

LEGA CAMPINO



REGOLAMENTO UFFICIALE

XVI STAGIONE (2014/15)

“Maiale Alessio che testa di cazzo!!”

4 Settembre 2014

Asta XVI Stagione

*DS Bando via Skype pensando che Balbo stesse rilanciando tutti i nostri giocatori,
quando invece stava ripetendo le offerte altrui nello svolgimento del suo ruolo di banditore.*

Sommario

Sommario	2
I. INTRODUZIONE.....	4
Riepilogo modifiche regolamentari.....	4
II. CAPITOLO – PARTE TECNICA.....	5
REGOLA – 1: L’ASTA.....	5
REGOLA – 2: LE CONFERME.....	6
REGOLA – 3: LA ROSA	6
REGOLA – 4: FORMAZIONE E TATTICHE	7
REGOLA – 5: LA PANCHINA.....	9
REGOLA – 6: FASCE DI PUNTEGGIO E CALCOLO GOL	10
REGOLA – 7: PARTITE SOSPESE, RINVIATE POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE	13
III. CAPITOLO – PARTE ECONOMICA.....	15
REGOLA – 8: MERCATO ESTIVO	15
REGOLA – 9: MERCATO STAGIONALE.....	16
REGOLA – 10: I PRESTITI	20
REGOLA – 11: MERCATO INVERNALE	21
REGOLA – 12: LA CLAUSOLA INFORTUNIO	22
REGOLA – 13: VALORE DEI GIOCATORI COMPRATI/SCAMBIATI CON ALTRE SQUADRE.....	22
REGOLA – 14: LIEVITO CARTELLINI	23
IV. CAPITOLO – PARTE SPORTIVA	25
REGOLA – 15: I CAMPIONATI.....	25
REGOLA – 16: LA COPPA CAMPINO	27
REGOLA – 17: LA SUPERCOPPA CAMPINO	33
REGOLA – 18: I PREMI STAGIONALI.....	34
REGOLA – 19: LO STADIO.....	35

I. INTRODUZIONE

Dopo un anno di pausa, ecco l'aggiornamento del regolamento della Lega Campino. In queste ultime due estati sono state fatte modifiche minori (come il limite alla dimensione dello stadio) ed altre maggiori (il tetto massimo alle conferme su tutte). Vediamo quindi subito un breve riepilogo delle modifiche apportate.

Riepilogo modifiche regolamentari per la XV Stagione (2013-2014)

- [Riforma delle Conferme](#)
- [Limiti per quanto riguarda la capienza dello stadio e i periodi temporali per l'ampliamento](#)
- [Abolizione delle tasse](#)
- [Chiusura automatica delle clausole infortunio non appena una società non ha più partite da giocare fino a fine stagione](#)
- [Adozione dei tabellini della Lega Calcio per l'assegnazione dei marcatori ufficiali](#)

Riepilogo modifiche regolamentari per la XVI Stagione (2014-2015)

- [Inserimento del Playoff di Serie B](#)
- [Riforma "80€ di Matteino"](#)
- [Modifica all'ordinamento dell'apertura delle buste del mercato libero](#)

Vi ricordo infine che la prima regola non scritta della Lega Campino è che giochiamo solo per passione. Non ci sono premi in denaro ed al massimo qualche simpatico trofeo da vincere e mostrare fieri ai propri amici, ma soprattutto alle proprie ragazze. Qui trionfa solo l'amore per questo gioco ed il gusto dello sfottò.

Questo è il segreto che rende la nostra comunità così forte e longeva, tanto da essere qui a scrivere l'introduzione della quattordicesima stagione. Un'avventura iniziata nel 1996 (nel 2000 ci fu una stagione di pausa), che solo quest'anno ha subito un forte scossone con l'addio di Tommy. Scossone che però non ci ha abbattuto, proprio grazie a quanto detto prima: la nostra passione per questo gioco e per tutto quello che riusciamo a farci girare intorno.

Quindi grazie a noi e grazie a chi ci sarà dopo di noi, perché ogni anno sempre più appassionati vorrebbero entrare in quella che è una delle più importanti realtà fantacalcistiche di Pisa e dintorni.

BUON DIVERTIMENTO

Segreteria Lega Campino

Campinolandia, 01/09/2014

II. CAPITOLO – PARTE TECNICA

REGOLA - 1: L'ASTA

- a) Sede dell'asta di mercato è la mitica e storica *Piazzetta* di via Goldoni
- b) L'asta si tiene il primo giorno di settembre disponibile alla maggioranza degli iscritti alla Lega.
- c) Al momento dell'asta deve essere concluso il calciomercato reale.
- d) Ogni squadra potrà presentarsi all'asta con un numero di giocatori a suo piacimento, purché questo rispetti i limiti stabiliti dalle conferme.
- e) Ciascuna squadra dovrà avere un budget minimo di 25 milioni, cosicché possa completare la rosa nella peggiore delle disponibilità economiche.
- f) Se già partecipanti con una propria squadra, o come parte coinvolta in essa, non si può sostenere l'asta per un altro concorrente.
- g) Durante l'asta, una volta chiamato un calciatore, se una squadra non entra al primo giro di offerte, ne rimane esclusa per sempre.
- h) Appena esce dall'asta per un calciatore, una squadra non può più rientrarvi.
- i) L'asta comincia con la chiamata dei portieri. Successivamente sarà il turno di:
difensori, centrocampisti, trequartisti ed attaccanti.
- j) La lista ufficiale per la suddivisione dei giocatori nei rispettivi ruoli è quella fornita dalla Segreteria della Lega Campino.
- k) Per ogni giocatore si parte da una base d'asta di **1** milione e si procede al rialzo per cifre intere.
- l) Prima di contendersi i portieri titolari che rimarranno necessariamente sul mercato, tutte le squadre dovranno avere almeno un titolare nel ruolo.
- m) Si passa alla chiamata di giocatori di un altro settore tattico soltanto quando tutte le squadre hanno completato il reparto precedente.
- n) Unica eccezione al comma precedente vale per i centrocampisti: nel caso che una società non abbia completato il reparto mediano dopo la chiamata dell'ultimo centrocampista disponibile, tali buchi potranno essere coperti da un trequartista. Se alla fine dell'asta per i trequartisti vi fossero ancora società scoperte a centrocampo, queste dovranno completare il reparto con i mediani ancora disponibili.
- o) Quando una squadra completa un ruolo, il suo manager non può più inserirsi nell'asta per altri giocatori di quel reparto.

REGOLA – 2: LE CONFERME

- p) DECRETO “PRINCIPINO”** – Al momento dell’acquisto d’un trequartista, questo dovrà ricevere un’immediata collocazione tattica (centrocampo od attacco) e mantenerla fino al termine della stagione oppure finché non si trasferirà ad un’altra squadra.
- q)** Alla fine dell’asta tutte le squadre devono avere una rosa di **25 giocatori**.
- r)** Tra la fine dell’asta e la prima giornata di campionato non si possono:
- tagliare propri giocatori
 - scambiare giocatori tra squadre
 - acquistare calciatori dal mercato libero.
- s)** Tra la fine dell’asta e la prima giornata di campionato una squadra può intervenire sui propri giocatori soltanto attraverso la clausola infortunio.

REGOLA – 2: LE CONFERME

- a)** All’asta della stagione successiva una squadra non-retrocesa può confermare un massimo di **6** giocatori. Uno di questi dovrà essere under 23.
- b)** Le squadre retrocesse possono confermare un massimo di **3** giocatori. Anche per loro, uno di questi dovrà essere un under 23.
- c) [XV Stagione]** Ogni squadra potrà confermare soltanto **2** giocatori per ruolo ESCLUSO l’under 23 che quindi può sfiorare il limite dei 2.
- d)** Dai giocatori non confermati, ma che giocheranno la serie-A reale anche la stagione successiva, ogni squadra riceverà un rimborso economico pari a **11** milioni.
- e) DDL POMPONI:** Se il proprietario di una squadra, alla fine di una stagione sportiva o nel periodo estivo che precede l’inizio della successiva, abbandona la Lega Campino, il subentrante ne eredita il patrimonio economico, il parco giocatori e la categoria d’appartenenza, ma – in materia di conferme – potrà trattenere soltanto **3** giocatori della precedente gestione e uno di questi dovrà essere un under 23.

REGOLA – 3: LA ROSA

- a)** Ogni rosa deve essere formata da **25 giocatori** così ripartiti:
- **3** portieri
 - **8** difensori
 - **8** centrocampisti
 - **6** attaccanti

- b) Ogni squadra può tesserare un massimo di **5 trequartisti** – **riforma Sacchi** – che dovranno ricevere un’ immediata collocazione tattica a tempo indeterminato come stabilito dal **decreto Principino**.
- c) Il terzo portiere deve essere necessariamente la riserva di uno dei primi due e, in sede d’asta, sarà acquistato a costo zero.

