COMPENDIO

REGOLAMENTO LEGA FATTORE CAMPO 2024-2025

Di seguito vengono riassunti i punti più importanti del Regolamento, rimandando alla consultazione del medesimo in presenza di eventuali ulteriori dubbi

1 - MERCATO

Il mercato è sempre aperto. Dopo l'asta, è possibile acquistare giocatori liberi inviando richiesta entro le 23.59 del mercoledì e la relativa offerta entro le 23.59 del giovedì.

Durante l'asta è possibile acquistare al massimo 30 giocatori con i crediti a disposizione sia per il mercato che per il pagamento degli stipendi; oltre quelli della rosa è possibile acquistare fino ad un massimo di 3 giocatori del VIVAIO e di 3 giocatori extra Serie A che potranno far parte della propria rosa, se acquistati da qualche squadra di serie A. Se si sfora il tetto di crediti spesi, sono previste sanzioni.

Durante l'asta, è possibile acquistare 1 portiere gratuitamente, indicandolo come secondo di uno già acquistato. È possibile acquistare un portiere gratuitamente entro la sera precedente di una partita se tutti i propri portieri sono infortunati.

Le offerte in asta saranno a busta chiusa; dopo l'apertura di tutte le buste presentate, si utilizzerà il metodo dell'asta classica con ulteriori offerte in busta dopo il superamento della soglia dei 30/40/50/70/150 crediti per ruolo.

In caso di riconferme, i calciatori saranno trattenuti con il pagamento scontato del loro cartellino.

È possibile recuperare crediti se un giocatore viene ceduto in un altro campionato e grazie al ruolo di PROCURATORE di alcuni propri calciatori.

Per ogni fantallenatore saranno sorteggiati due TUTOR tra gli allenatori di Serie A. Ogni fantallenatore potrà al costo di 30 esonerare uno dei tutor sorteggiati e acquisirne uno tra quelli rimasti liberi.

2 - FORMAZIONI

Le formazioni vanno inviate prima dell'inizio del primo anticipo del campionato.

Sono previste penalizzazioni per allenatori inadempienti.

Le formazioni sono schierabili secondo ruoli e schemi ben definiti. Sono possibili n.5 sostituzioni (compreso il portiere). È anche possibile operare SOSTITUZIONI LIVE e TRA PRIMO E SECONDO TEMPO. Per tutti i giocatori in panchina è obbligatorio indicare il ruolo con cui subentreranno.

Sono previste alcune penalizzazioni in caso di errato schieramento delle formazioni. È consentito schierare la squadra sono negli schemi consentiti dal Regolamento. È possibile modificare lo schema di schieramento in virtù di una sostituzione forzata.

Se alcune partite vengono rinviate è possibile che i propri giocatori schierati in tali partite prendano 6 (partite rinviate poco prima dell'inizio o durante il loro svolgimento) oppure 5,5 (partite annullate a tavolino).

RUOLI

RUOLO LISTA		RUOLO PER LEGA FATTORE CAMPO		RUOLO LISTA		RUOLO PER LEGA FATTORE CAMPO	
P	→	P	PORTIERE	M/C	→	CC	CENTROCAMPISTA CENTRALE
DS	→	DL	DIFENSORE LATERALE	C/T	→	CC	CENTROCAMPISTA CENTRALE
DC	→	DC	DIFENSORE CENTRALE	C/W/T	→	CC	CENTROCAMPISTA CENTRALE
DD	→	DL	DIFENSORE LATERALE	C/W	→	CL	CENTROCAMPISTA LATERALE
DS/E	→	DL/CL	DIFENSORE E CENTROCAMPISTA LATERALE	E/W	→	CL	CENTROCAMPISTA LATERALE
DD/E	→	DL/CL	DIFENSORE E CENTROCAMPISTA LATERALE	E/C	→	CC/CL	CENTROCAMPISTA CENTRALE E LATERALE
E	→	DL/CL	DIFENSORE E CENTROCAMPISTA LATERALE	E/M	→	CC/CL	CENTROCAMPISTA CENTRALE E LATERALE
DD/DC	→	DC/DL	DIFENSORE CENTRALE E LATERALE	T	→	TC	TREQUARTISTA CENTRALE
B/DD/E – B/DS/E - DD/DC/E	→	DC/DL/CL	DIFENSORE CENTRALE E LATERALE / CENTROCAMPISTA LATERALE	T/A	→	TC/TL	TREQUARTISTA CENTRALE E LATERALE
DS/DC	→	DC/DL	DIFENSORE CENTRALE E LATERALE	W	→	TL	TREQUARTISTA LATERALE
DS/DC/E	→	DC/DL/CL	DIFENSORE CENTRALE E LATERALE / CENTROCAMPISTA LATERALE	W/A	→	TL	TREQUARTISTA LATERALE
B/DD/DS - DD/DS/DC	→	DC/DL	DIFENSORE CENTRALE E LATERALE	W/T	→	TC/TL	TREQUARTISTA CENTRALE E LATERALE
DD/DS/E	→	DC/DL/CL	DIFENSORE CENTRALE E LATERALE / CENTROCAMPISTA LATERALE	W/T/A	→	TL	TREQUARTISTA LATERALE
M	→	CC	CENTROCAMPISTA CENTRALE	A	→	AL	ATTACCANTE LATERALE
C	→	CC	CENTROCAMPISTA CENTRALE	PC	→	AC	ATTACCANTE CENTRALE

