



Regolamento Ufficiale

LEGA EFFE CALCIO

**EFFE CAMPIONATO
2023/2024**

XIX edizione

A. STRUTTURA DELL'EFFE CAMPIONATO 2023/2024

L'Effe Campionato 2023/2024 si svolgerà attraverso la sfida del "tutti contro tutti" di giornata tra gli 11 partecipanti durante le 38 giornate del Campionato di Serie A.

A1. CALCOLO PUNTEGGIO

Il punteggio di una squadra è la somma dei voti e bonus/malus che portano in dote gli undici calciatori schierati. I voti, i bonus e i malus saranno stabiliti da Fantacalcio.it.

A1a. Bonus e Malus

Bonus: Gol segnato + 3; rigore parato +3; assist +1; assist da fermo +1.

Malus: gol subito -1; autogol portiere -1; autogol calciatore di movimento -2; rigore sbagliato -3; espulsione -1; ammonizione -0,5.

A1b. Ammonizione dubbia - noto "caso Olivera"

Qualora ci fosse un'ammonizione dubbia assegnata da Fantacalcio.it, purché contestata prima dell'inizio della giornata successiva, farà fede il Comunicato Ufficiale della Lega Calcio.

A1c. Senza voto

Qualora un calciatore pur avendo giocato e ottenuto bonus o malus dovesse risultare "senza voto", i bonus o malus andranno sommati o sottratti dal 6 d'ufficio (*da utilizzare per eventuali modificatori*), tranne che per due eccezioni:

- il calciatore "senza voto" che risulterà ammonito sarà considerato come se non fosse sceso in campo;

- il calciatore "senza voto" che risulterà espulso porterà alla sua squadra 4 punti d'ufficio (il voto da utilizzare per eventuali modificatori sarà 5).

A1d. Portiere senza voto

Il "senza voto" del portiere che sarà sceso in campo per 25 minuti recupero escluso, sarà considerato 6, mentre il "senza voto" del portiere che sarà sceso in campo per meno di 25 minuti recupero escluso farà utilizzare la Regola A1c.

A2. ATTRIBUZIONE PUNTI IN CLASSIFICA

I punti saranno attribuiti giornata per giornata in maniera scalare. In ogni giornata chi farà il miglior punteggio prenderà 10 punti in classifica generale, chi farà il secondo miglior punteggio ne prenderà 9, il terzo ne prenderà 8, il quarto 7, il quinto 6, il sesto 5, il settimo 4, l'ottavo 3, il nono 2, il decimo 1, l'undicesimo 0 punti.

A2a. Ex-aequo di giornata

In caso di pari punteggio di giornata saranno assegnati gli stessi punti ai partecipanti coinvolti nell'ex-aequo.

Esempio: A fa 70, B fa 74, C fa 80 e D fa 74, saranno assegnati 9 punti a C, 8 punti sia a B sia a D, 6 punti ad A.

A3. PARITÀ IN CLASSIFICA GENERALE

I criteri per decretare la vincente in caso di parità in classifica generale varranno sempre in sede di decisione di qualsiasi posizione in classifica. In caso di parità in classifica generale tra due o più partecipanti varranno, nell'ordine, le seguenti discriminanti: maggior numero di vittorie negli scontri diretti (o classifica avulsa in caso i partecipanti siano più di due); maggior punteggio globale; maggior numero di vittorie di giornata durante l'Effe Campionato 2023/2024; punteggio di giornata più alto; secondo punteggio di giornata più alto, terzo, quarto [...] sino al trentottesimo; sorteggio tramite monetina lanciata dal Presidente.

A4. RIDUZIONE NUMERO PARTECIPANTI

Qualora, per effetto di esclusione o abbandono, il numero di partecipanti dovesse ridursi durante l'Effe Campionato 2023/2024, si stabiliscono due criteri.

A4a. Riduzione entro la tredicesima giornata

Se la riduzione avviene entro l'inizio della tredicesima giornata, la rosa del partecipante in questione sarà bloccata e la classifica sarà riscritta, mettendolo in ultima posizione per tutte le giornate precedenti e ultimo d'ufficio per tutte le giornate successive.

A4b. Riduzione dopo la tredicesima giornata

Se la riduzione avviene dopo l'inizio della tredicesima giornata, la rosa del partecipante in questione sarà bloccata e la classifica non subirà alcuna modifica ma da quel momento il partecipante sarà messo ultimo d'ufficio per tutte le giornate successive.

