



REGOLAMENTO LEGA AMIJJY SKY 2018/19

1 LA LEGA

- 1.1 La Lega Amijji-Sky è composta da 12 società
- 1.2 La Lega Amijji-Sky è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti i Presidenti.
- 1.3 Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice e non possono essere cambiate in corsa (cioè a campionato iniziato).
- 1.4 Le riunioni ufficiali di Lega sono
 - 1.4.1 Assemblea di pre-campionato
 - 1.4.2 Asta iniziale
 - 1.4.3 Mercati di riparazione
 - 1.4.4 Gala' di fine' anno
- 1.5 Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.
- 1.6 Il Fantacalcio della Lega Amijji-Sky è a tempo indeterminato.
Per uscire dalla lega prima della scadenza bisogna trovare qualcuno che rilevi la società.

2 SOCIETA' E CAPITALE SOCIALE

- 2.1 La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società, viene stabilita dal rispettivo allenatore e non è più possibile modificarlo.
- 2.2 Si fa obbligo alle squadre retrocesse in Serie B di cambiare la denominazione sociale.
- 2.3 **Il capitale sociale è di 400 crediti per l'asta iniziale + 100 crediti per i mercati di riparazione + il residuo degli anni precedenti.**
- 2.4 In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno e tenere il resto per la stagione successiva.

2.5 In caso di retrocessione si perde il diritto di utilizzare eventuali crediti residui degli anni precedenti, confermare, opzionare e mettere in lista i giocatori (capitolo 7) ma si avranno a disposizione 130 crediti in piu' per formare la squadra, ovvero 530 crediti all'asta iniziale.

3 LA ROSA

3.1 La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 28 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A e cosi' suddivisi:

3.1.1 03 Portieri (al max di 2 squadre diverse)

3.1.2 09 Difensori

3.1.3 10 Centrocampisti

3.1.4 06 Attaccanti

3.2 Per determinare i ruoli si utilizzano le liste di www.Fantagazzetta.com

3.3 Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto a un'altra società (estera o di diversa categoria), la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà un indennizzo pari al :

3.3.1 50% del suo ingaggio (arrotondata per eccesso) se ceduto tra la chiusura del mercato estivo e la chiusura del mercato di riparazione invernale.

3.3.2 0% del suo ingaggio (arrotondata per eccesso) se ceduto dopo la chiusura del mercato di riparazione invernale.

4 INGAGGIO E STATO CONTRATTUALE

4.1 L'ingaggio di un calciatore, cioè il costo del suo cartellino e quindi il suo valore, è determinato dai tempi e modi di acquisto e non cambia finché il calciatore non viene svincolato o acquistato durante una successiva Asta con un nuovo ingaggio.

4.2 L'ingaggio di un calciatore non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra.

4.3 Il contratto di un calciatore ha durata massima di TRE anni.

5 CALCIOMERCATO

5.1 Gli scambi tra le squadre sono possibili soltanto dalla fine dell'Asta iniziale fino a due giorni prima della prima partita della giornata di campionato successiva e durante le aste di riparazione fino a due giorni prima della prima partita della giornata di campionato successiva.

5.2 Gli scambi di giocatori possono avvenire soltanto alla pari o con conguaglio in crediti ma sempre senza denaro.

5.3 I giocatori liberi da contratto potranno essere acquistati soltanto nelle Aste di riparazione.

5.4 I trasferimenti non modificano il ruolo, l'ingaggio e lo stato contrattuale dei calciatori coinvolti nel trasferimento.

6 MERCATI DI RIPARAZIONE

6.1 I mercati di riparazione standard si svolgono alla fine di ciascun girone.

6.2 Non è possibile acquistare giocatori se non si è fisicamente presenti all'asta. La lega s' impegna a comunicare per tempo la data del mercato di riparazione (di norma dovrebbe essere il giorno successivo all' ultima giornata di campionato del girone) ma se qualcuno non potesse proprio partecipare per cause di forza maggiore potrà mandare un suo delegato che parteciperà all' asta al suo posto o partecipare con collegamento remoto.

7 VINCOLI PLURIENNALI ED OPZIONI

7.1 VINCOLI PLURIENNALI

7.1.1 È possibile confermare, per al massimo tre stagioni, 7 giocatori della rosa così suddivisi: 1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti, 2 attaccanti. Si può sostituire la conferma di un attaccante con un difensore o un centrocampista. Quindi di fatto è possibile confermare 1p-2d-2c-2a oppure 1p-3d-2c-1a oppure 1p-2d-3c-1a.

