



REGOLAMENTO FANTACALCIO

STAGIONE 2024-2025

INDICE

1	COMPITI DEL PRESIDENTE DI LEGA	Pag. 2
2	REGOLE DEL CALCIOMERCATO	Pag. 3
3	COMUNICAZIONE DELLE FORMAZIONI E VARIAZIONI DI CALENDARIO	Pag. 11
4	CALCOLO DEL PUNTEGGIO DEI GIOCATORI E DELLA SQUADRA	Pag. 17
5	CALENDARIO E COMPETIZIONI	Pag. 29
6	CALCOLO DEI RISULTATI, SUPPLEMENTARI E RIGORI	Pag. 32
7	CLASSIFICA	Pag. 35
8	SCHEDINA E BONUS ECONOMICI	Pag. 36
9	ISCRIZIONE, PREMI E ALLENATORE DELL'ANNO	Pag. 38
	ALLEGATO 1	Pag. 40

www.legafattorecampo.it

CAPITOLO 1

COMPITI DEL PRESIDENTE DI LEGA

- 1** Gestione dell'asta di calciomercato e nomina di un Vice Presidente che lo possa coadiuvare nella conduzione della stessa.
- 2** Contabilità delle rose delle squadre (chi ha chi, crediti a disposizione, registrazione nuovi acquisti, registrazione scambi di giocatori tra squadre).
- 3** Acquisizione settimanale delle formazioni.
- 4** Calcolo e ratifica ufficiale dei risultati. Compilazione delle classifiche.
- 5** Comunicazione dei risultati ufficiali della giornata fantacalcistica entro la sera successiva al termine della giornata di serie A (per concedere, eventualmente, il tempo necessario alla Lega Calcio di modificare le proprie decisioni in merito all'attribuzione di gol o assist).
- 6** Interpretazione delle norme e arbitrato sulle liti (salvo casi speciali in cui si deciderà previa votazione democratica a maggioranza tra i fantallenatori non coinvolti nella controversia senza possibilità d'astensione dal voto).
- 7** In caso di grave o reiterata negligenza di un partecipante, indizione di votazioni sull'eventuale estromissione del medesimo da effettuarsi da parte di tutti gli altri partecipanti.

www.legafattorecampo.it

CAPITOLO 2

REGOLE DEL CALCIOMERCATO

1 LIQUIDITA', MONTE INGAGGI, MODALITA' DELL'ASTA E COMPOSIZIONE DELLA ROSA

Ciascuna società possiede un portafoglio di 1000 (mille) crediti per allestire una rosa di massimo 30 (trenta) giocatori (BUDGET LIQUIDITA'), un portafoglio di 500 (cinquecento) crediti per pagarne gli stipendi (BUDGET MONTE INGAGGI) ed un portafoglio di 15 crediti (BUDGET VIVAIO) per acquistare giovani promesse.

Il numero di giocatori che comporrà la rosa di ogni squadra alla fine dell'asta del calciomercato dovrà rimanere tale per tutta la durata del campionato, anche considerati eventuali scambi od acquisti futuri. Non ci sono vincoli di numero/ruolo per l'acquisto dei giocatori.

Il costo dello stipendio annuale dei calciatori sarà la quotazione iniziale degli stessi nella lista di fantacalcio.it . Lo stipendio è annuale e viene corrisposto all'acquisto del giocatore: in caso di cessione ad altro fantallenatore, lo stipendio non dovrà essere corrisposto da quest'ultimo in quanto già pagato. Nel caso di acquisto di calciatori liberi, lo stipendio andrà corrisposto attingendo dal budget monte ingaggi fino a suo esaurimento. Se una società termina i crediti a disposizione per pagare gli stipendi, non potrà acquistare alcun giocatore dal mercato libero, ma solo tramite scambi.

L'acquisto dei giocatori avviene a chiamata (in ordine di ruolo partendo dai portieri) mediante offerte al rialzo. Il calciatore viene attribuito all'ultimo fantallenatore che ha offerto crediti per il suo acquisto.

Per velocizzare l'asta viene utilizzato il metodo dell'OFFERTA SINGOLA SEGRETA.

Ogni fantallenatore si presenterà all'asta con 30 buste chiuse già compilate con NOME SQUADRA – NOME GIOCATORE – RUOLO. All'interno della busta andrà indicata l'OFFERTA (che dovrà essere minimo di n.1 credito e non dovrà contenere decimali).

La somma delle offerte presentate con le buste NON dovrà superare il tetto previsto per il BUDGET LIQUIDITA' e il BUDGET INGAGGI.

Ogni fantallenatore, tra le buste presentate, dovrà obbligatoriamente proporre ALMENO 2 per portieri – 8 per linea difensiva – 10 per linea di centrocampisti e trequarti – 5 per linea di attacco.

Ad ogni chiamata, saranno aperte le buste pervenute per il giocatore, che sarà aggiudicato al miglior offerente. In caso di parità di offerta, il giocatore non sarà assegnato e resterà disponibile per una successiva chiamata.

All'esaurimento di tutte le buste presentate, i giocatori rimasti liberi saranno oggetto di ASTA CLASSICA tra tutti i fantallenatori. Ogni cifra offerta dovrà essere intera e non comprensiva di decimali.

Al raggiungimento di un certo tetto (specificato più sotto), i fantallenatori che intendono proseguire l'asta scriveranno la loro offerta finale mostrandola successivamente a tutti senza possibilità di cambiarla. L'offerta migliore si aggiudicherà il giocatore.

Portieri:

offerta singola segreta dopo il raggiungimento dell'offerta di 30 crediti

Difensori:

offerta singola segreta dopo il raggiungimento dell'offerta di 40 crediti

Centrocampisti:

offerta singola segreta dopo il raggiungimento dell'offerta di 50 crediti

Trequartisti:

offerta singola segreta dopo il raggiungimento dell'offerta di 70 crediti

Attaccanti:

offerta singola segreta dopo il raggiungimento dell'offerta di 150 crediti.

2 VIVAIO

Ogni società ottiene dalla Lega un tesoretto di 15 (quindici) crediti con i quali acquistare un massimo di 3 giocatori nati a partire dal 2006. I giovani possono essere acquistati in ogni momento (quindi sia al termine dell'asta di settembre che durante tutto l'arco della stagione nel mercato libero) attingendo ai crediti aggiuntivi. Schierare nella formazione uno o più giovani del vivaio darà la possibilità di ottenere bonus da aggiungere al conteggio di giornata (vedi Capitolo 4, punto 4, comma Jg). Il metodo previsto per l'acquisto dei giocatori del vivaio sarà quello dell'ASTA CLASSICA.

I giovani del vivaio acquistati saranno eventualmente riconfermabili l'anno successivo al costo sostenuto per il loro acquisto. In caso di riconferma, tuttavia, i

crediti utilizzati per tale riconferma saranno scalati dai 1000 totali di partenza, mentre il bonus per l'acquisto dei giovani l'anno successivo ripartirà da 15.

3 FONDO D'INVESTIMENTO PER CALCIATORI DI ALTRI CAMPIONATI

Durante l'asta di settembre possono essere acquistati un massimo di 3 (tre) calciatori impegnati in campionati esteri (o Serie B/C italiana) con il metodo dell'ASTA CLASSICA. Tali calciatori saranno conteggiati extra-rosa in quanto non schierabili.

Qualora qualcuno (o tutti) i calciatori acquistati dovessero essere ingaggiati nel corso del mercato invernale da squadre del campionato italiano di Serie A, gli stessi entreranno a far parte direttamente della rosa della squadra che li ha acquistati a settembre, con il conseguente svincolo di un pari numero di calciatori, senza l'esborso di alcun credito.

Qualora qualcuno (o tutti) i calciatori acquistati dovessero essere ingaggiati nel corso del mercato estivo dell'anno successivo da squadre del campionato italiano di Serie A, gli stessi faranno parte della rosa della squadra che li ha acquistati l'anno prima al costo sostenuto l'anno precedente, e si andranno ad aggiungere alle classiche riconferme, se presenti; nel migliore delle ipotesi, quindi, la squadra potrà avvalersi delle tre classiche riconferme (secondo le regole in vigore) e delle riconferme di questi giocatori (indipendentemente del ruolo degli stessi).

Qualora nessuno di questi calciatori dovesse essere ingaggiato da squadre del campionato italiano di Serie A nel corso del mercato estivo dell'anno successivo, il loro ingaggio sarà annullato e la squadra che ne aveva sostenuto il costo non riceverà alcun indennizzo.

Il ruolo dei giocatori dei campionati esteri (o Serie B/C italiana) sarà quello ufficiale definito nella lista di Fantacalcio.it l'anno successivo quando eventualmente i medesimi ne entreranno a far parte.

4 IL PORTIERE

Solo durante l'asta di settembre, il terzo portiere di una squadra di serie A potrà essere acquisito a costo zero di diritto, salvo rinuncia, dal fantallenatore che avrà già acquistato gli altri due portieri della suddetta squadra di serie A. Se un fantallenatore acquista due portieri di due squadre di serie A diverse, potrà, a fine asta, comunicare quello che ritiene il suo portiere titolare, ottenendo, a titolo gratuito, il suo vice come terzo portiere.

Il fantallenatore che non potrà schierare nessun portiere a causa di infortuni, potrà, in via straordinaria entro la serata del giorno precedente la partita, acquistarne

gratuitamente uno tra quelli rimasti liberi, naturalmente svincolando uno dei suoi tesserati. Quanto precede **NON** si applica all'eventuale indisposizione di portieri a causa di squalifiche.

5 SUPERAMENTO DEL TETTO DEI BUDGET LIQUIDITA' E MONTE INGAGGI

Qualora un fantallenatore sfiori il tetto dei 1000 (mille) crediti assegnato di partenza, a fine asta sarà sottratto alla rosa della squadra il giocatore per cui sono stati spesi più crediti (che andranno persi), senza la possibilità di ripristinare il precedente numero di giocatori componenti della rosa. Se sarà il tetto del monte ingaggi ad essere sforato, a fine asta sarà sottratto alla rosa della squadra il giocatore con lo stipendio più alto, con la contemporanea perdita dei crediti del relativo stipendio. Su un totale di 30 giocatori, ad esempio, la squadra dovrà rimanere con soli 29 giocatori in rosa.

6 RUOLI DEI CALCIATORI

Per la definizione del ruolo fanno testo le liste pubblicate da Fantacalcio.it. Non è possibile acquistare giocatori finché il loro nome non compare nelle liste pubblicate da Fantacalcio.it, ad eccezione dei calciatori esteri (o di Serie B/C italiana) di cui al punto 3 del presente Capitolo 2 del presente Regolamento.

7 IL TUTOR

Durante l'asta di settembre saranno sorteggiati n.2 allenatori di Serie A per ogni rosa. Uno degli allenatori sorteggiati sarà quello di una delle prime otto squadre classificate nella Serie A dell'anno precedente. Gli allenatori saranno i TUTOR del fantallenatore e lo aiuteranno nelle scelte di formazione e nella gestione dello spogliatoio.

Al momento dell'invio della formazione andrà specificato da quale dei TUTOR sarà accompagnato il fantallenatore in panchina. Se la squadra di Serie A allenata da quel TUTOR vincerà la propria partita della domenica, il fantallenatore riceverà il bonus di 2 (due) punti da aggiungere al punteggio di giornata. Non ci saranno variazioni di punteggio o attribuzione di malus in caso di pareggio o sconfitta della squadra di Serie A allenata dal TUTOR.

I TUTOR non potranno essere ceduti ad altri fantallenatori in alcun movimento di mercato; sarà tuttavia possibile sostituirne uno (v. Capitolo 4 , punto 4, comma Pp del presente Regolamento).

8 APERTURA DEL CALCIOMERCATO

Il calciomercato è sempre aperto, come anche gli scambi tra fantallenatori (sono ammessi scambi giocatore per giocatore, giocatori per giocatori, giocatore + crediti per giocatore o giocatori + crediti per giocatori). Non sono ammessi scambi crediti per giocatore o crediti per giocatori in quanto il numero di giocatori che compongono le rose delle squadre alla fine dell'asta di settembre deve rimanere tale per tutta la durata del campionato.

I crediti residui (del BUDGET LIQUIDITA', del BUDGET MONTE INGAGGI e del BUDGET VIVAIO) alla fine dell'asta di settembre saranno a disposizione del fantallenatore per eventuali acquisti successivi o altri usi previsti dal presente Regolamento.

Oltre a quelle realizzate nel corso dell'asta di settembre, sono concesse SOLO n.15 operazioni di mercato all'anno. Nessun fantallenatore potrà usufruire di altre operazioni oltre a quelle previste, ad eccezione di quanto previsto per la sostituzione di un portiere in caso di multipli e contemporanei infortuni (vedi Punto 4 del presente Capitolo 2 del presente Regolamento).

9 ACQUISTO DI CALCIATORI LIBERI O SCAMBI

Qualora un fantallenatore desideri acquistare un giocatore rimasto libero, deve comunicarlo via sms o mail a tutti gli altri partecipanti entro e non oltre le 23.59 del MERCOLEDI'. L'offerta definitiva per aggiudicarsi il giocatore dovrà essere formulata via mail o messaggio **OBBLIGATORIAMENTE** (pena l'annullamento della stessa) SOLO al Presidente (o al sostituto nel caso di interesse del Presidente verso il giocatore) entro le 23.59 del GIOVEDI'.

In caso di interesse del Presidente verso il giocatore oggetto di asta, se nessuno dovesse offrirsi volontario per sostituirlo, la raccolta delle offerte sarà a carico del fantallenatore che al momento dell'asta ha meno crediti. In tal caso, naturalmente, il fantallenatore in questione non potrà partecipare all'asta in corso.

Il venerdì il Presidente (o il sostituto) comunicherà a tutti i fantallenatori l'acquisto del giocatore e la somma spesa dal fantallenatore che se lo sarà aggiudicato. Sarà cura del vincitore dell'asta comunicare il nome dello svincolato, nella stessa giornata del venerdì. Nel caso si verifichi una pari offerta di due o più fantallenatori, l'asta sarà da considerarsi nulla e sarà riproposta, eventualmente, in una sessione successiva.

Qualora non si verifichi la tempistica sopra esposta, l'acquisto verrà invalidato.

Se una società termina i crediti a disposizione per pagare gli stipendi, non potrà acquistare alcun giocatore dal mercato libero, ma solo tramite scambi.

Ad ogni nuovo acquisto dovrà corrispondere lo svincolo di un giocatore affinché la rosa sia sempre composta dal numero di giocatori di partenza.

L'offerta minima per l'acquisto di giocatori liberi è di n.1 (uno) credito. Sopra tale soglia, è possibile presentare offerte di cifre comprensive di decimali.