A5. INTERRUZIONE DEL CAMPIONATO DI SERIE A

In caso di interruzione definitiva del Campionato di Serie A, il titolo non sarà assegnato se non saranno completate almeno 33 giornate.

A5a. Assegnazione del titolo

Per ottenere il titolo di Campione dell'Effe Campionato 2023/2024, il primo in classifica dovrà avere, alla 33esima giornata, un vantaggio di almeno 10 punti sul secondo, alla 34esima un vantaggio di 9 punti, alla 35esima un vantaggio di 8 punti, alla 36esima un vantaggio di 7 punti, alla 37esima un vantaggio di 6 punti. Nel calcolo del vantaggio non è previsto alcun riferimento ad eventuali scontri diretti. Tutti i calcoli di vantaggio matematico applicati alle giornate precedenti alla 33esima saranno considerati validi.

Per tutte le altre situazioni a cui non si riferisce la Regola A5 (*Esempio: Play Off*) sarà redatto un supplemento di regolamento con votazione ponderata: 3 punti ai primi due in classifica al momento del via ai Play Off di Serie A, 2 punti al terzo e al quarto in classifica, 1 punto dal quinto al decimo posto della classifica.

A6. EFFE CUP

L'Effe Cup 2024 si svolgerà dalla giornata 25esima alla giornata 36esima del Campionato di Serie A 2023/2024.

L'Effe Cup 2024 è un torneo completamente dipendente dall'Effe Campionato 2023/2024: le formazioni saranno le stesse e saranno applicate le regole generali dell'Effe Campionato 2023/2024.

A6a. Gironi

Partecipano all'Effe Cup 2024 tutti i partecipanti all'Effe Campionato 2023/2024. I partecipanti saranno divisi in due gironi: Girone A composto dal 1°, 2°, 3°, 4° e 5° classificato alla 24esima giornata dell'Effe Campionato 2023/2024, Girone B composto dal 6°, 7°, 8°, 9°, 10° e 11° classificato alla 24esima giornata dell'Effe Campionato 2023/2024. Qualora alla fine della 24esima giornata ci siano giornate non ancora completate si applicherà la Regola B6d.

A6b. Qualificate

I Gironi dell'Effe Cup 2024 si disputeranno dalla 25esima alla 34esima giornata del Campionato di Serie A 2023/2024. Il sistema di punteggio sarà quello del "tutti contro tutti". Nel Girone A chi farà il miglior punteggio di giornata prenderà 4 punti, il secondo 3 punti, il terzo 2 punti, il quarto 1 punto e il quinto 0 punti. Nel Girone B chi farà il miglior punteggio di giornata prenderà 5 punti, il secondo 4 punti, il terzo 3 punti, il quarto 2 punti e il quinto 1 punto e il sesto 0 punti. Si qualificano al turno successivo la prima classificata del Girone A e le prime tre classificate del Girone B. In caso di ex-aequo di giornata il riferimento è la Regola A2a e in caso di parità in classifica generale il riferimento è la Regola A3.

A6c. Semifinale e Finale

Le semifinali dell'Effe Cup 2024 si disputeranno durante la 35esima giornata del Campionato di Serie A 2023/2024. La prima classificata del Girone A sfiderà la terza classificata del Girone B, la prima classificata del Girone B sfiderà la seconda classificata del Girone B. Le due vincenti in semifinale si affronteranno in finale durante la 36esima giornata del Campionato di Serie A 2023/2024. In caso di ex-aequo in finale, la finale sarà ripetuta durante la 37esima giornata del Campionato di Serie A 2023/2024. In caso di ulteriore ex-aequo vincerà chi avrà fatto il maggior punteggio globale durante tutte le giornate dell'Effe Cup 2024. In caso il punteggio globale coincida il riferimento è la Regola A3 applicata alla sola Effe Cup 2024.

A6d. Vincita

Il vincitore dell'Effe Cup 2024 riceverà 60,00 € del montepremi totale (Regola C3)

B. FORMAZIONE

La formazione potrà essere schierata secondo i moduli: 3-4-3, 3-5-2, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1.

B1. INVIO

La formazione andrà inviata almeno 2 ore prima dell'orario di inizio ufficiale della prima partita utile della giornata in questione, e successivamente alla conclusione dell'ultima partita utile della giornata precedente. La formazione andrà inviata nel gruppo Whatsapp "Formazioni Effe Campionato", oppure al Presidente via sms o comunque in una modalità attraverso il quale sia possibile dimostrare l'orario.

