

## REGOLAMENTO SERIE A GREEN

**ARTICOLO 0 – PREMESSA REGOLAMENTARE:** “Il Regolamento è un contratto, un abbraccio e una stretta di mano stipulato a bocce ferme dagli amici titolari delle 16 franchigie, che ne accettano oneri ed onori prima di cominciare la tenzone. La sua funzione è quella di dirimere le conflittualità in maniera pacifica e di garantire il rispetto delle minoranze qualora qualcuno volesse modificarne alcuni aspetti nel bel mezzo della competizione a botte di maggioranza. Facendo salvo il postulato che tutto è migliorabile e che ciascuno dei punti seguenti può essere ridiscusso, modificato o cancellato nei tempi previsti e votati dalla collettività (vedi p. 16/bis), è dunque assodato che si intende impossibile cambiare qualsiasi punto regolamentare mentre è in corso il campionato fatta salva una sola eccezione: l’unanimità di 16 franchigie su 16 favorevoli al cambiamento in itinere. In qualsiasi altro caso, tutti si impegnano ad accettare i verdetti del suddetto contratto in maniera sportiva e scherzosa, in ossequio del detto popolare a chi tocca nun se ‘ngrugna“.

### L’ASTA

1. L’iscrizione alla Serie A Green costa 30 euro a squadra (15 euro di iscrizione + 10 euro per gadget ufficiali Serie A Green + 5 euro per sito web & fondo cassa), da consegnarsi ai Tesorieri Paolo M. e Domenico S. E’ vivamente consigliato saldare la quota dei 30 euro sin dal giorno dell’asta per evitare poi dimenticanze, penalizzazioni e contestazioni. Il saldo della quota d’iscrizione avviene entro l’asta iniziale e nel caso di mancato versamento in sede di asta si provvederà a lasciare la propria quota ai ciambellani (Domenico S. e Paolo M.) con applicazione da subito delle penali previste: “per ogni turno di campionato o coppa giocato senza aver saldato, verrà applicato un punto di penalizzazione nella classifica di Campionato”. Se la quota non verrà saldata entro la festa finale, la franchigia non potrà iscriversi alla stagione successive.

1bis: Asta online L’asta on line è legge e si procederà alla nuova modalità da remoto solo dinanzi a comprovate impossibilità di spostamento di almeno 4 manager (1/4 dei partecipanti). In caso di numero inferiore si dovrà provvedere, come da consuetudine, a ingaggiare un DS che faccia le veci di mercato (vedi regola 3 del regolamento).

2. La data dell’asta per la composizione delle 16 rose viene decisa collegialmente e può essere fissata solo nei giorni di sabato o domenica. I partecipanti sono pregati di portare con sé carta, penna, calcolatrice e la lista dei calciatori acquistabili e, naturalmente, li panini e le birre! Per i ritardatari: è ammesso un ritardo di massimo un’ora, previo avviso telefonico, dopodiché l’asta avrà inizio e i ritardatari si accontenteranno degli scarti nel ruolo.

2bis. Sarà possibile utilizzare durante l’asta qualsiasi dispositivo elettronico anche connesso al WEB

3. Durante l’asta iniziale non è possibile effettuare doppie aste (un singolo che compone una o più rose oltre la sua).
4. Ogni partecipante ha a disposizione 1600 miliardi per acquistare 3 portieri, 8 difensori, 9 centrocampisti e 5 attaccanti scelti dalla lista di Fantacalcio.it

4bis. Il Vivaio

4bis.1. Al termine dell’asta iniziale – subito dopo gli attaccanti e subito prima dei conti ufficiali – si procede col DRAFT per la scelta del 26° calciatore in rosa tra una lista di Under20 (italiani e

stranieri, ventenni inclusi) in ordine di chiamata inverso rispetto alla classifica della stagione appena conclusa. FA FEDE IL FILTRO ETA' SU LEGHE.FANTACALCIO.IT APPLICATO AL LISTONE IN SEDE DI ASTA INIZIALE

4bis.2. La lista degli Under20 sarà comunque compresa nel listone iniziale e i giocatori in essa inclusi possono comunque essere acquistati da tutte le franchigie durante la normale asta. Se ne deduce che solo gli eventuali rimanenti possono essere chiamati nel DRAFT

4bis.3. Se un giocatore della lista Under20 viene acquistato durante l'asta per i primi 25 in rosa non è considerato proveniente dal vivaio, con conseguente annullamento del diritto di ricompra per l'anno successivo.

4bis.4. In caso di lista con numero di Under20 inferiore a quello delle franchigie aventi diritto, al termine dell'asta la lista si considera allargata agli Under21 e così via, fino al raggiungimento del numero minimo (16) di giocatori all'interno della lista pro Vivaio.

4bis.5. Se invece la lista presenta alla fine dell'asta un numero di giocatori Under20 sufficiente per tutte le franchigie, ognuna di esse sarà obbligata all'acquisto di un 26° giocatore tra questi ultimi al fine di avere tutti 26 giocatori in rosa.

4bis.6. La chiamata, unica e irreversibile, non sarà passibile di rilancio e il giocatore verrà acquistato dalla franchigia a prezzo di costo con i soldi del bilancio continuativo.

4bis.7. Il 26° giocatore acquistato col DRAFT fa parte a tutti gli effetti della rosa ed è dunque considerato schierabile in tutte le competizioni. Se il giocatore acquistato nel DRAFT viene ceduto al di fuori della Serie A ed acquisisce l'\* sulle liste di Fantacalcio.it, la franchigia potrà rimpiazzare il giocatore (solo durante l'asta immediatamente successiva all'acquisizione del \*), ma non riconfermarlo l'anno successivo.

4bis.8. Nell'asta iniziale dell'anno successivo, ogni franchigia può confermare il proprio giovane preso al DRAFT precedente A PREZZO DI LISTINO pagando dal budget dei 1600mld o altrimenti svincolarlo e lasciarlo eventualmente tesserare agli altri attraverso una normale asta. Il tutto durante l'asta per la rosa dei 25.

4bis.9. Un giocatore scelto nel DRAFT può essere confermato anche nelle stagioni successive, creando così l'opportunità per le franchigie di occupare una o più slot delle 25 disponibili con giocatori provenienti dal proprio vivaio a prezzo di listino, senza dover rinunciare al DRAFT della stagione in corso. Il prezzo di costo per una riconferma rimane tale solo se essa avviene continuativamente nelle stagioni.

4bis.10. C'è un limite alla riconferma dei giovani nel massimo di 5 slot a franchigia.