REGOLA - 4: FORMAZIONE E TATTICHE

- a) Venendo incontro alle esigenze di molti fantallenatori e permettendo così che anche la vostra comunicazione alla squadra sia immortalata da Sky, **la formazione ufficiale si potrà comunicare fino a dieci minuti prima l’inizio della prima partita della giornata in questione.**

Le scadenze sono così ripartite a seconda dell’organizzazione della serie-A TIM

- Anticipo al **venerdì sera** – scadenza invio formazione prevista per le **20:35**
 - Anticipo al **sabato pomeriggio** – scadenza invio formazione prevista per le **17:50**
 - Turno infrasettimanale del **mercoledì sera** – scadenza invio formazione prevista per le **20:35**
- b) Nei turni di campionato dove è previsto l’anticipo al venerdì, al sabato pomeriggio – sempre entro l’orario di scadenza del primo anticipo (17:50) – si potranno effettuare cambi di formazione che coinvolgono tutti i calciatori non appartenenti alle squadre che si sono affrontate la sera precedente.

b1) Rimane valido il principio per il quale la formazione, anche se in rosa sono assenti calciatori delle squadre coinvolte nell’anticipo del venerdì, va inviata comunque entro l’orario specificato al punto **a)**

Esempio – Se al venerdì c’è Chievo-Parma, schiero Sorrentino, metto in panca De Paula e in tribuna Pippo Savi, questi rimarranno al loro posto. Tutti gli altri giocatori, invece, potranno essere avvicendati.

- c) In casi speciali, sia di anticipi che posticipi, sarà la Lega a fornire comunicazione in merito.
- d) **Modalità d’invio:** la formazione potrà essere inviata attraverso i canali telematici disponibili
- **Web:** cliccando sul link www.legacampino.it e, successivamente, selezionando, dal menu a tendina, la vostra squadra dalla voce “*Dai la formazione*” oppure cliccando, a sua volta, sulla voce “*invia formazione*”, posta in home-page sotto il logo ufficiale della Lega.
 - **Mail:** scrivendo un messaggio di posta elettronica ai seguenti contatti: germe82@gmail.com; segreteria@legacampino.it
 - **Social network:** postandola sulla pagina [Facebook](#) della Lega Campino
 - **Sms:** inviando uno short message alle utenze telefoniche dell’Ingegnere.

REGOLA – 4: FORMAZIONE E TATTICHE

- **Supporto cartaceo:** non importa se con biro su scontrino del Carrefour o vergata a mano su pergamena dell'Anatolia. L'importante è la consegna, entro l'orario previsto e se riuscite a rintracciarlo, all'Ingegnere. Il materiale sarà poi consegnato alla Procura, che lo metterà agli atti qualora vi fossero reclami da parte dell'avversario dello scribacchino di turno.
- **IMPORTANTE:** Non saranno prese in considerazione formazioni comunicate a voce, che saranno invalidate.
- **FONDAMENTALE:** Se, dopo tutte queste spiegazioni, qualcuno ci chiamerà il sabato per domandare: «Come faccio a mandare la formazione?» vorrà dire allora che gliela faremo noi...

e) **La mano di Fusignano:** ciascuna squadra potrà adottare uno fra i seguenti sedici moduli:

- 4-3-3
- 4-2-3-1
- 4-3-2-1
- 4-3-1-2
- 3-4-3
- 3-4-2-1
- 3-4-1-2
- 3-3-3-1
- 3-5-2
- 3-5-1-1
- 5-3-2
- 5-3-1-1
- 5-4-1
- 4-5-1
- 4-4-1-1
- 4-4-2

f) Qualsiasi formazione inviata, che presenti un modulo differente da quelli sopracitati, non sarà accettata. Nel caso, dopo segnalazione da parte della Lega, non siano apportate modifiche dal mister di tale squadra, la Lega interverrà e convaliderà la squadra sostituendo l'ultimo giocatore

che crea incompatibilità tattica con il primo panchinaro che permetterà uno dei sedici schemi ammessi.

Esempio: ricorre abbastanza spesso l'adozione errata del 3-3-1-3. Ipotizziamo una formazione con Jimenez, Possanzini, Budan, Vucinic. In panchina, il primo giocatore di movimento è Codispoti, seguito da Padalino e Chamot. A quel punto, «*l'unico giocatore capace di auto-lanciarsi*» (Codispoti) prende il posto di Vucinic, che andrà a sedersi – ciondolante – davanti i due alfieri del Tavoliere.

g) Se la formazione non viene comunicata, sarà considerata valida quella della settimana precedente.

h) LODO RASTELLI 2.0: Se un mister non comunica la formazione per più di 3 giornate consecutive, sarà penalizzato di 2 punti in classifica. Per il mancato invio sporadico, fa fede la seguente tabella:

Numero mancato invio	Penalità
1° volta	Nessuna
2° volta	Richiamo ufficiale
3° volta	La squadra subirà un malus di -6 nel calcolo del punteggio. Nel caso in cui la squadra abbia già raggiunto un verdetto (vittoria/promozione/retrocessione) la società subirà anche una penalizzazione di 2 punti nella classifica della stagione successiva.
4° volta	La squadra subirà un malus di -12 nel calcolo del punteggio. Nel caso in cui la squadra abbia già raggiunto un verdetto (vittoria/promozione/retrocessione) la società subirà anche una penalizzazione di 4 punti nella classifica della stagione successiva.
5° volta	Partita persa a tavolino ed esproprio tecnico.

REGOLA - 5: LA PANCHINA

- a)** La panchina deve essere composta da 7 giocatori. Uno di questi deve essere obbligatoriamente il portiere di riserva.
- i.** Se la panchina è sprovvista di portiere e contiene solo giocatori di movimento, la formazione comunicata sarà annullata e per la società coinvolta si terrà conto, ai fini del risultato di giornata, dell'ultimo schieramento ufficiale.
 - ii.** In panchina si possono portare anche due portieri.
- b)** Totale libertà nella disposizione dei panchinari.

REGOLA – 6: FASCE DI PUNTEGGIO E CALCOLO GOL

- c) Funzionamento. Nel caso un giocatore non giochi o non prenda voto (**s.v.**), sarà sostituito dal primo panchinaro di movimento che abbia ottenuto voto e che, requisito indispensabile, renda possibile uno dei **sedici** schemi previsti.
- d) Sono permesse fino ad un massimo di **3 sostituzioni**.
- e) Nel caso un calciatore non abbia sostituti, diretti o indiretti, la squadra giocherà con un uomo in meno.
- f) La sostituzione del portiere avverrà qualora non abbia giocato oppure non abbia preso voto e sia rimasto sul terreno di gioco per un quantitativo di tempo inferiore ai trenta minuti (unico parametro temporale di riferimento sarà il tabellino dell'incontro presente sulla Gazzetta dello Sport).
- g) Il portiere può essere sostituito soltanto dal primo portiere di riserva avente preso voto e che abbia giocato almeno trenta minuti.
- h) Il portiere di riserva può sostituire soltanto il collega titolare.
- i) Se il portiere titolare non gioca, o non prende voto ed è rimasto sul terreno di gioco per un tempo inferiore ai trenta minuti, e anche il portiere, o i portieri, di riserva presenti in panchina non hanno conseguito un punteggio valido ai fini del gioco, la squadra in questione giocherà con un uomo in meno.

REGOLA – 6: FASCE DI PUNTEGGIO E CALCOLO GOL

- a) Per determinare il risultato d'una partita, si convertiranno i punteggi totalizzati in gol in base a specifiche fasce di corrispondenza.

SERIE-A e SERIE-B

Da	A	N. Gol
0	65.5	0
66	71.5	1
72	77.5	2
78	81.5	3
82	85.5	4
86	89.5	5
90	93.5	6
94	97.5	7

98	101.5	8
102	105.5	9
106	109.5	10

SERIE-C

Da	A	N. Gol
0	59.5	0
60	65.5	1
66	71.5	2
72	77.5	3
78	81.5	4
82	85.5	5
86	89.5	6
90	93.5	7
94	97.5	8
98	101.5	9
102	105.5	10

- b)** Per tutte e tre le categorie, nel caso le due squadre siano separate da **10** o più punti ed almeno una delle due squadre abbia raggiunto la soglia di punteggio del primo gol, la squadra vincente riceverà **1 gol** in più.
- c)** Se in una squadra prendono voto meno di **7 giocatori**, scatta automatica la sconfitta a tavolino per 3-0, indipendentemente da quanto totalizzerà la squadra avversaria.
- d)** Se una squadra non raggiunge i **50 punti** e l'altra ottiene un punteggio superiore o uguale ai **10 punti**, quest'ultima avrà vinto l'incontro per 1-0.
- e)** La squadra che gioca in casa beneficia di **2 punti** per il fattore campo.

BONUS E MALUS

Evento	Modificatore
Gol segnato	+3
Rigore parato	+3
Assist	+1
Bonus gol decisivo vittoria	+1
Bonus gol decisivo pareggio	+0.5
Ammonizione	-0.5
Gol subito	-1
Espulsione	-1
Autorete	-2
Rigore sbagliato	-3

- f) Giornale di riferimento per voti e assist è la “Gazzetta dello Sport”.
- g) [XV Stagione] I tabellini di riferimento per i marcatori sono quelli della Lega Calcio.
- h) Per ammonizioni ed espulsioni l’ultima parola spetta al comunicato ufficiale emesso ogni martedì (giovedì per i turni infrasettimanali) dalla Lega Calcio.