Il fantallenatore che lancia un'asta per l'acquisto di un giocatore è obbligato a parteciparvi formulando l'offerta per l'acquisto. Se ciò non dovesse accadere:

- 1** IL GIOCATORE VERRÀ AGGIUDICATO A CHI AVRÀ PRESENTATO L'OFFERTA MAGGIORE TRA QUELLE PERVENUTE (in caso di unica offerta di 1 credito, il giocatore sarà aggiudicato per quella cifra a chi avrà presentato l'offerta). AL FANTALLENATORE CHE HA LANCIATO L'ASTA NON OFFRENDO ALCUNA SOMMA, SARÀ COMUNQUE SOTTRATTO 1 CREDITO.
- 2** SE NON VERRÀ PRESENTATA NESSUNA OFFERTA, IL GIOCATORE RESTERÀ A DISPOSIZIONE DI QUELLI LIBERI, MA AL FANTALLENATORE CHE HA LANCIATO L'ASTA SENZA FORMULARE L'OFFERTA SARÀ COMUNQUE SOTTRATTO 1 CREDITO.
- 3** SE VERRÀ PRESENTATA LA STESSA OFFERTA, IL GIOCATORE NON VERRÀ AGGIUDICATO E RESTERÀ A DISPOSIZIONE DI QUELLI LIBERI. I FANTALLENATORI CHE HANNO PARTECIPATO ALL'ASTA NON PERDERANNO CREDITI.

È possibile sottoscrivere SCAMBI TEMPORANEI a gruppi di 5-10-15-20-30 giornate. Ogni scambio temporaneo avrà il costo per ogni fantallenatore di 5-10-15-20-30 crediti.

10 REGOLA DELLE RICONFERME

Al termine di ogni stagione, tutti i partecipanti saranno chiamati a votare se, nell'anno successivo, andranno mantenute, reintrodotte o abolite le RICONFERME. In caso di parità, il voto del Presidente vale doppio.

In caso di mantenimento o reintroduzione delle riconferme, all'inizio della stagione successiva sarà data facoltà ad ogni fantallenatore di riconfermare al massimo n°3 giocatori (uno per ruolo), corrispondendo nuovamente l'importo pagato in sede d'asta l'anno precedente. DAL TERZO ANNO DI PROPRIETÀ DEL CARTELLINO, IL FANTALLENATORE POTRÀ GODERE DI UNO SCONTO PARI AL VALORE DI 1/3 DELLA

CIFRA PAGATA L'ANNO PRECEDENTE, secondo questo schema esplicativo

ANNO ZERO	Acquisto del giocatore
PRIMO ANNO DI RICONFERMA	Riconferma con il pagamento del prezzo di acquisto dell'anno precedente
SECONDO ANNO DI RICONFERMA	Riconferma con lo sconto di 1/3 del prezzo di acquisto iniziale
TERZO ANNO DI RICONFERMA	Riconferma con lo sconto di 1/3 del prezzo pagato l'anno precedente (il secondo di riconferma)
QUARTO ANNO DI RICONFERMA	Riconferma con lo sconto di 1/3 del prezzo pagato l'anno precedente (il terzo di riconferma)
.... e così via	

La lista delle riconferme dovrà essere comunicata prima dell'inizio dell'asta. Chi non vorrà avvalersi di tale agevolazione, avrà il vantaggio, in sede d'asta, di poter bloccare i rilanci per aggiudicarsi n°3 giocatori a sua scelta. Il blocco dei rilanci avverrà a partire dal raggiungimento di alcuni paletti, secondo la seguente tabella:

RUOLO	RILANCIO BLOCCATO A PARTIRE DAL
Portiere	Tetto di 25 crediti raggiunti in sede d'asta
Difensore	Tetto di 30 crediti raggiunti in sede d'asta
Centrocampista	Tetto di 120 crediti raggiunti in sede d'asta
Trequartista	Tetto di 150 crediti raggiunti in sede d'asta
Attaccante	Tetto di 200 crediti raggiunti in sede d'asta

Nel caso due o più fantallenatori vogliano usufruire del blocco durante l'asta per lo stesso giocatore, tale blocco sarà annullato e l'asta sarà condotta esclusivamente dai suddetti due o più fantallenatori.

Tutto quanto precede non riguarda chi ha voluto confermare solo uno o due dei tre giocatori a disposizione.

11 RISARCIMENTO CREDITI

Se durante il mercato di gennaio un giocatore viene ceduto all'estero o in un altro campionato (es. Serie B) e lascia il fantacalcio, il fantallenatore che lo aveva in rosa riceverà un indennizzo del 10% del prezzo a cui se lo era aggiudicato. Il risarcimento parte da una spesa originaria di almeno 10 crediti ed è arrotondato per difetto all'intero più basso. Se il giocatore è stato pagato meno di 10 crediti, non sarà

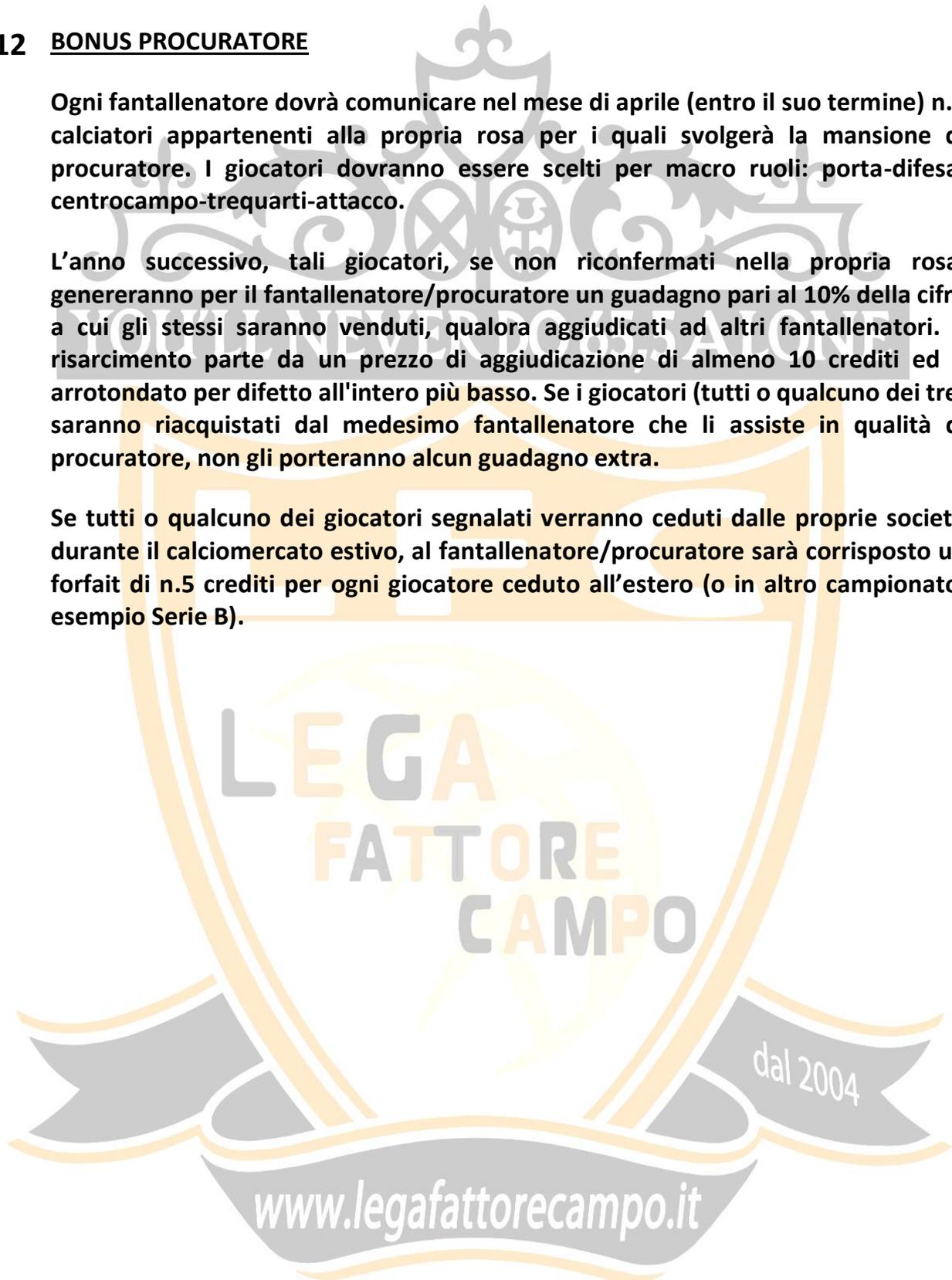
ottenuto nessun indennizzo. I crediti vengono riaccreditati solo dopo lo svincolo del giocatore da parte della fantasquadra.

12 BONUS PROCURATORE

Ogni fantallenatore dovrà comunicare nel mese di aprile (entro il suo termine) n.3 calciatori appartenenti alla propria rosa per i quali svolgerà la mansione di procuratore. I giocatori dovranno essere scelti per macro ruoli: porta-difesa-centrocampo-trequarti-attacco.

L'anno successivo, tali giocatori, se non riconfermati nella propria rosa, genereranno per il fantallenatore/procuratore un guadagno pari al 10% della cifra a cui gli stessi saranno venduti, qualora aggiudicati ad altri fantallenatori. Il risarcimento parte da un prezzo di aggiudicazione di almeno 10 crediti ed è arrotondato per difetto all'intero più basso. Se i giocatori (tutti o qualcuno dei tre) saranno riacquistati dal medesimo fantallenatore che li assiste in qualità di procuratore, non gli porteranno alcun guadagno extra.

Se tutti o qualcuno dei giocatori segnalati verranno ceduti dalle proprie società durante il calciomercato estivo, al fantallenatore/procuratore sarà corrisposto un forfait di n.5 crediti per ogni giocatore ceduto all'estero (o in altro campionato, esempio Serie B).



CAPITOLO 3

COMUNICAZIONE DELLE FORMAZIONI E VARIAZIONI DI CALENDARIO

1 TEMPISTICA DI COMUNICAZIONE

Le formazioni devono essere comunicate al Presidente di Lega ed all'avversario di turno a mezzo WhatsApp, sms o mail, **ENTRO L'INIZIO DEL PRIMO ANTICIPO DELLA GIORNATA DI CAMPIONATO** (fa fede l'orario di ricezione della formazione).

La formazione deve essere inviata anche in caso di abbandono di un fantallenatore avversario durante la stagione. Oltre alla vittoria per 3-0 a tavolino, infatti, la formazione concorre sempre per l'attribuzione di crediti aggiuntivi.

Qualora l'invio avvenga più di 24 ore prima dell'inizio del primo anticipo della giornata, la formazione potrà essere modificata solo con un massimo di 3 cambi tra i giocatori. Gli eventuali bonus vanno richiesti al momento dell'invio: NON potranno quindi essere modificati (aggiunti o tolti) a ridosso dell'inizio del primo anticipo di Serie A.

2 INADEMPIENZE

Il fantallenatore che non dovesse ricevere la formazione dal suo avversario, o dovesse riceverla fuori tempo massimo è tenuto a comunicarlo tempestivamente al Presidente di Lega, il quale prenderà atto dell'irregolarità. Fino a un massimo di n.3 (tre) volte nel corso dell'intera stagione, nel caso di mancata comunicazione della formazione, verrà utilizzata, per il fantallenatore inadempiente, la formazione della settimana precedente o dell'ultima settimana in cui è stata consegnata (qualora questo caso si verifichi alla prima giornata, il fantallenatore inadempiente perderà la partita a tavolino e subirà la relativa penalizzazione). Il fantallenatore che non avrà schierato per tempo la squadra si vedrà penalizzato di 1 (un) punto in classifica; la squadra, inoltre, non potrà godere di sostituzioni, nel caso qualche giocatore non scenda in campo.

Se un fantallenatore si dimostrerà inadempiente per più di tre volte, il Presidente si vedrà costretto ad invalidare le successive partite incriminate, attribuendo la

sconfitta a tavolino (3-0) e la penalizzazione di 1 (un) punto in classifica alla squadra del fantallenatore inadempiente. L'eventuale risultato a tavolino non sarà conteggiato a fini statistici (il totale di gol fatti e subiti dalle squadre protagoniste, il cui calcolo è fondamentale in caso di classifica a pari merito, non subirà variazioni).

Quanto sopra non viene applicato in presenza di un ritardo dovuto a gravi e comprovati motivi. In questo caso è data facoltà all'avversario decidere se accettare la formazione e, al limite, modificare in extremis la propria (in una sorta di par condicio).

3 COMPOSIZIONE DELLA FORMAZIONE

Ogni formazione dovrà essere composta da 11 titolari e al massimo 9 riserve. Le riserve verranno comunicate senza obblighi di ruolo. I panchinari possono sostituire solo titolari del proprio ruolo (ad es. in sostituzione di un difensore può entrare solo un difensore). L'ordine con cui i panchinari vengono schierati ne determina l'eventuale entrata in campo. Il fantallenatore dovrà comunicare anche un CAPITANO ed un VICECAPITANO, che, in base al voto ottenuto, aumenteranno o sottrarranno punti alla squadra (vedi più sotto).

4 GLI SCHEMI

Sono consentiti SOLO gli SCHEMI specificati nella tabella qui sotto ed illustrati più chiaramente nell'ALLEGATO 1 del presente Regolamento:

PORTIERI	DIFENSORI	CENTROCAMPISTI	TREQUARTISTI	ATTACCANTI
1	3	4	1	2
1	3	4	2	1
1	3	4	0	3
1	3	5	1	1
1	3	5	0	2
1	4	2	3	1
1	4	2	2	2
1	4	3	1	2
1	4	3	2	1
1	4	3	0	3
1	4	4	1	1
1	4	4	0	2
1	4	5	0	1
1	5	4	0	1
1	5	3	0	2
1	5	3	1	1

1	5	2	1	2
1	5	2	2	1

Se un fantallenatore dovesse utilizzare uno schema non previsto tra quelli indicati nella tabella sovrastante, la sua squadra perderà la partita 3-0 a tavolino.

5 RUOLI, GIOCATORI POLIVALENTI E PANCHINA

Per ogni calciatore in lista è indicato il ruolo specifico; in base al ruolo dovrà essere inserito coerentemente in uno degli schemi di gioco disponibili. Oltre ai calciatori in grado di ricoprire un solo ruolo, esiste un nutrito gruppo di calciatori polivalenti, dunque schierabili in più ruoli. Il ruolo in cui si schiera il giocatore polivalente, anche se in panchina, determina lo schema con cui si schiera la squadra (che deve essere obbligatoriamente tra quelli consentiti).

I ruoli sono:

RUOLO	ABBREVIAZIONE	LINEA DI SCHIERAMENTO
Portiere	P	Porta
Difensore Centrale	DC	Difesa
Difensore Laterale	DL	
Centrocampista Centrale	CC	Centrocampo
Centrocampista Laterale	CL	
Trequartista Centrale	TC	Trequarti
Trequartista Laterale	TL	
Attaccante Centrale	AC	Attacco
Attaccante Laterale	AL	

In caso di panchina con uno o più giocatori polivalenti, dovrà essere sempre specificato per ognuno di essi il ruolo definito ai fini del subentro. Ad esempio nel caso di un polivalente difensore laterale/centrocampista laterale (“dl/cl”) schierato in panchina, dovrà essere specificato “dl” accanto al nome del giocatore, qualora il ruolo che si desidera far subentrare per primo sia il difensore; viceversa, se si preferisce il ruolo di centrocampista, allora dovrà essere indicato “cl”).

Se non viene fatta alcuna precisazione, il giocatore in panchina non potrà subentrare e si passerà al successivo subentrante pari ruolo del giocatore da sostituire.