4bis.11. Un giocatore scelto nel DRAFT e non confermato la stagione successiva, cessa automaticamente di essere considerato prioritario per quella franchigia che non potrà più vantare alcun diritto di ricompra a prezzo di costo in futuro.

4bis.12. Un giocatore draftato può essere scambiato solo e soltanto con un altro draftato, perdendo però il diritto di ricompra futura per entrambe le franchigie coinvolte nello scambio. Lo scambio può essere alla pari oppure con conguaglio.

4bis.13. Subito prima dell'inizio del DRAFT, le franchigie possono annunciare di aver ceduto la chiamata ad un'altra franchigia in cambio di un corrispettivo in denaro dal bilancio continuativo. In quel caso l'ordine di chiamata dettato dalla classifica delle rispettive due franchigie si intende invertito.

4bis.14. Non è possibile cedere la propria chiamata DRAFT durante il DRAFT stesso o durante il campionato per il DRAFT successive.

5. L'asta si svolge in ordine di ruolo (P-D-C-A) e di quotazione: dalla più alta alla più bassa. A parità di quotazione, l'ordine di chiamata è quello alfabetico per giocatore. Il prezzo di partenza di ogni singolo giocatore è fissato da una specifica lista Fantacalcio.it riferita ad una data che consenta di preparare il materiale per l'asta iniziale in maniera impeccabile. Di anno in anno si stabilirà insieme tale data di prelievo dal sistema della lista. Generalmente Fantacalcio.it provvede ad aggiornare le liste subito dopo la chiusura di una giornata fantacalcistica tra il lunedì e il martedì mattina.
6. Sono 3 i controllori conti durante l'asta, e gli stessi fungono da revisori ufficiali nel post asta: Stefano L. e i Cugini Merda. Ognuno ha il dovere di segnare i propri acquisti comprensivi di prezzo e ruolo e consegnarne copia leggibile all'addetto di turno, che le raccoglierà a fine asta per poi effettuare nelle ore successive la revisione dei conti. Tutti hanno il diritto di appuntarsi anche gli acquisti altrui e di segnalare a piacimento eventuali errori e/o consigliare i colleghi.
7. Una volta terminato l'acquisto dei giocatori per ruolo, non si può partecipare alle aste successive sino a che tutti abbiano finito. A quel punto la lista dei rimanenti sul mercato per quel ruolo può essere riletta, o nuovamente in ordine di quotazione oppure in base alle preferenze dei tecnici che devono completare la rosa.
8. A quel punto tutti possono lasciare un giocatore di quel ruolo precedentemente acquistato, ma recuperando solo i soldi del prezzo base di partenza di quel calciatore.
9. Ogni volta che si conclude l'asta per ognuno dei quattro ruoli, ci sarà qualche minuto a disposizione per eventuali ripensamenti riguardo gli acquisti appena fatti, prima di passare a battere il ruolo seguente. Inoltre, prima di iniziare a battere gli attaccanti, è prevista la comunicazione ufficiale dei crediti rimanenti per ciascuna franchigia.
10. Una volta passati al ruolo successivo, si potranno cambiare giocatori di altri ruoli solo e soltanto alla fine dell'asta.
11. Ogni magagna (es. l'acquisto di un quarto portiere, anche per sbaglio) verrà punita con la sottrazione e la rimessa all'asta del calciatore in questione, senza la restituzione dei crediti, che verranno scalati dai 1600 mld disponibili per l'asta.
12. Al termine dell'asta ognuno dovrà consegnare una copia della propria squadra, comprensiva di bilancio, all'addetto di turno, indicandone il nome e i colori sociali. E' VIETATO scegliere il GIALLOROSSO o gli stessi colori sociali di una qualsiasi franchigia esistente.
13. I soldi rimasti in cassa a ciascuna franchigia potranno essere utilizzati nelle aste di riparazione ANCHE NELLE STAGIONI SUCCESSIVE, ma non nell'asta iniziale, dove tutti partono da 1600 mld. Se un giocatore si ritira, cede la sua franchigia con relativo budget al subentrante.
14. In caso di mancata consegna della formazione ci saranno le seguenti penalità:

prima settimana senza dare la formazione: riduzione del budget di 50 milioni

seconda settimana consecutiva e non: ulteriore riduzione del budget di 100 milioni e ammonizione ufficiale sul blog, un punto di penalizzazione in classifica

terza settimana consecutiva e non: ulteriore riduzione del budget di 150 milioni e ricerca ufficiale del sostituto, due punti di penalizzazione in classifica

quarta settimana consecutiva e non: ulteriore riduzione del budget di 200 milioni e presentazione alla Lega del possibile sostituto, tre punti di penalizzazione

quinta settimana consecutiva e non: ulteriore riduzione del budget di 250 milioni e conferenza stampa del possibile sostituto, quattro punti di penalizzazione

sesta settimana consecutiva e non: esonero e cessione unilaterale della franchigia.”

Nel caso di mancata consegna nelle ultime tre giornate di campionato (regola 32), ci saranno le seguenti penalità::

riduzione del budget di 100 milioni per ogni formazione non comunicata e un punto di penalizzazione in classifica;

Le sanzioni non saranno applicate in caso di annullamento della formazione.

15. Tutti hanno il diritto e il dovere di vigilare sul rispetto delle regole e far presente pubblicamente eventuali errori, attraverso ricorsi ufficiali sul blog
16. Chi durante l'anno si astiene dalle votazioni democratiche che verranno proposte sul blog, lo fa di sua spontanea volontà e il suo voto si considera nullo. La maggioranza è, dunque, calcolata sul totale dei votanti, calcolando un arco di tempo ragionevole per dare a tutti la possibilità di leggere e farsi un'opinione.

16 bis In applicazione del presente paragrafo per la proposizione di norme che incidono sul presente regolamento, si attua le seguente procedura:

Presentazione delle Proposte o proposizione di Ricorsi:

durante l'anno, e comunque entro i 15 giorni successivi alla conclusione del campionato ovvero 10 giorni che precedono l'asta iniziale, ciascuna squadra può presentare proposte regolamentari/ricorsi che comportano la necessità di procedere al voto.

Raccolta delle proposte/ricorsi:

Fatte salve le proposte/ricorsi necessari ed urgenti che riguardano vuoti regolamentari, non sono ammesse modifiche al regolamento in campionato in corso. Le proposte/ricorsi vengono raccolte e sottoposte alla verifica del quorum democratico sul sito entro 10 giorni prima della festa finale ovvero dell'inizio dell'asta.