E I SENZA VOTO?

- i) Se un calciatore di movimento prende **s.v.** – a condizioni normali – è sostituito dal panchinaro.
- j) Se però il calciatore prende **s.v.** ma ...
- Realizza un gol = prende **7** più il bonus relativo
 - Realizza un assist = prende **6** più il bonus relativo
 - Para un rigore = prende **7** più il bonus relativo
 - Subisce un gol = prende **6** meno il bonus relativo
 - Sbaglia un rigore = prende **4** meno il bonus relativo
 - Realizza un autorete = prende **5** meno il bonus relativo
 - Viene espulso = **4** automatico
 - Viene ammonito = sarà sostituito

REGOLA - 7: PARTITE SOSPESE, RINVIATE POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

- a) Se un incontro viene sospeso in svolgimento, viene rinviato il giorno stesso della gara, oppure viene rinviato in anticipo rispetto alla data prevista, i risultati delle partite saranno congelati finché non si verificherà il recupero dell'incontro.

È il caso di Atalanta-Milan, Roma-Cagliari ed Inter-Lazio del novembre 2007. Ed è anche il caso di Reggina-Milan e Milan-Livorno, originariamente previste per il dicembre 2007, ma giocate nei mesi di gennaio e febbraio 2008 poiché il Milan era impegnato nel mondiale per club a Tokyo.

In tal caso:

1. Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate'.
2. Eventuali bonus o malus maturati durante le gare sospese o rinviate e poi riprese dal minuto della sospensione, saranno presi in considerazione ai fini del gioco.
3. Qualora calciatori schierati in formazione e appartenenti alle squadre coinvolte negli incontri da recuperare siano titolari nel giorno previsto della gara, salvo essere indisponibili o squalificati al momento della ripresa o del recupero della partita stessa, potranno beneficiare, se avranno giocatori a disposizione in panchina, della sostituzione senza che questa sia conteggiata nel numero limite delle tre sostituzioni previste.
4. Se davanti un aumento delle indisponibilità al momento del recupero d'una partita, una squadra si ritrova senza sostituzioni sufficienti a giocare in undici, terminerà per quanto le sarà numericamente possibile.

Esempio: **4-4-2** con Pagliuca; Mussi, Baresi, Maldini, Benarrivo; Donadoni, Albertini, Dino Baggio, Berti; Massaro, R. Baggio. A disposizione: Marchegiani, Apolloni, Minotti, Evani, Conte, Casiraghi, Signori.

Alla domenica devo cambiare Massaro, Baggio e Pagliuca. Mi entrano Marchegiani, Casiraghi e Signori. In quella stessa giornata rinviano Parma-Inter al mese successivo. Al momento del recupero Benarrivo, Apolloni e Berti sono squalificati, Minotti infortunato. Due di loro possono essere sostituiti da Evani e Conte, ma non avendo più panchinari utili a disposizione, gioco la partita in dieci uomini.

- b) Se la suddetta partita dovesse esser relativa ad un turno di coppa Campino ed il suo recupero dovesse avvenire dopo una giornata inerente al turno successivo della coppa, i giocatori di movimento prenderanno un voto equivalente a **6** mentre i portieri prenderanno un voto equivalente a **5**.

È il caso di *Juventus-Parma* del 30 marzo 2008.

Tali voti d'ufficio saranno però ridotti a **5,5** per i giocatori di movimento e a **4** per il portiere se la decisione di rinviare una partita viene comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per presentare le formazioni.

REGOLA – 7: PARTITE SOSPESE, RINVIATE POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

- c)** Se la sospensione dovesse riguardare non una o più partite, ma una giornata intera, ci si comporterà nelle seguenti modalità:
- 1)** Se la giornata reale è relativa al campionato, si congeleranno le partite in attesa che vengano recuperate.
 - 2)** Se la giornata reale è relativa alla coppa Campino, la giornata verrà cancellata e gli incontri verranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale.

d) Se il risultato d'una partita reale dovesse essere stabilito a tavolino dal Giudice Sportivo, si terrà comunque conto dei fatti di gioco (bonus, malus, prestazioni dei giocatori) e riportati dal giornale di riferimento ("Gazzetta dello Sport").

e) Se il risultato d'una partita reale dovesse essere stabilito a tavolino dal Giudice Sportivo, ma il giornale di riferimento ("Gazzetta dello Sport") non dovesse assegnare alcun voto ai calciatori scesi in campo, si assegnerà un **6** d'ufficio a coloro che hanno giocato almeno 30 minuti, conteggiando eventuali bonus e malus maturati durante l'incontro.

È il caso di Como-Udinese del campionato 2002/03, sospesa definitivamente nel primo tempo sullo 0-1. Furono conteggiati voti, bonus e malus nonostante nella realtà il risultato dell'incontro sia stato stabilito, in una seconda fase, a tavolino dal Giudice Sportivo, che assegnò lo 0-2 d'ufficio in favore dei friulani.

f) Se una partita reale non viene omologata dal Giudice Sportivo, si annullano tutti i fatti di gioco maturati sul campo e si considereranno validi quelli conseguiti nel momento in cui l'incontro sarà rigiocato.

g) Se una partita reale viene sospesa, ma non recuperata, bensì omologata con il punteggio conseguito al momento della sospensione, ma il giornale di riferimento (Gazzetta dello Sport) non assegna voti ai calciatori, si assegnerà un **6** d'ufficio per tutti coloro che hanno disputato almeno 30 minuti, conteggiando anche gli eventuali bonus e malus.

L'esempio viene sempre dalla stagione 2002/2003. Il caso è Torino-Milan, sospesa per tafferugli provocati dagli ultras granata quando il punteggio era sul 3-0 in favore del Milan. Il Giudice Sportivo in questo caso omologò il risultato maturato sul campo.

h) Se una partita non viene fatta disputare ed il risultato è deciso a tavolino in un secondo momento, tutti i calciatori appartenenti ad entrambe le rose riceveranno un voto d'ufficio pari a **6**.

È il caso di Avellino-Napoli, partita di Serie B della stagione 2003/2004. Per gravi incidenti che costarono la vita ad un tifoso partenopeo, la gara non venne nemmeno fatta iniziare e il risultato fu poi deciso a tavolino in favore dell'Avellino.

i) Nel caso dovessero verificarsi casi non contemplati dalle precedenti situazioni, sarà la Lega a fornire comunicazioni in merito.

III. CAPITOLO – PARTE ECONOMICA

REGOLA - 8: MERCATO ESTIVO

- a) **PIANO BERTANI/MONDONICO:** Ogni squadra, comprese le retrocesse, potrà fare illimitate operazioni in uscita.
- b) In entrata, ogni squadra potrà acquistare un numero di calciatori pari al raggiungimento del tetto confermati con il quale dovrà presentarsi all'asta (6 per i non-retrocessi, 3 per i retrocessi o coloro che sono subentrati nella gestione di una squadra – vedi DDL POMPONI, regola 2 comma d).
- c) Ciascun giocatore acquistato durante il mercato estivo DEVE essere presente nella lista dei confermati da consegnare prima dell'asta.
- d) Durante la sessione di mercato estivo si potranno fare prestiti.
- e) **DECRETO BOUMSONG:** se un proprio calciatore si trasferirà all'estero, la società guadagnerà un importo equivalente al prezzo del cartellino aggiornato. Abolito il guadagno raddoppiato.
- f) Se un calciatore si trasferirà in serie-B, il guadagno sarà pari alla metà del prezzo del cartellino aggiornato.
- g) Se un calciatore si trasferirà in serie-C, il guadagno sarà pari ad 1/3 del prezzo del cartellino aggiornato.
- h) Per i calciatori ritirati dall'attività, il guadagno è pari a metà cartellino.
- i) Per i calciatori svincolati nella realtà, guadagno equivalente a 1 milione.
- j) **[XVI Stagione] Riforma “80€ di Matteino”:** alla società sarà versato un rimborso minimo di 6 milioni nei casi in cui il rimborso calcolato ai punti **e), f) e g)** sia inferiore a tale cifra.

BUDGET SOCIETARIO

- k) Il budget economico di ogni squadra sarà calcolato dai seguenti fattori:
 - I. Avanzo economico della stagione precedente
 - II. Premi stagionali conseguiti nella stagione precedente
 - III. Incassi da giocatori andati all'estero, in serie inferiori, ceduti ad altre società della Lega, svincolati o ritirati.
 - IV. Rimborso pari a 11 milioni per ogni calciatore della rosa della stagione precedente che non è stato confermato, ma che è nuovamente presente nella lista dell'asta d'inizio stagione.