7.1.2 Confermare un giocatore significa tenerlo in rosa per la stagione successiva al prezzo dell'anno precedente aumentato di:

3 crediti per un portiere

4 crediti per un difensore

6 crediti per un centrocampista

10 crediti per un attaccante

Esempio: Acquisto il giocatore SEMPRONIO (Attaccante) all'asta iniziale per 12 crediti. Nella stagione successiva (2°) posso decidere di confermarlo a 22 crediti e nella 3° a 32 crediti. Alla quarta stagione il giocatore sarà svincolato.

7.1.3 È possibile rinunciare alle conferme ed avere 130 crediti in più di budget a disposizione ma questo annulla la possibilità di utilizzare i crediti degli anni precedenti, la squadra sarà dichiarata fallita, dovrà cambiare il nome e pagherà una penale di 20€ come l'ultima classificata della stagione precedente.

- 7.1.4 Se un giocatore cambia ruolo nelle liste della stagione successiva, questo potrà essere confermato ma con il nuovo ruolo e tenendo conto della rivalutazione (7.1.2).

7.2 OPZIONI

- 7.2.1 Sarà possibile opzionare 1 giocatore senza vincolo di ruolo.
- 7.2.2 Opzionare un giocatore significa non partecipare all'asta ed alla conclusione della stessa decidere se prendere il giocatore al prezzo massimo offerto +1. (Esempio: opziono il giocatore CAIO, l'offerta max all'asta è di 20 crediti della squadra A. Posso decidere se acquistare CAIO per 21 crediti oppure lasciarlo alla squadra A a 20 crediti).
- 7.2.3 L'asta per i giocatori opzionati sarà a busta chiusa e si svolgerà all'inizio, prima dei portieri.
- 7.2.4 Acquistare un giocatore tramite opzione equivale a comprarlo all'asta quindi il suo contratto ricomincia dal primo anno.


7.3 LISTA TRASFERIMENTI

- 7.3.1 Sarà possibile mettere in lista trasferimenti un giocatore senza vincolo di ruolo.
- 7.3.2 Mettere in lista trasferimenti un giocatore significa non partecipare all'asta ed incassare il 50% del prezzo di acquisto della sua nuova squadra.
- 7.3.3 L'asta per i giocatori in lista di trasferimento sarà a busta chiusa e si svolgerà all'inizio, prima dei portieri.

2. Opzioni formazioni

2.a Inserimento formazione

Termine ultimo per la consegna della formazione

1 minuti *prima dell'inizio delle partite* 

Moduli consentiti

361 - 352 - 343 - 451 - 442 - 433 - 532 - 541 - 631 

Permetti di rendere invisibile la formazione

NO 

Se non inserita recupera l'ultima formazione salvata

Sì 

2.b Composizione panchina

Panchina con numero MAX e nessun vincolo

NO 

Numero totale di panchinari

11

Numero di calciatori in panchina per ruolo

Portieri

Difensori

Centrocampisti

Attaccanti

libero

libero














libero

libero

3. Opzioni calcolo

3.a Bonus/Malus

Bonus/Malus per eventi e ruoli

EVENTO	BONUS/MALUS			
	P	D	C	A
 GOL SEGNATO	3	3	3	3
 GOL SUBITO	-1	-1	-1	-1
 RIGORE SEGNATO	3	3	3	3
 RIGORE SBAGLIATO	-3	-3	-3	-3
 RIGORE PARATO	3	3	3	3
 AMMONIZIONE	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5
 ESPULSIONE	-1	-1	-1	-1
 ASSIST	1	1	1	1
 ASSIST FERMO	1	1	1	1
 AUTOGOL	-2	-2	-2	-2
 GOL DECISIVO PAREGGIO	0	0	0	0
 GOL DECISIVO VITTORIA	0	0	0	0
 PORTIERE IMBATTUTO	0			

Assegna voto ad ammonito s.v.

NO

3.b Fonte voti



Fonte voti

Fantagazzetta



Fonte cartellini

Fantagazzetta



3.c Soglie gol, fasce e intorno



Per tutti i tipi di competizione tranne "Formula uno" e "Ognuno per sé"

Soglia gol

66 punti dà diritto a 1° gol



(Soglia punti da raggiungere per ottenere il primo gol)

Fasce gol

fascia	da	a	dà diritto a	GOL
1°	66 punti	71.9 punti		1° gol
2°	72 punti	76.9 punti		2° gol
3°	77 punti	80.9 punti		3° gol

Le fasce successive all'ultima avranno ampiezza pari ai punti dell'ultima fascia e daranno diritto ognuna ad un ulteriore gol.