La formazione deve essere composta da 11 titolari e massimo 9 riserve. Sono previste massimo 5 sostituzioni (compresa quella del portiere). Deve essere indicato CAPITANO e VICECAPITANO. Alcuni giocatori saranno POLIVALENTI: il ruolo con cui si schiera il giocatore polivalente determina lo schema della squadra.

Il ruolo con cui si schierano in panchina i giocatori polivalenti va sempre specificato ai fini del loro subentro.

3 – CALCOLO DEL PUNTEGGIO DELLA SQUADRA

Oltre ai classici bonus/malus applicati ai voti dei calciatori, anche altri fattori determinano il punteggio totale realizzato dalla squadra. Il gol scatta al 66, con stacco per il successivo di 5,75 punti. Nello stesso range di punteggio, vince comunque una squadra se lo scarto è di 4 punti. Nell'ambito di uno 0-0, vince comunque una squadra se la differenza di punti con l'altra è almeno di 10.

BONUS SPECIALI GRATUITI – dipendono dai voti e risultati ottenuti dai calciatori schierati:
BONUS PORTIERE / DIFESA / CENTROCAMPO / ATTACCO / TATTICA / STRATEGIA / VALORE / FAIR PLAY / RENDIMENTO / VIVAIO.
BONUS SPECIALI A PAGAMENTO –acquistabili con i crediti a disposizione del budget LIQUIDITA'
STADIO DI PROPRIETA': costo max 4 (0,5 punti a credito) – alla consegna della formazione.
PARTITA A PORTE CHIUSE: costo 4– prima della consegna della formazione dell'avversario.
VAR CLASSICO = costo 20– alla consegna della formazione - cumulabile.
VAR LIVE = costo 30 - entro la fine della partita – cumulabile.
DECISIONE DELL'ARBITRO: costo 15 (vs VAR classico – cumulabile – alla consegna) o 20 (vs VAR LIVE – cumulabile – entro la fine della partita).
DANZA DELLA PIOGGIA: costo 30– cumulabile - entro la fine della partita.
COPERTURA DELLO STADIO: costo 20 – dopo cha si è subita la Danza della Pioggia, ma entro la mezzanotte della giornata.
TACKLE: costo 30 – entro i primi 10 min. della partita con calciatore senza b/m – solo 1 a partita.
MASSAGGIATORE: costo 20 – entro la fine del primo tempo della partita.
COVID-19: costo 30 – entro i primi 10 min. della partita con calciatore senza b/m – solo 1 giocatore a giornata.
TAMPONE NEGATIVO: costo 20 – entro la fine della partita.
MIRACOLO: costo 30 – entro la fine della partita – solo 1 a partita.
RIPENSAMENTO: costo 30 – entro la fine delle partite dei giocatori – solo 1 a partita.
INTERCETTO: costo 1 e cumulabile – alla consegna della formazione.
GIUDICE SPORTIVO: costo 2 – uno per competizione – entro la fine della partita di Serie A in cui il giocatore a cui sarà tolta l'ammonizione è sceso in campo.
RICORSO AL TAR: costo 4 – uno per competizione – entro le 23.59 della giornata.
SQUALIFICA DEL TUTOR: costo 4 – cumulabile – alla consegna della formazione.
RITIRO: costo 2 a giocatore – entro 24 ore dall'ultima partita di serie A della giornata. Porta bonus di 5 punti alla partita successiva.
FRASTUONO NOTTURNO: costo 30 – alla consegna della formazione – annulla il RITIRO e dà malus di 5 punti.
BISCOTTO: costo 30 ad allenatore – alla consegna della formazione – cumulabile – fa pareggiare la partita

Tutti i bonus, se utilizzati nel Torneo delle Associazioni, saranno pagati da entrambe le squadre (esattamente la metà per ognuno).
Quando si utilizza un bonus a pagamento, occorre specificare in quale competizione è utilizzato.