Esempio: Ore 16:00 del sabato quando la giornata inizierà con l'anticipo delle 18:00.

B1a. Invio posticipato

Qualora la prima partita utile della giornata venisse posticipata o rinviata, l'orario di invio della formazione sarà adeguato all'orario di inizio della nuova prima partita utile della giornata.

B1b. Mancato invio

In caso di "inosservanza" sulla regola di invio della formazione:

- al primo mancato invio la formazione rimarrà la stessa della giornata precedente con 10 euro di multa.
- al secondo mancato invio la formazione rimarrà la stessa della giornata precedente, con 5 punti di penalizzazione in classifica generale e 20 euro di multa.
- al terzo mancato invio è prevista l'esclusione dall'Effe Campionato 2023/2024.

B1c. Caparra

Per adempiere alle eventuali multe ogni partecipante verserà all'inizio della prima fase del Mercato d'Apertura una caparra di 20,00 € che, nel caso non venga utilizzata, sarà restituita al termine dell'Effe Campionato 2023/2024.

B1d. Formazioni cancellate

Le formazioni inviate non possono essere cancellate da Whatsapp. Qualora l'ultimo messaggio inviato da un partecipante nel gruppo Whatsapp "Formazioni Effe Campionato" risulti essere annullato, il partecipante sarà considerato come se non avesse inviato la formazione e sarà applicata la Regola B1b.

B1e. Abbandono Gruppi Whatsapp

Chiunque abbandoni di propria iniziativa il gruppo Whatsapp "Formazioni Effe Campionato" e/o il gruppo Whatsapp "Comunicazioni Ufficiali" sarà penalizzato come segue: -1 punto in classifica generale per ogni gruppo abbandonato e 5 € di multa per ogni gruppo abbandonato.

B1f. Multe

Qualora il totale delle multe inflitte superi la cifra della caparra, la differenza andrà pagata entro l'inizio della giornata successiva al giorno in cui la multa è stata inflitta. In caso contrario è prevista l'esclusione dall'Effe Campionato 2023/2024

B1g. Cassa

I soldi ottenuti dalle multe andranno nella cassa della Lega Effe Calcio.

B2. PANCHINA

La formazione sarà composta da 11 titolari e 14 panchinari. I primi 11 calciatori inseriti in formazione saranno considerati titolari, i successivi 14 saranno considerati panchinari. I portieri saranno sempre i primi panchinari. Se un portiere, anche fosse l'unico, sarà inserito come quindicesimo panchinaro, sarà escluso dalla formazione, eccetto gli eventuali vantaggi derivanti dalla Regola B4.

B2a. Sostituzioni

Le sostituzioni consentite saranno cinque. I panchinari entreranno in campo secondo l'ordine in cui saranno inseriti in panchina. I panchinari potranno essere al massimo 14 e il portiere, eventualmente, sarà sempre il primo a entrare. Qualora le sostituzioni dovessero essere superiori a cinque, sarà data priorità ai calciatori inseriti per primi in panchina.

Nelle prime cinque giornate, nell'ultima giornata, nelle giornate in cui è previsto un recupero di una partita posticipata o interrotta (Regola B6), e nelle giornate in cui è previsto un anticipo oltre le 72 ore rispetto all'orario principale della giornata, le sostituzioni consentite saranno illimitate. Al fine del calcolo delle 72 ore, l'orario principale della giornata sarà quello in cui si disputeranno contemporaneamente più partite. Qualora ci siano gruppi di orari con lo stesso numero di partite saranno considerati tutti principali al fine di favorire la validità di più partite possibili all'interno della giornata in questione.

Esempio: Sarà considerato anticipo oltre le 72 ore la partita giocata il mercoledì alle 20:45 quando la giornata principale si giocherà la domenica alle 15:00. Non invece se la partita sarà giocata il giovedì alle ore 20:45.

B2b. Blocco modulo

Qualora si voglia mantenere il modulo titolare inalterato e far entrare i calciatori prima per ruolo, e poi soltanto successivamente secondo l'ordine in cui sono inseriti in panchina, durante l'invio della formazione andrà aggiunta la dicitura "BLOCCO".

