIA avrà RAFAEL LEAO con valore 110.



## **REGOLAMENTAZIONE DELLE TRATTATIVE E PRESTITI CON PAGAMENTI POSTDATATI A FINE STAGIONE**

**Ricordando sempre che:**

**Le trattative di scambio e/o pagamenti con date postdatate a FINE CAMPIONATO (Esempio: Scambio/Pagamento comunicato a GENNAIO ma da effettuare a GIUGNO tra due presidenti) saranno validate e approvate solo se entrambi i presidenti confermeranno la loro iscrizione con pagamento immediato della relativa quota di iscrizione l'anno successivo al momento della comunicazione dello scambio/pagamento.**

**I prestiti della sessione ESTIVA** (Giugno-Novembre) che prevedono pagamenti postdatati con scadenza nella sessione invernale (Gennaio-Febbraio) devono essere saldati al momento dell'ufficialità in gruppo ufficialità di lega nella sessione estiva.

Esempio: Ad agosto la squadra PRATO cede alla squadra MILAN il giocatore Baldanzi in prestito per 6 mesi (quindi fino a febbraio) per 50 crediti. Quest'ultima quota DEVE essere saldata al momento dell'ufficialità in gruppo whatsapp ad AGOSTO.

**I prestiti della sessione INVERNALE** (Gennaio-Febbraio) che prevedono pagamenti postdatati con scadenza nella sessione estiva (Giugno) devono essere saldati al 50% momento dell'ufficialità in gruppo ufficialità di lega nella sessione invernale e il restante 50% della quota **debitoria** a giugno, fermo restando che l'indebitamento massimo di ogni singola trattativa in prestito non può superare i 100 **crediti** (che farà cumulo sulla quota massima totale di indebitamento per squadra di 490). In caso di prestiti con bonus (gol, presenze, assist o altro) **il totale** dei bonus non potrà mai essere variabile ma deve avere sempre un totale fisso **prestabilito** e che farà cumulo sulla quota **massima totale** di indebitamento per squadra di 490 crediti.

Esempio: A gennaio la squadra PRATO cede alla squadra MILAN il giocatore Baldanzi in prestito per 6 mesi (quindi fino a giugno) per 100 crediti con bonus di 400 se fa 5 gol. In questo caso la squadra Milan dovrà pagare 50 crediti subito (cioè il 50% del valore della trattativa) e potrà postdatare alla sessione estiva il pagamento 50 crediti per la parte fissa e di 400 per i bonus. Il valore totale dell'indebitamento di questa operazione **sarà di 450 crediti** (400 per i bonus + 50 per la parte fissa), che saranno decurtati dai 490 di **esposizione** massima debitoria, quindi la società in questione avrà ancora 40 crediti **da potersi portare in** debito a giugno.



# GLI SVINCOLI

## **COME SONO REGOLAMENTATI GLI SVINCOLI DEI GIOCATORI**

Facendo un fantacalcio che dura nel tempo, può capitare che un giocatore che abbiamo in rosa lascia il campionato o perché ceduto all'estero o perché retrocesso in leghe inferiori, a questo proposito ecco la regolamentazione del rimborso del giocatore:

### **Giocatore svincolato da presidente per propria decisione.**

In questo caso il presidente recupera il 100% di quanto sia il suo valore di acquisto del giocatore nella propria rosa

### **Giocatore svincolato da presidente per cessione all'estero o in categorie inferiori (giocatore con \*).**

In questo caso il presidente recupera il 100% di quanto sia il suo valore di acquisto del giocatore nella propria rosa più un indennizzo in base al valore di acquisto del giocatore in rosa secondo la tabella sottostante:

Valore del giocatore*	indennizzo oltre rimborso
1-5	1
6-10	3
11-20	5
21-30	7
31-40	10
41-50	15
51-60	20
61-70	25
71-80	40
81-90	45
91-100	50
101-500	60
oltre 500	100



## **COME EFFETTUARE LO SVINCOLO DEI GIOCATORI**

Per provvedere allo svincolo del giocatore ogni presidente in autonomia dovrà seguire le seguenti istruzioni:

1. Comunicare in gruppo whatsApp ufficialità di lega i giocatori che si appresta a svincolare
2. Effettuare **autonomamente** in APP LEGHE FANTACALCIO lo svincolo dei giocatori appena comunicati in gruppo ufficialità

## **II RIACQUISTO SOLO DEI GIOCATORI APPENA SVINCOLATI DALLE SOCIETA'**

Un giocatore svincolato non potrà essere riacquistato nella stessa sessione di mercato asta dalla stessa società ma dovrà saltare l'asta a buste chiuse subito successiva allo svincolo.

Una volta che i presidenti avranno effettuato gli svincoli, l'organizzazione FMPRO comunicherà la lista dei giocatori svincolati da ogni singola lega e divisione della stessa. A questo punto ,solo in questo caso e per questa lista giocatori, sarà effettuata un'asta a busta chiusa prima dell'asta a rilancio programmata della lega solo per i giocatori appena svincolati tra i partecipanti della divisione.

Potranno partecipare all'asta tutte le squadre della divisione.

I giocatori appena svincolati non potranno essere riacquistati in quest'asta a buste chiuse dalle vecchie società di appartenenza.

Nel caso una società riacquistasse un suo vecchio giocatore (non consentito) in quest'asta l'organizzazione provvderà allo svincolo a 0 dello stesso e la rassegnazione del giocatore alla società che avrà fatto la seconda offerta più alta delle buste, se non ci fossero altre società che hanno fatto offerte a busta chiusa, il giocatore sarà comunque svincolato a 0 alla vecchia società ma ritornerà negli svincolati per l'asta a rilancio.

Nel caso di parità di offerta in busta il giocatore sarà assegnato alla squadra che avrà presentato la busta per primo, il controllo sarà fatto tramite APP LEGHE FANTACALCIO.

In caso che un giocatore durante il mercato estivo o invernale vada all'estero o in B o svincolato dal club di appartenenza (giocatore con \* affianco), l'utente non gli è permesso di cambiarlo immediatamente, ma dovrà comunque aspettare la [finestra di mercato per poterlo sostituire](#).



### **Giocatore che lascia il campionato durante la stagione:**

Il presidente che ha un calciatore non più in listone ha diritto a 2 scelte:

**OPZIONE 1** Tenere il calciatore in rosa con \* (quindi inutilizzabile fino a fine stagione con slot in meno) e poi svincolarlo obbligatoriamente dopo il reset league se non più presente in listone.