Votazione:

**PRIMO TURNO:** l'approvazione della proposta ovvero l'accoglimento del ricorso sul sito avviene con maggioranza assoluta (8+1 votanti). Le eventuali modifiche regolamentari derivanti dall'accoglimento della proposta sono spiegati in sede plenaria. Qualora la proposta/ricorso non abbia ottenuto sul sito n. 8+1 voti favorevoli ovvero 8+1 voti contrari, la votazione è rinviata al **SECONDO TURNO** (plenaria successiva).

SECONDO TURNO: L'approvazione della stessa proposta/ricorso è votata a maggioranza relativa (maggioranza dei presenti).

In caso di parità di voto sul sito (primo turno), la proposta viene votata in sede plenaria (secondo turno), in caso di parità in sede plenaria la proposta si ritiene non accettata”.

16ter. “Un precedente, qualora evidentemente documentato e non basato esclusivamente sulla parola o sulla memoria del singolo, costituisce sentenza inappellabile anche nel caso non sia stato, per una mancanza collettiva, non trascritto sul regolamento. Per cui esso fa giurisprudenza anche durante il campionato e andrà successivamente aggiornato sul punto del Regolamento corrispondente”.

17. Il Falso in Bilancio si ha quando qualcuno, durante le aste o nel caso di scambi interni, sbaglia i conteggi e utilizza soldi che non ha, sfiorando il budget consentito. In tal caso, il nuovo regolamento approvato dopo la stagione 2009/10 prevede:

Sforo da 0 a 49 mld:

multa pari alla somma sfiorata da togliere al credito totale (1600+ mld rimasti)

penalizzazione di un punto ogni 10 mld sfiorati (arrotondamento per difetto)

squalifica del giocatore più pagato fino al 1 Novembre

inibizione del mercato (prestiti e scambi) fino all'asta autunnale (esclusa)

Sforo da 50 a 99 mld:

multa pari alla somma sfiorata da togliere al credito totale (1600+ mld rimasti)

penalizzazione di un punto ogni 10 mld sfiorati (arrotondamento per difetto)

squalifica del giocatore più pagato fino al 31 dicembre

inibizione del mercato (prestiti e scambi) fino al 31 dicembre

Sforo dai 100 mld in su:

multa pari alla somma sfiorata da togliere al credito totale (1600+ mld rimasti)

penalizzazione di un punto ogni 10 mld sfiorati (arrotondamento per difetto)

squalifica del giocatore più pagato fino all'asta di riparazione invernale

inibizione del mercato (prestiti e scambi) fino all'asta di riparazione invernale (il che significa: prestiti negati per tutta la stagione, possibilità di fare scambi interni solo il giorno dell'asta, perchè poi chiudono).

18. La DELEGA di mercato è una comunicazione ufficiale sul blog nella quale un presidente che non può presenziare a un'asta di riparazione, chiede a un altro manager di farne le veci (acquisti e cessioni solo esterni, dal listone degli svincolati).

Ogni manager può accettare una e una sola delega.

Penalizzazione di punti 1 in caso di responsabilità oggettiva (ovvero se qualcuno, nel fare l'asta per un assente, gli ha sbagliato i conti), da sottrarsi a quelli del responsabile soggettivo (Es. Amici sfora facendo l'asta a Pacciani di 39 mld. Punti da togliere: 4, Pacciani -3 punti, Amici -1 punto). Vale solo per le aste di riparazione, poiché le doppie aste non sono ammesse all'asta iniziale, e solo in caso di delega.

18bis. Durante le aste di riparazione, laddove il numero di delegati disponibili risulti minore dei deleganti, quest'ultimi possono accordarsi con la/le sedi ufficiali d'asta al fine di stabilire connessioni web private. L'interessato parteciperà regolarmente all'asta in prima persona via web. Si precisa che ogni franchigia deve prima provvedere a chiedere la delega nelle forme di cui all'articolo 18 e solo in assenza di delegati disponibili può prenotare sul sito la connessione privata, assumendosi le responsabilità in caso di qualsiasi problema (connessione assente, segnale debole, tecnologie non adeguate) che causano difficoltà nello svolgimento delle operazioni. Un presidente assente all'asta di riparazione può parteciparvi senza delega solo a condizione che posseda l'unica precedenza da chiamare in quel ruolo, comunicando formalmente sul blog il nome dell'acquisto prescelto che gli verrà assegnato d'ufficio al prezzo di listino corrente il giorno della riparazione.

## **COME GIOCARE (PUNTEGGI)**

19. Le squadre possono essere schierate secondo gli schemi: 3-4-3, 3-5-2, 3-6-1, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2, 6-3-1, 4-2-4. La composizione della panchina è libera, ma sarà possibile schierare massimo 7 elementi (1 P + 6 giocatori di movimento). Chi schiera 8 o più panchinari vedrà la propria formazione annullata.

19bis E' previsto il cambio modulo qualora un giocatore dello stesso ruolo non sia disponibile in panchina. Il portiere e' il primo ad essere sostituito sempre, l'ordinamento della panchina chiama l'ordine dei cambi a seconda dello schieramento, prima i pari ruolo e poi il cambio modulo. Qualora si dovessero rendere necessari piu' di 3 cambi tra i titolari, l'ordine della panchina decide chi subentra, rispettando i moduli disponibili (fa eccezione il portiere che entra sempre per primo indipendente dalla sua posizione di schieramento).

20. Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari, dalla Stagione 2014/2015, al voto in pagella della Redazione Italia di [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it) , al quale vanno a sommarsi dei bonus e a sottrarsi dei malus.

21. BONUS:

+ 3 punti per ogni gol segnato

+ 1 punto per ogni assist servito

+ 3 punti per ogni rigore parato

+1 punto per portiere imbattuto (dalla stagione 2018/2019)

MALUS:

- 0.5 punti per ogni ammonizione

- 1 punto per ogni espulsione

– 1 punto per ogni gol subito dal portiere o dal giocatore di movimento finito in porta.

– 2 punti per ogni autogol

– 3 punti per ogni rigore sbagliato

22. LA REGOLA DEL CAPITANO: alla consegna della formazione, ognuno ha l'obbligo di segnalare un capitano e un vicecapitano. Questi verranno comunicati tramite apposito gruppo whatsapp o su serieagreen.it. Se il capitano prende meno di 6, gli verranno sottratti ulteriori 1,5 punti. Se prende da 6,5 in su, gli verranno sommati 1,5 punti.

23. Ogniqualvolta capitano e vice capitano non vengono segnalati o non vengono segnalati correttamente, la formazione non viene annullata ma si assegnano capitano e vice capitano al portiere e al portiere di riserva. Capitano e vicecapitano devono essere indicati tra I giocatori presenti in campo e in panchina.

