



# SERENILEAGUE 2021 - 2022



## Regolamento

### 1. LE SQUADRE PARTECIPANTI

La SereniLeague 2021-2022, arrivata alla sua 15° edizione, sarà disputata da 12 squadre:

N°	NOME SQUADRA	NOME PRESIDENTE
1.	AlexMorgan FC	Nicoletta Paro
2.	Atletico MicaTanto FC	Luca Natolini
3.	Baracca FC	Alessandro Bristot
4.	FC Real Brombeis	Fabio Nadalutti
5.	I Feroci	Mauro Podrecca
6.	Nema problema	Matteo Del Zotto
7.	PSF	Massimiliano Buzzi
8.	RnB Devils	Alex Marcuzzi
9.	Rockel Cjargnel	Alessandro Bertossi
10.	SlipSlap	Cristian Gilberto Guizzo
11.	TheOne80	Thomas Morandini
12.	Zebretta	Bruno Marcuzzi

**N.B.:** Per partecipare alla 15° edizione della SereniLeague, si chiede di pagare un prezzo d'ingresso di **8€**, che saranno utilizzati per pagare l'utilizzo del sito ufficiale della competizione ed i premi da consegnare ai vincitori di campionato e coppa.

## 2. L'ASTA INIZIALE

L'asta iniziale è il momento più importante della stagione. Qui vengono assegnati i 25 calciatori che costituiranno la **ROSA INIZIALE** di ogni fantallenatore.

Dato che la SereniLeague 2021-2022 avrà **12 SQUADRE PARTECIPANTI**, il numero dei giocatori da ordinare sono in tutto **300**.

La seguente tabella riassume il numero di calciatori da ordinare per ruolo e il numero di giocatori di quel ruolo da avere in squadra:

RUOLO	N° DI GIOCATORI IN ROSA	N° GIOCATORI DA ORDINARE
PORTIERE	3	36
DIFENSORE	8	96
CENTROCAMPISTA	8	96
ATTACCANTE	6	72
<b>TOTALE</b>	<b>25</b>	<b>300</b>

### 2.1 LA MODALITA' PRE-ASTA

La modalità Pre-asta consentirà ai fantagiocatori di poter dare, anche se in piccola parte, una continuità alle scelte effettuate nella stagione appena conclusa.



**OGNI FANTAGIOCATORE, A SUA SCELTA, AVRÀ LA POSSIBILITÀ DI MANTENERE IN ROSA FINO A UN MASSIMO DI 3 GIOCATORI.**



**N.B.: Di conseguenza, si potrà decidere anche di non tenere alcun giocatore.**


Ovviamente, nella scelta dei giocatori da mantenere, si devono rispettare alcune regole:

- 1. Si potrà acquistare al massimo **1 GIOCATORE PER RUOLO**, ossia **1 PORTIERE o DIFENSORE, 1 CENTROCAMPISTA e 1 ATTACCANTE**;
- 2. La rosa da cui si potranno scegliere e mantenere i giocatori selezionati sarà **L'ULTIMA utilizzata nella passata stagione**, ossia i 25 giocatori che facevano parte della squadra nell'ultima partita disputata da quest'ultima (ad esempio, per Zebretta la rosa della 38° giornata, mentre per RnB Devils la rosa della 34° giornata, e così via...);  
N.B.: I fantallenatori che entrano in gioco quest'anno, ereditano la rosa dei fantallenatori che invece usciranno dalla SereniLeague (in caso di più squadre, saranno assegnate tramite sorteggio);
- 3. Qualora una squadra, nell'ultima giornata disputata, avesse dei giocatori in prestito, essi verranno automaticamente rimossi e sostituiti dai giocatori facenti parte la rosa originaria (ad esempio, Baracca FC aveva messo in lista infortunati Niccolò Zaniolo, che secondo questa regola tornerà a far parte della rosa di base per l'eventuale scelta);
- 4. Nel momento in cui si decide il/i giocatore/i da mantenere, il prezzo da pagare per il mantenimento sarà stabilito in base a due condizioni:
  - a. **RUOLO**: a seconda del ruolo del giocatore selezionato, la cauzione da pagare sarà diversa:
    - **PORTIERE / DIFENSORE: 20 crediti**;
    - **CENTROCAMPISTA: 40 crediti**;
    - **ATTACCANTE: 60 crediti**.
  - b. **CREDITI PAGATI NELLA SCORSA STAGIONE**: nel caso in cui il prezzo pagato nella scorsa stagione SIA SUPERIORE alle cauzioni viste sopra, il fantallenatore pagherà lo stesso prezzo pagato nella scorsa stagione.

### ESEMPIO:

RnB Devils nella stagione 2020-2021 acquista RONALDO C.; ora:

-  Se il prezzo pagato era stato tra 1 e 60 crediti, RnB Devils pagherà 60 crediti d'ufficio;
-  Se il prezzo pagato era superiore ai 60 crediti della cauzione, RnB Devils pagherà la cifra spesa nell'anno passato (ad esempio, 96 crediti).

-  **La comunicazione del/dei giocatore/i che si intende mantenere in rosa (con i crediti che verranno automaticamente tolti dalla disponibilità del fantagiocatore per l'asta) dovrà essere effettuata entro e non oltre DOMENICA 08 AGOSTO 2021, in modo da consentire agli organizzatori di aggiornare e inviare il file per compilare l'asta a ogni singolo fantagiocatore. Per comunicare le proprie scelte, si possono utilizzare indifferentemente più metodi:**
  - a. **Facebook**, nel gruppo **Serenileague 2021-2022**;
  - b. **WhatsApp**, nell'apposita chat comune **Serenileague 2021-2022**;
  - c. **Sms** agli organizzatori;
  - d. **Mail**, alla mail **serenileague@libero.it**.

## 2.2 COME PREPARARE L'ASTA

A questo punto, dopo aver analizzata la modalità Pre-Asta, passiamo alla compilazione dell'asta.