REGOLA – 9: MERCATO STAGIONALE

1) A queste entrate andranno sottratti:

I. I soldi spesi per eventuali acquisti di calciatori da altre società della Lega.

~~II. La tassa d'iscrizione alla Lega, calcolata tenendo in considerazione la categoria d'appartenenza e la disponibilità economica della società stessa.~~

~~● SERIE A: la tassa oscillerà in un intervallo compreso tra i 10 e i 15 milioni.~~

~~● SERIE B: la tassa oscillerà in un intervallo compreso tra i 5 e i 10 milioni.~~

~~● SERIE C: la tassa oscillerà in un intervallo compreso tra 1 e 5 milioni.~~

1) Il guadagno dai calciatori tagliati in sede di conferme, e dunque automaticamente re-inseriti sul mercato libero, terrà conto del numero limite di calciatori in rosa previsto.

Esempio: se una squadra si ritrova a fine stagione con ventinove giocatori, al rimborso finale andrà sottratto il taglio derivato dai quattro giocatori in più, quindi 11mln x 4.

REGOLA - 9: MERCATO STAGIONALE

- a) Dal martedì alle 13 del sabato successivi alla 1.giornata fino al sabato della settimana d'appello del mercato invernale si potranno effettuare operazioni di mercato, acquistando giocatori dalla lista svincolati oppure scambiandosi calciatori con altre squadre.
- b) Nel caso di turni infrasettimanali, il mercato sarà aperto dalle 15 del lunedì alle 23:59 del martedì.
E riprenderà dalle 15 del giovedì alle 13 del sabato.
- c) Per ogni trattativa farà fede l'orologio del sito oppure l'orario di ricezione, da parte della Segreteria, della mail o dell'sms attraverso il quale è stata comunicata la trattativa.
- d) Per l'acquisto dei **trequartisti** è obbligatorio specificare il loro posizionamento: centrocampo o attacco.
- e) Un trequartista considerato attaccante da una società, può ricevere una collocazione differente rispetto alla precedente nel caso dovesse essere acquistato da un'altra società. E viceversa.
- f) La clausola infortunio ha la precedenza sull'acquisto soltanto a parità d'offerta.
- g) A parità d'offerta, il calciatore andrà a chi avrà offerto per primo.
- h) **LODO SANT'ILARIO**: Le offerte del mercato stagionale si terranno a **busta chiusa**. In pratica, la società interessata ad acquistare un calciatore svincolato effettuerà la sua proposta economica, ma senza che le rivali conoscano il nome del giocatore a lei interessato. Sulla finestra "Mercato libero" della pagina web www.legacampino.it comparirà una finestra che riporterà le seguenti informazioni:

- Società offerente
- Orario dell’offerta
- Calciatore da tagliare

Invece, sulla pagina Facebook “Lega Campino”, comparirà una notifica con scritte le seguenti informazioni:

- Società offerente
- Orario dell’offerta

- i)** È obbligatorio specificare quale giocatore s’intende tagliare. Altrimenti l’offerta sarà invalidata.
- j)** I calciatori tagliati, al momento dell’apertura delle buste, confluiranno nella lista dei giocatori liberi e saranno acquistabili dalla settimana successiva rispetto a quando sono stati svincolati.
- k)** Non si può tagliare un calciatore senza sostituirlo con un altro.
- l)** L’offerta non potrà superare le disponibilità economiche d’una società, sennò sarà invalidata.
- m)** Nel caso di più offerte per lo stesso calciatore, questo andrà alla società che avrà offerto di più.
- n)** Se vi sarà solo un’offerta per un calciatore, questo sarà acquistato dalla società richiedente a prezzo base:
 - 1 mln. per i portieri
 - 3 mln. per i difensori
 - 5 mln. per i centrocampisti
 - 8 mln. per gli attaccanti
 - **TREQUARTISTI:** Il prezzo base corrisponderà al ruolo ove esso sarà inserito.
- o)** Le offerte dovranno partire dal prezzo base del calciatore. Offerte inferiori ad esso non saranno accettate.
- p)** Nelle trattative potranno esserci contropartite tecniche e soldi. Nel caso una squadra non abbia i contanti previsti dai termini dell’operazione, questi le saranno detratti all’inizio della stagione successiva.
- q)** Durante la stagione non è obbligatorio avere rose di 25 giocatori. Se una società dovesse perdere un proprio tesserato per ragioni di ogni tipo, questa potrà scegliere di restare anche con un numero di giocatori inferiore ai canonici 25.
Ciò, però, la esenta da ogni diritto di precedenza nel possibile acquisto di calciatori, sia durante il mercato stagionale che in quello invernale, dello stesso ruolo dove le si è venuto a creare il “buco”.

r) **“IL RAGNO NERO”**: Dal 2011/12 nuove regolamentazioni in materia di portieri al centro di trasferimenti di mercato durante il corso della stagione, che terranno conto di due assiomi della Lega Campino per ciò che riguarda gli estremi difensori:

I. In caso di acquisto di due portieri titolari nei loro club, per la Lega Campino è considerato “numero uno” colui che, nella fantasquadra di appartenenza, avrà il “dodicesimo” del campionato reale come terzo portiere.

Esempio (*sulla stagione 2010/11*): La SS Frastasti ingaggia Muslera (*titolare Lazio*) più Rosati (*titolare Lecce*) e, come “terzo portiere”, Berni (“dodicesimo” di Muslera).

Il “numero uno” della SS Frastasti diviene così Muslera (*Lazio*)

II. L’acquisto del “terzo portiere” di una squadra avviene sempre a titolo gratuito.

• **SE A TRASFERIRSI È “IL NUMERO UNO”...**

Nel caso in cui, durante la stagione, un portiere titolare cambia squadra, la società di appartenenza, secondo una delle situazioni nelle quali si ritrova coinvolta, dovrà comportarsi in uno dei seguenti modi:

a) Se la società in questione (esempio: SS Frastasti) ha due portieri titolari (es. Muslera e Rosati) e il suo “numero uno” (es. Muslera) va a giocare in un’altra squadra (es. Sampdoria), che ha perso il suo titolare d’origine (es. Curci) perché non più nella serie-A TIM inguaiando così la società che lo aveva come “numero uno” (es. FC I Tre Tulipani), le due società in questione (es. SS Frastasti e FC I Tre Tulipani) si accorderanno in modo da soddisfare una di queste condizioni:

a1) La società mandante si tiene il suo “numero uno” e permette alla società ricevente di scegliere il nuovo titolare tra il suo “dodicesimo” o il suo “terzo portiere”.

Esempio: Nippo si tiene Muslera e acquisisce il “dodicesimo” e il “terzo portiere” della Samp, che erano di Bellazzini. Il quale a sua volta potrà scegliere fra Berni e Rosati, o entrambi, con “terzo portiere” il “dodicesimo” del Lecce o il “neo-dodicesimo” della Lazio.

a2) La società mandante cede il suo “numero uno” alla società ricevente e si tiene, come nuovo titolare, uno tra il suo “dodicesimo” o “terzo portiere”.

Esempio: Nippo cede Muslera a Bellazzini e si tiene Berni e Rosati più un “terzo portiere” a scelta fra il dodicesimo del Lecce o della Lazio.

a3) La società mandante cede il suo “numero uno” alla società ricevente, promuove come nuovo titolare il suo “dodicesimo” o il suo “terzo

portiere”, taglia l’escluso e acquisisce l’intero pacchetto portieri del “dodicesimo” o del “terzo portiere”.

Esempio: Nippo cede Muslera a Bellazzini, tiene Berni (o Rosati) e taglia Rosati (o Berni), acquisendo poi l’intero pacchetto di portieri della Lazio (o del Lecce).

a4) La società mandante cede il suo “numero uno” alla società ricevente, promuove come nuovo titolare il suo “dodicesimo” o il suo “terzo portiere”, e come nuovo dodicesimo e nuovo terzo acquisisce l’eventuale portiere titolare disponibile sul mercato libero.

Esempio: Nippo cede Muslera a Bellazzini, tiene Berni (o Rosati) e taglia Rosati (o Berni), e poi ingaggia come “dodicesimo” un possibile Andujar (Catania) presente sul mercato.

b) Nel caso in cui, invece, una società ha tre portieri della stessa squadra di serie-A (es. Tor Boemia ha i tre portieri del Cagliari: Agazzi, Pelizzoli, Marchetti) e il suo “numero uno” si trasferisce a svolgere lo stesso ruolo in un’altra squadra, anch’essa con tre portieri della stesso club di A che fanno capo a una società della Lega Campino (es. OdioLiverpool FC che ha i tre portieri del Genoa: Eduardo, Scarpi, Perin), previo accordo tra le due società coinvolte si prefigurerà uno di questi possibili scenari:

b1) La società ricevente accetta il nuovo “numero uno” però mantiene “dodicesimo” e “terzo portiere”.

Esempio: in seguito all’abbandono della serie-A TIM da parte di Eduardo, Agazzi si trasferisce al Genoa. OdioLiverpool FC si prende Agazzi e si tiene Scarpi e Perin come “dodicesimo” e “terzo portiere”.

b2) La società mandante si tiene il suo “numero uno” e acquisisce i nuovi “dodicesimo” e “terzo portiere”.