Se in panchina non fosse presente un giocatore con ruolo adatto al subentro, il cambio porterà ad un SV.

CAMBIO SCHEMA CON SOSTITUZIONE

È possibile modificare lo schema di gioco con cui si è schierata la squadra in base alla sostituzione di un UNICO giocatore con uno di un altro ruolo. Il cambio schema è permesso solo in caso di SV di un titolare e non può essere utilizzato nella modalità di SOSTITUZIONI PREVENTIVE o SOSTITUZIONI LIVE (v. punti 8 e 9 seguenti).

Il nuovo schema utilizzato deve essere compreso tra quelli consentiti.

Per esempio, schierando la squadra con il 4-3-3 si può prevedere di passare al 4-3-1-2 sostituendo un AL con un TC schierato in panchina. Alla consegna della formazione dovrà essere specificato quale sarà il panchinaro ad entrare e quale titolare EVENTUALMENTE andrà a sostituire.

6 SOSTITUZIONI

Sono ammesse al massimo 5 (cinque) sostituzioni, compresa quella del portiere. Le riserve scenderanno in campo nell'ordine in cui sono state comunicate, fermo restando l'obbligo di mantenere lo stesso ruolo del giocatore sostituito (ad eccezione di quanto specificato nel precedente punto 5).

Alcuni esempi:

- 1** Non gioca un difensore: entra il primo dei difensori schierati in panchina (= 1 sostituzione).
- 2** Non gioca un difensore e neanche il primo difensore in panchina ha preso voto: a subentrare sarà il secondo difensore panchinaro. Se non gioca il primo panchinaro e neanche il secondo difensore comunicato in panchina, subentra l'eventuale terzo pari ruolo (e così via). In questo caso le sostituzioni da conteggiare aumentano ad ogni subentro. Qualora in panchina fosse presente solo un giocatore di ruolo, la squadra giocherà in dieci.

7 ERRORI NELLO SCHIERAMENTO DELLA FORMAZIONE

- 1** ECCESSO DI GIOCATORI TRA I TITOLARI:
viene eliminato il giocatore che avrà ottenuto il voto (con bonus e malus) più alto, indipendentemente dal ruolo.
- 2** ECCESSO DI GIOCATORI IN PANCHINA:
la panchina viene ricondotta alle 9 (nove) unità eliminando le eccedenze a partire dall'ultimo nome indicato, a meno che questo non sia l'unico nel suo ruolo. In tal caso si procede col penultimo e

così via finché non si trova un giocatore di un ruolo coperto da almeno un altro panchinaro.

3 INSERIMENTO TRA I TITOLARI O IN PANCHINA DI UN GIOCATORE NON FACENTE PARTE DELLA PROPRIA ROSA:

- se inserito tra i titolari, la squadra gioca in dieci con possibilità di cambi
- se inserito tra le riserve, la squadra gioca in undici ma senza panchina

8 SOSTITUZIONE TRA PRIMO E SECONDO TEMPO

È possibile indicare nella formazione fino a 5 (cinque) sostituzioni da effettuarsi tra primo e secondo tempo. Il conteggio del voto sarà dato dalla somma tra 1/2 voto del titolare e 1/2 voto del sostituto, comprensivi di bonus e malus meritati nella mezza frazione giocata (es. se sostituisco un attaccante con uno in panchina e quello sostituito segna nel secondo tempo "reale", il bonus per il gol non viene conteggiato). Chiaramente, avvalendosi della sostituzione, il giocatore subentrato non potrà eventualmente sostituire un altro titolare senza voto.

Le sostituzioni preventive devono avvenire tra giocatori dello stesso ruolo. In caso di giocatori polivalenti, dovrà quindi esserne specificato il ruolo. Quest'ultimo dovrà essere ovviamente compatibile con il ruolo del giocatore da sostituire e con lo schema con cui è stata schierata la squadra; ad esempio se nel primo tempo gioca un giocatore "al", il ruolo indicato per il sostituto polivalente ("al"/"ac") che dovrà subentrare dalla panchina sarà "al".

Se il sostituto segna, potrà apportare i vari bonus difesa/attacco/centrocampo: se sono schierati tre centrocampisti in campo con una sostituzione già fissata, uno di quelli in campo segna e quello che entra segna anche lui, allora il bonus è preso. Allo stesso modo, il bonus è preso se segna uno dei due giocatori oggetto di sostituzione nella rispettiva frazione di gioco in cui è sceso in campo.

Le sostituzioni "preventive" saranno comprese comunque nelle cinque a disposizione dal presente Regolamento. Se un fantallenatore indica cinque sostituzioni "preventive" non potrà quindi sopperire ad un eventuale "SV" di un altro giocatore non oggetto di sostituzione preventiva.

9 SOSTITUZIONE LIVE

Tra il primo tempo ed il secondo tempo, scalando da quelle a disposizione, si può sostituire LIVE un giocatore con uno dello stesso ruolo della panchina che ancora non ha ricevuto bonus (ma può aver ricevuto malus). Non è possibile sostituire un

giocatore che ha già ricevuto un malus. È possibile sostituire un giocatore che ha ricevuto un bonus, ma si perde il bonus. Le sostituzioni devono riguardare giocatori in campo in partite che si svolgono contemporaneamente (non si può sostituire un giocatore con un altro impegnato ad esempio in un posticipo che deve essere ancora disputato).

Ai fini del punteggio della squadra, il voto (con eventuali bonus e malus) da considerare sarà quello del giocatore subentrato.

10 VARIAZIONI DI CALENDARIO

Nel caso di partite, previste da calendario, ma sospese appena prima del loro inizio o nel corso del loro svolgimento e rinviate con un posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario (es. una partita viene rinviata due giorni dopo per pioggia), tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno il voto 6 d'ufficio (senza bonus o malus).

Nel caso di partite annullate a tavolino prima del loro svolgimento e rinviate con un posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, se schierati ugualmente nella propria formazione, riceveranno il voto 5,5 d'ufficio (senza bonus o malus).

Se la partita rinviata viene disputata entro le 48 ore rispetto al turno in calendario, i voti dei giocatori delle squadre coinvolte saranno conteggiati regolarmente.

Il voto di 5,5 d'ufficio sarà attribuito anche ai calciatori delle squadre che non saranno scese in campo per la concomitanza di un'altra manifestazione calcistica (ad es. coppa intercontinentale) o qualora non sia stata disputata una partita in calendario per motivi di ordine pubblico.

Qualora venga sospesa l'intera giornata calcistica, la giornata fantacalcistica sarà recuperata in concomitanza con la giornata di serie A (in tal caso le formazioni comunicate in origine potranno subire modifiche da parte dei fantallenatori).

CAPITOLO 4

CALCOLO DEL PUNTEGGIO DEI GIOCATORI E DELLA SQUADRA

1 TESTATA DI RIFERIMENTO

La testata giornalistica di riferimento per l'attribuzione dei voti (e relativi bonus/malus) dei calciatori è Fantacalcio.it, redazione STATISTICA.

2 IL PUNTEGGIO DELLA SQUADRA

Il punteggio della squadra si ottiene sommando i voti meritati dai componenti della squadra (titolari ed eventuali riserve scesi in campo) con l'aggiunta di bonus e la sottrazione di malus come dalla tabella qui sotto:

EVENTO	BONUS	MALUS
Gol dell'attaccante (su azione)	3	//
Gol del difensore (su azione)	5	//
Gol del centrocampista (su azione)	4	//
Gol del trequartista (su azione)	3,5	//
Gol del portiere (su azione)	10	//
Rigore parato (per chi para)	3	//
Rigore segnato (indipendentemente dal ruolo)	3	//
Assist	0,5	//
Rigore sbagliato (indipendentemente dal ruolo)	//	3
Autorete (indipendentemente dal ruolo)	//	2
Ammonizione	//	0,5
Espulsione	//	1
Ammonizione + Espulsione	//	1
Gol subito (per chi lo subisce)	//	1
Fattore Campo	2	//
Voto capitano (compresi bonus e malus) $\geq 6,5$	1	//
Voto capitano (compresi bonus e malus) $\leq 5,5$	//	1
Mancata segnalazione del Capitano	//	1
Mancata segnalazione del Vice Capitano	//	0,5

3 CALCIATORI SENZA VOTO E REGOLA DEL SUBENTRO DAL 75° MINUTO

Se un giocatore schierato nella propria formazione è costretto ad uscire a partita in corso ricevendo un SV (senza voto), si procederà alla sua sostituzione con il primo componente della panchina di pari ruolo comunicato nella formazione. Quanto precede è valido sia per giocatori partiti titolari sia per quelli subentrati a partita in corso e poi a loro volta sostituiti.

Se il portiere schierato titolare deve uscire e merita SV, gli si attribuisce di default il voto 6 (più eventuali bonus e malus) se lo stesso è sceso in campo per almeno un minuto. Se invece il portiere non scende in campo, si procederà alla sua sostituzione con il portiere schierato in panchina, se presente.

Se un giocatore schierato nella propria formazione subentra a partire dal 75° minuto della partita (30esimo del secondo tempo) il suo voto sarà pari a 5,5 di default a meno che e la testata di riferimento gli attribuisca un SV (nel qual caso il giocatore potrà essere sostituito dal primo panchinaro utile) o un voto diverso da 6. Gli eventuali bonus e malus, se presenti, saranno conteggiati e contribuiranno alla formazione del voto. Quanto precede è valido anche in caso di giocatori oggetto, nella giornata fantacalcistica, di sostituzione tra primo e secondo tempo o di sostituzione live (v. punti 8 e 9 del Capitolo 3 del presente Regolamento). Si riassume nella tabella sottostante quanto sopra regolamentato:

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 (con B/M)	➡	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 BONUS SPECIALI (GRATUITI E A PAGAMENTO)

BONUS GRATUITI

Ag BONUS PORTIERE (bonus gratuito)

Se il portiere non subisce gol, alla somma totale del punteggio di squadra verrà attribuito un ulteriore bonus di 1 PUNTO.

Bg BONUS DIFESA (bonus gratuito)

Se ogni giocatore della difesa (escluso il portiere) meriterà, compresi bonus e malus, un voto $\geq 6,5$, alla somma totale del punteggio di squadra verrà attribuito un ulteriore bonus di 2 PUNTI.

Cg BONUS CENTROCAMPO (bonus gratuito)

Se almeno DUE dei centrocampisti schierati vanno a segno, alla somma totale del punteggio di squadra verrà attribuito un ulteriore bonus di 2 PUNTI.

Dg BONUS ATTACCO (bonus gratuito)

FORMAZIONE A TRE PUNTE

Se tutti e tre gli attaccanti vanno a segno, alla somma totale del punteggio di squadra verrà attribuito un ulteriore bonus di 2 PUNTI.

FORMAZIONE CON UNO O PIU' TREQUARTISTI

Se 3 tra trequartisti e attaccanti vanno a segno, alla somma totale del punteggio di squadra verrà attribuito un ulteriore bonus di 2 PUNTI.

www.legafattorecampo.it

Eg BONUS TATTICA (bonus gratuito)

In base alla tattica scelta ogni squadra potrà ottenere un bonus aggiuntivo, secondo questa regola:

343, 352a, 352b, 433, 4231, 4222a, 4222b, 4321a, 4321b, 4312a, 4312b, 4312c, 4312d, 3412a, 3412b, 3412c, 3412d, 3421a, 3421b, 3511a, 3511b, 5212a, 5212b, 5212c, 5212d, 5221a, 5221b	BONUS = 0
442a, 442b, 4411a, 4411b, 532a, 532b, 5311a, 5311b	BONUS = + 0,5
451, 541	BONUS = +1

Fg BONUS STRATEGIA (bonus gratuito)

In caso di schieramento con difesa a 4 o a 5, ogni squadra potrà godere di un ulteriore bonus, detto BONUS STRATEGIA. Tale bonus, consiste nell'applicazione di un malus all'avversario, secondo i seguenti parametri:

SCHIERAMENTO CON 4 DIFENSORI

Se la somma dei voti dei quattro difensori (senza bonus e malus) è ≥ 25 , l'avversario subirà un malus pari a 2 punti.

SCHIERAMENTO CON 5 DIFENSORI

Se la somma dei voti dei cinque difensori (senza bonus e malus) è $\geq 31,5$, l'avversario subirà un malus pari a 3,5 punti.

Gg BONUS VALORE (bonus gratuito)

Se, in caso di schieramento comprendente il trequartista, la squadra va in gol con almeno un giocatore per ogni ruolo (escluso il portiere), alla somma totale del punteggio di squadra verrà attribuito un ulteriore bonus di 3 PUNTI.

Hg BONUS FAIR PLAY (bonus gratuito)

In assenza di malus legati ad ammonizioni o espulsioni, alla somma totale del punteggio di squadra verrà attribuito un ulteriore bonus di 1 PUNTO. In presenza di un giocatore

ammonito o espulso ma con voto SV, il bonus FAIR PLAY non sarà assegnato in quanto nel voto che gli verrà attribuito sono già conteggiati i malus meritati.

Ig BONUS RENDIMENTO (bonus gratuito)

In presenza di un congruo numero di voti sufficienti (compresi bonus e malus), la squadra potrà ottenere un Bonus RENDIMENTO come da riepilogo così schematizzato:

OTTO SUFFICIENZE	BONUS = +1
NOVE SUFFICIENZE	BONUS = +2
DIECI SUFFICIENZE	BONUS = +3
UNDICI SUFFICIENZE	BONUS = +4

In presenza di numerose insufficienze, differentemente, NON sarà applicato alcun malus rendimento.

Jg BONUS VIVAIO (bonus gratuito)

Ogni volta che un calciatore nato a partire dall'anno 2005 viene schierato e prende voto, porta il bonus di +1 alla squadra, indipendentemente dal voto preso.

Se i giocatori schierati sono due ed entrambi prendono voto, il bonus sarà di +2, se sono tre con tre voti, il bonus sarà di +3.

BONUS A PAGAMENTO

Ap BONUS STADIO DI PROPRIETA' (bonus a pagamento)

Ogni fantallenatore potrà disporre dello stadio di proprietà ed aggiungere bonus al punteggio della propria squadra.

Coi crediti rimasti dopo l'asta si può acquistare un bonus di massimo 2 (due) punti da aggiungere a quello del Fattore Campo in occasione delle partite in casa. Ogni 0,5 punti di bonus costa 1 (un) credito. Con 4 (quattro) crediti si può quindi acquistare il bonus massimo di 2 (due) punti.

Il bonus stadio di proprietà, previa verifica della disponibilità economica di ogni fantallenatore, è utilizzabile in tutte le competizioni ma solo in occasione delle partite casalinghe in cui è previsto il bonus del fattore campo e va comunicato alla consegna della formazione.

Bp PARTITA A PORTE CHIUSE (bonus a pagamento)

Nelle competizioni dove è previsto l'acquisto dei punti stadio di proprietà è possibile obbligare l'altra squadra a giocare a porte chiuse al costo di 4 (quattro) crediti. La PARTITA A PORTE CHIUSE va comunicata necessariamente PRIMA dell'invio della formazione da parte dell'avversario. La PARTITA A PORTE CHIUSE toglie all'avversario il bonus previsto dal FATTORE CAMPO (+2) e quello eventuale dello STADIO DI PROPRIETA'.