Definizione Budget:  Crediti disponibili 260

PORTIERI	30
DIFENSORI	40
CENTROCAMPISTI	80
ATTACCANTI	110
<b>TOTALE</b>	<b>260</b>

Una volta scaricato il file excel "Asta2021", il fantallenatore deve innanzitutto distribuire il suo budget di 260 crediti nei diversi 4 ruoli. È obbligatorio distribuire TUTTO il budget, altrimenti il sistema non accetta le successive operazioni.

A questo punto, ogni sezione successiva presenterà automaticamente quale sarà l'offerta massima possibile per i giocatori. Tale offerta massima prevede la sussistenza di almeno 1 credito quanti sono i giocatori rimanenti da acquistare nello stesso reparto.

Facciamo un esempio:

Se stabilisco per i difensori un budget complessivo di 40 crediti (come mostrato nella foto a destra), l'offerta massima che posso destinare ai giocatori è 33, dato che dopo il primo acquisto ne dovrò fare altri 7, tutti con un'offerta pari a 1.

In ogni caso, IL SISTEMA NON ACCETTA OFFERTE SUPERIORI AL MASSIMO CONSENTITO.



DIFENSORI				
Budget a disposizione	40	Offerta massima	33	
Numero OFFERTE da fare	96	OFFERTE mancanti	96	
Sezione da completare		OFFERTE valide 0		
Nome calciatore	Ruolo	Squadra	Offerta	VAL
ABATE Ignazio	D	Milan	34	Error

Offerta troppo ALTA

Non superare l'offerta massima

### ATTENZIONE:

Tecnicamente, il sistema accetta anche 96 offerte tutte a 33 crediti, il che potrebbe essere anche una strategia. Di conseguenza:

**È FONDAMENTALE L'ORDINE DEI DIVERSI GIOCATORI, QUINDI BISOGNA AGIRE PROGRESSIVAMENTE SULLA MACRO DI ORDINAMENTO PER STABILIRE LA PRIORITÀ, ponendo in cima il difensore preferito, poi il secondo e così via.**

Per chi usa il file SENZA macro questo è impossibile, non potendo effettuare manualmente l'ordinamento. All'apertura della busta, la lista delle offerte verrà ordinata per entità dell'offerta e, successivamente, per

ordine alfabetico; di conseguenza, un'offerta uguale per ACERBI e per BONUCCI verrà sempre considerata in questo ordine.

**N.B.: RICORDATEVI DI SALVARE OGNI TANTO IL FILE!!!**

Una volta effettuate 96 offerte valide (con l'OK verde), il sistema avvisa che la **sezione è completata**. Quanto descritto vale naturalmente anche per gli altri ruoli. Una volta completate tutte le quattro sezioni con validazione in verde delle offerte, salvate il file con un nome che contenga il vostro riferimento, come "**Asta2021\_Zebretta.xlsm**". In seguito, postatelo come da istruzioni separate sulla pagina Facebook del gruppo.

## **2.3 ASTE: COME OPERA IL COMPUTER**

All'apertura delle buste, tutte le offerte verranno inserite nel database generale, nell'ordine stabilito dal fantallenatore o, eventualmente, ricostruito automaticamente dal sistema.

Mancando una priorità definita dall'invio temporale, dato che la scadenza di pubblicazione è uguale per tutti, la prima operazione sarà quella di stabilire l'**ORDINE DI PRIORITÀ**. A tale scopo, attraverso la funzione "CASUALE.TRA", i fantallenatori saranno ordinati dalla posizione 1 alla posizione 12. L'assegnazione avviene distintamente ruolo per ruolo iniziando dai Portieri.

**N.B.: L'ordine di priorità stabilito vale solo per questo ruolo, e verrà riformulato nuovamente per gli altri ruoli.**

A questo punto, passiamo all'assegnazione vera e propria; si comincia dall'OFFERTA MASSIMA PRESENTATA PER IL RUOLO IN ESAME E CHE ASSEGNA IL GIOCATORE.

Ora, in alcuni casi si verifica il caso di parità di offerte per un giocatore, quest'ultimo viene assegnato alla squadra che...:

1. ...lo ha indicato in una posizione di lista superiore;
2. ...ha già acquistato meno giocatori per quel ruolo;
3. ...ha speso meno per il ruolo in questione;
4. ...ha l'ordine di priorità più alto (vedi sopra).

**Una volta usufruito di quest'ultimo vantaggio, la squadra assegnataria retrocederà all'ultimo posto nell'ordine di priorità per le successive assegnazioni.**

I giocatori vengono assegnati di volta in volta alla squadra che, in quella fase, presenta l'offerta massima per ciascuno di essi. L'assegnazione, però, non avviene necessariamente alla cifra indicata (o decurtata), bensì ALLA MASSIMA OFFERTA CONCORRENTE AUMENTATA DI UN CREDITO.

### **ATTENZIONE:**

È possibile che un fantallenatore che presenta l'offerta più alta per un portiere di seconda fascia se lo veda assegnare a pochissimo per mancanza di altre offerte per quel giocatore, conservando una somma di crediti alta che lo favorirà nell'assegnazione del secondo portiere. Si tratta di una strategia rischiosa, che può permettere però l'acquisizione di più portieri titolari. Questo vale anche per gli altri ruoli.

A questo punto, si scende alla successiva offerta massima e così via.

Quando una squadra ottiene un giocatore in un certo ruolo, **TUTTE LE OFFERTE RIMANENTI DI QUELLA SQUADRA PER LO STESSO RUOLO SARANNO RIDOTTE DEL 30%**, con arrotondamento per eccesso al valore intero (niente decimali). L'Asta proseguirà considerando per la squadra in questione i valori decurtati.

Dopo il secondo acquisto, i valori iniziali saranno ridotti del 50% e dopo il terzo del 70%. Dal quarto acquisto non si applicheranno più riduzioni e tutti i valori rimarranno al 30% dell'offerta originale (cioè sempre ridotti del 70%).