**OPZIONE 2** Svincolare il giocatore solo nelle finestre di svincolo autorizzate dall'organizzazione, recuperando il suo valore attuale di acquisto relative rimborso come da tabella. Non è possibile sostituirlo durante la stagione se non nelle finestre di mercato aperte .

### **Se il giocatore si ritira dal calcio giocato si ha diritto a 5 Milioni.**

In caso di **MORTE** di un giocatore durante la stagione è possibile sostituirlo con un giocatore dello stesso ruolo e valore nel listone uguale. Lo svincolo sarà pari al costo più alto tra acquisto e listone.



# VALORE DEI CALCIATORI ANNUALI

I valori dei giocatori si aggiorneranno in modo diverso in base alla storicità della lega

## **NUOVA LEGA APPENA CREATA**

Subito dopo la prima asta di formazione rosa l'organizzazione provvederà all'aggiornamento dei valori dei singoli giocatori assegnando come nuovo valore di acquisto del giocatore il valore più alto tra il valore di acquisto all'asta appena conclusa e il suo valore listone attuale. Dopo tale aggiornamento il nuovo aggiornamento valori sarà fatto ogni fine campionato. Per questo motivo l'organizzazione alla fine di ogni campionato (ultima giornata) aggiornerà i valori dei singoli giocatori di tutte rose in base al nuovo valore (solo una volta a stagione) , in poche parole, aggiorneremo il valore ai giocatori che son saliti di quotazione rispetto a quanto pagato all'asta, e lasceremo intatti il valore dei giocatori che hanno perso valore rispetto a quanto pagato.

## **LEGA CON PIU DI UN ANNO DI STORICO**

L'organizzazione solo una volta l'anno e dopo la fine di ogni campionato provvederà all'aggiornamento dei valori dei singoli giocatori assegnando come nuovo valore di acquisto del giocatore il valore più alto tra il valore di acquisto in app e il suo valore listone attuale.

### **Esempio.**

Se compri Caprari a 4 cr vale 4 crediti in caso di trasferimento, se il prossimo anno caprari raggiungerà un valore listone di 21 il suo valore automaticamente salirà a 21 , quindi se si svincola recupererai 21 se lo confermi lo confermerai a 21.

Se invece contrariamente caprari comprato a 4 l'anno successivo varrà 2 in listone il suo valore sarà il valore di acquisto quindi 4.



# DRAFT

SOLO PER LE LEGHE CON CLASSIFICA ANNO PRECEDENTE.

**LA SQUADRA ARRIVATA PRIMA L'ANNO PRECEDENTE OCCUPERA' LA 12 POSIZIONE NELLA NUOVA DIVISIONE**

**LA SQUADRA ARRIVATA DAI PLAY OFF PROMOZIONE OCCUPERA' LA 11 POSIZIONE NELLA NUOVA DIVISIONE.**

Si da la possibilità di scelta, partendo dall'ultimo in classifica della classifica dell'anno appena passato, di un giocatore SOLO DI MOVIMENTO, per un valore inferiore o uguale a 5.

## **REGOLE**

- ⚽ La classifica dell'anno precedente viene capovolta, quindi l'ultimo in classifica sarà il primo ad usufruire del draft.
- ⚽ Ogni squadra ha possibilità e facoltà di cessione della propria posizione in classifica a vantaggio di un altro presidente dopottrattariva privata.
- ⚽ Il costo del giocatore sarà di 1 credito alla scelta.
- ⚽ Dall'anno successivo in caso di conferma il giocatore seguirà i criteri di conferma come da regolamento generale (valore massimo tra acquisto e listone).
- ⚽ E' possibile scegliere solo giocatori di movimento.



# LE COMPETIZIONI

- ⚽ **FantaManager League A-B-C.**
- ⚽ **FantaManager Cup**
- ⚽ **Prequalifiche FantaManager Champions**
- ⚽ **Prequalifiche FantaManager Europa League**
- ⚽ **Prequalifiche Conference League**
- ⚽ **Champion's League UEFA**
- ⚽ **Europa League UEFA**
- ⚽ **Conference League UEFA**
- ⚽ **Supercoppa FantaManager**
- ⚽ **Supercoppa Europea UEFA**
- ⚽ **Mondiale per Club FIFA**



# FMPRO LEAGUE A,B,C



Il campionato è la principale competizione del FantaManager.

Ogni lega è formata da 3 divisioni (A,B,C) e ogni divisione è formata da 12 squadre per un totale di 36 team per ogni lega.

**Il calendario:** Il calendario della stagione viene sorteggiato tramite App in maniera random all'inizio di ogni stagione. Si inizia alla xxxxxxxx del campionato di Serie A e si va avanti fino alla fine del campionato per una tornata di andata e ritorno con alternanza casa trasferta più un girone in campo neutro per un totale di 33 giornate (**Vedi allegato 5**).

**Verrà utilizzato Fantacalcio.it con app su cellulare o su pc e i voti saranno quelli live.**

- ⚽ **La Classifica:** La classifica sarà delineata dai punti che le squadre guadagneranno nel corso della stagione. Chi avrà più punti al termine del campionato avrà vinto la classifica. In caso di pari punti saranno guardati in ordine:

**score maggiore**

**vittorie**

**scontri diretti**



CAMPIONATO NAZIONALE DIVISIONE A		
1	CAMPIONE NAZIONALE	QUALIFICATA ALLA FASE FINALE DI CHAMPIONS LEAGUE
2	CLASSIFICATA	QUALIFICATA ALLA FASE FINALE DI CHAMPIONS LEAGUE
3	CLASSIFICATA	QUALIFICATA ALLA FASE FINALE DI CHAMPIONS LEAGUE
4	CLASSIFICATA	QUALIFICATA ALLA FASE FINALE DI EUROPA LEAGUE
5	CLASSIFICATA	QUALIFICATA ALLA FASE FINALE DI EUROPA LEAGUE
6	CLASSIFICATA	QUALIFICATA ALLA FASE FINALE DI CONFERENCE LEAGUE
7	CLASSIFICATA	
8	CLASSIFICATA	
9	CLASSIFICATA	
10	CLASSIFICATA	PLAYOUT RETROCESSIONE
11	CLASSIFICATA	PLAYOUT RETROCESSIONE
12	RETROCESSA IN SERIE B	