B2c. Blocco reparto

Qualora si voglia mantenere inalterato un solo reparto, o nell'eventualità anche due reparti, e far entrare per quel reparto o quei reparti i calciatori prima per ruolo, e poi soltanto successivamente secondo l'ordine in cui sono inseriti in panchina, durante l'invio della formazione andrà aggiunta la dicitura "BLOCCO + REPARTO/REPARTI".

Esempio: "Blocco Difesa"; "Blocco D"; "Blocco Dif"; "Blocco Centrocampo"; "Blocco Cc"; "Blocco Dif Cc"; "Blocco D C"; ecc.

Se un partecipante dovesse inserire il "Blocco" in un messaggio successivo, questo sarà considerato valido. Se dovesse essere cancellato, tutta la formazione sarà considerata come non inviata. (Regole B1b e B1d)

B3. MODIFICATORI

Il modificatore è un bonus che si somma al punteggio generato dalla somma dei voti dei calciatori e i loro relativi bonus/malus.

B3a. Modificatore difesa (moduli 4-5-1 / 5-4-1 / 5-3-2 / 4-4-2 / 4-3-3)

Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra. Si considerano il voto pagella del portiere e i tre migliori voti pagella dei difensori (non vanno considerati i bonus e i malus).

Nel caso dei "senza voto" che ricevono punteggio, si sottraggono i bonus e si aggiungono i malus (Regola A1c).

Esempio: Un difensore che entrerà in campo a due minuti dal termine della partita e farà un assist ma non prenderà voto, come punteggio prenderà 7 e per il modificatore della difesa il voto da considerare sarà 6.

Si calcola la media di questi 4 valori (voto pagella del portiere e i tre migliori voti pagella ottenuti dai difensori). La squadra ottiene: 6 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7; 4,5 punti se la media è maggiore o uguale a 6,75 ma minore di 7; 3 punti se la media è maggiore o uguale a 6,5 ma minore di 6,75; 2 punti se la media è maggiore o uguale a 6,25 ma minore di 6,5; 1 punto se la media è maggiore o uguale a 6 ma minore di 6,25.

B3b. Modificatore centrocampo (moduli 5-4-1 / 4-5-1/ 3-5-2)

Affinché si possa utilizzare il modificatore centrocampo saranno necessari due requisiti: avere a fine giornata meno di tre attaccanti ma almeno quattro centrocampisti che avranno portato punteggio alla squadra. Si calcola la media dei voti pagella del voto del capitano e dei tre migliori centrocampisti schierati. Il capitano sarà il primo calciatore schierato che ha preso punteggio. Nessun'altra indicazione sarà considerata un'indicazione del capitano. Nel caso dei "senza voto" che ottengono punteggio si applica la regola A1c.

Esempio: Un centrocampista che entrerà in campo a due minuti dal termine della partita e farà un assist ma non prenderà voto, come punteggio prenderà 7 e per il modificatore del centrocampo il voto da considerare sarà 6.

La squadra ottiene: 6 punti di modificatore centrocampo se questa media è maggiore o uguale a 7; 4,5 punti se la media è maggiore o uguale a 6,75 ma minore di 7; 3 punti se la media è maggiore o uguale a 6,5 ma minore di 6,75; 2 punti se la media è maggiore o uguale a 6,25 ma minore di 6,5; 1 punto se la media è maggiore o uguale a 6 ma minore di 6,25.

B3c. Doppio modificatore

Affinché si possa usufruire sia del modificatore difesa che del modificatore centrocampo, dovranno portare punteggio alla squadra il portiere e nove calciatori tra difensori e centrocampisti con i moduli consentiti. I moduli previsti per usufruire del doppio modificatore sono 4-5-1, 5-4-1, 4-5-0 e 5-4-0. Nel caso di modulo 4-4-2, 4-4-1 e 4-4-0 si usufruirà del solo modificatore difesa.

B3d. Risoluzione modificatore dubbio

Per tutti gli altri moduli non citati all'interno della Regola B3, valgono le regole generali dei singoli modificatori.

B4. ERRORI DI FORMAZIONE

Le formazioni inviate potranno presentare errori che saranno risolti come segue.

B4a. Dodici o più titolari

Qualora un partecipante dovesse inviare la formazione contenente dodici o più titolari, e qualora non si possa applicare la Regola B4d, si procederà come segue:

- se la panchina sarà composta da 14 o più elementi, il calciatore o i calciatori inseriti in eccesso tra i titolari saranno esclusi completamente dalla formazione;
- se la panchina sarà composta da meno di 14 elementi, il calciatore o i calciatori inseriti in eccesso tra i titolari saranno inseriti come primi panchinari, portieri esclusi (Regola B2).