24. Se in panchina non c'è il portiere di riserva, il VC rimane vacante. Se Capitano e, in seconda istanza, il Vicecapitano, non prendono voto, saranno tolti alla squadra 1,5 punti d'ufficio per carenza di carisma.

25. IL FATTORE CAMPO: la squadra di casa usufruisce, grazie al sostegno dei propri tifosi, di 3 punti in più sul punteggio finale. Diventa, così, un po' più complicato vincere in trasferta ma, naturalmente, tutti giocano lo stesso numero di partite in casa e fuori.

26. I GOL:

Dalla stagione 2018/2019 (IN ESSERE):

Da 0 a 59,5 punti = 0 gol

Da 60 a 65,5 punti = 1 gol

Da 66 a 71,5 punti = 2 gol

Da 72 a 77,5 punti = 3 gol

Da 78 a 83,5 punti = 4 gol

Da 84 a 89,5 punti = 5 gol

Da 90 a 95,5 punti = 6 gol

Da 96 a 101,5 punti = 7 gol

e così via di 6 in 6.

27. Per il calcolo dei punteggi verranno utilizzati i Voti ITALIA pubblicati su Fantacalcio.it;

28. Per l'attribuzione dei voti, nel caso di partite sospese e/o rinviate, si attenderà l'ufficializzazione dei voti Italia di [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it) entro e non oltre il primo match della successiva giornata della Serie A Green, sia esso di Campionato o di Coppa, altrimenti verrà attribuito a ciascun giocatore di entrambe le squadre il 6 politico. In caso di partita iniziata, ma sospesa, e non recuperata entro l'inizio del turno successivo, verrà calcolato 6 politico a

- tutti i giocatori convocati tra campo e panchina per quella giornata, anche se non sono mai scesi in campo, più' assegnazione degli eventuali bonus e malus.
29. La formazione va consegnata ENTRO E NON OLTRE MEZZORA PRIMA del fischio d'inizio della prima partita della giornata. Per cui, se c'è un anticipo il sabato alle 20.30, ad esempio, la formazione va consegnata entro le 20.00 di quello stesso giorno. Si rammenta il principio della TOLLERANZA ZERO sull'orario di consegna, già votato nelle precedenti assemblee di lega.
  30. Dalla stagione 2015/2016 l'inserimento della formazione sarà possibile esclusivamente sul sito Leghe Fantacalcio o tramite app Leghe Fantacalcio.
  31. Chi, anche per errore, dovesse schierarsi diversamente dagli schemi previsti, si vedrà annullata la formazione per quella settimana. Per il conteggio, si userà la formazione postata in precedenza, se valida o, se non fosse disponibile, la formazione del turno precedente con capitano il portiere e vicecapitano il portiere di riserva. Vale anche per chi schiera più o meno di undici calciatori, più di 7 panchinari, uno o più giocatori sia tra i titolari che tra i panchinari e/o giocatori non appartenenti alla propria rosa
  32. In caso di ritardo nella consegna, la formazione sarà annullata. In caso di mancata consegna, si recupera l'ultima formazione schierata in qualsiasi competizione, con capitano portiere e vicecapitano portiere di riserva, bruciando la slot voto se negli undici titolari ci sono giocatori non schierabili
  33. In caso di arrivo a parimerito nella classifica finale del campionato, conterranno nell'ordine:  
a) classifica avulsa (scontri diretti); b) gol fatti; c) differenza reti; d) gol subiti; f) media voto complessiva di tutta la rosa nel fantacalcio; g) media voto complessiva di tutta la rosa nella realtà.

## COPPE

34. Le Coppe si distinguono in Supercoppa Green, Champions Green, Green Cup, Trofeo Green, Europa Green, Green League e Mitropa Green.
35. La Supercoppa Green si svolge tra la vincente del campionato precedente e quella di Champions.
36. Il Trofeo Green vede affrontarsi il vincitore della Green Cup e il trionfatore della classifica marcatori.
37. La Mitropa Green è la Coppa più inutile della storia del campionato: si gioca contestualmente alla Supercoppa Green e al Trofeo Green tra le vincenti di Europa Green e Green League.
38. Le Coppe di Lega sono strutturate per andare a creare una speciale classifica, dal 1' al 16' posto, in base alla quale si assegneranno dei bonus premi in fantamiliardi (il cosiddetto Scalone) più dei punti Ranking Green.
39. I soldi dello Scalone saranno assegnati solo a Coppe concluse (Champions Green, Green Cup, Europa Green e Green League) e andranno ad aggiungersi al tesoretto accumulato da ogni squadra nel bilancio continuativo.
40. LA CLASSIFICA E LO SCALONE

1' = vincitore Champions Green → 300 mld

2' = secondo classificato Champions Green → 250 mld

3' = terzo classificato Champions Green → 225 mld

4' = quarto classificato Champions Green → 200 mld

- 5' = vincitore Green Cup → 150 mld
- 6' = secondo classificato Green Cup → 100 mld
- 7' = terzo classificato Green Cup → 90 mld
- 8' = quarto classificato Green Cup → 80 mld
- 9' = vincitore Europa Green → 70 mld
- 10' = secondo Europa Green → 60 mld
- 11' = terzo Europa Green → 50 mld
- 12' = quarto Europa Green → 40 mld
- 13' = vincitore Green League → 30 mld
- 14' = secondo Green League → 20 mld
- 15' = terzo Green League → 10 mld
- 16' = ultimo Green League → Cucchiara di Legno, 0 mld

#### 41. LA CHAMPIONS GREEN

Si svolge in 6 giornate e, dalla stagione 2013/2014, vi partecipano le prime 6 classificate nel campionato precedente più le detentrici della Champions Green e della Green Cup, divise in 2 gironi da 4 squadre mediante sorteggio misto (8 bigliettini, 1' estratto girone A, 2' girone B e così via). All'interno dello stesso sorteggio verrà deciso quale stadio ospiterà la finale: la squadra estratta, nel caso raggiungesse la finale, usufruirebbe di un fattore campo di 1,5 punti. Le squadre si incontrano in 3 gare secche senza fattore campo: passano il turno le prime 2 classificate, che si incrociano in semifinale. Le terze classificate scivolano in Green Cup, le quarte in Green League (vedi punti successivi). Le Semifinali si svolgono in partite di andata e ritorno; le prime classificate dei gironi giocano il ritorno in casa; vale la regola dei gol fatti in casa e in trasferta; in caso di ulteriore parità si va ai supplementari, ed eventualmente, ai calci di rigore nel match di ritorno (con le modalità dettagliate nella regola 47). La Finale è in gara unica con eventuali supplementari e rigori, così come la finalina terzo e quarto posto. Il calendario dei gironi è così redatto: 1' giornata: 1vs4, 2vs3 – 2' giornata: 1vs3, 2vs4 – 3' giornata: 1vs2, 3vs4. In caso di 35 o meno turni di serie a disponibili, si avranno dei turni sovrapposti in cui si giocheranno sia il campionato, sia la coppa. I suddetti turni verranno indicati prima dell'inizio della stagione. Nel caso, sarà possibile inserire formazioni diverse nelle competizioni sovrapposte.