Esempio: Tor Boemia si tiene Agazzi e acquisisce i nuovi “dodicesimo” e “terzo portiere” (Scarpi e Perin).

• **SE A TRASFERIRSI È “IL DODICESIMO” O “IL TERZO PORTIERE”...**

Riguarda caso in cui, al centro della trattativa, si ritrovano due società che hanno, come portieri, l’intero pacchetto di una squadra di serie-A.

Esempio: AS Tor Boemia (Agazzi, Pelizzoli, Marchetti) e OdioLiverpool FC (Eduardo, Scarpi, Perin).

Nel caso il “dodicesimo” o il “terzo portiere” di una delle due squadre coinvolte lasci l’una per andare a fare il titolare nell’altra, scatta l’**esproprio**: la società del “dodicesimo” o del “terzo portiere” sarà obbligata a cederlo al rivale, che in quel momento si ritrova sguarnito nel ruolo.

Esempio: il Genoa cede Eduardo e ingaggia Pelizzoli. L'AS Tor Boemia libera Pelizzoli a OdioLiverpool FC (sempre che questo sia d'accordo e non voglia come titolare un eventuale "numero uno" presente fra gli svincolati) e, come nuovo "dodicesimo", si prende il portiere promosso dalla squadra di A nel ruolo oppure l'eventuale svincolato sul mercato.

s) [XVI Stagione] L'assegnazione dei giocatori contesi in fase di mercato libero avverrà secondo il seguente algoritmo:

1. Le fantasquadre che hanno fatto offerte vengono ordinate dalla A alla Z (è ininfluente)
2. Viene presa la prima offerta in ordine cronologico fatta dalla prima squadra del precedente ordinamento (Squadra_A)
3. Vengono controllate le offerte fatte dalle altre squadre per quel giocatore (Giocatore_1)
 - i. Se l'offerta di Squadra_A per Giocatore_1 è maggiore di quelle fatte dalle altre squadre, Giocatore_1 viene assegnato a Squadra_A
 - ii. Se l'offerta di Squadra_A per Giocatore_1 è minore di quelle fatte dalle altre squadre, Giocatore_1 non viene assegnato a Squadra_A e l'algoritmo procede con l'offerta successiva
 - iii. In caso di parità di offerta per Giocatore_1 con Squadra_X:
 - a. Se l'offerta di Squadra_A per GIocatore_1 è cronologicamente precedente a quella di Squadra_X, Giocatore_1 viene assegnato a Squadra_A
 - b. Se l'offerta di Squadra_A per GIocatore_1 è cronologicamente successiva a quella di Squadra_X, Giocatore_1 non viene assegnato a Squadra_A e l'algoritmo procede con l'offerta successiva

Viene sempre presa in considerazione data e orario dell'ultima modifica fatta per un'offerta.

REGOLA - 10: I PRESTITI

- a)** Durata minima del prestito deve essere di 1 mese dalla data d'ufficializzazione.
- b)** I giocatori prestati possono beneficiare della clausola infortunio.
- c)** I prestiti possono avvenire soltanto fra società. Non si possono fare offerte di prestito per calciatori svincolati.
- d)** Uno o più calciatori, una volta prestati ad altra società, possono rimanervi anche dopo l'iniziale data di scadenza – previo accordo tra le due società medesime – ma non possono farvi ritorno in due fasi distinte della stessa stagione.

Esempio: il Rapid Campino presta Coppini e Tartarini alla Pro Tesi United dal 1. Novembre al 1. Gennaio. I due calciatori potranno rimanere in quest'ultima squadra anche – ipotesi – fino al 30 giugno, se le due società saranno d'accordo, ma qualora dovessero far ritorno al Rapid, non potranno più compiere viaggi con destinazione Pro Tesi.

REGOLA - 11: MERCATO INVERNALE**DURATA**

- a) Il mercato invernale aprirà nel mese di gennaio e rispetterà i tempi del calciomercato reale.
- b) La settimana successiva la chiusura del mercato invernale le squadre rimaste con qualche ruolo scoperto potranno riempire i loro buchi acquistando alcuni dei calciatori a quel momento svincolati.
- c) Scaduta anche la settimana di proroga, non saranno più possibili operazioni di mercato.

TRASFERIMENTI

- d) Durante la sessione di mercato invernale le squadre, dalla stagione 2011/12, in virtù dell'abolizione della graduatoria di mercato (i "buchi"), potranno scambiarsi giocatori di ruolo differente, a patto che prima di ogni incontro ufficiale (campionato o coppa Campino) non venga superato il limite di 25 calciatori in rosa e del numero massimo di calciatori per ogni reparto (3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti. I 5 trequartisti sono compresi, come sempre, fra centrocampo e attacco).
- e) Nel caso di acquisto d'un trequartista, ancor prima della conclusione della trattativa, la società dovrà specificare se lo considererà centrocampista oppure attaccante. Questo ha valore anche per il mercato stagionale.
- f) L'offerta per l'acquisto d'un calciatore dovrà essere effettuata prima della scadenza prefissata, ossia le 13:00 del sabato pomeriggio. Farà fede l'orologio del sito Internet.
- g) L'offerta per l'acquisto d'un calciatore avrà valore se verrà specificato il nome del sostituto oppure del "buco" che s'intende andare a coprire se il calciatore originario non fa più parte della serie-A TIM 2011/2012. In caso contrario, l'offerta sarà invalidata.
- h) A parità di offerta, come avviene per il mercato stagionale, il giocatore andrà alla squadra che avrà presentato prima la sua proposta d'acquisto.
- i) I prezzi base per l'acquisto di calciatori sul mercato libero sono:
 - Portiere: **1** milione
 - Difensore: **3** milioni
 - Centrocampista: **5** milioni
 - Attaccante: **8** milioni
 - **TREQUARTISTA**: Il prezzo base corrisponderà al ruolo ove esso sarà inserito.

REGOLA - 12: LA CLAUSOLA INFORTUNIO

- a) La clausola infortunio costa **3 milioni**. È valida tutto l'anno. Dalla prima giornata di campionato fino alla partita di Supercoppa.
- b) Nel mercato stagionale e in quello invernale la clausola infortunio ha precedenza su un eventuale offerta d'acquisto per lo stesso calciatore soltanto se le due offerte hanno valore identico. In caso contrario, il giocatore andrà alla società che avrà offerto di più.
- c) Se un calciatore, infortunato e clausolato, è ceduto a titolo definitivo dalla società d'appartenenza a un'altra, questo si trasferirà come infortunato ma senza il suo sostituto temporaneo (il clausolato), che finirà sul mercato libero.
- d) La stessa procedura ha valore per i calciatori ceduti in prestito e per coloro che rientrano alla società d'appartenenza dopo un periodo in prestito in un'altra società.
- e) Un calciatore infortunato, finché non tornerà completamente disponibile, si può clausolare soltanto con un altro calciatore.
- f) Se anche il calciatore clausolato dovesse infortunarsi, non potrà essere a sua volta sostituito temporaneamente da un altro calciatore.
- g) Se il calciatore clausolato dovesse infortunarsi, sarà possibile sostituire il titolare in rosa con un altro calciatore a condizione che il primo clausolato finisca sul mercato libero.
- h) Al termine del periodo di clausola, la società può decidere se riprendersi il calciatore titolare oppure svincolarlo e tenersi, a titolo definitivo, il clausolato. Nel caso, dovrà pagare un conguaglio pari alla differenza tra il prezzo della clausola ed il prezzo base relativo al ruolo del calciatore acquistato.
- i) **[XV Stagione]** La clausola viene automaticamente interrotta ed il giocatore clausolato rimesso sul mercato libero, non appena la fantasquadra in oggetto termina la propria stagione sportiva ovvero non ha più partite da giocare all'interno della stagione in corso.

REGOLA - 13: VALORE DEI GIOCATORI COMPRATI/SCAMBIATI CON ALTRE SQUADRE

- 1) **Calciatore acquistato da un'altra società** - In sede di asta la Dinamo Roncole acquista Cois per 10 miliardi. Resasi conto dell'acquisto, dopo tre giornate di campionato lo vende ai Desperados FC per 15 miliardi. Quest'ultima cifra è il nuovo valore di Cois. Se dopo un mese viene spedito in serie-B dalla sua vera società di appartenenza, i Desperados FC incasseranno la metà del prezzo che hanno sborsato per il muratore (Cois), quindi 7.5 miliardi (dato che è andato in B si arrotonda x difetto, pertanto 7 miliardi).
- 2) **Calciatore scambiato con un'altra società** - Se la Dinamo Roncole avesse scambiato Cois con i Desperados senza un effettivo conguaglio economico, ma ricevendo una contropartita tecnica come Walter Bonacina, avremmo avuto anche un passaggio di

proprietà del cartellino. In caso di cessione, sempre di Cois, in serie-B, sarebbero i Desperados ad intascare la metà del valore di Cois perchè ultimi proprietari del cartellino.