Cp VAR CLASSICO E VAR LIVE (bonus a pagamento)

Ogni fantallenatore potrà usufruire del VAR per annullare uno o più gol subiti dalla propria squadra.

Alla consegna della formazione, con i crediti rimasti dopo l'asta, ogni fantallenatore può acquistare l'utilizzo del VAR CLASSICO nella partita che sta per disputare al costo di 20 (venti) crediti.

Il ruolo del giocatore avversario a cui andrà annullato il gol va comunicato preventivamente, alla consegna della propria formazione. Tuttavia se, per esempio, si manifesta l'intenzione di annullare un gol di un attaccante, ma si subiscono gol da giocatori di altri ruoli, il VAR è utilizzato, ma risulterà NULLO in quanto i bonus ottenuti dall'avversario resteranno validi.

Previo verifica della disponibilità economica, non c'è limite all'utilizzo del VAR nella stessa partita: si potrà per esempio acquistare quattro VAR per annullare un gol per ruolo da parte dell'avversario, oppure due o più VAR per annullare più gol di avversari dello stesso ruolo (es. due VAR per annullare un gol di un attaccante e di un centrocampista, oppure due VAR per annullare due gol di due attaccanti).

Ogni VAR acquistato per più giocatori dello stesso ruolo annulla il primo gol subito in ordine di tempo.

Al costo di 30 (trenta) crediti si può utilizzare un VAR LIVE per annullare un gol ad un avversario DURANTE la partita. Questo VAR NON va comunicato prima della partita, ma durante ed entro la fine della stessa. È possibile utilizzare UN SOLO VAR LIVE per partita giocata, ma lo si può acquistare in ogni competizione.

Il VAR è utilizzabile in tutte le partite di tutte le competizioni ma non intacca bonus/malus del capitano. Se si annulla il bonus del gol del capitano, il medesimo bonus rimane però per conteggiare l'eventuale +1.

Dp DECISIONE DELL'ARBITRO (bonus a pagamento)

Al costo di 15 (quindici) crediti in presenza di un VAR CLASSICO e di 20 (venti) crediti in presenza di un VAR LIVE si può convincere l'arbitro di annullare la chiamata del VAR.

La DECISIONE DELL'ARBITRO può essere richiesta in tutte le partite di tutte le competizioni entro la fine delle stesse. Per il VAR classico va richiesta con le stesse tempistiche della consegna della formazione, per il VAR LIVE entro la fine della partita in cui sta giocando il giocatore oggetto del VAR.

Ep DANZA DELLA PIOGGIA (bonus a pagamento)

Con la DANZA DELLA PIOGGIA è possibile, al costo di 30 (trenta) crediti, far rinviare una partita di serie A con il risultato di attribuire il voto di 5,5 (quindi senza bonus o malus) a tutti i componenti delle due squadre impegnate in quella partita. Il 5,5 sarà attribuito anche ai giocatori della rosa di chi ha usufruito della DANZA DELLA PIOGGIA.

La DANZA DELLA PIOGGIA può essere richiesta dal momento dell'invio della formazione sino alla fine della partita. È cumulabile ed acquistabile contemporaneamente anche in più competizioni.

Fp COPERTURA DELLO STADIO (bonus a pagamento)

Al costo di 20 (venti) crediti è possibile installare una copertura sul proprio stadio per una partita, in modo da impedirne il rinvio in caso di nubifragio causato dalla Danza della Pioggia.

La **COPERTURA DELLO STADIO** può essere richiesta dopo aver subito una Danza della Pioggia, ma entro la mezzanotte della giornata in cui è stata subita.

Gp TACKLE (bonus a pagamento)

Al costo di 30 (trenta) crediti è possibile infortunare un giocatore avversario (sia esso schierato titolare o in panchina) con un TACKLE. Il giocatore uscirà e prenderà SV, causando l'ingresso in campo del sostituto schierato in panchina (tale sostituzione entra nel conteggio delle cinque permesse per partita). Il TACKLE è acquistabile live entro i primi 10 (dieci) minuti della partita a patto che il giocatore oggetto del tackle non abbia già meritato bonus o malus. È possibile acquistare solo 1 tackle per partita giocata, ma lo si può acquistare in ogni competizione.

Il portiere infortunato a causa di un tackle dovrà uscire ed essere sostituito dal relativo panchinaro, e non riceverà il voto 6 previsto dal precedente punto 3 di questo Capitolo.

Hp BONUS MASSAGGIATORE (bonus a pagamento)

Al costo di 20 (venti) crediti è possibile annullare il tackle subito dal proprio giocatore facendo entrare in campo il MASSAGGIATORE per curarlo. Il MASSAGGIATORE deve però essere chiamato in campo entro la fine del primo tempo della partita. È possibile acquistare solo 1 bonus MASSAGGIATORE per partita giocata ed entro il termine della stessa, ma lo si può acquistare in ogni competizione.

Ip COVID-19 (bonus a pagamento)

Al costo di 30 (trenta) crediti è possibile diagnosticare ad un giocatore avversario i sintomi del COVID-19. Il giocatore dovrà essere isolato in quarantena e non potrà disputare nessuna partita prevista nella giornata anche nel caso che vi siano in programma più competizioni. Il giocatore, pur essendo stato schierato, dovrà lasciare la partita (o le partite) e prenderà SV, causando l'ingresso in campo del sostituto schierato in panchina (tale sostituzione entra nel conteggio delle cinque permesse per partita). Il COVID-19 deve essere diagnosticato ad un unico giocatore avversario nella giornata entro i primi 10 (dieci) minuti

della partita, a patto che il giocatore non abbia già meritato bonus o malus.

Il portiere contagiato dovrà uscire ed essere sostituito dal relativo panchinaro, e non riceverà il voto 6 previsto dal precedente punto 3 di questo Capitolo.

Jp TAMPONE NEGATIVO (bonus a pagamento)

Al costo di 20 (venti) crediti è possibile somministrare un TAMPONE al giocatore con i sintomi del COVID-19 per verificarne l'effettiva positività. Il TAMPONE NEGATIVO libera il giocatore (vittima quindi di un risultato falso positivo) che di fatto potrà scendere in campo in ogni partita della giornata. È possibile utilizzare TAMPONI negativi per ogni giocatore della propria squadra colpito dai sintomi del COVID-19, ma entro il termine della partita.

Kp MIRACOLO (bonus a pagamento)

Al costo di 30 (trenta) crediti è possibile trasformare un malus ottenuto da un proprio giocatore nel bonus corrispondente. Un rigore sbagliato, quindi, porta, se avviene il miracolo, un bonus di 3 punti invece del malus di 3 o un'autorete quello di 2 punti invece del malus di 2. L'invocazione al MIRACOLO va comunicata entro la fine della partita nella quale deve avvenire. È possibile invocare un unico miracolo per partita giocata, ma lo si può ottenere in ogni competizione.

Lp RIPENSAMENTO (bonus a pagamento)

Al costo di 30 (trenta) crediti è possibile la sostituzione di un giocatore titolare con un altro giocatore pari ruolo della rosa non schierato in panchina ma rimasto in tribuna. Sia il giocatore sostituito sia il sostituto potranno aver ricevuto bonus o malus al momento del RIPENSAMENTO. Il RIPENSAMENTO può avvenire solo entro la fine delle partite in cui sono impegnati entrambi i giocatori che, quindi, devono essere in programma contemporaneamente. È possibile avere un unico ripensamento per partita giocata, ma lo si può avere in ogni competizione.

Mp INTERCETTO (bonus a pagamento)

Al costo di 1 (uno) credito è possibile annullare un assist dell'avversario con una stoppata. L'acquisto degli INTERCETTI va comunicato alla consegna della formazione ed è cumulabile; si possono acquistare più intercetti nella stessa partita e contemporaneamente anche in più competizioni.

Np GIUDICE SPORTIVO (bonus a pagamento)

Al costo di 2 (due) crediti è possibile convincere il GIUDICE SPORTIVO ad annullare l'ammonizione di un proprio giocatore. È possibile annullare l'ammonizione ad un unico giocatore per partita, ma è possibile farlo in più competizioni. Il GIUDICE SPORTIVO va chiamato entro la fine della partita di Serie A in cui è sceso in campo il giocatore a cui sarà tolta l'ammonizione. Nel caso in cui il giocatore sia sceso in campo in più competizioni fantacalcistiche, dovrà essere specificato se debba essere cancellata un'unica ammonizione e quale. Il costo per annullare l'ammonizione al giocatore sceso in campo in più competizioni si raddoppierà o si triplicherà a seconda dei casi.

Op RICORSO AL TAR (bonus a pagamento)

Al costo di 4 (quattro) crediti è possibile annullare l'intervento del Giudice Sportivo chiamato dall'avversario. È possibile ricorrere al TAR per ripristinare l'ammonizione ad un unico giocatore per partita, ma è possibile farlo in più competizioni. Il RICORSO AL TAR va comunicato entro le ore 23.59 del giorno in cui il proprio avversario ha chiesto l'intervento del Giudice Sportivo.

Pp SQUALIFICA DEL TUTOR (bonus a pagamento)

Al costo di 4 (quattro) crediti è possibile squalificare il tutor dell'avversario. La SQUALIFICA DEL TUTOR va comunicata alla consegna della formazione ed è cumulabile; si possono squalificare più tutor anche in più competizioni.

Qp ESONERO DEL TUTOR (bonus a pagamento)

Al costo di 30 (trenta) crediti è possibile esonerare uno dei propri TUTOR ingaggiandone uno tra quelli rimasti liberi dopo il

sorteggio iniziale. È possibile realizzare questa operazione una volta sola all'anno.

Rp RITIRO (bonus a pagamento)

Al costo di 2 (due) crediti per ogni giocatore della rosa si può mandare in ritiro la squadra. Nella giornata in calendario successiva (per ogni partita in programma), la squadra otterrà un BONUS DI 5 (CINQUE) PUNTI da sommare a quello realizzato.

Il ritiro va organizzato e comunicato entro 24 ore dopo l'ultima partita del turno di Serie A.

Sp FRASTUONO NOTTURNO (bonus a pagamento)

Al costo di 30 (trenta) crediti si può rovinare il ritiro organizzato nei giorni precedenti dalla squadra avversaria, impedendo il regolare sonno ai calciatori. Questo comporterà un MALUS DI 5 PUNTI da sottrarre al totale ottenuto dalla squadra avversaria in ogni partita della giornata che la vede opposta alla propria. Il FRASTUONO NOTTURNO va comunicato alla consegna della formazione. È possibile richiederlo SOLO se la squadra avversaria è andata in ritiro durante la settimana precedente la partita.

Tp BISCOTTO (bonus a pagamento)

Al costo di 30 (trenta) crediti ciascuno, due fantallenatori possono mettersi d'accordo per pareggiare una partita. Il BISCOTTO, che porterà al risultato finale di 0-0, va dichiarato da entrambi i fantallenatori alla consegna delle formazioni. Ogni allenatore, con il consenso dell'avversario, può organizzare un BISCOTTO per partita giocata, e lo può ottenere in ogni competizione.

5 PROMEMORIA GENERALE PER I BONUS

I bonus speciali gratuiti dipendono dai voti e risultati ottenuti dai calciatori schierati da ogni fantallenatore e vengono calcolati automaticamente per ogni competizione disputata nella giornata. All'utilizzo invece di uno dei bonus a pagamento, dovrà essere specificato per quale competizione viene richiesto, in caso di più partite in programma contemporaneamente.

Qualora, durante giornate con competizioni multiple, non venisse specificato per quale partita o partite viene acquistato un bonus speciale a pagamento, lo stesso verrà utilizzato in tutte le partite in cui è impegnata la squadra, con il relativo esborso multiplo.

I crediti necessari per tutti i bonus acquistabili a pagamento andranno scalati dal BUDGET LIQUIDITA'.

Tutti i bonus a pagamento acquistati per le partite del Torneo delle Associazioni (vedi Capitolo 5 punto 8 del presente Regolamento) porteranno alla sottrazione dei crediti dai BUDGET LIQUIDITA' di entrambe le squadre associate (esattamente la metà dal budget dell'una e metà da quello dell'altra): entrambe le squadre, quindi, dovranno avere una congrua disponibilità di crediti nel proprio BUDGET LIQUIDITA' pena l'impossibilità ad utilizzarli.



CAPITOLO 5

CALENDARIO E COMPETIZIONI

1 CAMPIONATO

Il CAMPIONATO comincerà in corrispondenza della 3° giornata di serie A e terminerà in corrispondenza della 37° giornata di serie A. Per la definizione della classifica finale si veda il punto 1 del Capitolo 7 del presente Regolamento.

2 COPPA DI LEGA

La COPPA DI LEGA, che vedrà suddivise le 8 squadre partecipanti in due gironi da quattro con classifica all'italiana, semifinali e finale andata e ritorno, comincerà in corrispondenza della 11° giornata di serie A e terminerà in corrispondenza della 20° giornata di serie A (in particolare la fase a gironi durerà dalla 11° giornata di serie A alla 16°; le semifinali si svolgeranno in corrispondenza delle giornate 17° e 18° e le finali di coppa in contemporanea con le giornate 19° e 20°).

3 COPPA FATTORE CAMPO

Alle 8 squadre sarà assegnata una lettera di estrazione dalla A alla H. Mediante una sfida andata e ritorno a sorteggio incrociato (A-H, B-G, C-F e D-E) si conosceranno le quattro squadre che si contenderanno la Coppa durante un mini campionato di sei partite (3 di andata e 3 di ritorno). Si aggiudicherà la COPPA FATTORE CAMPO la squadra che otterrà il maggior numero di punti nel corso del suddetto mini campionato. In caso di arrivo in classifica a pari punti vige lo stesso criterio utilizzato per il campionato (vedi Capitolo 7 punto 1 del presente Regolamento). La partita ad eliminazione diretta avverrà in concomitanza con le giornate 27° e 28° di serie A, mentre il mini campionato durerà dalla 29° giornata di serie A alla 34°.

4 CHAMPIONS LEAGUE

Il campionato è formato da 35 giornate, suddivise in 5 "gironi" (due di "andata", due di "ritorno" e uno in "campo neutro"). Mediante delle piccole classifiche parziali, si classificheranno per la CHAMPIONS LEAGUE le 4 squadre che,

rispettivamente, avranno ottenuto più punti nei primi 4 gironi: dalla 1° giornata alla 7°, dalla 8° alla 14°, dalla 15° alla 21° e dalla 22° alla 28°.

Nel caso in cui una squadra ottenga più volte il maggior numero di punti durante i primi quattro gironi, passerà alla fase finale la seconda classificata, e così via. Nel caso di classifica parziale con arrivo a pari punti di due squadre, faranno fede i criteri già in vigore per la definizione della classifica generale del campionato (vedi Capitolo 7 punto 1 del presente Regolamento). Dalla 29° alla 34° giornata (31°-36° di serie A), quindi, queste 4 squadre si scontreranno in un piccolo campionato all'italiana, come per la Coppa Fattore Campo. Chi otterrà più punti alla fine di questa mini competizione, si aggiudicherà la CHAMPIONS LEAGUE.

5 SUPERCOPPA

La SUPERCOPPA si terrà, con partita secca in corrispondenza della 38° giornata di serie A, tra la squadra vincente in Campionato e quella vincente in Coppa di Lega.