#### 42. LA GREEN CUP

Si svolge in 6 giornate e vi partecipano le squadre non qualificate ai gironi di Champions, più successivamente, le terze classificate dei gironi di Champions Green. Le squadre sono suddivise in 2 gironi da 4 squadre con un sorteggio misto (8 bigliettini, 1' estratto girone C, 2' girone D e così via). All'interno dello stesso sorteggio verrà deciso quale stadio ospiterà la finale: la squadra

estratta, nel caso raggiungesse la finale, usufruirebbe di un fattore campo di 1,5 punti. Le squadre si affrontano in 3 gare secche senza fattore campo: passano il turno le prime 3 classificate che si incroceranno nei Quarti anche con le terze provenienti dalla Champions Green con questi accoppiamenti: 1C vs 2D (E); 1D vs 2C (F); 3A vs 3C (G); 3B vs 3D (H). Le quarte classificate scivolano in Green League (vedi punti successivi). I Quarti di Finale prevedono una sfida secca: le sconfitte passano in Europa Green (vedi punti successivi), le vincenti in Semifinale, con i seguenti accoppiamenti in partita secca: vincente (E) vs vincente (H); vincente (F) con vincente (G) (tutto con eventuali supplementari e rigori). La Finale è in gara unica con eventuali supplementari e rigori, così come la finalina terzo e quarto posto. Il calendario dei gironi e' così redatto: 1' giornata: 1vs4, 2vs3 – 2' giornata: 1vs3, 2vs4 – 3' giornata: 1vs2, 3vs4. In caso di 35 o meno turni di serie a disponibili, si avranno dei turni sovrapposti in cui si giocheranno sia il campionato, sia la coppa. I suddetti turni verranno indicati prima dell'inizio della stagione. Nel caso, sarà possibile inserire formazioni diverse nelle competizioni sovrapposte.

#### 43. L'EUROPA GREEN

E' uno spin off della Green Cup e vi partecipano le quattro eliminate dai Quarti di Finale di Green Cup, in partite secche su campo neutro con i seguenti accoppiamenti: perdente (E) vs perdente (H); perdente (F) vs perdente (G), il tutto con eventuali supplementari e rigori. I Playoff Europa Green vengono giocati in gara secca tra le due vincenti delle gare precedenti, per aggiudicarsi il 9' e il 10' posto della speciale classifica delle Coppa di Lega, mentre nei Playoff Europa Green si affrontano in gara secca le due perdenti delle gare precedenti, per aggiudicarsi il 11' e 12' posto della medesima classifica.

#### 44. LA GREEN LEAGUE

E' un torneo in 3 giornate secche al quale partecipano le 4 eliminate dai 4 gironi di Champions Green e Green Cup. Le 4 squadre giocano per non aggiudicarsi il Cucchiaino di Legno, ovvero il 16' posto della speciale classifica delle Coppa di Lega. Le compagini si affrontano con i seguenti accoppiamenti: 1' Giornata (4A-4D e 4B-4C), 2' Giornata (4A-4C e 4B-4D), 3' Giornata (4A-4B e 4C-4D)

45. Sono previsti diritti televisivi al termine di ogni giornata di coppa, così distribuiti: 20 mld per ogni vittoria, 10 per pareggio (15 vittoria ai supplementari o rigori; 5 per sconfitta ai supplementari o ai rigori) e 0 per ogni sconfitta, indipendentemente dalla Coppa che si sta disputando (Supercoppa Green, Trofeo Green e Mitropa Green incluse)

46. In caso di classifica parimerito nei gironi, i criteri per il passaggio del turno sono i seguenti (approvati dall'assemblea di lega):

In caso di classifica parimerito nei gironi, i criteri per il passaggio del turno sono i seguenti: a) Classifica avulsa (scontri diretti); b) gol fatti (dTIG); c) Differenza reti (di Tutto il Girone); d) Gol subiti (dTIG); e) monetina.

47. A partire dalla stagione 2014/2015, in caso di parità di risultato nelle partite a eliminazione diretta, si giocano i tempi supplementari: se lo scarto tra le due squadre è inferiore ai 3 punti, l'overtime finisce in parità si passa ai rigori come approvato dall'assemblea 2008/09.

48. Nel consegnare la formazione di coppa ogni manager dovrà indicare 3 rigoristi con una R accanto al nome, che si aggiungeranno al capitano e al vicecapitano formando la schiera dei 5 battitori. Il meccanismo è il seguente: gol nel caso di voto maggiore rispetto a quello del portiere avversario, rigore parato nel caso di voto minore o uguale a quello dell'estremo difensore. Nel caso in cui i rigoristi non vengano segnalati, essi verranno assegnati d'ufficio a

- partire dagli attaccanti in su. Nel caso in cui un rigorista venga sostituito da un panchinaro, il nuovo rigorista verrà identificato a partire dagli attaccanti in su.
49. Se dopo i 5 rigori il risultato è ancora pari, si va ad oltranza dagli attaccanti in su. In caso di ulteriore parità ai rigori (improbabile ma non impossibile) si qualifica: a) il meglio piazzato nei gironi eliminatori, b) gol fatti, c) differenza reti; d) gol subiti (dati riferibili sempre alla Coppa), e) monetina.
  50. Coppa InterconGreenentale. Partecipano le 8 vincitrici di: Classifica Generale (somma punti campionato + coppe, escluse le supercoppe), Scudetto, Champions Green, Classifica Cannonieri, Green Cup, Europa Green, Green League, Classifica Sculacchione (minor punti subiti classifica generale). Qualora una stessa squadra comparisse due volte nel suddetto elenco, si procede al ripescaggio della miglior piazzata, non già partecipante, in Classifica Generale. La competizione si svolge nell'arco di tutti i turni di campionato che precedono l'inizio della SAG ed è un tutti contro tutti a sommatoria punti. In caso di pari merito finale, l'ordine di iscrizione alla Coppa determina anche l'ordine di arrivo (le ripescate vanno in coda all'ordine di iscrizione). Il vincitore della Coppa ha diritto ad un prestito in entrata addizionale, a titolo gratuito, dalla lista degli svincolati. Si gioca con le rose dell'anno precedente, più precisamente con quei giocatori che compaiono ancora nelle liste di Fantacalcio.it (con i relativi ruoli aggiornati). Se una rosa dovesse contare meno di 11 elementi o non disporre di nessun giocatore in un dato ruolo, quelle formazioni non si intendono da annullare.