- 3) **Scambio di calciatori tra società con conguaglio economico** - I Desperados FC acquistano Cois e Bonacina dalla Dinamo Roncole versando anche un conguaglio economico di 30 miliardi. I due giocatori, in sede d'asta, erano stati comprati dalla Dinamo Roncole, rispettivamente, per 15 e 10 miliardi. La Dinamo Roncole perde la proprietà dei cartellini, ma intasca 30 miliardi. I Desperados sono i nuovi detentori del cartellino dei due giocatori, il cui nuovo valore è complessivamente 30 miliardi. Spetterà alla società di appartenenza, in questo caso i Desperados, fissare il valore per ogni singolo calciatore. Se ciò non dovesse avvenire, ciascun calciatore assumerà un prezzo pari alla metà del costo totale dell'operazione.

REGOLA - 14: LIEVITO CARTELLINI

- a) Dall'estate 2008 la variazione del cartellino di ogni singolo calciatore sarà determinata da una formula matematica che terrà in considerazione i seguenti parametri:
- **Presenze** conseguite dal calciatore nella sua fantasquadra d'appartenenza
 - **Fantamedia** conseguita dal calciatore nella sua squadra d'appartenenza
 - **Mediavoto** conseguita dal calciatore nella sua squadra d'appartenenza

Per quanto possa migliorare le sue prestazioni, il valore massimale di ogni calciatore è fissato a 300 milioni.

- b) Il valore del cartellino di un calciatore sarà aggiornato in tempo reale, in base al rendimento maturato durante la stagione, cosicché, in caso di sua cessione nel mercato invernale, la società incasserà il corrispettivo economico della valutazione del momento.

Ecco il riepilogo della casistica e relativa modifica dei cartellini relativa all'inizio di questa stagione:

REGOLA – 14: LIEVITO CARTELLINI

Aggiornamento per Presenze [P]	
Valore	Incremento / Decremento
P > 33	+25%
28 < P <= 33	+20%
23 < P <= 28	+15%
18 < P <= 23	INVARIATO
13 < P <= 18	-20%
P <= 13	-40%

Legenda per i duri	
A > B	A maggiore di B
A < B	A minore di B
A >= B	A maggiore od uguale a B
A <= B	A minore od uguale a B

Aggiornamento per Fantamedia [FM]					
Portieri		Giocatori di movimento [esclusi attaccanti]		Attaccanti	
Valore	Inc / Dec	Valore	Inc / Dec	Valore	Inc / Dec
				FM >= 9	+60%
				8.5 <= FM <= 8.99	+50%
		FM >= 8	+60%	8.0 <= FM <= 8.49	+40%
		7.5 <= FM <= 7.99	+40%	7.5 <= FM <= 7.99	+30%
FM >= 7	+50%	7.0 <= FM <= 7.49	+30%	7.0 <= FM <= 7.49	+15%
6.5 <= FM <= 6.99	+40%	6.5 <= FM <= 6.99	+20%	6.5 <= FM <= 6.99	INVARIATO
6.0 <= FM <= 6.49	+30%	6.0 <= FM <= 6.49	+10%	6.0 <= FM <= 6.49	-15%
5.5 <= FM <= 5.99	+20%	5.5 <= FM <= 5.99	-10%	5.5 <= FM <= 5.99	-30%
5.0 <= FM <= 5.49	+10%	5.0 <= FM <= 5.49	-20%	5.0 <= FM <= 5.49	-45%
4.5 <= FM <= 4.99	-10%	4.5 <= FM <= 4.99	-30%	FM <= 4.99	-60%
4.0 <= FM <= 4.49	-20%	4.0 <= FM <= 4.49	-40%		
FM <= 3.99	-30%	FM <= 3.99	-60%		

!!ATTENZIONE!!
L'aggiornamento per Fantamedia viene applicato soltanto a quei giocatori che abbiano collezionato ALMENO 10 presenze

Tutta la parte sopra viene pesata al 60% e fa parte dell'eredità che il giocatore si porta dietro della quotazione precedente. A questo si va a sommare una parte inerente la Media Voto [MV] così calcolata:

Aggiornamento per Media Voto [MV]				Info
Range	Stagione 2011/12		Inc / Dec	
Range01	6,635	6,473	+20 mln	I vari range vengono calcolati ogni anno ed è la suddivisione in 9 sotto-insiemi uniformi a partire dall'intervallo che ha come estremo massimo la più alta media voto registrata durante la stagione passata e come estremo inferiore la media voto più bassa. Per fare questo calcolo, si prendono soltanto le medie voto di quei giocatori che abbiano giocato almeno 10 presenze.
Range02	6,472	6,31	+15 mln	
Range03	6,309	6,147	+10 mln	
Range04	6,146	5,984	+5 mln	
Range05	5,983	5,821	INVARIATO	
Range06	5,820	5,658	-5 mln	
Range07	5,657	5,495	-10 mln	
Range08	5,494	5,332	-15 mln	
Range09	5,331	5,167	-20 mln	

IV. CAPITOLO – PARTE SPORTIVA

REGOLA – 15: I CAMPIONATI

La Lega Campino è articolata in tre campionati: serie-A, serie-B e serie-C.

SERIE-A

- a) 8 squadre, 28 giornate suddivise in 4 gironi (2 andata, 2 ritorno) da 7 giornate ciascuno. Una vincitrice, due retrocessioni.
- b) In caso di parità fra due o più squadre, non ci saranno spareggi ma si conteranno:
- I. Punti negli scontri diretti
 - II. Differenza reti negli scontri diretti
 - III. Maggior numero di reti segnate negli scontri diretti
 - IV. Fantamedia negli scontri diretti
 - V. Differenza reti generale
 - VI. Maggior numero di reti segnate in generale
 - VII. Fantamedia generale
 - VIII. Anti-Mazzarri: ovvero, il **fair-play**. In caso permanga un'ulteriore parità tra le contendenti, sarà decretata vincitrice la squadra che avrà collezionato il minor numero di ammonizioni ed espulsioni.

SERIE-B

- c) 6 squadre, 25 giornate suddivise in 5 gironi (2 andata, 2 ritorno, 1 neutro) da 5 giornate ciascuno. Le prime due classificate sono promosse in serie-A. L'ultima classificata retrocede in serie-C, la penultima classificata sfida la seconda di serie-C nello spareggio 'in-out' su campo neutro.
- d) **[XVI Stagione]** Nel caso in cui, a fine campionato, la seconda e terza classificata siano distanziate da un numero di punti MINORE O UGUALE a 5, esse giocheranno un playoff 'in-out' su campo neutro per il passaggio in Serie A.
- e) In caso di parità non ci saranno spareggi, ma si conteranno:
- I. Punti negli scontri diretti
 - II. Differenza reti negli scontri diretti
 - III. Maggior numero di reti segnate negli scontri diretti

- IV. Fantamedia negli scontri diretti
- V. Differenza reti generale
- VI. Maggior numero di reti segnate in generale
- VII. Fantamedia generale
- VIII. Anti-Mazzarri: ovvero, il fair-play. In caso permanga un'ulteriore parità tra le contendenti, sarà decretata vincitrice la squadra che avrà collezionato il minor numero di ammonizioni ed espulsioni.

SERIE-C

- f) 4 squadre, 24 giornate suddivise in 8 gironi (4 andata, 4 ritorno) da 3 giornate ciascuno. La prima classificata è promossa direttamente in serie-B. La seconda classificata accede allo spareggio 'in-out' da disputare in campo neutro contro la penultima classificata di serie-B.
- g) In caso di parità non ci saranno spareggi, ma si conteranno:

- I. Punti negli scontri diretti
- II. Differenza reti negli scontri diretti
- III. Maggior numero di reti segnate negli scontri diretti
- IV. Fantamedia negli scontri diretti
- V. Differenza reti generale
- VI. Maggior numero di reti segnate in generale
- VII. Fantamedia generale
- VIII. Anti-Mazzarri: ovvero, il fair-play. In caso permanga un'ulteriore parità tra le contendenti, sarà decretata vincitrice la squadra che avrà collezionato il minor numero di ammonizioni ed espulsioni.

LEGGE NO-BISKITZ: Le squadre fuori dai giochi di classifica perché

- i. Già vincitrici del proprio campionato;
- ii. Certe della promozione nella categoria superiore o dello spareggio (serie-C);
- iii. Sicure della permanenza in categoria anche per la stagione seguente o, nella peggior ipotesi, di giocare lo spareggio (serie-B);
- iv. Matematicamente retrocesse

che schiereranno una formazione anomala contro squadre ancora in lotta per un obiettivo – lo scudetto, la promozione in categoria superiore o la salvezza – alterando così la

regolarità e la correttezza della competizione, riceveranno una penalizzazione equivalente ai punti ottenuti dall'avversario in quello specifico turno di campionato.

Ovvero...

- i. 1 punto in caso di pareggio;
- ii. 3 punti in caso di sconfitta.

La penalizzazione inflitta sarà scontata nella stagione sportiva successiva a quella dove viene commessa l'infrazione.

