



Al Presidente della Lega Fattore Campo

Prendendo atto della fondamentale ricorrenza del diciottesimo anno della Lega Fattore Campo;

Considerato il continuo sviluppo del Regolamento, che viene costantemente integrato e migliorato;

Viste le numerose aggiunte di carattere organizzativo e ludico-sportivo;

Su proposta del Ministro per l'attuazione del Regolamento

Decreta:

Art.1

Misure urgenti di supporto ai fantallenatori in difficoltà

- 1) Ai fini dell'illustrazione delle novità regolamentari e nell'ottica di una migliore comprensione di tutte le loro sfaccettature, è autorizzata la pubblicazione di un breve compendio che affianchi ogni allenatore nello studio delle norme.
Tale compendio è allegato al presente DPLFC.

Art.2

Disposizioni finali

- 1) Le disposizioni del presente Decreto si applicano a partire dal mese di settembre 2021.

Casoretto, settembre 2021

IL PRESIDENTE DELLA LEGA FATTORE CAMPO

BREVE COMPENDIO DEL REGOLAMENTO

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; oltre quelli della rosa è possibile acquistare fino ad un massimo di 3 giocatori del VIVAIO (15 crediti da spendere) 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, verrà eliminato dalla rosa il calciatore per il quale è stato speso di più, senza la possibilità di sostituirlo.

Durante l'asta, è possibile acquistare 1 portiere gratuitamente, indicandolo come secondo di uno già acquistato. E' 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 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.

E' possibile recuperare crediti se un giocatore viene ceduto in un altro campionato, se si attuano particolari scambi tra allenatori (VALORIZZAZIONE) e grazie al ruolo di PROCURATORE di alcuni propri calciatori.

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). E' 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.

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	T	→	TC	TREQUARTISTA CENTRALE
DD/DC	→	DC/DL	DIFENSORE CENTRALE E LATERALE	T/A	→	TC/TL	TREQUARTISTA CENTRALE E LATERALE
DD/DC/E	→	DC/DL/CL	DIFENSORE CENTRALE E LATERALE / CENTROCAMPISTA LATERALE	W	→	TL	TREQUARTISTA LATERALE
DS/DC	→	DC/DL	DIFENSORE CENTRALE E LATERALE	W/A	→	TL	TREQUARTISTA LATERALE
DS/DC/E	→	DC/DL/CL	DIFENSORE CENTRALE E LATERALE / CENTROCAMPISTA LATERALE	W/T	→	TC/TL	TREQUARTISTA CENTRALE E LATERALE
DD/DS/DC	→	DC/DL	DIFENSORE CENTRALE E LATERALE	W/T/A	→	TL	TREQUARTISTA LATERALE
DD/DS/E	→	DC/DL/CL	DIFENSORE CENTRALE E LATERALE / CENTROCAMPISTA LATERALE	A	→	AL	ATTACCANTE LATERALE
M	→	CC	CENTROCAMPISTA CENTRALE	PC	→	AC	ATTACCANTE CENTRALE
C	→	CC	CENTROCAMPISTA 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.**

SCHEMI

PORTIERI	DIFENSORI	CENTROCAMPISTI	TREQUARTISTI	ATTACCANTI
1	3	4	1 (1tc/1tl)	2
1	3	4	2 (2tc/2tl)	1
1	3	4	0	3
1	3	5	1 (1tc/1tl)	1
1	3	5	0	2
1	4	2	3 (1tc+2tl)	1
1	4	2	2 (2tl)	2
1	4	3	1 (1tc/1tl)	2
1	4	3	2 (2tc/2tl)	1
1	4	3	0	3
1	4	4	1 (1tc/1tl)	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 (1tc/1tl)	1
1	5	2	1 (1tc/1tl)	2
1	5	2	2 (2tc/2tl)	1

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.

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 \geq al voto portiere (senza bonus/malus) = gol fatto

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 - sono acquistabili con i crediti rimasti a disposizione

STADIO DI PROPRIETA': costo max 4 crediti (0,5 punti a credito) - alla consegna della formazione

VAR CLASSICO = costo 20 crediti - alla consegna della formazione - cumulabile

VAR LIVE = costo 30 crediti - entro la fine della partita - cumulabile

DANZA DELLA PIOGGIA: costo 30 crediti - entro la fine della partita

COPERTURA DELLO STADIO: costo 30 crediti - dopo che si è subito la Danza della Pioggia, ma entro la mezzanotte della giornata

TACKLE: costo 30 crediti - entro i primi 10 min. della partita con calciatore senza b/m - solo 1 a partita

MASSAGGIATORE: costo 30 crediti - entro la fine del primo tempo della partita

MIRACOLO: costo 30 crediti – entro la fine della partita – solo 1 a partita

RIPENSAMENTO: costo 30 crediti – entro la fine delle partite dei giocatori – solo 1 a partita

INTERCETTO: costo 1 credito e cumulabile – alla consegna della formazione

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.

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 – CLASSIFICA e BONUS SPECIALI

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)

SCHEDINA: se si indovinano i risultati delle 4 partite di campionato si vincono 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

Nel torneo delle associazioni i crediti ricevuti saranno divisi equamente tra le due squadre