**N.B.:** Non è detto che si spendano **TUTTI** i crediti stanziati per un ruolo. In questo caso, i crediti avanzati (più i 60 crediti assegnati ad asta iniziale conclusa, i 30 crediti assegnati prima dell'inizio del girone di ritorno del campionato e i 30 crediti assegnati prima dell'inizio dei playoff), rimarranno a disposizione del fantallenatore per il Mercato Libero.

## 2.4 DATA DELL'ASTA

Ogni fantallenatore deve ordinare le liste di ruolo entro le ore 23:59:59 del giorno prima dell'asta. **Fino ad allora, sarà possibile effettuare tutti i cambiamenti che si vuole alle liste di ruolo.**

L'ASTA INIZIALE È PREVISTA PER:

**MERCOLEDÌ 18 AGOSTO 2021**

**DI CONSEGUENZA, LE OFFERTE PER I GIOCATORI POSSONO ESSERE PREPARATE E MODIFICATE FINO ALLE 23:59:59 DI MARTEDÌ 17 AGOSTO 2021.**




L'assegnazione dei calciatori avverrà il giorno stesso indicato dalla data dell'asta. Ad asta completata, le rose delle fantasquadre verranno messe on line a disposizione del fantallenatore. Da questo momento in poi, la SereniLeague continuerà a essere gestita esclusivamente sul sito ufficiale <http://serenileague.fmsrevo.it/>.

## 3. IL MERCATO <sup>NEW!</sup>




### 3.1 IL MERCATO LIBERO

Il Mercato Libero si apre immediatamente dopo l'assegnazione dell'asta, per consentire fin da subito ad ogni fantallenatore di **rinforzare la propria rosa**, acquistando i calciatori liberi da contratto. **Il mercato sarà aperto per TUTTO IL CAMPIONATO, dalla 1° alla 38° giornata (nei turni infrasettimanali il mercato, salvo comunicazioni ufficiali che affermino il contrario, RIMARRÀ CHIUSO!!!).**

In seguito all'asta, **ogni giocatore avrà a disposizione per il mercato libero i crediti avanzati dall'asta;** inoltre, verranno assegnati:

-  **60 crediti aggiuntivi** ad asta iniziale conclusa;
-  **30 crediti aggiuntivi** con l'inizio del corrispondente mercato invernale della Serie A TIM;
-  **15 crediti aggiuntivi** prima dell'inizio dei playoff.

Dopo aver fatto il login, cliccando su "**MERCATO**" dal menù a tendina in alto su <http://serenileague.fmsrevo.it/>, appare la pagina del mercato. Per fare un'offerta, prima di tutto bisogna fare il login in alto, selezionando la squadra e mettendo la password personale del sito; successivamente:

-  Se si vuole fare un'offerta per un **giocatore libero**, si deve cliccare su "**fai un'offerta**", selezionare il giocatore che si vuole acquistare, indicare i crediti offerti e selezionare dal menù a tendina il giocatore dello stesso ruolo da tagliare (**obbligatorio, pena l'invalidità dell'offerta in sede di apertura buste**);
-  Se si vuole **cancellare la propria offerta**, basta schiacciare il pulsante col cestino a destra;
-  Se si vuole **cambiare la propria offerta**, si deve annullare la propria offerta precedente (come descritto sopra) e rifare le stesse operazioni dell'offerta. Nel caso si voglia cambiare la propria offerta, ovviamente è possibile cambiare il giocatore da tagliare. **Ad esempio, se avevo offerto 3 per Plizzari e messo come taglio Cordaz, posso cambiare l'offerta e mettere come taglio un altro portiere.**

Alla chiusura della sessione il giocatore viene assegnato all'offerta più alta. In caso di parità, il giocatore viene assegnato all'offerta **effettuata temporalmente prima**. Entro qualche ora, il giocatore sarà utilizzabile (**leggi bene le modalità di apertura delle buste nel successivo riepilogo orari**).

Come succede nella fase di asta iniziale, il giocatore sarà assegnato al **migliore offerente** alla cifra pari alla **seconda migliore offerta + 1 credito**. Ad esempio: Squadra A offre 20 crediti, Squadra B offre 15 crediti, Squadra C offre 25 crediti: il giocatore viene assegnato alla Squadra C al costo di 21 crediti, cifra d'acquisto.

**In ogni caso, la cifra d'acquisto non potrà essere inferiore alla metà dell'offerta fatta, arrotondata per eccesso** (esempio Squadra A offre 10 crediti, Squadra B offre 5 crediti, Squadra C offre 35 crediti: il giocatore viene assegnato alla Squadra C al costo di **18 crediti**, cifra d'acquisto). Analogamente, nel caso di unica offerta fatta da un solo fantallenatore, il giocatore sarà assegnato alla cifra d'acquisto **pari alla metà dell'offerta**, arrotondata per eccesso.

Come detto, nelle offerte è **OBBLIGATORIO** indicare il giocatore da tagliare, pena la **NON VALIDITÀ** dell'offerta o rilancio. In tal caso il giocatore, anche se assegnato dal sistema all'apertura delle buste, **RIMANE** sul mercato o **VIENE ASSEGNATO D'UFFICIO** all'eventuale offerta inferiore presentata.

Nel caso in cui un fantallenatore indichi in **diverse offerte** lo stesso giocatore quale eventuale TAGLIATO, ovviamente nella stessa sessione di mercato, e si aggiudichi più di una offerta, il giocatore verrà tagliato nella **prima offerta presentata in ordine cronologico**.




**N.B.:** **Il fantallenatore deve comunicare entro l'ora decisa dal presidente di lega l'eventuale giocatore da tagliare, pena la NON VALIDITÀ dell'offerta o rilancio, usando indifferentemente:**

-  **Facebook**, nel gruppo **Serenileague 2021-2022**;
-  **WhatsApp**, nell'apposita chat comune **Serenileague 2021-2022**;
-  **Sms** agli organizzatori;
-  **Mail**, alla mail [serenileague@libero.it](mailto:serenileague@libero.it).