Saranno intese “formazioni anomale”, e dunque perseguibili con la penalizzazione, tutte coloro che, tra i titolari e i panchinari, presenteranno:

- a. Calciatori certi del loro status di panchinari e tribunari nei loro club di appartenenza in serie-A (*esempio 2010/11: schiero titolare Lobont, con Julio Sergio in panchina, quando invece so bene che il titolare è Doni*).
- b. Calciatori infortunati al momento della scadenza dell'orario d'invio della formazione.
- c. Calciatori squalificati.
- d. Calciatori non convocati dai loro club di appartenenza in serie-A.
- e. Le tre condizioni sopracitate assieme al contemporaneo esilio in tribuna di calciatori che, fino alla giornata precedente, erano stati titolari e che possono esserlo anche nella giornata incriminata, cioè dove vengono improvvisamente messi da parte.

REGOLA - 16: LA COPPA CAMPINO

- a) La Coppa Campino si disputa nel corso della stagione, intersecata allo svolgimento dei campionati di serie-A, serie, B e serie-C
- b) La manifestazione si articolerà in due fasi distinte: una prima fase a gironi e una seconda fase con partite a eliminazione diretta
- c) La struttura della competizione varierà a seconda delle giornate di campionato disponibili.
- d) Caso in cui vengano sfruttate almeno 37 giornate di Serie A TIM
 - a. **Fase a gironi** – Le diciotto squadre della Lega sono suddivise in tre gironi da sei squadre ciascuno. Attraverso la disputa di cinque partite di sola andata, giocate su campo neutro, sarà determinata – per ciascun girone – una graduatoria dove le prime due classificate di ogni girone, insieme alle due migliori terze, si qualificheranno alla fase a eliminazione diretta.

a1) La composizione dei gironi prevede la numerazione, in ordine progressivo e di merito, da 1 a 18, delle diciotto squadre in base ai piazzamenti ottenuti nella stagione precedente, partendo dalla serie-A e arrivando alla serie-C.

Vi saranno tre teste di serie – che riceveranno i numeri 1, 2 e 3 – rispettivamente corrispondenti a:

a2) vincitrice Coppa Campino della stagione precedente

a3) vincitrice Serie-A della stagione precedente

a4) seconda classificata serie-A della stagione precedente

a5) I gironi saranno composti attraverso la ripartizione delle diciotto squadre secondo il metodo a fisarmonica. In ciascun girone, da sinistra verso destra e viceversa, saranno inseriti, in ordine progressivo, i numeri corrispondenti a ciascuna squadra secondo l'assegnazione spiegata al punto a1.

a6) La composizione dei gironi sarà la seguente:

- GIRONE-A: num.1; num.6; num.7; num.12; num.13; num.18
- GIRONE-B: num.2; num.5; num.8; num.11; num.14; num.17
- GIRONE-C: num.3; num.4; num.9; num.10; num.15; num.16

b. In caso di due o più squadre a parità di punti nello stesso girone, la classifica terrà conto dei seguenti criteri:

- i. Classifica avulsa (risultati degli scontri diretti)
- ii. Differenza reti negli scontri diretti
- iii. Maggior numero di reti segnate negli scontri diretti
- iv. Differenza reti generale
- v. Maggior numero di reti segnate nell'arco complessivo delle cinque partite
- vi. Fantamedia conseguita nelle cinque partite
- vii. Classifica fair-play (il calcolo del fair-play preverrà la sottrazione di 0.5 punti per ogni ammonizione di ogni calciatore schierato, la sottrazione di 1 punto per ogni espulsione di ogni calciatore schierato e la somma di 3 punti per ogni partita conclusa con la fedina penale intatta)

c. Le due migliori terze classificate saranno stabilite tenendo conto dei seguenti criteri:

- i. Maggior numero di punti in classifica
- ii. Fantamedia conseguita al termine delle cinque partite
- iii. Differenza reti generale
- iv. Maggior numero di gol segnati
- v. Classifica fair-play

d. **Fase a eliminazione diretta** – Sarà composta da partite di sola andata, su campo neutro, e sarà articolata in tre turni: quarti di finale, semifinale e finale

d1) Le otto squadre qualificate riceveranno un numero, in ordine progressivo e di merito, da 1 a 8, in base al rendimento maturato nella fase a gironi che terrà conto di:

- i. Maggior numero di punti in classifica
- ii. Fantamedia generale
- iii. Differenza reti generale
- iv. Maggior numero di reti segnate
- v. Classifica fair-play

d2) Ricevuta la numerazione, le otto squadre saranno stese su un tabellone, modello tennis, con le teste di serie agli estremi secondo il metodo a fisarmonica: le prime due agli estremi, le seconde due all'interno e via dicendo, fino a formare la griglia completa del tabellone finale della manifestazione che seguirà questo schema:

d3) Quarti di finale: partita unica, in campo neutro. In caso di parità al termine dei novanta minuti si ricorrerà ai tempi supplementari e, se fosse necessario, ai calci di rigore. La squadra vincente accederà alle semifinali.

d4) Semifinale: partita unica, in campo neutro. In caso di parità al termine dei novanta minuti, si ricorrerà ai tempi supplementari e, se necessario, ai calci di rigore. La squadra vincente si qualificherà alla finale.

d5) Finale: partita unica, in campo neutro. In caso di parità al termine dei novanta minuti, si ricorrerà ai tempi supplementari e, se necessario, ai calci di rigore. La squadra vincente si aggiudicherà la manifestazione.

TEMPI SUPPLEMENTARI

- i.** Si calcolano in base al rendimento del primo panchinaro di ciascun ruolo, portiere escluso.
- ii.** Se la suddetta riserva avrà sostituito un titolare presente nell'undici iniziale, sarà considerato inutilizzabile ai fini dell'*extra-time* e si prenderà in considerazione l'eventuale secondo panchinaro in quel ruolo; in caso analogo, si passerà al terzo e così via ...
- iii.** Se non dovessero esserci panchinari specifici, il giocatore prenderà 4 come voto d'ufficio.
- iv.** La squadra che gioca in casa fruirà di **0.5** punti come fattore campo.

v. Questa la tabella di conversione per i tempi supplementari:

meno di 20 punti	0 gol
20 – 23.5 punti	1 gol
24 – 27.5 punti	2 gol
28 – 31.5 punti	3 gol

CALCI DI RIGORE

- i. In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore. Ciascuna squadra, prima della partita di ritorno, dovrà comunicare la lista dei rigoristi, specificando sia i primi cinque tiratori che gli eventuali battitori ad oltranza.
 - ii. Un rigore sarà considerato realizzato se il calciatore in questione prenderà un voto maggiore od uguale a 6. Invece sarà sbagliato se il voto sarà uguale o inferiore a 5.5
 - iii. Nei calci di rigore non sono considerati bonus e malus, ma soltanto il voto del singolo giocatore.
 - iv. La compilazione della lista è libera, ma i primi 11 devono essere i titolari. Nel caso un giocatore non prenda voto, sarà automaticamente depennato dalla lista e si passerà al rigorista successivo.
 - v. Nel caso non venga comunicata, la lista verrà stabilita dalla Lega rovesciando l'ordine della formazione titolare: l'ultimo attaccante sarà il primo rigorista ed il portiere l'undicesimo. Passando alla panchina, il portiere di riserva sarà il dodicesimo mentre l'ultimo tiro spetterà all'ultimo calciatore seduto accanto al mister.
- e) Caso in cui vengano sfruttate meno di 37 giornate di Serie A TIM
- a. **Fase a gironi** – Dalle diciotto squadre della Lega vengono tolte le due finaliste della Coppa Campino della stagione precedente. Le restanti 16 sono suddivise in quattro gironi da quattro squadre ciascuno. Attraverso la disputa di 3 partite di sola andata, giocate su campo neutro, sarà determinata – per ciascun girone – una graduatoria dove le prime classificate di ogni girone, insieme alle due migliori seconde, si qualificheranno alla fase a eliminazione diretta.
 - a1) La composizione dei gironi prevede la numerazione, in ordine progressivo e di merito, da 1 a 16, delle sedici squadre in base ai piazzamenti ottenuti nella stagione precedente, partendo dalla serie-A e arrivando alla serie-C.
 - a2) I gironi saranno composti attraverso la ripartizione delle sedici squadre secondo il metodo a fisarmonica. In ciascun girone, da sinistra verso destra e viceversa, saranno inseriti, in ordine progressivo, i numeri corrispondenti a ciascuna squadra secondo l'assegnazione spiegata al punto a1.

a6) La composizione dei gironi sarà la seguente:

- GIRONE-A: num.1; num.8; num.9; num.16
- GIRONE-B: num.2; num.7; num.10; num.15
- GIRONE-C: num.3; num.6; num.11; num.14;
- GIRONE-D: num.4; num.5; num.12; num.13;

b. In caso di due o più squadre a parità di punti nello stesso girone, la classifica terrà conto dei seguenti criteri:

- i. Classifica avulsa (risultati degli scontri diretti)
- ii. Differenza reti negli scontri diretti
- iii. Maggior numero di reti segnate negli scontri diretti
- iv. Differenza reti generale
- v. Maggior numero di reti segnate nell'arco complessivo delle cinque partite
- vi. Fantamedia conseguita nelle cinque partite
- vii. Classifica fair-play (il calcolo del fair-play preverrà la sottrazione di 0.5 punti per ogni ammonizione di ogni calciatore schierato, la sottrazione di 1 punto per ogni espulsione di ogni calciatore schierato e la somma di 3 punti per ogni partita conclusa con la fedina penale intatta)

c. Le due migliori terze classificate saranno stabilite tenendo conto dei seguenti criteri:

- i. Maggior numero di punti in classifica
- ii. Fantamedia conseguita al termine delle cinque partite
- iii. Differenza reti generale
- iv. Maggior numero di gol segnati
- v. Classifica fair-play

d. **Fase a eliminazione diretta** – Sarà composta da partite di sola andata, su campo neutro, e sarà articolata in tre turni: quarti di finale, semifinale e finale

d1) La squadra vincitrice della Coppa Campino della precedente stagione riceverà una numerazione pari a 1 e sarà la prima testa di serie della fase a eliminazione diretta.

d2) L'altra squadra finalista della Coppa Campino della precedente stagione riceverà una numerazione pari a 2 e sarà la seconda testa di serie della fase a eliminazione diretta.

d3) Le sei squadre qualificate riceveranno un numero, in ordine progressivo e di merito, da 3 a 8, in base al rendimento maturato nella fase a gironi che terrà conto di:

- vi. Maggior numero di punti in classifica
- vii. Fantamedia generale
- viii. Differenza reti generale
- ix. Maggior numero di reti segnate
- x. Classifica fair-play

d4) Ricevuta la numerazione, le otto squadre saranno stese su un tabellone, modello tennis, con le teste di serie agli estremi secondo il metodo a fisarmonica: le prime due agli estremi, le seconde due all'interno e via dicendo, fino a formare la griglia completa del tabellone finale della manifestazione che seguirà questo schema:

d5) Quarti di finale: partita unica, in campo neutro. In caso di parità al termine dei novanta minuti si ricorrerà ai tempi supplementari e, se fosse necessario, ai calci di rigore. La squadra vincente accederà alle semifinali.

d6) Semifinale: partita unica, in campo neutro. In caso di parità al termine dei novanta minuti, si ricorrerà ai tempi supplementari e, se necessario, ai calci di rigore. La squadra vincente si qualificherà alla finale.

d7) Finale: partita unica, in campo neutro. In caso di parità al termine dei novanta minuti, si ricorrerà ai tempi supplementari e, se necessario, ai calci di rigore. La squadra vincente si aggiudicherà la manifestazione.

TEMPI SUPPLEMENTARI

vi. Si calcolano in base al rendimento del primo panchinaro di ciascun ruolo, portiere escluso.

vii. Se la suddetta riserva avrà sostituito un titolare presente nell'undici iniziale, sarà considerato inutilizzabile ai fini dell'*extra-time* e si prenderà in considerazione l'eventuale secondo panchinaro in quel ruolo; in caso analogo, si passerà al terzo e così via ...

viii. Se non dovessero esserci panchinari specifici, il giocatore prenderà **4** come voto d'ufficio.

ix. La squadra che gioca in casa fruirà di **0.5** punti come fattore campo.

x. Questa la tabella di conversione per i tempi supplementari:

meno di 20 punti	0 gol
20 – 23.5 punti	1 gol
24 – 27.5 punti	2 gol
28 – 31.5 punti	3 gol

CALCI DI RIGORE

- vi. In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore. Ciascuna squadra, prima della partita di ritorno, dovrà comunicare la lista dei rigoristi, specificando sia i primi cinque tiratori che gli eventuali battitori ad oltranza.
- vii. Un rigore sarà considerato realizzato se il calciatore in questione prenderà un voto maggiore od uguale a **6**. Invece sarà sbagliato se il voto sarà uguale o inferiore a **5.5**
- viii. Nei calci di rigore non sono considerati bonus e malus, ma soltanto il voto del singolo giocatore.
- ix. La compilazione della lista è libera, ma i primi 11 devono essere i titolari. Nel caso un giocatore non prenda voto, sarà automaticamente depennato dalla lista e si passerà al rigorista successivo.
- x. Nel caso non venga comunicata, la lista verrà stabilita dalla Lega rovesciando l'ordine della formazione titolare: l'ultimo attaccante sarà il primo rigorista ed il portiere l'undicesimo. Passando alla panchina, il portiere di riserva sarà il dodicesimo mentre l'ultimo tiro spetterà all'ultimo calciatore seduto accanto al mister.

REGOLA - 17: LA SUPERCOPPA CAMPINO

- a) L'ultima giornata della stagione è riservata alla finale di Supercoppa, dove si affrontano la squadra vincitrice della serie-A e la vincitrice della coppa Campino.
- b) Si gioca in casa della squadra scudettata.
- c) In caso di parità al novantesimo si seguirà lo stesso procedimento adottato per le partite di coppa Campino: tempi supplementari ed, eventualmente, calci di rigore.

REGOLA - 18: I PREMI STAGIONALI

Al termine della stagione sono previsti premi economici per ciascuna squadra in base al piazzamento conseguito in campionato ed ai risultati riportati in coppa Campino.

SERIE - A

1° CLASSIFICATO	50 milioni
2° CLASSIFICATO	40 milioni
3° CLASSIFICATO	35 milioni
4° CLASSIFICATO	30 milioni
5° CLASSIFICATO	25 milioni
6° CLASSIFICATO	20 milioni
7° CLASSIFICATO	10 milioni
8° CLASSIFICATO	5 milioni

SERIE – B

1° CLASSIFICATO	30 milioni
2° CLASSIFICATO	25 milioni
3° CLASSIFICATO	20 milioni
4° CLASSIFICATO	15 milioni
5° CLASSIFICATO	10 milioni
6° CLASSIFICATO	5 milioni

Premio promozione: 10 milioni

SERIE – C

1° CLASSIFICATO	20 milioni
2° CLASSIFICATO	15 milioni
3° CLASSIFICATO	10 milioni
4° CLASSIFICATO	5 milioni

Premio promozione: 5 milioni

COPPA CAMPINO

<u>RISULTATO</u>	<u>PREMIO</u>
Vittoria	5 milioni
Pareggio	2 milioni
Successo finale	10 milioni

SUPERCOPPA CAMPINO

5 milioni per la vittoria

REGOLA - 19: LO STADIO

a) Ciascuna società, appena formalizzata l'iscrizione in Lega Campino, riceve in dotazione dalla Lega stessa (eh, sì... perché in via Goldoni – a differenza di tante altre parti – è lo Stato che vede e provvede...) un impianto sportivo, denominato "stadio", con capienza pubblico equivalente a **5000** posti.

b) Lo stadio ha funzione di fonte d'introito per la società che ne detiene la gestione ogniqualvolta essa vi disputerà un incontro ufficiale, indipendentemente che esso sia valido per il campionato o per la coppa Campino.

c) **[XV Stagione]** E' previsto un tetto massimo di capienza dello stadio di **23000 posti**.

d) **[XV Stagione]** Gli ampliamenti dello stadio sono possibili esclusivamente nelle due seguenti finestre temporali:

- Periodo che va dalla sera dell'Asta al primo anticipo di Serie A della prima giornata di Lega Campino.
- Periodo che va dalla chiusura del mercato libero (inizio Febbraio) al primo anticipo di Serie A della giornata di Lega Campino della settimana successiva.

e) L'aggiunta di ogni singolo posto costa **0,015** milioni, che verranno sottratti dal proprio budget societario.

f) Si possono aggiungere nuovi posti finché le spese per i lavori di ampliamento non superano il capitale societario a disposizione.

g) **Incassi** – Dopo ogni partita giocata in casa lo stadio frutta alla società un incasso derivato dal numero di spettatori e dal costo del biglietto (fissato a **0,0015** mln). Tale valore viene calcolato come percentuale della capienza totale.

h) Il calcolo della percentuale (effettuato automaticamente dal software "*Stadiomanager*") è influenzato dai seguenti fattori (il loro peso è proporzionale alla dimensione del font):

- posizione in classifica al momento dell'incontro
- palmares
- valore della squadra in fantamilioni
- numero di partecipazioni alla Lega
- serie di militanza

Facciamo un esempio:

Al "Giacobbo Stadium" si gioca la partita Chupacabras-Pizzeria Il Faraone. È la prima partita dopo che l'illuminato presidente messicano del Chupacabras ha ampliato lo stadio di **2500** posti per una spesa pari a:

$$2500 \times 0,015 = 37,5 = \mathbf{38mln}$$

Lo stadio ha quindi una capienza di **7500** posti e per questo evento è stato riempito al **70%**.

Il numero di spettatori è quindi pari a:

$$(7500 \times 70) / 100 = \mathbf{5250}.$$

La società Chupacabras incasserà quindi **5250** spettatori per $0,0015\text{mln} = 7,8\text{mln} = \mathbf{8mln}$