Qualora la stessa squadra dovesse vincere sia Campionato che Coppa di Lega, la Supercoppa sarà disputata tra la vincente in Campionato e la finalista di Coppa di Lega.

6 COPPA DELLE COPPE

In concomitanza con la 37° e la 38° giornata di serie A le squadre vincenti nella Coppa Fattore Campo e nella Champions daranno vita alla finale (con formula andata/ritorno) della COPPA DELLE COPPE.

Qualora la stessa squadra dovesse vincere sia Coppa Fattore Campo che Champions League, la Coppa delle Coppe sarà disputata tra la vincente nella Coppa Fattore Campo e la seconda classificata in Champions League.

7 LAST CUP

Dalla 29° alla 34° giornata (31°-36° di serie A), le 4 squadre che durante l'anno non sono riuscite a qualificarsi per la CHAMPIONS LEAGUE, si scontreranno in un piccolo campionato all'italiana per conquistare la LAST CUP, l'Ultima Coppa (o la Coppa degli Ultimi).

8 TORNEO DELLE ASSOCIAZIONI

Alle 8 squadre sarà assegnata una lettera di estrazione dalla A alla H. Dall'unione a sorteggio incrociato (A+E, B+F, C+G e D+H) si formeranno le quattro squadre che si contenderanno il Torneo. Ogni rosa di queste squadre associate sarà quindi composta dalla somma dei giocatori di ogni squadra, ad esempio 60 (30 di una e 30

dell'altra). La formazione di ogni partita quindi sarà stilata dai due fantallenatori scegliendo i giocatori migliori, mescolando le rose. Il Torneo delle Associazioni si svolgerà durante un mini campionato di sei partite (3 di andata e 3 di ritorno) che si giocherà dalla 19° alla 24° giornata (21°-26° di serie A). Si aggiudicherà il Torneo la squadra che otterrà il maggior numero di punti nel corso del suddetto mini campionato. In caso di arrivo in classifica a pari punti vige lo stesso criterio utilizzato per il campionato (vedi Capitolo 7 punto 1 del presente Regolamento).

9 PARTITA BONUS

In concomitanza con la 38° giornata di serie A tutti i fantallenatori comunicheranno la propria formazione; chi otterrà il punteggio massimo avrà diritto ad un premio speciale.

10 PREMIO NAZIONALI

In occasione di ogni pausa del campionato per partite delle Nazionali (ufficiali o amichevoli), ogni fantallenatore può diramare le proprie convocazioni come fosse un vero e proprio C.T.

Prima della disputa dei primi incontri, tra i giocatori di ogni rosa andranno scelti un massimo di 5 elementi che, convocati nelle rispettive reali nazionali, saranno contestualmente schierati in campo anche dal proprio fantallenatore.

Ogni bonus conquistato dai singoli giocatori schierati in ogni partita disputata dalla propria nazionale (tranne l'assist e il bonus capitano) sarà trasformato in crediti.

Per ogni gol segnato da un proprio giocatore in Nazionale si riceverà un numero di crediti pari al bonus che il giocatore avrebbe ottenuto se avesse realizzato il gol in campionato: esempio se segna un attaccante, si riceveranno 3 crediti (bonus +3 = 3 crediti), se segna un centrocampista 4 crediti e così via.

Allo stesso modo un portiere può portare il bonus di 1 credito per porta inviolata e 3 crediti in caso di rigore parato.

Se viene convocato in nazionale un giocatore del vivaio e lo stesso gioca, porterà (oltre ai classici bonus) anche il +1 meritato per essere sceso in campo.

I crediti guadagnati grazie alle convocazioni in nazionale saranno equamente divisi nel BUDGET LIQUIDITA' e nel BUDGET MONTE INGAGGI di ogni fantallenatore.

CAPITOLO 6

CALCOLO DEI RISULTATI, SUPPLEMENTARI E RIGORI

1 CALCOLO DEL RISULTATO

Dopo aver sommato il punteggio di ogni singolo giocatore ed aver ottenuto il totale della squadra, si possono calcolare i gol segnati ed i risultati delle partite, come dalla tabella qui sotto:

PUNTI	GOL REALIZZATI
Fino a 65,75	0
Da 66 a 71,75	1
Da 72 a 77,75	2
Da 78 a 83,75	3
Da 84 a 89,75	4
Da 90 a 95,75	5
.... e così via	

Se all'interno dello stesso range di punteggio una squadra ottiene almeno 4 punti in più dell'avversaria, avrà vinto la partita (es. 66-70: risultato 1-2 invece di 1-1).

SOLO nel caso di un pareggio 0-0, se una squadra ottiene almeno 10 punti in più dell'avversaria, avrà vinto la partita (es. 54-64: risultato 0-1 invece di 0-0).

Nel caso di partite che prevedano il passaggio di un turno mediante la disputa di un'andata ed di un ritorno (playoff, semifinali o finali di coppa), passerà il turno la squadra che nel corso delle due partite avrà totalizzato più gol (IN CASO DI PARITA' DI GOL, QUELLI REALIZZATI IN TRASFERTA NON VALGONO PIU' DOPPIO).

2 SUPPLEMENTARI

Durante alcune partite delle Coppe (semifinali o finali), il risultato finale potrebbe essere ottenuto ai tempi supplementari. Con il metodo del doppio incontro (in casa e in trasferta) il vincitore viene determinato sommando i due singoli risultati.

Passerà il turno la squadra che ha segnato più gol.

I gol realizzati nel corso di tempi supplementari andranno calcolati **SOMMANDO I PUNTEGGI REALIZZATI DAI GIOCATORI IN PANCHINA, ESCLUSO IL PORTIERE, CHE EFFETTIVAMENTE NON SONO ENTRATI IN CAMPO NEL CORSO DELLA PARTITA,** come dalla tabella qui sotto:

PUNTI	GOL REALIZZATI
Fino a 35,50	0
Da 36 a 38,50	1
Da 39 a 41,50	2
Da 42 a 44,50	3
Da 45 a 47,5	4
.... e così via	

3 RIGORI

Durante alcune partite delle Coppe (semifinali o finali), il risultato finale potrebbe essere ottenuto, dopo i tempi supplementari, ai rigori.

Nell'ottica di questa eventualità, ogni fantallenatore deve comunicare la lista dei suoi rigoristi, consegnando la sua formazione con il suo ordine di preferenza, compreso il portiere (ad es. la lista della formazione potrà incominciare con gli attaccanti). Se non viene espressamente indicato l'ordine dei rigoristi, l'elenco rispecchierà l'ordine dei calciatori così come da formazione comunicata (nel caso di messaggi grafici, si partirà dal portiere e poi a salire con i difensori leggendo i nomi da sinistra verso destra).

LA REALIZZAZIONE DEL RIGORE VERRA' CALCOLATA, PARTENDO DAI PRIMI CINQUE RIGORISTI (ED, EVENTUALMENTE, CONTINUANDO AD OLTRANZA), come specificato qui sotto:

- 1 VOTO TIRATORE (senza bonus e malus) \geq VOTO PORTIERE (senza bonus e malus) = RIGORE SEGNATO.

- 2 VOTO TIRATORE (senza bonus e malus) < VOTO PORTIERE (senza bonus e malus) = RIGORE SBAGLIATO.

Se uno dei cinque rigoristi non dovesse scendere in campo o dovesse totalizzare un S.V., il rigore verrà battuto dal sesto della lista e NON dal giocatore subentrato al precedente.

Se, dopo aver fatto calciare i rigori a tutti i titolari, il risultato sarà ancora in parità, calceranno ulteriori rigori tutti i giocatori della panchina, nell'ordine in cui sono stati schierati.

Qualora permanga ancora la situazione di parità, si aggiudicherà la Coppa la squadra che avrà ottenuto il punteggio totale maggiore.

Se il punteggio delle contendenti dovesse essere il medesimo, la Coppa sarà aggiudicata ex-aequo



CAPITOLO 7

CLASSIFICA

1 CRITERI PER LA DEFINIZIONE DELLE POSIZIONI

In caso di parità di punti, per definire la classifica finale (in ogni competizione dove è prevista) faranno fede, nell'ordine:

- A- CLASSIFICA SCONTRI DIRETTI
- B- MAGGIOR DIFFERENZA RETI GENERALE
- C- MAGGIOR NUMERO DI GOL FATTI TOTALE
- D- MAGGIOR DIFFERENZA RETI NEGLI SCONTRI DIRETTI
- E- MAGGIOR NUMERO DI GOL FATTI NEGLI SCONTRI DIRETTI

2 RETROCESSIONE

L'ultima squadra classificata subirà l'onta della retrocessione.

La sanzione derivante dalla retrocessione verrà scontata nella stagione successiva, secondo le seguenti modalità:

1 STAGIONE CON RICONFERME:

La squadra retrocessa, nella stagione successiva potrà riconfermare, nelle modalità previste dal presente Regolamento, SOLO 1 (un) giocatore a scelta o, se non vorrà riconfermare, NON potrà usufruire del blocco dei rilanci per acquistare i nuovi giocatori.

2 STAGIONE SENZA RICONFERME:

La squadra retrocessa, nella stagione successiva non potrà MAI utilizzare il bonus derivante dallo stadio di proprietà, nemmeno durante il Torneo delle Associazioni.

CAPITOLO 8

SCHEDINA E BONUS ECONOMICI

1 SCHEDINA

Il gioco è semplice: chi gioca la schedina dovrà indovinare l'esito (1-X-2) delle quattro partite in programma in ogni giornata di campionato. Ognuno ha quindi la possibilità di tentare per ben 35 volte la sorte.

Il costo per giocare la schedina è di 1 credito, mentre il premio per chi indovina i 4 risultati è di 10 crediti, che entreranno nelle casse societarie così suddivisi: 5 crediti nel budget LIQUIDITA' e 5 crediti nel budget per MONTE INGAGGI.

La schedina potrà essere giocata inviando i propri pronostici specificando la giornata di campionato, le quattro partite e i rispettivi risultati via mail o WhatsApp a tutti i partecipanti o direttamente dal sito internet compilando l'apposito form pubblicato nella sezione dedicata.

2 BONUS ECONOMICI

La Lega regalerà bonus in crediti in base ai bonus di squadra ottenuti dalle squadre ogni giornata e in ogni competizione, secondo lo schema qui di seguito:

A BONUS DI SQUADRA

Per ogni bonus di squadra ottenuto (bonus difesa/centrocampo/attacco/valore/fair play/rendimento/vivaio), la Lega regalerà alla squadra un numero di crediti pari a quello dei punti ottenuti nel conteggio grazie al bonus. Ad esempio il bonus difesa porterà 2 punti nel conteggio del punteggio di giornata alla squadra e 2 crediti nelle casse societarie.

La donazione di crediti da parte della Lega è valida per tutte le competizioni ed è cumulabile: più bonus di giornata si otterranno, più crediti si guadagneranno.

I crediti guadagnati saranno equamente divisi nel BUDGET LIQUIDITA' e nel BUDGET MONTE INGAGGI di ogni fantallenatore.

Nelle partite del Torneo delle Associazioni i crediti donati saranno divisi equamente a tutte e due le squadre associate (nel caso di un bonus di 2 punti, saranno elargiti 1 credito ad una squadra ed 1 all'altra) e saranno equamente divisi nel BUDGET LIQUIDITA' e nel BUDGET MONTE INGAGGI di ogni fantallenatore.

B BONUS PUNTEGGIO

Per ogni punto (e frazione di punto) oltre i 90 ottenuti nel singolo punteggio di giornata della squadra, la Lega regalerà un pari numero di crediti alla squadra: ad esempio, un punteggio di 92 porterà il dono di 2 crediti nelle casse societarie mentre uno di 93,5 porterà 3,5 crediti di guadagno.

Questo bonus è valido in tutte le partite di tutte le competizioni.

Come per il bonus precedente, nelle partite del Torneo delle Associazioni i crediti donati saranno divisi equamente a tutte e due le squadre associate (nel caso di un bonus di 2 punti, saranno elargiti 1 credito ad una squadra ed 1 all'altra) e saranno equamente divisi nel BUDGET LIQUIDITA' e nel BUDGET MONTE INGAGGI di ogni fantallenatore.

C BONUS GIORNATA

Il fantallenatore della squadra che avrà totalizzato il punteggio maggiore di giornata riceverà un bonus di 2 (due) crediti.

Questo bonus è concesso in tutte le giornate di tutte le competizioni.

Come per il bonus precedente, nelle partite del Torneo delle Associazioni i crediti donati saranno divisi equamente a tutte e due le squadre associate (nel caso di un bonus di 2 punti, saranno elargiti 1 credito ad una squadra ed 1 all'altra) e saranno equamente divisi nel BUDGET LIQUIDITA' e nel BUDGET MONTE INGAGGI di ogni fantallenatore.

www.legafattorecampo.it

CAPITOLO 9

ISCRIZIONE, PREMI E ALLENATORE DELL'ANNO

1 ISCRIZIONE

L'iscrizione al campionato è pari ad € 50,00 a squadra.

2 PREMI

Il budget di € 400,00 permetterà di distribuire i seguenti premi:

PIAZZAMENTO	PREMIO
Vincitore CAMPIONATO	€ 100,00
Secondo classificato CAMPIONATO	€ 50,00
Terzo classificato CAMPIONATO	€ 30,00
Vincitore COPPA DI LEGA	€ 30,00
Secondo classificato COPPA DI LEGA	///
Vincitore COPPA FATTORE CAMPO	€ 30,00
Secondo classificato COPPA FATTORE CAMPO	///
Vincitore CHAMPIONS LEAGUE	€ 30,00
Secondo classificato CHAMPIONS LEAGUE	///
Vincitore LAST CUP	€ 30,00
Secondo classificato LAST CUP	///
Vincitore TORNEO DELLE ASSOCIAZIONI	€ 30,00
Vincitore COPPA DELLE COPPE	€ 10,00
Vincitore SUPERCOPPA	€ 10,00
Vincitore GIORNATA BONUS	€ 10,00
MIGLIOR ATTACCO (esclusi eventuali 3-0 tav.)	€ 10,00
MIGLIOR DIFESA (esclusi eventuali 3-0 tav.)	€ 10,00
MIGLIOR PUNTEGGIO DI GIORNATA (in 11 giocatori ma senza fattore campo né bonus stadio)	€ 10,00
PEGGIOR PUNTEGGIO DI GIORNATA (in 11 giocatori ma senza fattore campo né bonus stadio)	€ 10,00

3 ALLENATORE DELL'ANNO

Al termine della stagione tutti i fantallenatori saranno tenuti a giudicare l'operato dei propri colleghi. Ognuno dovrà votare chi, secondo la propria preferenza personale, si sarà dimostrato miglior talent scout per quanto riguarda la scelta dei propri giocatori, divisi per ruolo.

Non sarà possibile votare per sé stessi.

Ogni fantallenatore assegnerà 5 voti

- Uno per il fantallenatore che avrà acquistato il miglior reparto-portiere;
- Uno per il fantallenatore che avrà acquistato il miglior reparto-difesa;
- Uno per il fantallenatore che avrà acquistato il miglior reparto-centrocampo;
- Uno per il fantallenatore che avrà acquistato il miglior reparto-trequarti;
- Uno per il fantallenatore che avrà acquistato il miglior reparto-attacco.