Nel caso in cui non venga comunicato il giocatore alternativo da tagliare, il giocatore acquistato, anche se assegnato dal sistema all'apertura delle buste, rimane sul mercato o viene assegnato d'ufficio all'eventuale offerta inferiore presentata.

Inoltre, visto che il sistema consente di impegnare, nella somma delle varie offerte, più dei crediti disponibili, i giocatori vengono assegnati in ordine di ultima offerta ricevuta per il giocatore.

ESEMPIO:




-  **SHOMURODOV**: offerta della squadra A alle ore 12, successiva offerta della squadra B alle ore 13, rilancio della squadra A alle ore 16;
-  **ZAZA**: offerta della squadra A alle ore 14, successiva offerta della squadra B alle ore 15.
-  **Chi viene assegnato per primo? Viene assegnato prima Zaza (ultima offerta ore 15), poi Shomurodov (ultima offerta ore 16).**

Gli orari del mercato possono essere modificati nel caso di turni infrasettimanali, anticipi decisi per le coppe, ecc.

**N.B. I giocatori che hanno fatto parte della rosa di un fantallenatore e successivamente sono stati tagliati, POSSONO essere riacquistati dallo stesso giocatore.**

## 3.2 INDENNIZZI DI MERCATO

Quando un calciatore viene ceduto durante l'anno, il fantallenatore recupera dei crediti, a seconda della squadra e, soprattutto, della divisione del campionato di cui fa parte la squadra acquirente. Infatti:

-  Quando un calciatore tesserato per una fantasquadra viene ceduto durante la stagione a una **squadra estera della massima serie**, il fantallenatore che perde il giocatore **recupera** immediatamente **per intero** i crediti spesi per il suo acquisto;
-  Quando un calciatore tesserato per una fantasquadra viene ceduto durante la stagione a una **squadra che milita in una categoria inferiore** (in Italia o all'estero), si **recupera** la **metà** (arrotondata per eccesso) dei crediti;
-  Quando un calciatore tesserato per una fantasquadra rescinde il contratto durante la stagione, si **recupera** la **metà** (arrotondata per eccesso) dei crediti;

Le indisponibilità sopravvenute per qualsiasi altro motivo non danno diritto ad alcun indennizzo.

**N.B.:** La cessione di un giocatore non comporta nessun recupero di crediti (Esempio: vendo Okaka a 1, acquisto Destro a 1, ho speso 1 e non recupero nessun credito, anche se i crediti sia di cessione che di acquisto sono gli stessi).

## 3.3 LA LISTA INFORTUNATI

Durante la stagione, capita spesso che un calciatore si infortuni. Il giocatore infortunato può essere "parcheggiato" in **Lista infortunati**, e sostituito con un altro giocatore per il periodo di assenza.

In questa stagione, ci saranno delle novità importanti riguardanti la gestione della lista infortunati.

1. Ogni fantasquadra, nel corso dell'INTERA STAGIONE, avrà a disposizione **10 slot** per l'inserimento dei giocatori nella lista infortunati, indipendentemente dalla durata dell'infortunio. Tuttavia, l'inserimento di ogni giocatore in lista infortunati non potrà durare meno di 14 giorni;
2. **Ogni inserimento in lista infortunati prevede il pagamento di una cauzione di 5 crediti**, che verranno restituiti quando il giocatore verrà reintegrato. Resta valida la possibilità di mantenere in rosa il giocatore preso in prestito, rinunciando ai 5 crediti della cauzione;
3. **Esauriti i 10 slot assegnati, ogni fantallenatore potrà utilizzare un massimo di 5 ulteriori slot, che però non prevedono la restituzione della cauzione**;
4. Nel caso in cui il giocatore in prestito si infortuni a sua volta, potrà essere rimpiazzato da un altro giocatore, senza sfruttare un ulteriore slot.





### **ATTENZIONE:**

In presenza di più offerte per il giocatore richiesto in prestito, la priorità verrà assegnata alla precedenza temporale, a meno che l'offerta per l'acquisto a titolo definitivo non sia superiore ai 5 crediti previsti dal prestito.

## **3.4 LO SCAMBIO DI CALCIATORI**

Ovviamente, accanto al normale mercato libero, durante la stagione sarà anche possibile, da dopo la pubblicazione dell'asta sino alla 6° del girone di ritorno del campionato (NON COPPA) effettuare **scambi di calciatori** tra squadre.

Gli scambi conclusi vanno comunicati al presidente di lega da **ENTRAMBI** i fantallenatori entro il termine di chiusura dell'INVIO FORMAZIONE, usando indifferentemente:

-  **Facebook**, nel gruppo **Serenileague 2021-2022**;
-  **WhatsApp**, nell'apposita chat comune **Serenileague 2021-2022**;
-  **Sms** agli organizzatori;
-  **Mail**, alla mail **serenileague@libero.it**.


Bisogna sottolineare una cosa importante: si possono effettuare solo scambi "1 per 1", nel senso che si scambiano un **attaccante per un attaccante**, un **difensore per un difensore**, ecc.

N.B: Ciascun calciatore avrà il valore aggiornato all'ultima settimana e non la valutazione iniziale, ovvero il prezzo con il quale è stato preso all'Asta. I valori aggiornati si possono trovare al seguente link:

<https://www.pianetafantacalcio.it/Giocatori-Quotazioni.asp>

### **ESEMPIO:**

Se io scambio Belotti (valore aggiornato, poniamo, 50 crediti) con Defrel (valore aggiornato 20 crediti), la mia dotazione di crediti si incrementerà di 30, mentre chi ha acquistato Icardi perderà 30 crediti.