Intorno all'interno di ciascuna fascia

NO



Intorno tra una fascia e l'altra

NO



Assegna gol per "controlla pareggio" alla squadra che supera l'avversaria di...

6 punti



(quando i punteggi delle due squadre cadono entrambi sotto la soglia gol)

Assegna gol extra alla squadra vincitrice se la "differenza punti" è di...

10 punti



(quando la differenza di punti tra le due squadre che si sono scontrate è uguale o maggiore del valore impostato)

Assegna un "autogol" alla squadra che ottiene un punteggio inferiore a...

NO



(in questo caso alla squadra avversaria viene assegnato un gol extra)

Per le competizioni del tipo "Formula uno"

Numero delle posizioni a cui si assegnano punti

10



SQUADRA	ottiene	PUNTI
in 1° posizione		25
in 2° posizione		18
in 3° posizione		15
in 4° posizione		12
in 5° posizione		10
in 6° posizione		8
in 7° posizione		6

3.d Sostituzioni



Numero di sostituzioni consentite

3



Modalità sostituzioni



Solo con cambio ruolo (nessun cambio modulo)

L'effettivo funzionamento del meccanismo di sostituzioni è strettamente legato anche alla impostazioni relative alla struttura della panchina, vedi il punto 2.b, "[Opzioni formazioni - Composizione panchina](#)" di questo Regolamento.

Riserva d'ufficio (opzione avanzata per sostituzioni)

sì



Assegna la riserva d'ufficio

fino al raggiungimento degli 11 calciatori

(da applicare su un numero di calciatori uguale al numero di sostituzioni impostate meno il numero delle sostituzioni già effettuate secondo il meccanismo ordinario)

Riserva d'ufficio per il portiere

3 PUNTI

Riserva d'ufficio per i giocatori di movimento

3 PUNTI

4. Opzioni calcolo avanzato

4.a Modificatori 

Modificatore per il PORTIERE

NO 

Modificatore per la DIFESA

Sì 

Includere nella media anche il portiere

Sì








Effetto del modificatore

Assegna bonus/malus all'avversario

Modificatore applicabile se il portiere (qualora incluso nel modificatore) e almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra.

MEDIA VOTO*	conferisce alla squadra	BONUS/MALUS
< 6		0
da 6 a 6.24		-1
da 6.25 a 6.49		-2
da 6.5 a 6.74		-3
da 6.75 a 6.99		-4
da 7 a 7.24		-6
da 7.25 a 7.49		-6
da 7.5 a 7.74		-6
>= 7.75		-6

* il calcolo della media voti avviene sulla base dei voti del portiere e dei migliori 3 difensori in una squadra, esclusi bonus/malus, oppure, nel caso le impostazioni del modificatore non prevedano l'inclusione del portiere, dai voti dei migliori 4 difensori in campo, esclusi bonus/malus.

Modificatore per il CENTROCAMPO	NO	
Modificatore per l'ATTACCO	NO	
Modificatore per il FAIRPLAY	NO	
Modificatore di RENDIMENTO	NO	
Modificatore per il CAPITANO	NO	
4.b Sconfitta a tavolino		
Attribuisci la sconfitta a tavolino	NO	

8.1 Se una gara di Serie A verra' rinviata per qualsiasi motivo, i risultati delle partite che vedranno' coinvolti giocatori delle squadre in questione saranno congelati finchè la partita non verra' regolarmente disputata. In caso in una giornata ci siano delle partite rinviate, al momento del calcolo le sostituzioni passeranno da 3 ad ILLIMITATE (Lodo Bianchini).

8.2 **In caso di controversie o casi non contemplati dal regolamento si seguiranno le indicazioni di Fantagazzetta.**

8.3 **Le formazioni devono essere inserite all'indirizzo <http://leghe.fantagazzetta.com/amijjisky> utilizzando login e password che saranno comunicati nell'assemblea di pre-campionato.**

8.3.1 **In caso di problemi nell'inserimento della formazione nel sito sara' possibile utilizzare il gruppo Facebook "Lega Amijji Sky".**

8.3.2 **In caso di eventi eccezionali sara' possibile comunicare la formazione via sms o WhatsApp ad uno dei presidenti di Lega che s'impegnera' a comunicarla al piu' presto al resto dei partecipanti.**

8.4 Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione della precedente giornata disputata.

8.5 Tutti i risultati, le operazioni di mercato e la storia della lega saranno sempre disponibili su www.amijji.com

9 IL CAMPIONATO

9.1 Il campionato si svolgerà su 33 gare in 3 gironi: andata e ritorno (con fattore campo) e neutro (senza fattore campo).