Si potranno ottenere 2 punti (da aggiungere al conteggio dei voti) se la squadra del Tutor vincerà la partita.

REGOLA DEL SENZA VOTO E DEI SUBENTRI

Giocatore di movimento o portiere non sceso in campo	➡	**SOSTITUZIONE CON PANCHINARO**
Giocatore di movimento sostituito con attribuzione SV	➡	**SOSTITUZIONE CON PANCHINARO**

Portiere sceso in campo con attribuzione SV (+B/M)	➡	VOTO 6 (+ B/M)
Giocatore subentrato dal 75° con attribuzione SV	➡	SOSTITUZIONE CON PANCHINARO
Giocatore subentrato dal 75° con attribuzione voto diverso da 6	➡	VOTO COME DA TESTATA DI RIFERIMENTO
Giocatore subentrato dal 75° con attribuzione voto 6	➡	VOTO 5,5
Giocatore subentrato dal 75° con attribuzione SV con ammonizione	➡	VOTO 5 (5,5 -0,5)
Giocatore subentrato dal 75° con attribuzione SV con espulsione o con ammonizione + espulsione	➡	VOTO 4,5 (5,5 -1)
Giocatore subentrato dal 75° con attribuzione voto 6 + bonus	➡	VOTO 6 + bonus
Giocatore subentrato dal 75° con attribuzione voto 6 – malus	➡	VOTO 5,5 - malus

4 – COMPETIZIONI E CLASSIFICA

Oltre al Campionato, la Lega organizza ulteriori competizioni: Coppa di Lega, Coppa Fattore Campo, Champions League, Last Cup, Supercoppa, Coppa delle Coppe, Giornata Bonus.

Alcune competizioni prevedono la disputa di tempi supplementari e rigori:
SUPPLEMENTARI: somma dei voti dei panchinari, escluso il portiere, non subentrati. Il gol scatta da 36 con stacco per il successivo di 2,5.
RIGORI: voto tiratore ≥ al voto portiere (senza bonus/malus) = gol fatto.

Sono inoltre previste convocazioni in Nazionale da parte dei giocatori di ogni fantarosa. Le partite in Nazionale danno la possibilità ai fantallenatori di guadagnare crediti, che vengono divisi nel budget LIQUIDITA' e nel budget MONTE INGAGGI.

La Classifica, in caso di parità di punti, è condizionata da

- **Classifica scontri diretti**
- **Maggior differenza reti generale**
- **Maggior numero gol fatti totale**
- **Maggior differenza reti negli scontri diretti**
- **Maggior numero gol fatti negli scontri diretti**

RETROCESSIONE: l'ultima classificata l'anno dopo non potrà acquistare stadio di proprietà (senza riconferme) o potrà riconfermare solo 1 giocatore (con riconferme).
A fine anno viene votato l'ALLENATORE DELL'ANNO da tutti i partecipanti.

5 –BONUS ECONOMICI SPECIALI

SCHEDINA: costo 1 credito - se si indovinano i risultati delle 4 partite di campionato premio 10 crediti.
BONUS DI SQUADRA OTTENUTI = NUMERO DI CREDITI RICEVUTI.
BONUS PUNTEGGIO: ogni punto o frazione di punto più di 90 nel totale di giornata, porterà uno o più crediti nelle casse societarie.
BONUS GIORNATA: chi ottiene il punteggio più alto della giornata vince 2 crediti. Il bonus è concesso in ogni competizione.
Nel Torneo delle Associazioni i crediti ricevuti saranno divisi equamente tra le due squadre.

Tutti i crediti ricevuti grazie alla schedina o ai bonus speciali saranno divisi equamente nel budget LIQUIDITA' e nel budget MONTE INGAGGI.