-  Esiste, in ogni caso, la possibilità di uno sconto, ma non superiore a 10 crediti: nell'esempio fatto prima, l'allenatore che acquista Muriel può fare lo sconto massimo di 10 crediti e ricevere solo 20 crediti.

**QUESTA REGOLA È STATA INSERITA PER "IMPEDIRE EVENTUALI ACCORDI DI CONVENIENZA".**

N.B.: Al termine della 6° giornata di ritorno del campionato e prima dell'inizio della fase finale, a ogni squadra vengono assegnati 30 crediti supplementari (quindi 30+30), da sommare a quelli residui.





Nelle fasi di play-off non sono possibili scambi e, ovviamente, non è possibile in nessun momento effettuare operazioni che impegnino più del capitale disponibile.



## 4. LA ROSA E LA FORMAZIONE

### 4.1 IL NUMERO DEI GIOCATORI

La rosa di una fantasquadra è composta da 25 calciatori, suddivisi in:

-  3 PORTIERI;
-  8 DIFENSORI;
-  8 CENTROCAMPISTI;
-  6 ATTACCANTI.

### 4.2 LA FORMAZIONE TITOLARE, PANCHINA E TRIBUNA

Ogni fantasquadra può schierare il proprio 11 titolare solo con i moduli elencati successivamente:

-  4-3-3;
-  3-4-3;
-  5-3-2;
-  6-3-1;
-  4-4-2;
-  5-4-1;
-  4-5-1;
-  3-5-2.

Le formazioni vanno inviate ogni partita esclusivamente al sito <http://serenileague.fmsrevo.it/>, utilizzando l'invio formazioni. Solo in caso di problemi insormontabili si può comunicare la formazione tramite:

-  Facebook, nel gruppo **Serenileague 2021-2022**;
-  WhatsApp, nell'apposita chat comune **Serenileague 2021-2022**;
-  Sms agli organizzatori;
-  Mail, alla mail [serenileague@libero.it](mailto:serenileague@libero.it).

#### ATTENZIONE:

#### LA FORMAZIONE DOVRÀ ESSERE INVIATA PRIMA DEL TERMINE DELL'INVIO FORMAZIONE.

Il termine è fissato SEMPRE all'orario di inizio della prima partita di Serie A della giornata in questione (solitamente le ore 15:00 del sabato). In caso di mancato invio della formazione, la squadra giocherà naturalmente con la formazione della giornata precedente.

Dopo il terzo mancato invio della formazione (anche non consecutivo), la squadra viene penalizzata di un punto in classifica; un punto di penalizzazione viene inflitto dopo altre due infrazioni (quindi alla 5<sup>a</sup> complessiva), mentre, ovviamente, ogni successivo mancato invio viene punito con un punto di penalizzazione in classifica.

#### N.B.: IL MANCATO INVIO DELLA FORMAZIONE NELLE PARTITE DEI PLAYOFF ASSEGNA AUTOMATICAMENTE I GOL ALLA SQUADRA AVVERSARIA.

L'ordine di selezione, per ogni diverso ruolo, indica l'ordine in base al quale il computer effettuerà le sostituzioni (non più di tre per squadra), nel caso qualcuno dei titolari non sia sceso in campo o, comunque, non abbia preso il voto.

I calciatori in panchina sostituiscono solo eventuali titolari assenti dello stesso ruolo. In caso di mancanza di sostituti, verrà applicata, una sola volta, la riserva d'ufficio (**3 punti per il portiere, 4 per gli altri ruoli**).

## 5. LE COMPETIZIONI: FORMULE E CLASSIFICHE

### 5.1 IL CAMPIONATO (SERENILEAGUE)

La prima fase del campionato (**REGULAR SEASON**) consiste in un girone a 12 squadre, con andata e ritorno, pari a 22 giornate, giocate in concomitanza con le giornate di serie A comprese fra la 1a giornata e la 32a giornata. In tale periodo, le giornate saranno alternate con le giornate dedicate alla **SereniCup** (vedi 4.2).



#### **ATTENZIONE:**

Durante la stagione, rispettivamente all'9a e alla 23a giornata della Serie A TIM, il campionato e la coppa verranno disputate in contemporanea, per consentire di poter disputare le fasi finali in giornate differenti.

La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre (3) punti per la gara vinta, un (1) punto per la gara pareggiata e zero (0) punti per la gara persa.

Al termine della regular season, le prime 4 classificate accedono ai play-off, che si disputeranno con gare di eliminazione diretta ad andata e ritorno. Le gare verranno disputate alla 31a e alla 34a giornata di Serie A.

Le restanti 8 squadre disputano le gare di classificazione dal 5° al 12° posto, che si giocano a eliminazione diretta, con gara unica dalla 31a alla 33a giornata di Serie A.

N.B.: In caso di parità di punti in classifica tra due o più squadre nella Regular Season, la miglior posizione viene assegnata alla squadra che ha totalizzato il punteggio di punti-squadra più alto (vedi 5.3).

ESEMPIO:

- Squadra A: PUNTI: 33; PUNTEGGIO TOTALE: 1200 punti;
- Squadra B: PUNTI: 33; PUNTEGGIO TOTALE: 1230 punti.

In classifica, finisce davanti la squadra B, in quanto ha totalizzato, nell'arco della Regular Season, una somma di punti maggiore.

Nei **play-off**, le squadre ammesse saranno accoppiate secondo il seguente schema: 2a-3a; 1a-4a. Giocherà l'andata in casa la squadra peggio classificata nella fase precedente.

Nelle **gare di classificazione** dal 5° al 12° posto le squadre ammesse saranno accoppiate secondo il seguente schema: 5a-12a; 6a-11a; 7a-10a; 8a-9a. Giocherà in casa la squadra meglio classificata nella fase precedente.