CAMPIONATO NAZIONALE DIVISIONE B		
1	CAMPIONE	PROMOSSO IN SERIE A/QUALIFICATA ALLA FASE FINALE DI EUROPA LEAGUE
2	CLASSIFICATA	QUALIFICATA ALLA SEMIFINALE PLAYOFF
3	CLASSIFICATA	QUALIFICATA ALLA SEMIFINALE PLAYOFF
4	CLASSIFICATA	QUALIFICATA AL PRELIMINARE PLAYOFF
5	CLASSIFICATA	QUALIFICATA AL PRELIMINARE PLAYOFF
6	CLASSIFICATA	QUALIFICATA AL PRELIMINARE PLAYOFF
7	CLASSIFICATA	QUALIFICATA AL PRELIMINARE PLAYOFF
8	CLASSIFICATA	
9	CLASSIFICATA	
10	CLASSIFICATA	PLAYOUT RETROCESSIONE
11	CLASSIFICATA	PLAYOUT RETROCESSIONE
12	RETROCESSA IN SERIE C	

CAMPIONATO NAZIONALE DIVISIONE C		
1	CAMPIONE	PROMOSSO IN SERIE B/QUALIFICATA ALLA FASE FINALE DI CONFERENCE LEAGUE
2	CLASSIFICATA	QUALIFICATA ALLA SEMIFINALE PLAYOFF
3	CLASSIFICATA	QUALIFICATA ALLA SEMIFINALE PLAYOFF
4	CLASSIFICATA	QUALIFICATA AL PRELIMINARE PLAYOFF
5	CLASSIFICATA	QUALIFICATA AL PRELIMINARE PLAYOFF
6	CLASSIFICATA	QUALIFICATA AL PRELIMINARE PLAYOFF
7	CLASSIFICATA	QUALIFICATA AL PRELIMINARE PLAYOFF
8	CLASSIFICATA	
9	CLASSIFICATA	
10	CLASSIFICATA	
11	CLASSIFICATA	
12	CLASSIFICATA	

**Premi per posizione:** Il base al posizionamento in classifica e alla divisione di appartenenza di avranno i seguenti risultati:



## **QUALIFICATE AI GIRONI DELLE COMPETIZIONI UEFA PER OGNI NAZIONE DA CAMPIONATO**

	<b>CONFERENCE LEAGUE</b>	<b>EUROPA LEAGUE</b>	<b>CHAMPIONS LEAGUE</b>
<b>1</b>	6^ CLASSIFICATA DIVISIONE A	4^ CLASSIFICATA DIVISIONE A	1^ CLASSIFICATA DIVISIONE A
<b>2</b>	7^ CLASSIFICATA DIVISIONE A	5^ CLASSIFICATA DIVISIONE A	2^ CLASSIFICATA DIVISIONE A
<b>3</b>	1^ CLASSIFICATA DIVISIONE C	1^ CLASSIFICATA DIVISIONE B	3^ CLASSIFICATA DIVISIONE A
<b>4</b>	PREQUALIFICHE NAZIONALI	FINALISTA PERDENTE FMCUP	FINALISTA VINCENTE FMCUP
<b>5</b>	PREQUALIFICHE NAZIONALI	PREQUALIFICHE NAZIONALI	PREQUALIFICHE NAZIONALI
<b>6</b>	PREQUALIFICHE NAZIONALI	PREQUALIFICHE NAZIONALI	PREQUALIFICHE NAZIONALI
<b>7</b>	PREQUALIFICHE NAZIONALI	PREQUALIFICHE NAZIONALI	PREQUALIFICHE NAZIONALI
<b>8</b>	PREQUALIFICHE NAZIONALI	PREQUALIFICHE NAZIONALI	PREQUALIFICHE NAZIONALI



# FMPRO CUP NAZIONALE



È formato da tutte le squadre iscritte alla SINGOLA LEGA NAZIONALE.

- ⚽ **IL CALENDARIO:** Il calendario delle giornate viene sorteggiato tramite app in maniera random all'inizio di ogni stagione.
- ⚽ **I GIRONI**

Saranno 4 gironi da 9 squadre dove passeranno le prime 4 di ogni girone che si affronteranno in:

- ⚽ Ottavi di Finale (A/R)
- ⚽ Quarti di Finale (A/R)
- ⚽ Semifinale (A/R)
- ⚽ Finale Terzo/quarto Posto (Partita Secca)
- ⚽ Finale (Partita Secca).

Le partite ad eliminazione diretta verranno comunicate ad effettuazione calendario.

La vincente otterrà la qualificazione in Champion's League l'anno successivo.

La finalista perdente otterrà la qualificazione in Europa League l'anno successivo.

Se la finalista e la semifinalista sono già qualificate liberano un posto in divisione A nazionale.



# SUPERCUP NAZIONALE FMPRO



Partecipano la vincitrice della Fantamanager League divisione A delle single nazioni e la rispettiva vincitrice della Fantamanager Cup di Lega.

La vincente della FantaManager League nazionale sfida in campo neutro e in partita secca la vincitrice della Fantamanager Cup Nazionale.

Se dovessero essere la stessa squadra parteciperà la finale della Fantamanager cup.



# RANKING FANTAMANAGER

## CLASSIFICA RANKING PER NAZIONE

Dalla stagione 2023/2024 entrerà in vigore il ranking per nazioni. Ogni nazione stilerà una classifica ranking che sarà utilizzata per la costruzione delle competizioni alle pre-qualifiche UEFA a partire a settembre di ogni stagione. Le vincenti delle prequalifiche saranno le qualificate ufficiali alle competizioni UEFA della stagione in svolgimento.

### COME SARA' COSTRUITA LA CLASSIFICA RANKING PER NAZIONI?

**Se la lega ha già uno storico di classifica:** Se la lega ha già uno storico di classifica la formula per avere il punteggio di ogni singola società nel ranking UEFA nazionale si sommeranno i punti ottenuti l'anno precedente nella varie competizioni europee e di lega nazionale secondo la seguente tabella in base alle vittorie e passaggi turno:

	VITTORIA	PAREGGIO	SCONFITTA	QUALIFICAZIONE GIRONI	QUALIFICAZIONE SEDICESIMI	QUALIFICAZIONE OTTAVI	QUALIFICAZIONE QUARTI	QUALIFICAZIONE SEMIFINALE	QUALIFICAZIONE FINALE	VINCENTE TERZO POSTO	VINCENTE COPPA	COEFFICIENTE DIVISIONE A	COEFFICIENTE DIVISIONE B	COEFFICIENTE DIVISIONE C	COEFFICIENTE DIVISIONE D
FANTAMANAGER LEAGUE	3	1	-1												
FANTAMANAGER CUP	3	1	-1			1,5	2	3	4	5	6				
SUPERCOPPA DI LEGA											3				
PRELIMINARI EUROPA	2	1	-1	3								0.5			
CHAMPION'S LEAGUE	5	3	-3		4	4,5	5	6	7				0.4		
EUROPA LEAGUE	4	2	-2		3	3,5	4	5	6					0.3	
CONFERENCE LEAGUE	3	1	-1		2	2,5	3	4	5						0.3
SUPERCOPPA EUROPEA											5				

Il valore ottenuto sarà moltiplicato per il coefficiente di divisione appartenete.