## CAMPIONATO

51. Il Campionato si compone di due gironi da 15 giornate. Ogni squadra giocherà lo stesso numero di partite in casa e in trasferta.
52. La data ultima per la consegna dei 30 euro di iscrizione è l'asta iniziale.
53. Chi non consegna la quota d'iscrizione al cassiere entro i termini stabiliti, riceverà un penalità di 1 punto per ogni turno fantacalcistico di ritardo.
54. La quota di iscrizione va consegnata tassativamente ai Ciambellani Memola e Sergi, tranne in casi di assoluta eccezionalità.
55. I risultati delle giornate verranno pubblicati sul sito [www.serieagreen.it](http://www.serieagreen.it) e [Leghe.fantacalcio.it](http://Leghe.fantacalcio.it)
56. I DIRITTI TV: la regola dei diritti TV assegna: 30 miliardi alla partita di cartello (15+15 alle due squadre la cui somma punti in classifica raggiunge il punteggio più alto in quella giornata, eventualmente ancora suddivisi ed arrotondati per difetto in caso di pari merito) e 20 miliardi alla squadra che totalizzerà il punteggio top di giornata (in caso di pari merito tra una squadra in casa ed una in trasferta, il premio non verrà dimezzato: verrà privilegiata la squadra in trasferta).
57. Qualsiasi tipo di polemica e ricorso (eccezion fatta per il suddetto regolamento) può essere inoltrata sul blog, dove tutti ne vaglieranno il contenuto e decideranno ai voti.
58. Se un manager decide di ritirarsi a un certo punto del campionato, dovrà comunicarlo pubblicamente alla Lega sul sito [serieagreen.it](http://serieagreen.it) e potrà lasciare la squadra solo nel momento in cui venga trovato un sostituto. Naturalmente pagherà per intero la quota d'iscrizione.
59. NOMINATIONS: Alla fine del campionato verranno stilate delle nomination da parte degli organi di stampa per l'assegnazione di alcuni premi. Ogni manager esprimerà via e-mail la propria preferenza e la consegna dei diplomi verrà effettuata durante la consueta festa di fine anno. I premi sono i seguenti:

Panchina d'oro (migliore allenatore): la scelta giusta alla giornata giusta, consegna in orario, non si distrae facilmente e sa anche contraddire i media. Queste le caratteristiche del buon allenatore.

Panchina di legno (peggior allenatore): un premio temutissimo, solitamente non va a chi ha la squadra più scarsa, ma a chi non è stato capace di gestire bene la rosa durante la stagione.

Scrivania d'oro (miglior presidente): questo premio va a chi ha messo in piedi la rosa più competitiva, sapendo gestire bene l'equilibrio acquisti-cessioni dall'inizio alla fine, negli scambi interni come negli esterni.

Scrivania di legno (peggior presidente): ci sono annate in cui si sbaglia tutto, si compra a troppo e si rivende a poco, si investe male e si ripara peggio. La scrivania di legno è forse il premio che nessuno vorrebbe ricevere.

Premio fair play (per il manager più sportivo): è probabilmente il riconoscimento più ambito in Serie A Green. A contenderselo di solito i manager che, durante la stagione, hanno saputo dare sfoggio ed esempio di correttezza, serietà e spirito sportivo, sia dal punto di vista formale che informale.

P. Corvino d'oro (per il miglior acquisto): il Corvino d'oro va al miglior acquisto in assoluto, la star o comunque l'individualità che ha saputo fare la differenza

Angelozzi di legno (peggior acquisto) di contro, l'Angelozzi di legno non risparmia chi invece ha fatto flop..

G. Dimitri d'oro (miglior affare) il miglior affare di solito lo fa o chi acquista a settembre a un prezzo stracciato un giocatore che poi si rivelerà decisivo, oppure chi tramite scambi interni o riparazioni invernali azzecca il colpaccio, meglio se a scapito di qualcun altro...

P. Pavone di legno (peggior affare) è l'opposto del miglior affare. Di solito se lo aggiudica l'infocchiato di turno oppure un giocatore perennemente infortunato.

R. Rizzo d'oro (miglior giovane lanciato) ci sono giovani che a inizio campionato partono con il posto da titolare, ma non tutti hanno il coraggio di scommetterci, temendo scottature. Questo premio va al giovane che si è saputo affermare sia in Serie A che in Serie A Green.

G. Toffoli di legno (Meteora dell'anno) la meteora dell'anno è di solito un nuovo arrivo, preferibilmente straniero, che arriva con la nomea di quello che deve spaccare tuttora che alla fine, bene che gli vada, va via a gennaio...

E. Chevanton d'oro (migliore rivelazione) la migliore rivelazione fa da contraltare alla meteora, ossia si tratta o del giocatore più o meno sconosciuto al primo anno di Serie A (Green) oppure del classico sottovalutato di lusso che non solo imbrocca la stagione, ma si rivela essere calciatore di spessore a lungo termine.

C. Regalia di legno (maggior delusione) grandi nomi, grandi firme e spesso anche grandi pacchi. Gente navigata, palloni gonfiati e strapagati ma infine inconcludenti sono i principali candidati a questo premio.

M. Cataldo d'oro (migliore intuizione): la migliore intuizione è sempre quella che nasce dal nulla. L'anonimo pagato 1, il panchinaro fisso che poi ruba il posto o il gregario che imbrocca la stagione d'alto livello, per la felicità del fantallenatore che l'ha scelto.

Chi l'ha visto?: questo premio è la versione ancor più sfigata, se possibile, della maggiore delusione. Perché se quest'ultima è frutto di prestazioni opache e caterve di insufficienze, il "chi l'ha visto?" viene usualmente assegnato a chi, contro tutti i pronostici, il campo proprio non l'ha visto. A volte perché in ospedale, palestra o infermeria. A volte perché in discoteca...I giocatori sul viale del tramonto sono i maggiori indiziati alla nomination

A. Conticchio d'oro (miglior capitano): la regola del capitano a volte può far vincere la classifica cannonieri persino a Eugenio Corini. Per questo è fondamentale avere sempre in rosa un giocatore dal '6 fisso'. Ma ancor più importante è schierarlo e metterlo capitano...)