#### **ATTENZIONE:**

Al termine degli scontri diretti di andata e ritorno, si qualificherà al turno successivo (in semifinale) o vincerà la SereniLeague (in finale) la fantasquadra che avrà totalizzato la miglior differenza reti (vedi esempio n° 1).

Nel caso in cui le due fantasquadre abbiano segnato lo stesso numero di reti tra andata e ritorno, la vincitrice sarà la squadra meglio classificata al termine della regular season. IL GOL IN TRASFERTA NON VARRÀ DOPPIO (vedi esempi n° 2 e n° 3).

Ora, consideriamo come esempi due squadre e un'immaginaria posizione in regular season, ossia **RnB Devils** (Regular Season: 2a classificata) e **Zebretta** (Regular season: 4a classificata).

Nella tabella seguente, consideriamo i vari casi che possono verificarsi e chi avrebbe la meglio...



	ANDATA		RITORNO		VINCITORE
ESEMPIO N° 1	Zebretta (4°) - RnB Devils (2°)	3 - 0	RnB Devils (2°) - Zebretta (4°)	1 - 0	Zebretta
ESEMPIO N° 2	Zebretta (4°) - RnB Devils (2°)	0 - 2	RnB Devils (2°) - Zebretta (4°)	1 - 3	RnB Devils
ESEMPIO N° 3	Zebretta (4°) - RnB Devils (2°)	3 - 1	RnB Devils (2°) - Zebretta (4°)	2 - 0	RnB Devils

## 5.2 LA COPPA (SERENICUP)

In base alla classifica del campionato dopo la 5° giornata, le 12 squadre della SereniLeague vengono divise in due gironi di 6 squadre ciascuno con questo schema:

 **Girone A:** 1a - 4a - 5a - 8a - 9a - 12°;

 **Girone B:** 2a - 3a - 6a - 7a - 10a - 11a

Nella prima fase, le squadre dei due gironi giocano una fase di andata e una di ritorno, in alternanza con il campionato.

La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre (3) punti per la gara vinta, un (1) punto per la gara pareggiata e zero (0) punti per la gara persa.

**N.B.: In caso di parità di punti in classifica tra due o più squadre nella Regular Season, la miglior posizione viene assegnata alla squadra che ha totalizzato il [punteggio di punti-squadra più alto](#) (vedi [5.3](#)).**

**Al termine della regular season, le [prime 2 classificate dei 2 gironi accedono ai play-off](#), che si disputeranno con gare di eliminazione diretta ad andata e ritorno. Le gare verranno disputate alla 32a e alla 33a giornata di Serie A.**

Gioca l'andata in casa la squadra peggio classificata nella fase precedente.

**N.B.: Come visto per le semifinali e le finali della SereniLeague, anche per quanto riguarda le semifinali della SereniCup accederà alla finale la squadra che, tra andata e ritorno, avrà ottenuto la miglior differenza reti. Verranno seguite le stesse regole (di conseguenza, non ci sarà la regola dei gol in trasferta e, in caso di parità del numero di gol, passerà la squadra che aveva vinto il proprio girone).**

Le due vincenti giocheranno la finale, **in partita unica**, in concomitanza della 37° giornata di serie A.

**N.B.: NELLA FINALE SECCA NON VIENE APPLICATO IL FATTORE CAMPO E, IN CASO DI PARITÀ, VIENE APPLICATA LA REGOLA DEI RIGORI.**

### 5.2.1 LE DATE DEI PLAYOFF

Dopo la conclusione della regular season, **i playoff si svolgeranno con le modalità testate nella stagione appena terminata:**

 **31a giornata:** [Andata Semifinali SereniLeague \(Campionato\)](#);

 **32a giornata:** [Andata Semifinali SereniCup \(Coppa\)](#);

 **33a giornata:** [Ritorno Semifinali SereniCup \(Coppa\)](#);

 **34a giornata:** [Ritorno Semifinali SereniLeague \(Campionato\)](#);

 **35a giornata:** [Andata Finali SereniLeague \(Campionato\)](#);

 **36a giornata:** [Ritorno Finali SereniLeague \(Campionato\)](#);

 **37a giornata:** [Finale secca SereniCup \(Coppa\)](#).

## 5.3 LA SUPERCOPPA (SERENISUPERCUP)

**LE VINCENTI DEL CAMPIONATO E DELLA COPPA SI INCONTRERANNO NELLA FINALE DI SUPERCOPPA (SereniSupercup), in concomitanza con la giornata 38° della serie A.**

**N.B.: NELLA FINALE NON VIENE APPLICATO IL FATTORE CAMPO E, IN CASO DI PARITÀ, VIENE APPLICATA LA REGOLA DEI RIGORI.**

Nel caso la vincente della Coppa sia la stessa del Campionato, alla Supercoppa partecipa la squadra sconfitta nella finale di **Coppa**.

## 6. IL PUNTEGGIO

### 6.1 LA GARA

La gara viene disputata tra le due formazioni titolari (11 calciatori) schierate da ciascuna fantasquadra. La squadra che avrà segnato il maggior numero di fantagol vincerà la gara. Se non sarà segnato alcun fantagol o se le squadre avranno segnato eguale numero di fantagol, la gara risulterà conclusa in parità.