**Se la lega non ha uno storico di classifica (Nuova lega):** Se la lega non ha uno storico di classifica (lega appena formata) la formula per avere il punteggio di ogni singola società nel ranking UEFA nazionale sarà la seguente:

**(VALORE ECONOMICO SOCIETA' x COEFFICIENTE DI DIVISIONE)**

0.5	COEFFICIENTE DIVISIONE A
0.4	COEFFICIENTE DIVISIONE B
0.3	COEFFICIENTE DIVISIONE C
0.3	COEFFICIENTE DIVISIONE D

---

**\*PER VALORE SOCIETA' SI INTENDE LA SOMMA DEI SEGUENTI VALORI: CREDITI RESIDUI IN CASSA + VALORE ROSA IN CREDITI + COSTO SOSTENUTO PER LIVELLO STADIO.**

La classifica stilata servirà alla composizione dei gironi delle prequalifiche UEFA



## **QUALIFICAZIONE NAZIONALE PRELIMINARI** **CHAMPIONS LEAGUE**

Le prime 8 nel ranking nazionale non qualificate dalle competizioni dell'anno precedente

Le 8 squadre saranno divise in 2 gironi da 4 squadre con partite di andata e ritorno con alternanza casa/trasferta.

. Le prime due dei due gironi saranno le squadre qualificate alla Champion's League.

La competizione sarà creata e gestita all'interno dell'app LEGHE FANTACALCIO nella sezione dedicata.

**Per le eventuali nuove leghe dai i criteri di assegnazione alle qualificazioni saranno i seguenti:**

Le prime 12 classificate del ranking di lega.

Le 12 squadre saranno divise in 2 gironi da 6 squadre con partite di andata e ritorno con alternanza casa/trasferta.

. Le prime due dei due gironi saranno le squadre qualificate alla Champion's League.

La competizione sarà creata e gestita all'interno dell'app LEGHE FANTACALCIO nella sezione dedicata.



## **QUALIFICAZIONE NAZIONALE PRELIMINARI** **EUROPA LEAGUE**

Dalla 9 alla 16 nel ranking nazionale non qualificate dalle competizioni dell'anno precedente

Le 8 squadre saranno divise in 2 gironi da 4 squadre con partite di andata e ritorno con alternanza casa/trasferta.

. Le prime due dei due gironi saranno le squadre qualificate alla Europa League.

La competizione sarà creata e gestita all'interno dell'app LEGHE FANTACALCIO nella sezione dedicata.

**Per le eventuali nuove leghe i criteri di assegnazione alle qualificazioni saranno i seguenti:**

Dalla 13 alla 24 classificata del ranking di lega.

Le 12 squadre saranno divise in 2 gironi da 6 squadre con partite di andata e ritorno con alternanza casa/trasferta.

. Le prime quattro dei due gironi saranno le squadre qualificate alla Europa League.

La competizione sarà creata e gestita all'interno dell'app LEGHE FANTACALCIO nella sezione dedicata.



## **QUALIFICAZIONE NAZIONALE PRELIMINARI** **CONFERENCE LEAGUE**

Dalla 17 alla 24 nel ranking nazionale non qualificate dalle competizioni dell'anno precedente

Le 8 squadre saranno divise in 2 gironi da 4 squadre con partite di andata e ritorno con alternanza casa/trasferta.

. Le prime due dei due gironi saranno le squadre qualificate alla Conference League.

La competizione sarà creata e gestita all'interno dell'app LEGHE FANTACALCIO nella sezione dedicata.

**Per le eventuali nuove leghe dal 2024/205 i criteri di assegnazione alle qualificazioni saranno i seguenti:**

Dalla 25 alla 36 classificate del ranking di lega.

Le 12 squadre saranno divise in 2 gironi da 6 squadre con partite di andata e ritorno con alternanza casa/trasferta.

. Le prime due dei due gironi saranno le squadre qualificate alla Europa League.

La competizione sarà creata e gestita all'interno dell'app LEGHE FANTACALCIO nella sezione dedicata.



## SUPERLEAGUE FMPRO PER CLUB



E' formata da 32 squadre.

### **Partecipanti:**

- la vincitrice e la finalista della Champion's League
- la vincitrice e la finalista della Europa League
- la vincitrice e la finalista della Conference League
- le vincitrici dei Campionati di SERIE A di ogni lega con storico di classifica
- le vincitrici delle Coppe nazionali
- le prime 6 classificate del ranking europeo non qualificate a tale competizione.

Nel caso di stessa squadra vincitrice di coppe europee o nazionali si scalerà in classifica ranking dalla 7 in poi per raggiungere le 32 partecipanti.

Le squadre partecipanti si affronteranno in partita a/r con alternanza casa/trasferta ad eliminazione diretta:

- ⚽ Sedicesimi di Finale (A/R)
- ⚽ Ottavi di Finale (A/R)
- ⚽ Quarti di Finale (A/R)
- ⚽ Semifinale (A/R)
- ⚽ Finale (Partita Secca).



## **CHAMPIONS LEAGUE**

È formato da tutte le squadre QUALIFICATE DA CAMPIONATO O DA PREQUALIFICHE.

⚽ **IL CALENDARIO**: Il calendario delle giornate viene sorteggiato tramite app in maniera random all'inizio di ogni stagione.

⚽ **I GIRONI**

La struttura dei gironi sarà comunicata al completamento delle leghe.

Le squadre partecipanti si affronteranno in partita a/r con alternanza casa/trasferta:

- ⚽ Ottavi di Finale (A/R)
- ⚽ Quarti di Finale (A/R)
- ⚽ Semifinale (A/R)
- ⚽ Finale Terzo/quarto Posto (Partita Secca)
- ⚽ Finale (Partita Secca).