Per scegliere il giocatore da escludere dai titolari saranno considerati tutti quelli inseriti dopo l'undicesimo titolare con le seguenti eccezioni:

- se saranno inseriti 2 o più portieri sarà tenuto tra i titolari soltanto il primo;
- se saranno inseriti 6 o più difensori saranno tenuti tra i titolari soltanto i primi cinque;
- se saranno inseriti 6 o più centrocampisti saranno tenuti tra i titolari soltanto i primi cinque;
- se saranno inseriti 4 o più attaccanti saranno tenuti tra i titolari soltanto i primi tre.

Qualora un partecipante dovesse inviare la formazione contenente dodici o più titolari non sarà possibile utilizzare né il Blocco Modulo né il Blocco Reparto (Regola B2a).

B4b. Dieci o meno titolari

Qualora un partecipante dovesse inviare la formazione contenente dieci o meno titolari, il mancante sarà considerato come un calciatore che non abbia portato punteggio alla squadra (sarà considerata nel calcolo delle sostituzioni effettuate) e non sarà possibile utilizzare né il Blocco Modulo né il Blocco Reparto (Regola B2a).

B4c. Cognomi uguali

Qualora un partecipante dovesse avere in rosa due calciatori con lo stesso cognome e, qualora al momento dell'invio della formazione non avesse provveduto a segnalare in modo univoco il calciatore, sarà data priorità al calciatore più quotato al momento dell'invio. La regola dirimerà solo i casi di indicazione non univoca. Come indicazione univoca non fanno testo eventuali squalifiche e/o infortuni.

Esempio: Un partecipante ha in rosa Pablo Alvarez (D) e Ricky Alvarez (C). Sarà considerata univoca la posizione in cui i calciatori sono inseriti tra i titolari: se Alvarez sarà messo dopo aver già scritto un centrocampista e almeno tre difensori, è univoca la scelta dell'Alvarez centrocampista. Sarà considerata univoca la scelta di mettere Alvarez dopo cinque difensori titolari, sarà considerato il centrocampista.

B4d. Calciatore inserito doppio

Qualora un partecipante dovesse inserire in formazione due volte lo stesso identico calciatore ci si comporterà come segue:

- se entrambe le voci saranno inserite tra i titolari e i calciatori titolari risulteranno dodici o più di dodici, sarà eliminata la voce inserita per seconda e tutto rimarrà inalterato;
- se entrambe le voci saranno inserite tra i titolari e i calciatori titolari risulteranno undici, sarà eliminata la voce inserita per seconda e ci si comporterà come da Regola B4b;
- se entrambe le voci saranno inserite tra i panchinari, sarà eliminata la voce inserita per seconda;
- se una voce sarà inserita tra i titolari e l'altra tra i panchinari e i calciatori titolari risulteranno undici sarà eliminata la voce in eccesso in panchina;
- se una voce sarà inserita tra i titolari e l'altra in panchina e i calciatori titolari risulteranno dodici o più di dodici, sarà eliminata la voce in eccesso tra i titolari.

B4e. Calciatore non presente in rosa – caso Sigurdsson/Gudmundsson

Qualora un partecipante dovesse inserire in formazione un calciatore non presente nella sua rosa, seppur con nome simile, il calciatore sarà cancellato dalla formazione ed eventualmente ci si comporterà come previsto da tutte le norme presenti nella Regola B4.

B4f. Calciatori con nomi simili

Qualora un partecipante abbia in rosa due o più calciatori con cognome simile ma non uguale (fa fede il nome presente nelle rose ufficiali del sito legafcalcio.alfervista.org) e quindi non riconducibili alla Regola B4c, l'eventuale inserimento di due cognomi uguali farà applicare la Regola B4d.

Esempio: un partecipante ha in rosa Joao Pedro e Pedro, se nella formazione inserirà due volte Pedro sarà considerato come un calciatore inserito doppio. Ma se anche solo dovesse scrivere JPedro e Pedro saranno considerati entrambi validi. Altri esempi validi possono essere Verde e Verdi, Bellucci e Bellusci.

B5. PORTIERE MANCANTE

Qualora una squadra dovesse giocare senza portiere, quindi nessun portiere titolare o in panchina prenderà punteggio (il portiere sarà sempre il primo a entrare, Regola B2a), alla squadra in questione sarà assegnato il punteggio più basso tra quelli presi da tutti i portieri scesi in campo durante la giornata tra le 20 squadre della Serie A. Il voto assegnato al portiere mancante non concorrerà al modificatore difesa e non sarà conteggiato tra le sostituzioni effettuate.