9.2 In caso di parità tra due o più squadre in uno dei posti caldi della classifica si prenderà in considerazione il punteggio totale stagionale. In caso di ulteriore parità si ricorrerà allo spareggio ed eventualmente, in caso di più squadre alla classifica avulsa.

9.3 Le ultime 2 squadre classificate nel campionato retrocedono.

9.3.1 Le squadre che retrocedono devono pagare un'ammenda pari a 20€ (ultimo classificato) e 10€ (penultimo).

9.3.2 Le squadre retrocesse hanno l'obbligo di cambiare la denominazione sociale nella stagione successiva.

9.3.3 Le squadre retrocesse perdono il diritto di confermare, opzionare e mettere in lista i giocatori e di utilizzare i residui di credito non utilizzato nelle stagioni precedenti ma avranno un budget aumentato di 130 crediti.

10 LA COPPA

10.1 La coppa di lega si giocherà a partire dall'ultimo girone (23.a gg Lega AmijjiSky, 26.a di Serie A) fino al termine del campionato di Serie A (38.a giornata).

10.2 La coppa si giocherà in due fasi: prima fase Formula 1, seconda fase a scontri diretti.

10.3 Prima Fase: Formula 1

10.3.1 La prima fase durerà per 8 giornate, dall'inizio dell'ultimo girone (23.a gg Lega AmijjiSky, 26.a di Serie A) fino alla 30.a giornata della Lega Amijji (33.a serie A)

10.3.2 In ciascuna di queste giornate in base alla classifica a punteggio si assegneranno dei punti in stile formula 1 ovvero: 25 punti al primo classificato, 18 al secondo, 15 al terzo, 12 al quarto, 10 al quinto, 8 al sesto, 6 al settimo, 4 all'ottavo, 2 al nono, 1 al decimo, 0 a undicesimo e dodicesimo.

10.3.3 Al termine delle otto giornate della competizione Formula 1, i primi 8 classificati si qualificano per la seconda fase a scontri diretti (andata e ritorno con le regole

delle competizioni internazionali, finale in partita secca, ovvero in caso di parità i gol segnati fuori casa valgono doppio) con il seguente tabellone:

10.3.3.1 6° vs 3°

10.3.3.2 7° vs 2°

10.3.3.3 5° vs 4°

10.3.3.4 8° vs 1°

10.3.4 In caso di ulteriore parità (ad esempio: 2-2 all'andata e 2-2 al ritorno, oppure in caso di parità nella finale) passerà il turno (o vincerà la coppa) avrà ottenuto il punteggio più alto nello scontro diretto (o scontri diretti in casa di Andata e Ritorno).

11 QUOTA ISCRIZIONE E MONTEPREMI

11.1 **La quota di partecipazione è pari a 100€ a squadra, più 10€ d'iscrizione a squadra, più 10€ d'iscrizione a partecipante.**

11.2 Montepremi

11.2.1 Il montepremi è costituito dalle quote d'iscrizione più le ammende per retrocessioni. Il montepremi sarà così suddiviso:

11.2.1.1 1°classificato : 600€+retrocessioni (30€) = 630€

11.2.1.2 2°classificato : 300€

11.2.1.3 3°classificato : 100€

11.2.1.4 Vincitore Coppa di Lega: 200€

11.2.2 **I vincitori devono offrire la cena dividendo la spesa in questo modo: 60% primo classificato, 25% secondo classificato, 15% vincitore coppa di Lega**

12 REGOLE STRAORDINARIE 2017/18

- 12.1 Il ritrovo per l'asta è fissato per Venerdì 7 Settembre alle ore 20 presso i locali di Via Ginocchi 1 nel quartiere Risorgimento.
- 12.2 Nomi delle squadre e relative informazioni (nome stadio, maglia, ecc.) sono modificabili entro Martedì 4 Settembre 2018 alle ore 23.59, dopodichè saranno estratti i calendari ed i nomi e le maglie storicizzati sul sito www.amijji.com
- 12.3 Le aste di riparazione si svolgeranno:
 - 12.3.1 Dopo l'11.ma giornata (14.ma Serie A) quindi tra il 4 ed il 6 Dicembre 2018
 - 12.3.2 Dopo la 22.ma giornata (25.ma Serie A) quindi tra il 26 ed il 28 Febbraio 2019
- 12.4 Conferme, lista di traferimento ed opzioni dovranno essere depositate entro Martedì 4 Settembre 2018 alle ore 23:59 tramite pagina FB

Il Maestro Venerabile di Lega

Simone Romagnoli