## **EUROPA LEAGUE**

È formato da tutte le squadre QUALIFICATE DA CAMPIONATO O DA PREQUALIFICHE.

⚽ **IL CALENDARIO**: Il calendario delle giornate viene sorteggiato tramite app in maniera random all'inizio di ogni stagione.

⚽ **I GIRONI**

La struttura dei gironi sarà comunicata al completamento delle leghe.

Le squadre partecipanti si affronteranno in partita a/r con alternanza casa/trasferta:

- ⚽ Ottavi di Finale (A/R)
- ⚽ Quarti di Finale (A/R)
- ⚽ Semifinale (A/R)
- ⚽ Finale Terzo/quarto Posto (Partita Secca)
- ⚽ Finale (Partita Secca).



## CONFERENCE LEAGUE

È formato da tutte le squadre QUALIFICATE DA CAMPIONATO O DA PREQUALIFICHE.

⚽ **IL CALENDARIO**: Il calendario delle giornate viene sorteggiato tramite app in maniera random all'inizio di ogni stagione.

⚽ **I GIRONI**

La struttura dei gironi sarà comunicata al completamento delle leghe.

Le squadre partecipanti si affronteranno in partita a/r con alternanza casa/trasferta:

- ⚽ Ottavi di Finale (A/R)
- ⚽ Quarti di Finale (A/R)
- ⚽ Semifinale (A/R)
- ⚽ Finale Terzo/quarto Posto (Partita Secca)
- ⚽ Finale (Partita Secca).

## SVOLGIMENTO COPPE EUROPEE

Le competizioni europee si svolgeranno nella lega denominata FantaManager UEFA con lo schieramento delle formazioni in App LEGHE FANTACALCIO.

La seguente lega segue i criteri di calcolo dei punteggi finali come nelle League.

La gestione e aggiornamento delle rose nella lega demoninata FantaManager Uefa è a carico e responsabilità dei presidenti della società che vi partecipano.

Il mancato aggiornamento della rosa da parte del presidente comporterà la sconfitta a tavolino per 0-2.



# SETTORE GIOVANILE



La novità di FantaManager è la creazione della propria squadra di settore giovanile, proprio come nella realtà.

Ogni anno la società ha la possibilità di creare il proprio settore giovanile e può decidere in modo autonomo se investire o meno nella propria società, quindi NON ha nessun obbligo ma solo una possibilità aggiuntiva. I giocatori resteranno nel settore giovanile per 2 stagioni (quella in corso più quella successiva).

## **Composizione rosa:**

Ogni società ha la possibilità di partecipare ad una piccola asta a buste chiuse da effettuare tramite il nostro sito web con le altre società che avranno deciso di investire sul settore giovanile della propria lega per la scelta di massimo 3 giocatori.

## **Regole per la scelta dei giocatori:**

1. I giocatori da scegliere devono essere scelti tra tutte le rose primavera che ogni squadra di serie A l'organizzazione pubblicherà lista completa su gruppo ufficialità di lega.
2. Verranno assegnati 10 crediti virtuali che NON saranno usufruibili come crediti ufficiali della società ma sono solo figurativi.
3. I crediti virtuali NON sono cumulabili negli anni, ma servono solo per dare una priorità di scelta dei giocatori in caso di giocatore conteso tra più squadre.
4. I giocatori scelti NON devono essere presenti nel listone di Fantagazzetta al momento dell'asta della scelta.



### **I Costi:**

La società per creare il proprio settore giovanile investirà annualmente 3 crediti dal proprio budget annuale.

Può decidere ogni settembre se rinnovare l'investimento per il settore giovanile oppure no.

### **Regole Generali:**

1. Il giocatori promossi dalla primavera (quindi appena escono in listone ufficiale Fantacalcio.it) NON occupano slot prima squadra ma solo nella squadra di appartenenza. Nel caso di cessione ad altre squadre non regalerà slot alla nuova società.
2. Nel caso un giocatore scelto per il proprio settore giovanile venga inserito durante l'anno calcistico in listone FantaGazzetta, non sostituirà un giocatore dei 30 disponibili ma aumenterà numericamente la rosa.
3. Se ogni anno fantacalcistico i giocatori del settore giovanile saranno tutti promossi nel listone principale ogni anno la rosa sarà formata da 30 slot base + i giocatori del settore giovanile.
4. Il valore del giocatore appena inserito nel listone sarà a 0 anche se a listone sarà quotato maggiormente
5. Lo svincolo del giocatore promosso nel listone di Fantagazzetta durante l'anno è possibile in tutte le sessioni di svincolo e i crediti recuperati saranno quelli che il giocatore avrà come valore di acquisto in App (colonna di sx in rosa nell'app) si sommeranno ai crediti in bilancio alla società.
6. Il mercato è aperto sempre per gli scambi tra i giovani del settore giovanile solo se non inseriti nel listone di Fantagazzetta.



7. I giocatori del settore giovanile sono acquistabili dalle altre società anche con crediti reali e se non presenti nel listone vanno a sostituire uno dei tre slot giovanili se tutti e tre sono già completi.
8. Il giocatore che viene formato nel settore giovanile sarà sempre considerato prodotto del settore giovanile nel corso degli anni non occupando mai uno slot dei 30.
9. Se un giocatore scelto per il settore giovanile viene inserito durante l'anno nel listone di Fantagazzetta per poterlo riconfermare l'anno successivo per la società varrà sempre la regola del pagamento del valore più alto tra acquisto e valore listone. (ESEMPIO: Il primo anno dei tre giocatori da scegliere per il mio settore giovanile scelgo Rauti del Torino che non è presente nel listone. Nel mese di dicembre Rauti viene inserito nel Listone di Fantagazzetta con il valore 0. Questo valore non inciderà sul bilancio della mia squadra. L'anno successivo all'asta di inizio anno Rauti del Torino varrà 45 perché nel frattempo è diventato il capocannoniere di serie A. A questo punto puoi scegliere se confermarlo pagando 45 oppure svincolarlo guadagnando 45 crediti.)



# RETROCESSIONI E PROMOZIONI

## RETROCESSIONE

Le retrocessioni sono previste solo per la squadra che arriva ultima in classifica e per la perdente allo spareggio tra la decima e l'undicesima in classifica in League.