B5a. Calciatore di movimento mancante nelle prime tre giornate

Qualora una squadra, durante le prime tre giornate dell'Effe Campionato 2023/2024, dovesse giocare senza uno o più calciatori di movimento, alla squadra in questione sarà assegnato il punteggio più basso meno mezzo punto tra quelli presi nel ruolo mancante tra tutti i calciatori schierati nel medesimo ruolo dai dieci partecipanti durante la giornata in questione. Per stabilire quale sia il ruolo mancante si opterà per il primo slot utile disponibile prima tra i difensori, poi tra i centrocampisti e infine tra gli attaccanti. L'eventuale "Blocco" o "Blocco modulo" non avrà alcun ruolo in questa scelta. Il punteggio assegnato al calciatore di movimento mancante non concorrerà all'eventuale modificatore né come punteggio né come calciatore valido al fine di ottenerlo, e non sarà conteggiato tra le sostituzioni effettuate.

B6. RECUPERI E POSTICIPATE

Sono considerati recuperi le partite disputate successivamente all'inizio della giornata successiva rispetto alla giornata in questione. Durante l'Effe Campionato 2023/2024 saranno considerati validi i voti e i bonus/malus dei recuperi delle partite rinviate e giocate successivamente alla giornata classica e delle partite interrotte e proseguite a distanza di tempo.

B6a. Portiere mancante

Qualora un partecipante avesse schierato tra titolari e panchina almeno tre portieri, tutti appartenenti a squadre impegnate nelle partite posticipate (rinvii e interruzioni) e nessuno di questi avesse preso voto, entrerà il punteggio più basso tra i portieri presenti nella rosa del partecipante stesso e non schierati. Qualora non vi fossero altri portieri sarà applicata la Regola B5.

B6b. Giocatore ceduto

Qualora nel periodo che intercorre tra la data ufficiale della partita e il suo rinvio un calciatore dovesse essere ceduto a un altro partecipante, il calciatore, per quanto riguarda la partita in questione, continuerà ancora a far parte della formazione del partecipante originario.

B6c. Sostituzioni

Qualora in una giornata sia previsto un recupero, in automatico le sostituzioni diventeranno illimitate.

B6d. Classifica Ufficiale

Per tutte le situazioni in cui sarà necessario utilizzare la classifica, non sarà presa in considerazione la classifica "live" in cui è compresa la giornata non completata, ma la classifica ufficiale sarà considerata quella composta soltanto dalle giornate interamente completate.

B6e. Partite non recuperate

Qualora una partita non dovesse essere mai recuperata o dovesse concludersi anticipatamente senza che siano pubblicati i voti e i bonus/malus, tutti i calciatori interessati, squalificati esclusi, riceveranno il 6 d'ufficio.

B6f. Giornata gioca due volte – caso Chiesa

Qualora un calciatore dovesse giocare due volte la stessa giornata, per quanto riguarda l'Effe Campionato 2023/2024 l'unica giornata presa in considerazione sarà la prima. Se il calciatore dovesse rimanere in panchina per tutta la prima giornata sarà considerato out e si effettuerà una sostituzione, se invece non dovesse figurarsi nella distinta ufficiale della partita in questione, sarà considerata la seconda volta che avrà disputato la stessa giornata.

B8. PARTITE ANTICIPATE

Durante l'Effe Campionato 2023/2024 saranno validi i voti e i bonus/malus delle partite giocate prima della giornata classica purché giocate successivamente all'orario ufficiale previsto per la fine della giornata precedente, eventuali recuperi non saranno considerati. Qualora la partita sia anticipata prima della fine della giornata precedente, sarà applicata la regola del 6 d'ufficio per tutti i calciatori interessati (squalificati esclusi).

B9. VOTO 6 D'UFFICIO

Affinché un calciatore possa ricevere il 6 d'ufficio dev'essere presente nella rosa ufficiale della propria società all'orario massimo stabilito per l'invio della formazione della giornata considerata. Fa fede l'orario presente all'interno di qualsiasi canale ufficiale (sito, social, ecc) della società cedente o acquirente.

B10. VALIDITÀ PARTITA

Una partita sarà considerata valida quando viene considerata omologata dalla Serie A.