Il numero di fantagol segnati da ciascuna squadra viene calcolato per mezzo della **Tabella di Conversione**:

PUNTI SQUADRA	FANTAGOL
Meno di 66 punti	0
Da 66,000 a 71,999 punti	1
Da 72,000 a 76,999 punti	2
Da 77,000 a 80,999 punti	3
Da 81,000 a 84,999 punti	4
Da 85,000 a 88,999 punti	5
Da 89,000 a 92,999 punti	6
Da 93,000 a 96,999 punti	7
Da 97,000 a 100,999 punti	8
Da 101,000 a 104,999 punti	9
Da 105,000 a 108,999 punti	10
Da 109,000 a 112,999 punti	11

E così via (ogni 4 punti un gol)


### 6.2 INTEGRAZIONE ALLA TABELLA DI CONVERSIONE

Dopo aver visto i gol ottenuti tramite la "Tabella di Conversione", per arrivare al **risultato finale definitivo** si deve tenere conto delle seguenti disposizioni, che vanno ad integrare il risultato iniziale:

- Se due squadre si trovano nello stesso intervallo di punteggio, ma una stacca l'altra di almeno **4 punti**, la squadra in vantaggio ottiene un gol extra e vince la partita. Esempio: Squadra X = 71 punti; Squadra Y = 66,5; **risultato 2-1 (e non 1-1)**.
- La situazione **a.** non si verifica nel caso in cui, ad esempio: Squadra A = 65 punti; Squadra B = 60,5 punti. In questo caso, **il risultato rimarrà 0-0 (e non 1-0)**;
- Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti, ma una non stacca l'altra almeno di **3 punti**, la squadra in svantaggio ottiene un gol extra e pareggia la partita. Esempio: Squadra X = 72,5 punti; Squadra Y = 70 punti; **risultato 2-2 (e non 2-1)**;
- Se la situazione descritta al punto **b.** si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti, la partita finisce **0-0 (anziché 1-1)**. Esempio: Squadra X = 67 punti, Squadra Y = 65: **il risultato non sarà 1-1, come descritto al punto b, ma 0-0**;
- SE UNA SQUADRA TOTALIZZA MENO DI 59 PUNTI, LA SQUADRA AVVERSARIA OTTIENE UN GOL EXTRA, A PATTO CHE ABBIA RAGGIUNTO QUOTA 59 PUNTI E ABBIA STACCATO L'AVVERSARIA DI ALMENO 3 PUNTI**;
- NELLE FASI FINALI, ossia durante i PLAYOFF, SE UNA SQUADRA NON INVIA LA FORMAZIONE, LA SQUADRA AVVERSARIA OTTIENE UN GOL EXTRA.**

## 6.3 I PUNTI-SQUADRA

I punti-squadra sono la somma dei punteggi totalizzati da ogni calciatore schierato come titolare (o dai sostituti). I voti dei giornali, di parte e incoerenti, sono stati aboliti, sostituiti dai punteggi fissi basati sui minuti disputati. I referti rilasciati dal sito ufficiale della Lega Calcio Serie A TIM, <http://www.legaseriea.it/it>, saranno il riferimento per l'attribuzione di gol, ammonizioni, espulsioni e tutto il resto. Per determinare il voto finale di ogni giocatore, vanno sommati i punti **bonus** e **malus** della seguente tabella:

AZIONE	CONDIZIONI	PUNTI
PUNTI VOTO	<u>Giocatore che gioca da 1 a 9 minuti</u>	5
	<u>Giocatore che gioca da 10 minuti in poi</u>	6
GOL SEGNATO	Portiere*	5
	Difensore*	4
	Centrocampista*	3,5
	Attaccante*	3
	Su CALCIO DI RIGORE (qualsiasi ruolo)	2,5
	Su CALCIO DI RIGORE SBAGLIATO (dopo l'errore, se segna il tiratore del calcio di rigore)	3
	Su CALCIO DI RIGORE SBAGLIATO (dopo l'errore, se segna un altro giocatore, il punteggio varia a seconda del ruolo)	VEDERE SOPRA*
	 Gol della vittoria	1
 Gol del pareggio	0,5	
ASSIST (VEDI N.B. SOTTO LA TABELLA)	Su azione DIRETTA	1,5
	Su azione INDIRETTA (calcio di punizione o calcio d'angolo)	1
	AUTOGOL CAUSATO (quando un calciatore causa un autogol)	1
CLEAN SHEET (PORTA INVIOIATA)	<u>Portieri</u> che mantengono inviolata la porta (almeno 60 minuti, anche se non dall'inizio)	2
	<u>Difensori</u> che non hanno concesso gol (almeno 60 minuti, anche se non dall'inizio)	1
	<u>Centrocampisti</u> che non hanno concesso gol (almeno 60 minuti, anche se non dall'inizio)	0,5
PARATE (REFERTI DELLA LEGA CALCIO SERIE A TIM)	All'esecuzione della <u>4° parata</u>	1
	All'esecuzione della <u>8° parata</u>	2
	All'esecuzione della <u>12° parata (dalla 13° parata non ci sono ulteriori punti)</u>	3
GOL SUBITI	<u>Il 1° gol subito da portieri e difensori comporta solo la perdita del clean sheet</u>	/
	Gol subiti dai <u>Portieri</u> (ogni gol subito dal 2° in poi)	-1
	Gol subiti dai <u>Difensori</u> (ogni gol subito dal 2° in poi)	-0,5
	 Gol subiti dai <u>Centrocampisti</u> (ogni due gol subiti dal 2° in poi)	-0,5
	Se un giocatore subisce più di 4 gol, non subirà ulteriori penalità	/
AUTORETE	Tutti i ruoli	-2
RIGORI	Rigore GUADAGNATO ( <u>tirato e segnato</u> da altro giocatore)	1
	Rigore PARATO	2,5
	Rigore CAUSATO (indipendentemente se segnato o meno)	-1
	Rigore SBAGLIATO	-2,5
SANZIONI DISCIPLINARI	<u>AMMONIZIONE</u>	-0,5
	<u>ESPULSIONE per DOPPIA AMMONIZIONE</u>	-1
	<u>ESPULSIONE DIRETTA</u>	-2
CAPITANO	 <u>Giocatore selezionato come Capitano della squadra titolare</u>	MAX 1,5 PUNTI
VICECAPITANO	 <u>Giocatore selezionato come Vicecapitano della squadra titolare (subentra al capitano nel caso in cui quest'ultimo non sia in campo)</u>	MAX 1,5 PUNTI
CAPITANO D'UFFICIO	 <u>Nel caso in cui un fantallenatore dimentichi di inserire il capitano, verrà inserito d'ufficio il capitano selezionato nel precampionato dal fantallenatore</u>	MAX 1,5 PUNTI
VICECAPITANO D'UFFICIO	 <u>Nel caso in cui un fantallenatore dimentichi di inserire il vicecapitano, verrà inserito d'ufficio il vicecapitano selezionato nel precampionato dal fantallenatore</u>	MAX 1,5 PUNTI
FATTORE CAMPO	<u>Alla squadra di casa, da sommare ai Punti-Squadra</u> (escluso nelle finali di SereniCup e SereniSupercup)	2