### Composizione rosa dopo retrocessione

La squadra che retrocede ha la priorità di mantenere in rosa i propri giocatori a discapito degli altri presidenti della nuova serie, quindi obbliga lo svincolo automatico al presidente proprietario dello stesso giocatore nella stessa sua serie. Al presidente che subisce lo svincolo forzato si assegnerà un indennizzo come da tabella oltre al rimborso

Valore del giocatore*	indennizzo oltre rimborso
1-5	1
6-10	3
11-20	5
21-30	7
31-40	10
41-50	15
51-60	20
61-70	25
71-80	40
81-90	45
91-100	50
101-500	60
oltre 500	100

**\*Per valore del giocatore si intende il costo più alto tra quello di acquisto e del listone di Fantagazzetta del presidente non retrocesso ma che subisce lo svincolo.**



## **FINANZE DELLA SQUADRA RETROCESSA.**

La squadra retrocessa oltre la quota premio previsto per la posizione in classifica della propria squadra otterrà un paracadute di 130 crediti.

I crediti assegnati alla squadra ultima saranno 490 più il paracadute da 130

I crediti assegnati alla perdente dei play-out saranno 500 più il paracadute da 130.



# PROMOZIONE

## Composizione rosa dopo promozione.

La squadra che è promossa in una serie superiore ha la facoltà di mantenere nella propria rosa solo i giocatori liberi nella nuova lega, in questo caso il presidente che ha un giocatore libero nella serie superiore in rosa e intende confermarlo lo potrà confermare pagando semplicemente una **tassa di formazione** e non più il suo valore di acquisto iniziale, quindi il valore di acquisto del giocatore sarà modificato come da tabella sottostante .

Valore del giocatore*	Nuovo valore giocatore
1-5	1
6-10	3
11-20	5
21-30	7
31-40	10
41-50	15
51-60	20
61-70	25
71-80	40
81-90	45
91-100	50
101-500	60
oltre 500	100

**\*Per valore del giocatore si intende il costo di acquisto del presidente promosso**



**Svincolo forzato del giocatore già di proprietà di un presidente di serie superiore**

In questo caso il presidente promosso in serie superiore avrà lo svincolo di ufficio dei giocatori già di proprietà di altri presidenti della lega.

In questo caso però il presidente che subisce lo svincolo forzato otterrà un indennizzo economico così riportato

Valore del giocatore*	indennizzo oltre rimborso
1-5	1
6-10	3
11-20	5
21-30	7
31-40	10
41-50	15
51-60	20
61-70	25
71-80	40
81-90	45
91-100	50
101-500	60
oltre 500	100

**\*Per valore del giocatore si intende il costo di acquisto del presidente promosso che subisce lo svincolo.**



## STADIO

Per avvicinarci alla realtà abbiamo modificato il calcolo dei crediti che lo stadio genera. Le persone vanno allo stadio in maniera numerosa se c'è da vedere una partita di cartello, l'affluenza sarà sicuramente minore in caso di scontro salvezza. In aggiunta, abbiamo pensato di aggiungere gli abbonati che ovviamente riempiono il proprio stadio in tutte le partite in casa e sono tanto più numerosi tanto più lo stadio è accogliente e pieno di servizi per loro (=livello stadio più alto).

Attenzione che i crediti stadio si incasseranno solo per queste competizioni: Campionato Nazionale, Coppa Nazionale, Competizioni Europee (quindi non per le Prequalifiche Nazionali alle Coppe Europee).

Da quest'anno inoltre si godrà di un **BONUS CASA** variabile a seconda del livello stadio costruito (attenzione che il Bonus Casa di cui si godrà sarà diverso tra competizioni nazionali ed Europee, secondo le relative tabelle)



## COSTRUZIONE STADIO E MANUTENZIONE

**Premessa fondamentale, il calcolo stadio sarà effettuato dall'organizzazione tramite un software dedicato. In questa guida si elencano i concetti di gioco.**

Ogni livello stadio porta con se un bonus casa nazionale ed un bonus casa europeo, quindi ogni volta che la propria squadra giocherà in casa avrà un bonus da aggiungere al risultato ottenuto nella giornata di gioco per le partite della stagione che la propria squadra effettuerà giocando tra le mura amiche, più sarà alto il livello stadio più questo bonus sarà elevato come si può vedere dalla tabella sottostante.

Ogni società partirà in modo gratuito e senza costi dal livello 1 che però non porta bonus da aggiungere al risultato ottenuto nella giornata di gioco per le partite della stagione che la propria squadra effettuerà giocando tra le mura amiche, ogni livello successivo al primo avrà un costo singolo per costruire più livelli stadio basterà sommare i costi dei vari livelli stadio.

LIVELLO STADIO	COSTO MANUTENZIONE ANNUALE	COSTO COSTRUZIONE	BONUS CASA NAZIONALE	BONUS CASA EUROPA	INCASSO IN CASO DI SOLD OUT	ABBONATI
1	0	0	0	0	1	3%
2	64	82	1	1	5	6%
3	76	97	1,5	1	11	9%
4	106	132	2	1	19	13%
5	138	166	2,5	1	29	17%
6	168	203	3	1,5	41	21%
7	208	241	3,5	1,5	55	26%
8	246	279	4	2	71	31%
9	286	317	4,5	2	89	36%
10	359	371	5	3	109	45%



Per costruire lo stadio si dovrà sommare il costo costruzione di ogni livello fino al livello scelto, ad esempio per costruire il livello 3 bisognerà sommare il costo del livello 1 del livello 2 e del livello 3 per un totale di 179 crediti.

Ogni fine campionato, in base al livello costruito, ogni società dovrà pagare il costo di manutenzione dello stadio (vedi colonna costo manutenzione annuale). Il costo totale sarà la somma dei vari costi di manutenzione annuale, ad esempio per confermare il livello stadio 3 basterà sommare il costo manutenzione annuale del livello 1 del livello 2 e del livello 3 per un totale di 140 crediti. L'eventuale mancato pagamento della manutenzione stadio comporterà il ritorno al livello 1.

## **AFFLUENZA ALLO STADIO , ABBONATI E CREDITI GUADAGNATI IN GIORNATA**

### **ABBONATI**

Ogni società potrà garantirsi uno zoccolo duro di tifoseria che si sono abbonati alla propria squadra del cuore. Più alto sarà il livello dello stadio tanto più alto sarà la percentuale di abbonati che garantirà l'acquisto delle vendite dei biglietti. Gli abbonati uniti all'affluenza giornaliera derivata dall'importanza della partita in programma farà generare un incasso di giornata che andrà a riempire le casse societarie.