G. Garzya di legno (peggior capitano) chi, anche a causa dell'impuntarsi del proprio fantamister, ogni settimana non riesce a superare il 4 in pagella...)

G. Pelle d'oro ('segnatevi questo nome'): quante volte si prende un giocatore che proviene dalla Primavera, magari spesso manco convocato, giusto come 'riempimento'? Spesso, direte voi. Meno spesso, però, capita che questi 'riempimenti' esplodano. Ma quando succede, anche se da gennaio o solo nel finale di stagione, è giusto sottolinearlo. E segnare i nomi sul taccuino

D. Rossi d'oro (resurrezione dell'anno): questo premio va a chi, considerato bollito, oppure messo fuori rosa o in lista per il trasferimento, riemerge dal periodo buio per regalare soddisfazioni ai manager che, seppur con la tentazione di cederlo, hanno saputo insistere.

Migliore Coreografia: tra campagne abbonamenti, coreografie, striscioni, volantini e manifesti, la Serie A Green si riempie facilmente di colori durante la stagione. Dai grafici di professione ai dilettanti allo sbaraglio, tutti si cimentano e in qualsiasi caso le risate non mancano. Criteri di scelta? Difficile dirlo...

Franco Causio d'oro: (miglior giovane dal vivaio)

Egidio Ingrosso di legno (peggior giovane del vivaio)

60. La classifica cannonieri si calcola in base ai gol siglati da ciascun giocatore. In caso di arrivo pari merito fanno fede i dati della Redazione di "Quelli che...i Numeri", in questo ordine: a) Gol Fatti, ovvero quante volte il calciatore ha effettivamente fatto registrare un bonus +3 (per il conteggio si detrae anche il malus, es. in caso di una rete siglata e di un rigore sbagliato in Serie A in Green il conto è pari a zero; b) F.M.V., si privilegia il mix tra partite giocate/numero di reti realizzate e incidenza di media voto e altri bonus disponibili (assist, capitano preso); c) Capitano preso; d) Assist

61. Il gol viene assegnato al giocatore della squadra che ha ottenuto il punteggio totale più alto. In caso di più gol, i criteri sono i seguenti:

Voto più alto sottraendo i 3 punti al giocatore cui il primo gol è stato assegnato

In caso di parità, precedenza a Capitano e Vicecapitano

Ordine di ruolo: attaccante, centrocampista, difensore

Ordine di schieramento

62. Il portiere non può segnare, a meno che non abbia realizzato un gol effettivamente anche nella realtà.
63. Anche la Champions Green, come il Campionato, prevede una Classifica Marcatori, senza premi in denaro e in fantamiliardi.

## **IL MERCATO**

64. Le due aste più importanti, quella iniziale di settembre e quella di riparazione a mercato di gennaio concluso, devono tassativamente avvenire di sabato o domenica.
65. Ogni società può proporre e mettere ai voti date, ore e luoghi per effettuare aste di riparazione. Affinché la mozione passi, servono 8 voti positivi sui 16 aventi diritto.
66. Gli SCAMBI INTERNI non sono liberi a partire dall'inizio dell'asta, bensì bloccati durante le aste. Si dicono scambi interni quelli che avvengono tra i partecipanti stessi. Essi saranno gestiti in maniera autonoma su Leghe Fantacalcio e verranno considerati validi in quanto garantiti da una procedura automatizzata. Andranno comunque comunicati contestualmente su serieagreen.it (in quanto fa fede orario sul sito) i termini dell'accordo per permettere l'aggiornamento di finanze e rose.
67. La chiusura degli scambi interni deve avvenire necessariamente live, ossia il giorno dell'asta di riparazione invernale di febbraio. Non sono ammesse proroghe, per non compromettere la regolarità del campionato.
68. Gli scambi esterni (cioè quelli con calciatori liberi), invece, possono essere effettuati solo durante le aste di riparazione.
69. Se un giocatore va in Serie B o all'estero durante l'anno, la squadra che lo aveva in rosa acquista una PRIORITA' sul mercato, ma non riceve nessuna buonuscita in denaro.
  
70. Chi ha la priorità, ha la precedenza su tutti durante le aste di riparazione. Può essere rilanciato solo da chi ha un'altra priorità in quel ruolo.
71. In sede d'asta ogni presidente ha a disposizione, per ruolo, una sola chiamata per precedenza, indipendentemente dal numero di precedenze in possesso per quel ruolo. Le chiamate, anche quelle relative al seguente mercato "libero", avvengono in ordine inverso di classifica.
72. Chi non ha priorità sul mercato di riparazione, deve attendere che tutte le priorità si siano risolte per poter rilanciare e acquistare.
73. NON SONO AMMESSI PRESTITI IN DENARO.
74. Gli scambi sono ammessi solo tra giocatori dello stesso ruolo.
75. Non c'è limite al numero di scambi ammessi.

## **I PRESTITI**

76. Sono gli scambi interni temporanei da utilizzare in caso di difficoltà nello schierare 11 titolari.
77. Ogni squadra ha a disposizione un massimo di 3 prestiti in entrata. Non ci sono limiti per i prestiti in uscita.
78. A differenza degli scambi interni, chi presta un giocatore NON PUO' riceverne un altro in cambio: i termini delle trattative sono esclusivamente CALCIATORE-DENARO. In quella giornata, dunque, chi presta avrà a disposizione una rosa di 24 elementi, chi ottiene ne avrà invece 26, salvo combinazioni con altri prestiti.
79. La squadra A che presta un giocatore alla squadra B, non può in quella giornata ricevere a sua volta prestiti dalla squadra B, ma solo eventualmente da altre squadre. In caso di

- contravvenzione, entrambe le squadre saranno penalizzate con l'annullamento della formazione. Verrà presa in considerazione l'ultima formazione disponibile con portiere capitano e portiere di riserva (se presente in panchina) vicecapitano.
80. Il prezzo MINIMO per ottenere un calciatore in prestito è di 20 mld. Tale cifra non può essere abbassata (pena l'invalidità del prestito), ma solo eventualmente alzata. Es: se voglio mettere in lista per il prestito Tizio, posso decidere che il prezzo base per effettuare lo scambio temporaneo sia 40 mld, e non 20.
  81. Il prestito ha una durata obbligatoria di UNA GIORNATA. Esso può essere rinnovato pagando nuovamente almeno la cifra minima: tale operazione verrà considerata come un secondo prestito, nell'ambito dei 3 totali consentiti.
  82. La regola dei prestiti è valida SOLO ed ESCLUSIVAMENTE per il campionato: non si possono effettuare prestiti durante le giornate di Champions.
  83. Si possono prendere giocatori in prestito fino all'asta di riparazione di febbraio, data in cui si chiudono anche gli scambi interni definitivi.
  84. Al termine della giornata relativa allo scambio temporaneo, il calciatore prestato tornerà automaticamente alla società di provenienza.
  85. In caso di contravvenzione alle regole su citate, la squadra che ha compiuto l'irregolarità verrà punita con l'annullamento della formazione in questione. In particolare, in caso di prestito oltre i tre consentiti, la formazione di chi ha ricevuto il prestito verrà annullata, si considererà l'ultima disponibile senza il prestito con portiere capitano e portiere di riserva (se presente in panchina) vicecapitano. Inoltre non verranno neanche restituiti i soldi spesi che resteranno nelle casse di quella che ha erogato il prestito.