Il proprio voto potrà essere trasmesso tramite mail, WhatsApp o direttamente dal sito internet compilando l'apposito form pubblicato nella sezione dedicata.

Il fantallenatore che riceverà il maggior numero di voti (sommando tutte le preferenze ottenute) sarà proclamato ALLENATORE DELL'ANNO.

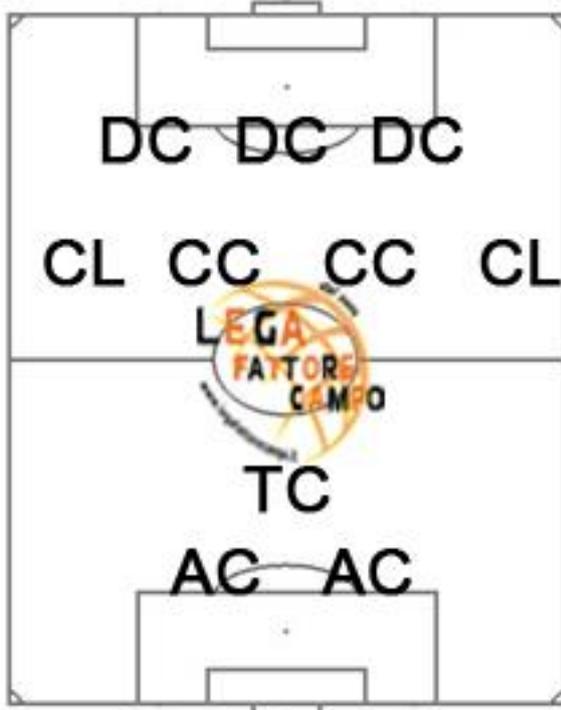


ALLEGATO 1

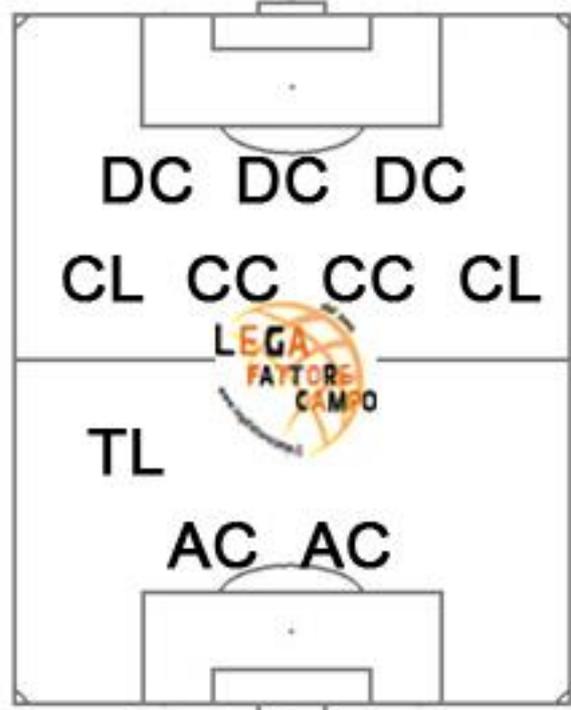
SCHEMI CONSENTITI

SCHIERAMENTO CON TRE DIFENSORI

3-4-1-2 a



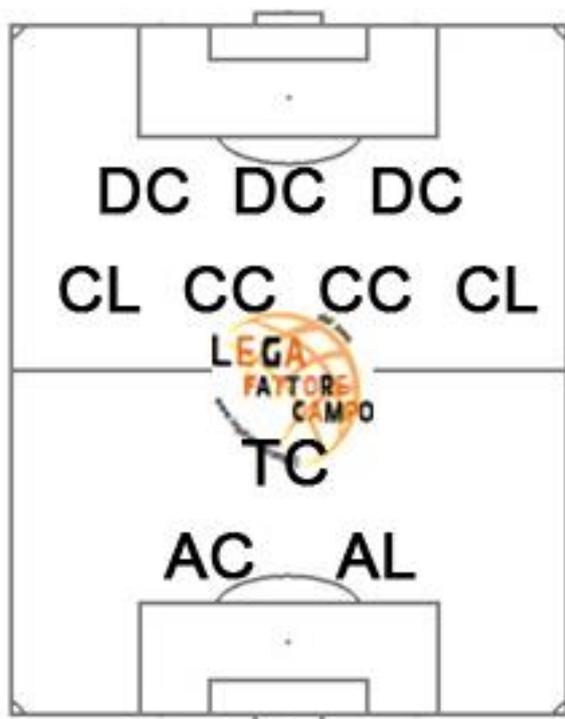
3-4-1-2 b



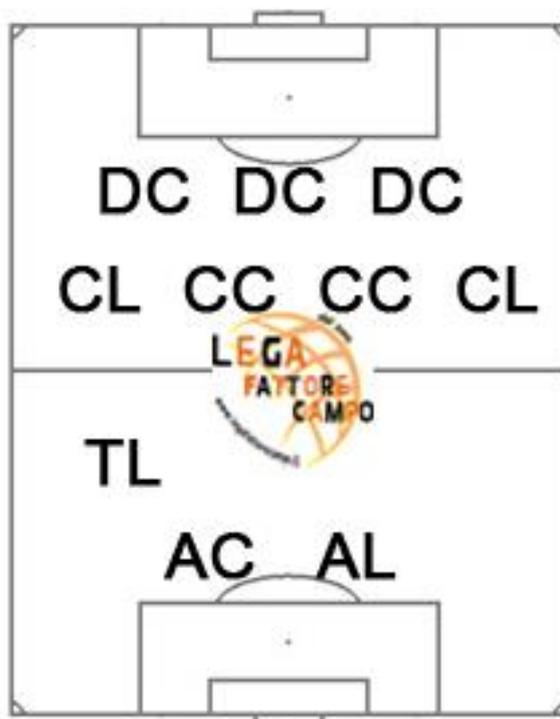
dal 2004

www.legafattorecampo.it

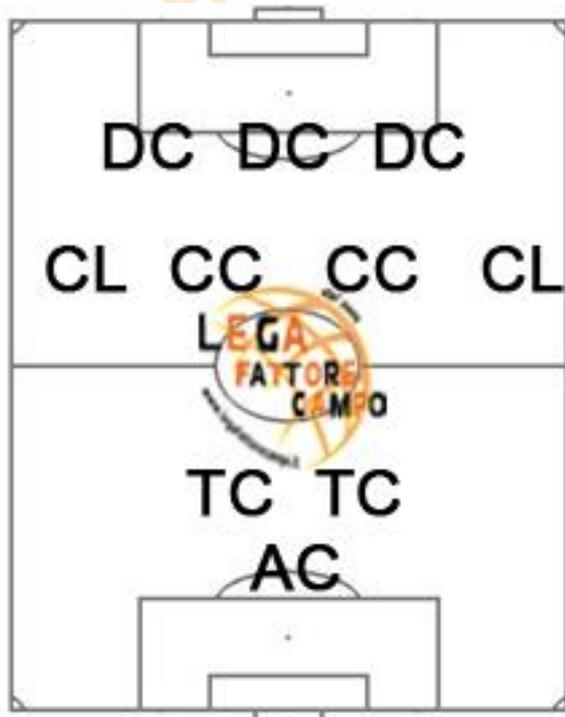
3-4-1-2 c



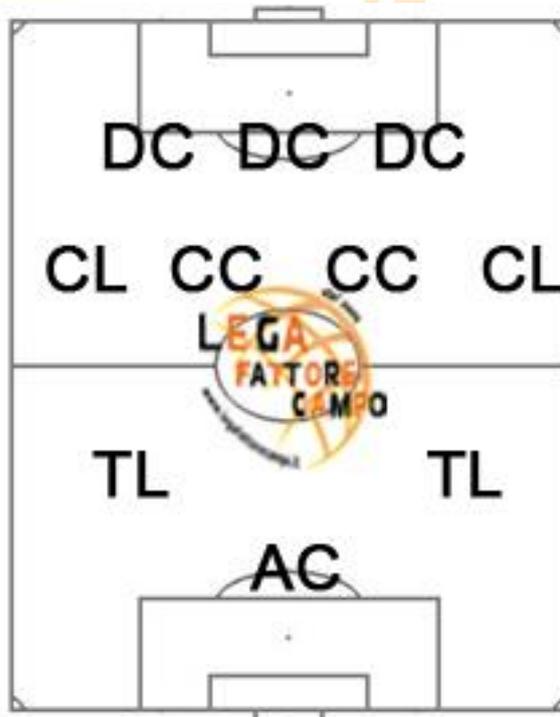
3-4-1-2 d



3-4-2-1 a



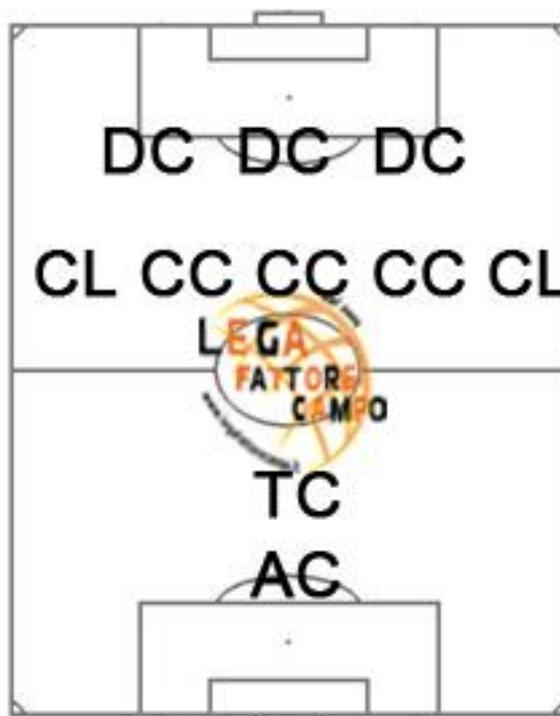
3-4-2-1 b



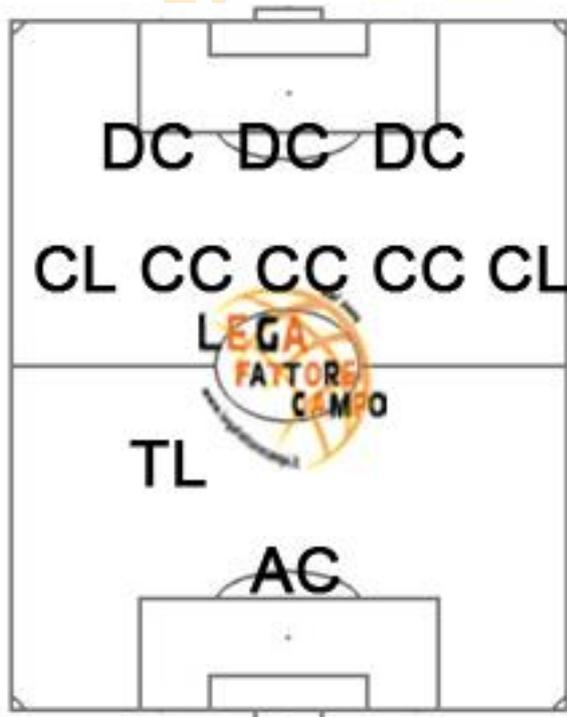