L'affluenza allo stadio sarà proporzionata all'importanza in classifica tra le squadre partecipanti alla sfida, più alta sarà la loro posizione in classifica generale più alta sarà l'affluenza dei tifosi allo stadio in base a questa tabella, ad esempio se la prima in classifica giocherà in casa contro la terza classificata riempirà lo stadio al 100% della disponibilità dei biglietti casa (80% a sua disposizione), il restante 20% dei biglietti disponibili saranno garantiti alla squadra in trasferta che riempirà la porzione di stadio in percentuale a seconda della sua posizione in classifica, in questo caso la terza classificata venderà il 100% del 20% dei biglietti a lei riservati. (VEDI TABELLA CHE SEGUE)



RIEMPIMENTO STADIO	
POSIZIONE IN CLASSIFICA ATTUALE	PERCENTUALE RIEMPIMENTO STADIO
1	100%
2	100%
3	100%
4	80%
5	80%
6	80%
7	60%
8	60%
9	60%
10	40%
11	40%
12	40%
DISPONIBILITA' BIGLIETTI	
CASA	TRASFERTA
80%	20%

LIVELLO STADIO	INCASSO SOLD OUT	ABBONATI
1	1	3%
2	5	6%
3	11	9%
4	19	13%
5	29	17%
6	41	21%
7	55	26%
8	71	31%
9	89	36%
10	109	45%

### COME CALCOLARE I CREDITI DI GIORNATA.

Supponiamo di avere un livello stadio 3 , di essere al primo posto in classifica e di giocare contro la quinta in classifica, dalle tabelle in alto avremo un affluenza così calcolata

-Essendo al livello 3 avrò una quota abbonati presenti allo stadio pari al 9% del totale stadio

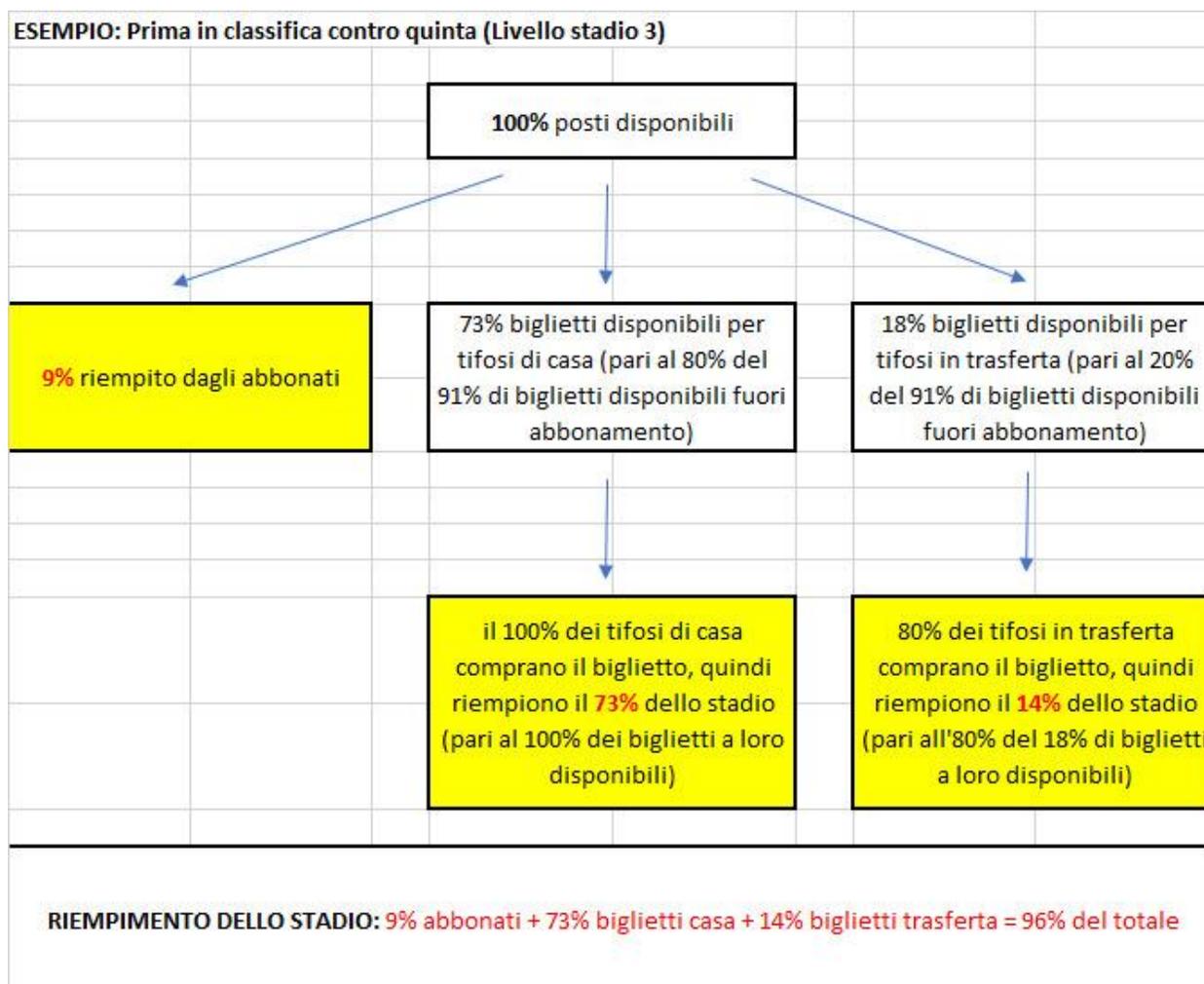
-Il restante 91% dello stadio sarà venduto ai tifosi in questa proporzione

L'80% del 91% dei biglietti vendibili sarà destinato ai tifosi in casa (quindi il 73%)

Il 20% del 91% dei biglietti vendibili sarà destinato ai tifosi in trasferta (quindi il 18%)

Essendo primo venderò il 100% della mia quota biglietti casa (quindi il 73%+9% degli abbonati), mentre il quinto in classifica venderà l'80% della sua quota biglietti (quindi l'80% del 18%, quindi il 14%). A questo punto lo stadio sarà riempito dal 9% abbonati + 73% dei biglietti venduti della squadra prima + 14% dei biglietti venduti dalla squadra quinta. Quindi lo stadio è pieno al 96%. Quindi sapendo che l'incasso se fosse sold-out sarebbe di 11 crediti, il guadagno di giornata è del 96% di 11 crediti quindi 10 crediti.