## **W LA NAZIONALE!**

86. Si assegneranno per ogni giocatore convocato nella Nazionale Italiana maggiore, per partite ufficiali o amichevoli, 10 mld alla squadra per cui è tesserato. In caso di Competizioni Internazionali come Europei, Mondiali o Confederation Cup, verranno assegnati 10 mld, moltiplicati per il numero di partite che la nazionale dovrà affrontare durante suddetta competizione (es. 3 match = 30 mld, 5 match = 50 mld etc...).
87. Se un giocatore è stato convocato nella Nazionale italiana ma viene poi sostituito, i 10 mld verranno assegnati ugualmente. Alla squadra del giocatore che è stato convocato in sostituzione, verranno dati 5 mld.
88. Dalla stagione 2020/21 si assegneranno per ogni giocatore convocato nella Nazionale Italiana U21, per partite ufficiali o amichevoli, 5 mld alla squadra per cui è tesserato. In caso di Competizioni Internazionali come Europei, Mondiali etc..., verranno assegnati 5 mld, moltiplicati per il numero di partite che la nazionale U21 dovrà affrontare durante suddetta competizione (es. 3 match = 15 mld, 5 match = 25 mld etc...).
89. Sono previsti 2 mld per giocatori Under21 convocati in sostituzione di altri.

## **LE PLUSVALENZE**

90. La Plusvalenza è la differenza in denaro tra il costo di un giocatore all'asta di settembre e quanto era stato pagato l'anno prima, se la spesa fatta per il giocatore è superiore a quella della stagione precedente. Ad esempio se il Curtale ha pagato Fabiano 5 mld nel 2010/11 e il Lupiae acquista Fabiano per 10 mld nel 2011/12, al Curtale andrà una Plusvalenza di 5 mld (10-5=5).
91. Di conseguenza la Plusvalenza la incassa chi deteneva il giocatore nella stagione prima, non chi lo compra.
92. La Plusvalenza si applica sul "tesoretto" accumulato col bilancio continuativo in vigore dal 2010/11 e non sui 1600 mld dell'asta iniziale, che restano uguali per tutti.

93. La Plusvalenza non si applica se il giocatore viene riacquistato dalla stessa squadra dell'anno precedente. Ad esempio se il Curtale nell'asta 2011/12 riacquista Fabiano non ha diritto a plusvalenze
94. La Plusvalenza è valida solo e soltanto per i giocatori che sono stati acquistati all'asta di settembre (ma non svincolati durante l'asta di settembre) e non sono mai stati ceduti (fatta eccezione per il prestito) fino alla fine della stagione.
95. Per tutti gli altri giocatori cambiati o scambiati durante l'anno, si perde il diritto alla Plusvalenza. Quindi ognuno a settembre ha 25 possibilità di plusvalenza: più giocatori cambia, meno Plusvalenze (o Minusvalenze) potrà avere.

## **LE MINUSVALENZE**

96. La Minusvalenza è la differenza in denaro tra il costo di un giocatore all'asta di settembre e quanto era stato pagato l'anno prima, se la spesa fatta per il giocatore è inferiore a quella della stagione precedente. Ad esempio se il Curtale ha pagato Fabiano 5 mld nel 2010/11 e il Lupiae acquista Fabiano per 1 mld nel 2011/12, il Curtale pagherà una Minusvalenza di 4 mld ( $1-5 = -4$ ).
97. Di conseguenza la Minusvalenza la paga chi deteneva il giocatore nella stagione prima, non chi lo compra (che però non prende quei soldi).
98. La Minusvalenza non si applica se il giocatore viene riacquistato dalla stessa squadra dell'anno precedente.
99. La Minusvalenza si applica sul "tesoretto" accumulato col bilancio continuativo in vigore dal 2010/11 e non sui 1600 mld dell'asta iniziale, che restano uguali per tutti.
100. La Minusvalenza è valida solo e soltanto per i giocatori che sono stati acquistati all'asta di settembre (ma non svincolati durante l'asta di settembre) e non sono mai stati ceduti (fatta eccezione per il prestito) fino alla fine della stagione.
101. Per tutti gli altri giocatori cambiati o scambiati durante l'anno, si perde il dovere alla Minusvalenza.
102. Nel caso in cui le Minusvalenze dovessero portare la società a un bilancio negativo, il manager della franchigia ha tempo fino a fine stagione per ripianare il debito (attraverso diritti tv, convocazioni in nazionale, prestiti o compravendite di giocatori).
103. Nel caso in cui la franchigia non riesca entro fine stagione a risanare il bilancio, verrà applicata la stessa sanzione prevista per il Falso in Bilancio, ossia la penalizzazione di un punto ogni 10 mld sforati (arrotondamento per difetto) sulla classifica finale.
104. Fino a quando la franchigia non avrà ripianato il bilancio, sarà inibita dagli scambi esterni (ma non da quelli interni, ovviamente) anche in caso di precedenza da risolvere. A meno che non si tratti di scambi esterni che prevedano guadagni, appunto per risanare il bilancio. In sostanza, dunque, chi ha il bilancio in negativo durante le aste di riparazione, non può rilanciare sui giocatori finché non ha risanato il debito.

## **I PREMI IN DENARO**

### Campionato

1. euro 50
2. euro 40
3. euro 30
4. euro 25
5. euro 20
6. euro 15
7. euro 5

8. euro 4
9. euro 3
10. euro 2
11. euro 1
12. euro -1
13. euro -2
14. euro -3
15. euro -4
16. euro -5

#### Champions Green

1. euro 30

#### Green Cup

1. euro 15

#### Classifica marcatori

1. euro 15