3-4-3



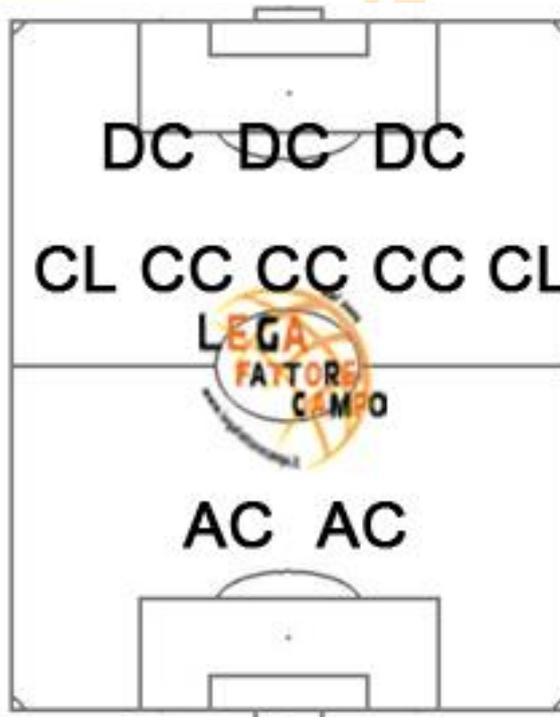
3-5-1-1 a



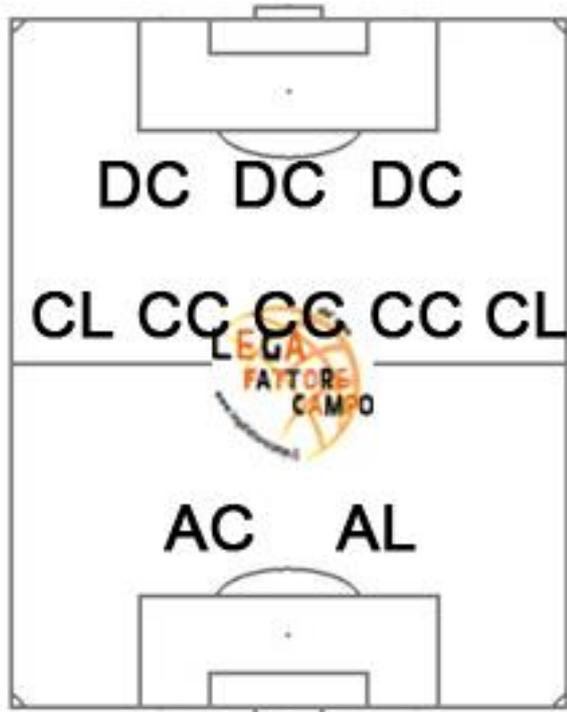
3-5-1-1 b



3-5-2 a

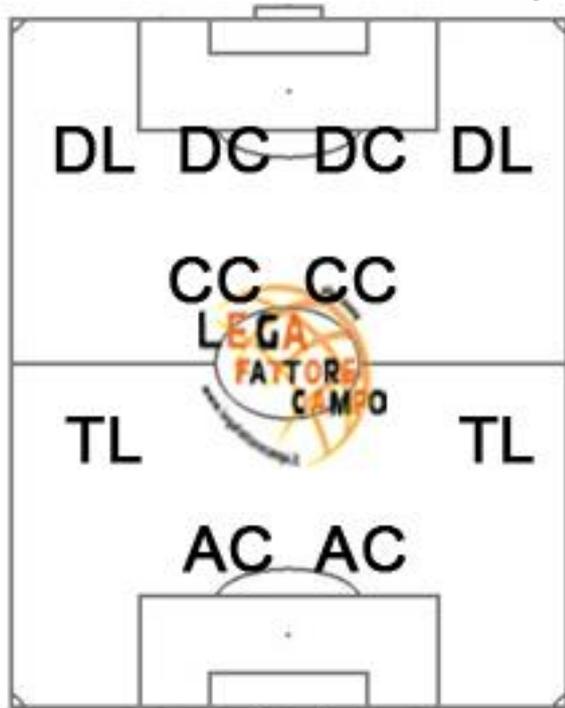


3-5-2 b



SCHIERAMENTO CON QUATTRO DIFENSORI

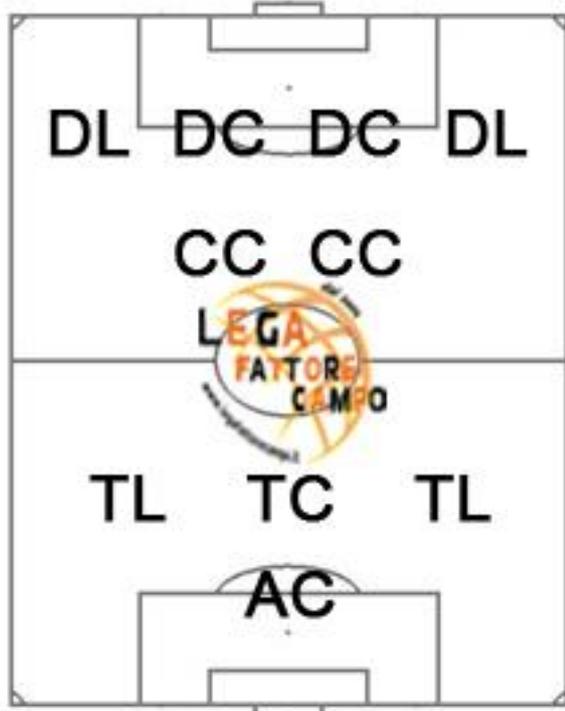
4-2-2-2 a



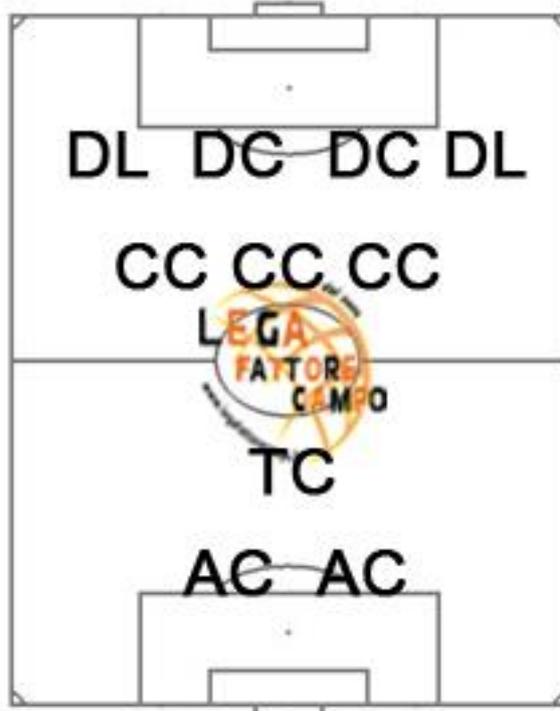
4-2-2-2 b



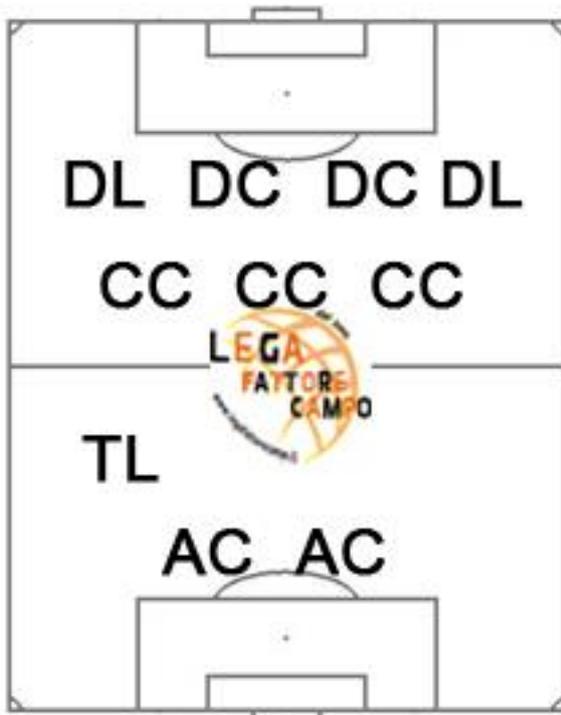
4-2-3-1



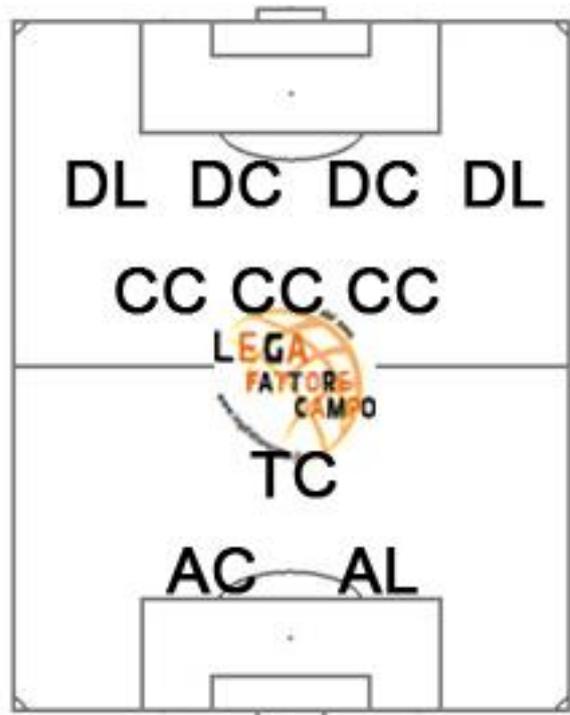
4-3-1-2 a



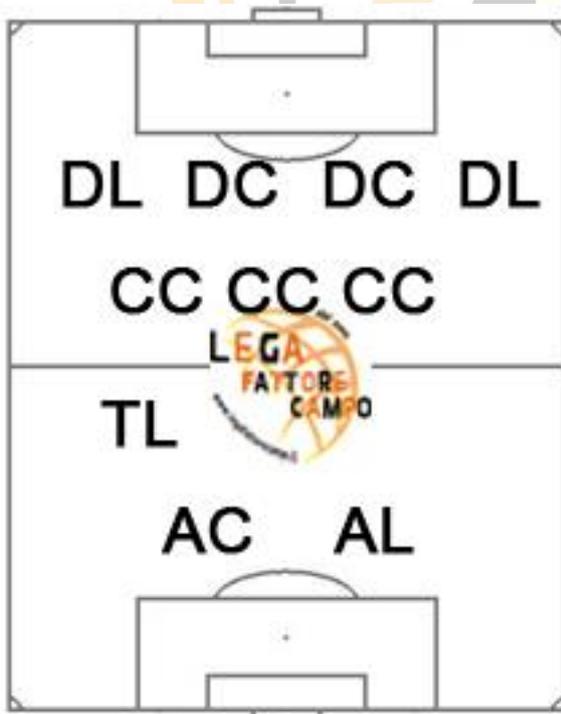
4-3-1-2 b



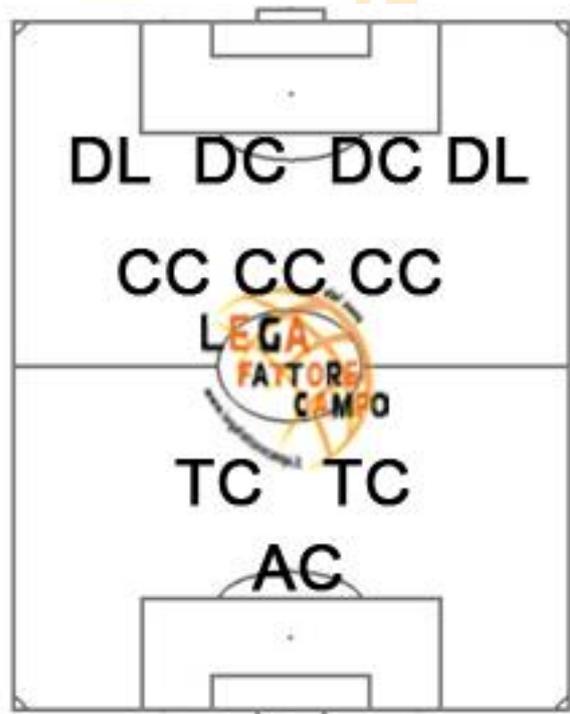
4-3-1-2 c



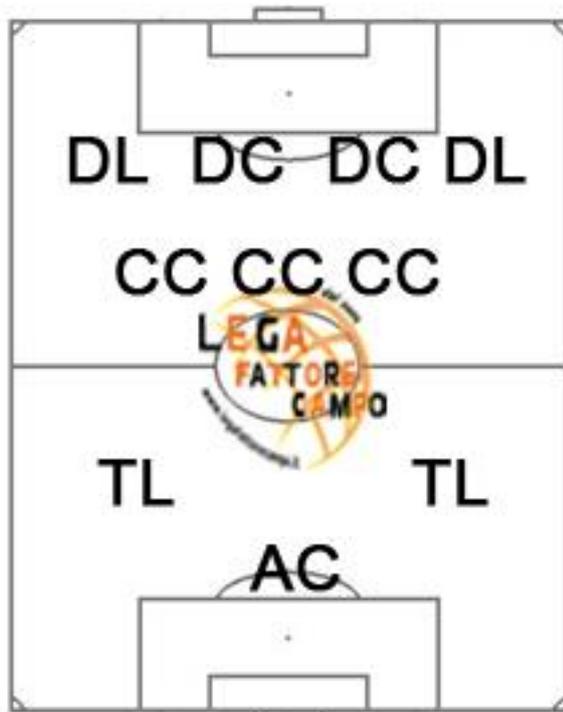
4-3-1-2 d



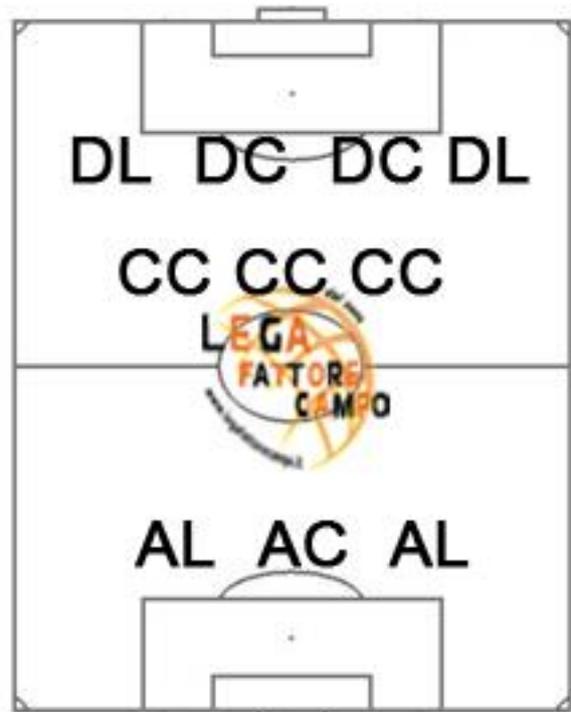
4-3-2-1 a



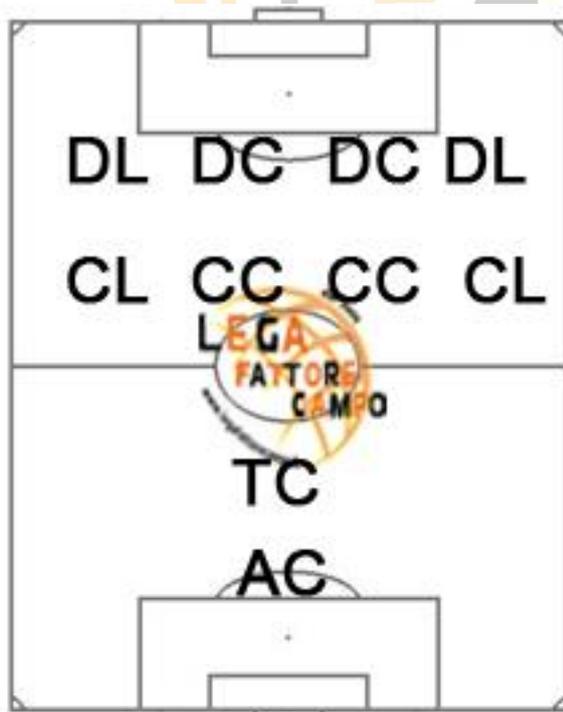
4-3-2-1 b



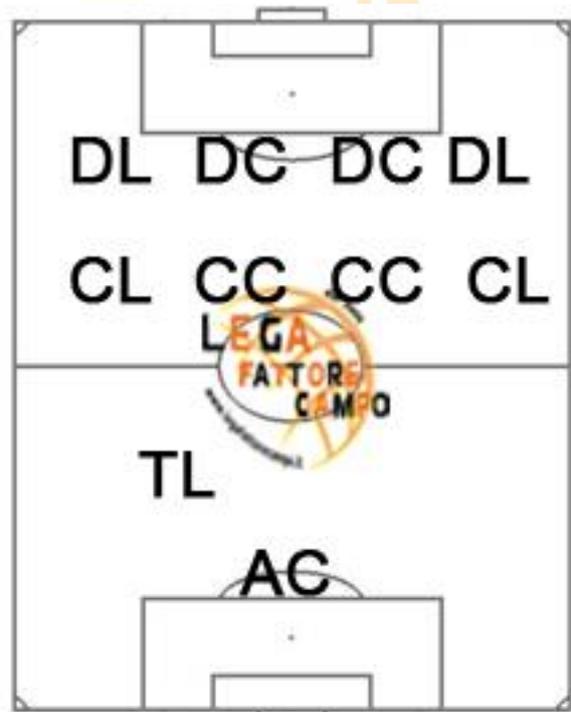
4-3-3



4-4-1-1 a