ESEMPIO: Prima in classifica contro quinta (Livello stadio 3)





# I PREMI PER I CLUB

## COMPETIZIONI NAZIONALI DA CLASSIFICA



Al termine della stagione saranno elargiti vari premi per la posizione finale in campionato, in coppa e per qualificazione coppe europee della stagione.

### FANTAMANAGER LEAGUE A

POSIZIONE IN CLASSIFICA	CREDITI	BONUS EUROPA
1	600	100
2	590	100
3	580	100
4	570	50
5	560	50
6	550	50
7	540	25
8	530	25
9	520	
10	510	
11	500	PARACADUTE da 130
12	490	PARACADUTE da 130

Indipendentemente dalla posizione in classifica la perdente spareggio retrocessione otterrà i crediti come se fosse undicesima in classifica + paracadute da 130 crediti



## **FANTAMANAGER LEAGUE B**

<b>POSIZIONE IN CLASSIFICA</b>	<b>CREDITI</b>	<b>BONUS PROMOZIONE</b>
1	600	150
2	590	
3	580	
4	570	
5	560	
6	550	
7	540	
8	530	
9	520	
10	510	
11	500	PARACADUTE da 130
12	490	PARACADUTE da 130

**Indipendentemente dalla posizione in classifica la vincente play-off otterrà i crediti come se fosse seconda in classifica + 150 premio promozione.**

**Indipendentemente dalla posizione in classifica la perdente spareggio retrocessione otterrà i crediti come se fosse undicesima in classifica + paracadute da 130 crediti**

## **FANTAMANAGER LEAGUE C**

<b>POSIZIONE IN CLASSIFICA</b>	<b>CREDITI</b>	<b>BONUS PROMOZIONE</b>
1	600	150
2	590	
3	580	
4	570	
5	560	
6	550	
7	540	
8	530	
9	520	
10	510	
11	500	
12	490	

**Indipendentemente dalla posizione in classifica la vincente play-off otterrà i crediti come se fosse seconda in classifica + 150 premio promozione.**



# I PREMI PER I CLUB

## COMPETIZIONI UEFA E NAZIONALI

Al termine della stagione saranno elargiti vari premi per la posizione finale:

	SUPERCUP NAZIONALE	CUP FMPRO	SUPERCUP EUROPEA	CONFERENCE LEAGUE	EUROPA LEAGUE	CHAMPIONS LEAGUE	MONDIALE PER CLUB
<b>ELIMINAZIONE GIRONI</b>		10		10	15	20	
<b>16 DI FINALE</b>				15	20	30	
<b>OTTAVI DI FINALE</b>		20		20	25	40	
<b>QUARTI DI FINALE</b>		25		25	30	50	
<b>SEMIFINALE</b>		30		30	35	60	
<b>PERDENTE FINALE</b>	20	40	25	40	70	80	160
<b>VINCENTE FINALE</b>	40	80	45	80	120	160	320



## I COSTI DI ISCRIZIONE

	SIGLA DI LEGA	DIVISIONE A	DIVISIONE B	DIVISIONE C
ITALIA	ITA	60	50	40
INGHILTERRA	ING	60	50	40
SPAGNA	SPA	30	25	20
FRANCIA	FRA	30	25	20
GERMANIA	GER	30	25	20
OLANDA	OLA	30	25	20
PORTOGALLO	POR	20	15	10
EX-URSS	ENA	30	25	20
SCANDINAVIA	SCA	30	25	20
REGNO UNITO	RUK	30	25	20
TURCHIA/GRE CIA	TGR	45	35	30
BELGIO	BEL	35	30	25
ALTRE LEGHE	VERRANNO COMUNICATE ALLA NASCITA DELLA LEGA			

\*verranno comunicati di volta in volta all'apertura delle nuove leghe



# IL MONTEPREMI

PREMI ECONOMICI STAGIONALI 2024/2025 FMPRO													
POSIZIONE FINALE	FMPRO WORLD	ITA	ING	SPA	FRA	GER	OLA	SCA	RUK	ENA	POR	BEL	TGR
<b>PREMI PER LA DIVISIONE A NAZIONALE</b>													
VINCITORE		210	210	105	105	105	105	105	105	105	70	123	158
SECONDO POSTO		90	90	45	45	45	45	45	45	45	30	52	67
TERZO POSTO		60	60	30	30	30	30	30	30	30	20	35	45
<b>PREMI PER LA DIVISIONE B NAZIONALE</b>													
VINCITORE		175	175	88	88	88	88	88	88	88	53	105	140
SECONDO POSTO		75	75	37	37	37	37	37	37	37	22	45	60
TERZO POSTO		50	50	25	25	25	25	25	25	25	15	30	40
<b>PREMI PER LA DIVISIONE C NAZIONALE</b>													
VINCITORE		140	140	70	70	70	70	70	70	70	35	88	123
SECONDO POSTO		60	60	30	30	30	30	30	30	30	15	37	52
TERZO POSTO		40	40	20	20	20	20	20	20	20	10	25	35
<b>PREMI PER LA COPPA NAZIONALE</b>													
VINCITORE		150	150	75	75	75	75	75	75	75	45	90	120
SECONDO POSTO		50	50	25	25	25	25	25	25	25	15	30	40
<b>PREMI PER LA CHAMPIONS LEAGUE</b>													
VINCITORE	140												
SECONDO POSTO	60												
<b>PREMI PER LA EUROPA LEAGUE</b>													
VINCITORE	112												
SECONDO POSTO	48												
<b>PREMI PER LA CONFERENCE LEAGUE</b>													
VINCITORE	84												
SECONDO POSTO	36												



## **PREMIO SALVEZZA PER NEOPROMOSSE**

Sei una neo promossa in A o in B? Salvati ed otterrai il 20% di sconto sull'iscrizione dell'anno successivo!

N.B. Premio non cumulabile con il Premio "Nuova Gestione"

## **PREMIO NUOVA GESTIONE**

Rileva una squadra senza proprietario e non riesci ad arrivare ai premi standard? Non ti preoccupare, hai un'altra possibilità di vincere!!!

Migliora il piazzamento di questa squadra di almeno 5 posizioni rispetto all'anno precedente e ti verrà regalata l'iscrizione per l'anno successivo.

\* Nel caso la squadra che rilevi fosse in una divisione diversa rispetto all'anno precedente, ti basterà arrivare almeno sesto in campionato per ottenere il premio.