### 6.3.1 GLI ASSIST

Gli unici bonus che NON VENGONO DECISI in base ai referti del sito ufficiale della Lega Calcio Serie A TIM, <http://www.legaseriea.it/it>, sono gli ASSIST, che vengono assegnati a discrezione del presidente di lega, al fine di evitare spiacevoli differenze dovute alle "differenti vedute di ciascun giornalista".

#### ATTENZIONE:

Per l'assegnazione di un assist, il presidente di lega segue delle linee guida molto chiare:

Un ASSIST viene assegnato quando il marcatore riceve palla direttamente da un compagno (portiere incluso) e segna senza dover superare con un CHIARO DRIBBLING uno o più avversari con il pallone (PORTIERE ESCLUSO).

#### CASI PARTICOLARI:

- Nel caso in cui il passaggio decisivo venga deviato da UN SOLO AVVERSAIO, può essere assegnato l'ASSIST (diretto o indiretto) se, a discrezione del presidente di lega, la deviazione venga ritenuta NON DETERMINANTE (in sostanza, se si ritiene che la palla sarebbe comunque arrivata al marcatore anche senza la deviazione);
- Nel caso in cui il passaggio decisivo venga deviato da DUE o PIÙ AVVERSAI, l'assist non verrà assegnato.
- Nel caso in cui un giocatore colpisca un legno e un suo compagno segni dopo la respinta, NON verrà assegnato alcun assist al giocatore che aveva colpito il legno.

### 6.4 I CASI PARTICOLARI

Accanto alla tabella vista sopra, esistono dei casi particolari che è necessario sottolineare:

- Giocatore espulso:** nel caso in cui un giocatore venga ESPULSO (per doppia ammonizione o diretta), egli subirà l'applicazione dei malus derivanti dai gol subiti dalla sua squadra, come se fosse stato presente in campo. (Esempio: Juventus-Parma 4-1, giocatore De Ceglie, ESPULSO sul punteggio di 4-0, subisce la penalizzazione della perdita del CLEAN SHEET, derivante dal gol subito successivamente dalla sua squadra);
- Riserva d'ufficio:** nel caso una squadra non abbia un giocatore di riserva per sostituire un titolare assente, potrà sostituire tale giocatore assente con la riserva d'ufficio, che ottiene un valore diverso a seconda del ruolo del calciatore (portiere = 3 punti; altro ruolo = 4 punti). Tale regola può essere applicata per un solo calciatore assente e, comunque, nel rispetto della regola delle 3 sostituzioni;
- Panchina incompleta:** nel caso in cui una squadra non selezioni il numero di panchinari necessari (7), al posto del giocatore mancante NON VERRANNO INSERITI I GIOCATORI DELLA ROSA NON FACENTI PARTE LA FORMAZIONE, MA IL POSTO RESTERÀ VACANTE, PORTANDO ALL'UTILIZZO, se necessario, DELLA RISERVA D'UFFICIO. Nel caso la riserva d'ufficio fosse già stata utilizzata in altra occasione, non verrà assegnato alcun punto sostitutivo.
- Sostituzione del portiere con calciatore di movimento:** nel caso che il portiere venga espulso e sostituito da un calciatore di movimento, questi, diventando portiere, ne assumerà il ruolo e gli verranno assegnati regolarmente i malus riguardanti il portiere;
- Partita sospesa, rinviata o decisa "a tavolino":** se una partita viene sospesa o rinviata, la fantagiornata viene "congelata", in attesa del recupero e dei punteggi dei calciatori coinvolti nella partita posticipata. I bonus-malus maturati nella frazione di gara giocata, se validi nella partita di recupero, saranno conteggiati assieme a quelli della frazione di partita posticipata. Se una partita viene decisa a tavolino, tutti i calciatori delle squadre coinvolte ricevono un voto d'ufficio equivalente a 6.

## 6.5 I MARCATORI

Nel momento in cui vengono conteggiati i punteggi di ogni singola partita, vengono anche decisi i **MARCATORI** dei gol delle singole squadre. Le discriminanti per selezionare i marcatori dei vari match, tenendo sempre conto di una priorità di ruolo (ATTACCANTI, CENTROCAMPISTI, DIFENSORI, PORTIERE) e, successivamente, di una priorità alfabetica (A, B, C, ...Z) sono le seguenti:

1. **Gol segnati su azione;**
2. **Gol segnati su calcio di rigore;**
3. **Assist su azione diretta;**
4. **Assist su azione indiretta;**
5. **Bonus vari (autogol causati, etc.);**
6. **Punteggio base del giocatore;**
7. **Ordine alfabetico (A, B, C, ...Z), utilizzando nuovamente la priorità di ruolo descritta sopra (A, C, D, P).**

## 6.6 IL MIGLIORE IN CAMPO

Oltre ai marcatori, per ogni partita si seleziona il **"MAN OF THE MATCH"**. Si tratta del giocatore dei 22 in campo col punteggio finale (punteggio base + bonus/malus) più alto. Nel caso in cui ci sia parità di punteggio, la scelta viene fatta in base a:

1. **Gol segnati su azione;**
2. **Gol segnati su calcio di rigore;**
3. **Assist su azione diretta;**
4. **Assist su azione indiretta;**
5. **Bonus vari (autogol causati, parate, etc.);**
6. **Ordine alfabetico (A, B, C, ...Z).**