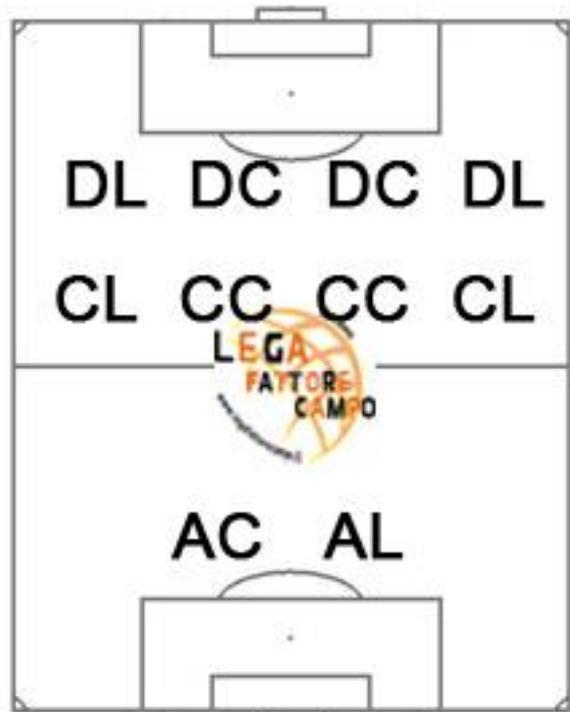
4-4-1-1 b



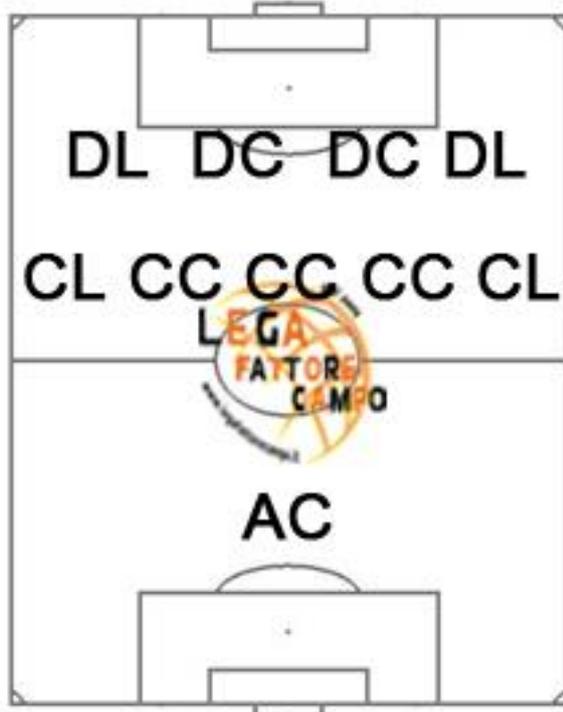
4-4-2 a



4-4-2 b



4-5-1



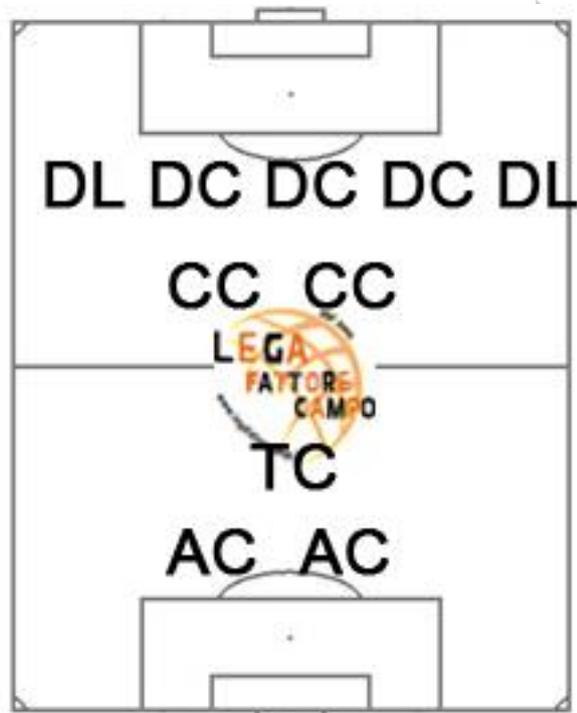
FATTORE
CAMPO

dal 2004

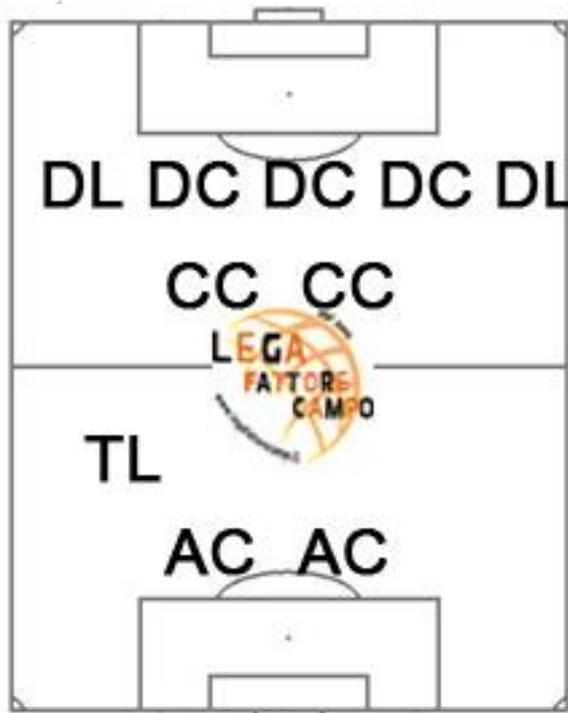
fattorecampo.it

SCHIERAMENTO CON CINQUE DIFENSORI

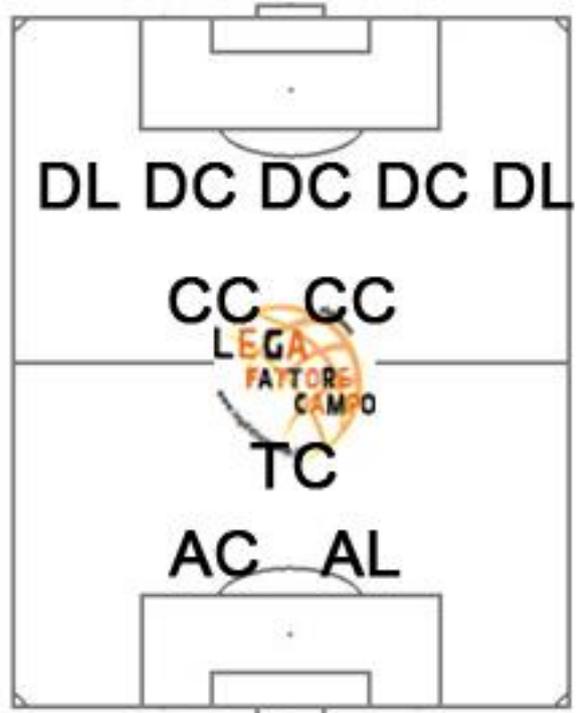
5-2-1-2 a



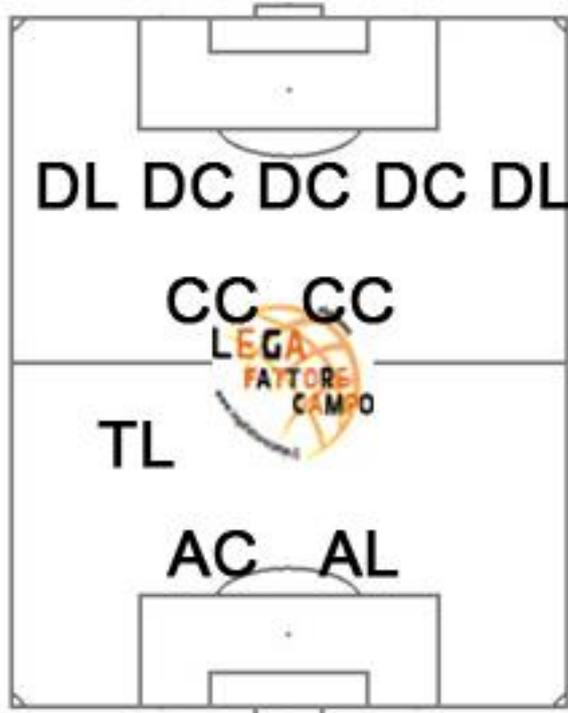
5-2-1-2 b



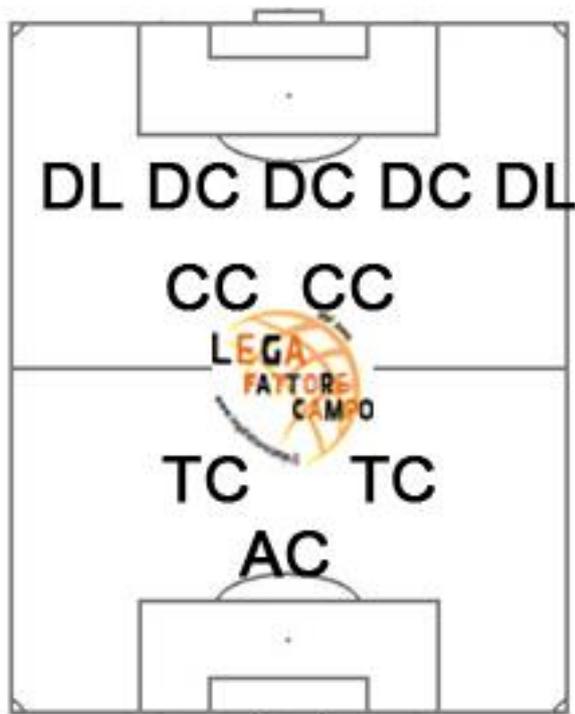
5-2-1-2 c



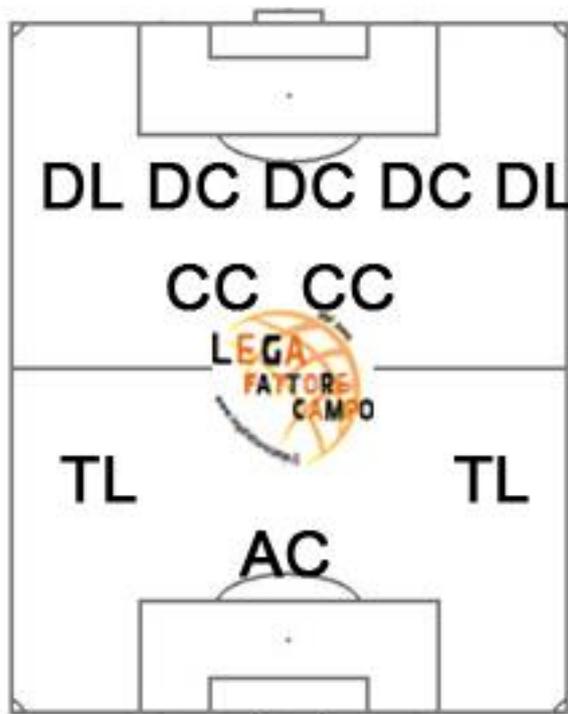
5-2-1-2 d



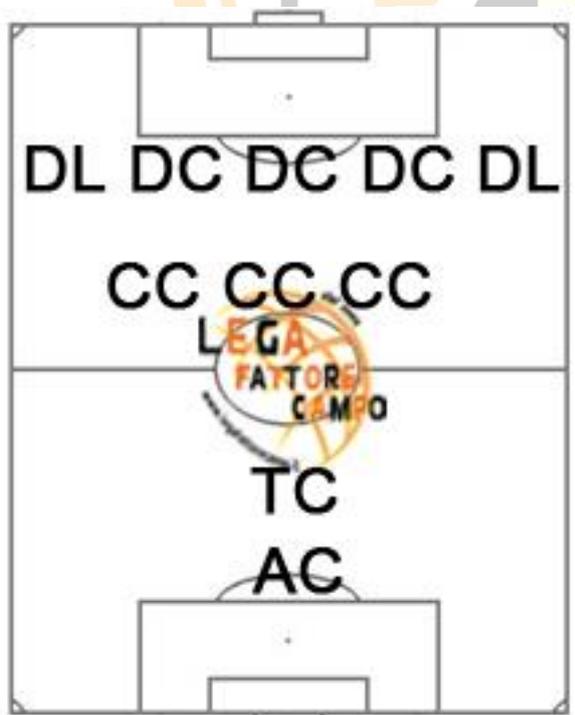
5-2-2-1 a



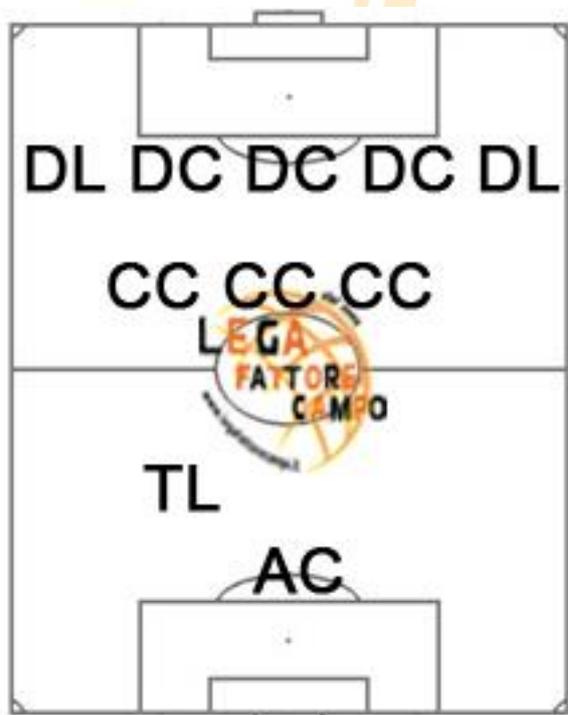
5-2-2-1 b



5-3-1-1 a



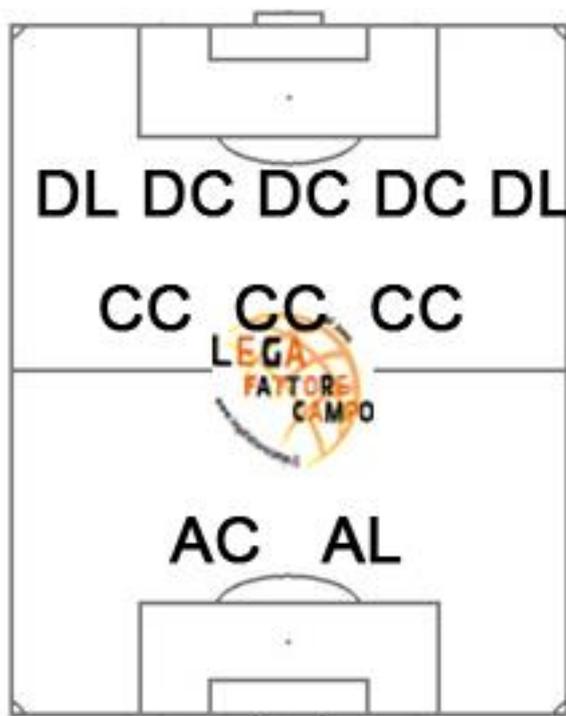
5-3-1-1 b



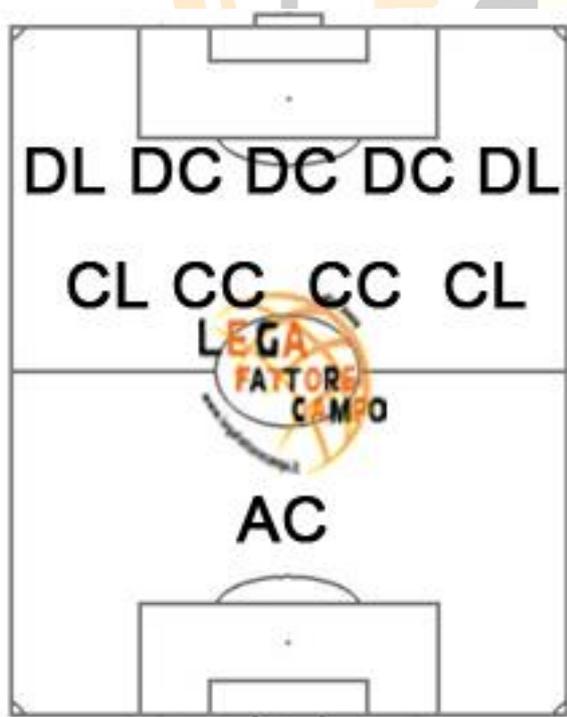
5-3-2 a



5-3-2 b



5-4-1



FATTORE
CAMPO

dal 2004

fattorecampo.it