B11. VALIDITÀ GIORNATA

La giornata sarà considerata valida per l'Effe Campionato 2023/2024 quando almeno sei partite che la compongono saranno a loro volta considerate valide.

C. MONTEPREMI

Il Montepremi dell'Effe Campionato 2023/2024 sarà diviso in premi, coppe e spese di gestione.

C1. VERSAMENTI

Il montepremi è di 1.650,00 € per effetto del versamento di 150,00 € da parte di tutti e undici i partecipanti. Il pagamento completo di caparra dovrà essere effettuato entro l'inizio della prima fase del Mercato di Apertura il 18 Agosto 2023.

C1a. CAPARRA

Ogni partecipante, entro la data fissata per la prima fase del Mercato d'Apertura, dovrà versare 20,00 € di caparra. (Regola B1c)

C1b. MANCATO PAGAMENTO

In caso di mancato pagamento entro la scadenza stabilita il partecipante sarà escluso dall'Effe Campionato 2023/2024.

C2. COPPE E CASSA

L'utilizzo del montepremi sarà così suddiviso: 40,00 € saranno utilizzati per la Coppa Scudetto "Effe Campionato 2023/2024", 10,00 € saranno utilizzati per l'acquisto del materiale di consumo; 1.600,00 € saranno utilizzati per i premi in denaro.

C3. PREMI

Di seguito la ripartizione della quota di 1.600,00 € spettante ai premi: 1° classificato 800,00 €; 2° classificato 400,00 €; 3° classificato 190,00 €; 4° classificato 90,00 €; 5° classificato 60,00 €; 6°, 7°, 8°, 9°, 10° e 11° classificato 0,00 €. Il vincitore della Effe Cup 2024 vincerà 60,00 €.

D. REGOLE GENERALI DELL'EFFE MERCATO

Non potranno essere acquistati calciatori per i quali Fantacalcio.it non abbia ancora comunicato la quotazione. Non esisterà durante alcuna sessione di mercato l'obbligo di acquisto di un numero minimo di calciatori. I crediti sono personali e non possono essere trasferiti tra i partecipanti. Non saranno possibili prestiti e ogni tipo di clausola negli scambi. I calciatori saranno acquistati attraverso la modalità delle buste.

D1. BUSTE

Per acquistare un calciatore tramite busta, si dovrà scrivere la cifra di valutazione nell'apposita lavagnetta con il nome del calciatore giocato. Vincerà l'offerta più alta tra quelle presenti nelle buste.

Il valore andrà scritto in maniera leggibile e, una volta dichiarata chiusa la puntata dei partecipanti, non potrà essere in alcun modo modificato, corretto, cancellato, riscritto. Il valore della propria busta non potrà essere comunicato (neanche implicitamente) in anticipo. Per entrambe le situazioni è prevista l'esclusione dalla busta in questione. La lettura del valore della propria busta seguirà un giro prestabilito dal Presidente in sede di mercato.

D1a. Asta riparatrice

Qualora i valori di due o più buste superino il limite dei 400 crediti e, la distanza tra le buste in questione sia non superiore ai 4 crediti, sarà concesso ai partecipanti in causa di proseguire l'acquisto del cartellino del calciatore attraverso asta pura.

Qualora i valori di due o più buste superino il limite dei 500 crediti e, la distanza tra le buste in questione sia non superiore ai 5 crediti, sarà concesso ai partecipanti in causa di proseguire l'acquisto del cartellino del calciatore attraverso asta pura.

Esempio 1: A valuta Candreva 541 crediti, B valuta Candreva 546 crediti. Il partecipante A può far partire l'asta con il partecipante B.

Esempio 2: A valuta Berardi 400 crediti, B valuta Berardi 402 crediti. Il partecipante A non può far partire l'asta perché non ha superato i 400 crediti.

Se due o più partecipanti superano i 400 crediti con buste dal valore identico, in automatico partirà l'asta tra i partecipanti in questione.

D1b. Rinuncia

Offrendo "zero" si rinuncerà all'acquisto del calciatore che sarà acquistabile solamente al mercato successivo (dovesse succedere nel Mercato di Chiusura andrà a far parte della lista del Draft).

D1c. Pari offerta

In caso di pari offerta andranno rifatte le buste tra i "vincitori". In caso tutti rinuncino al calciatore, puntando una cifra uguale o inferiore alla precedente, il calciatore andrà a far parte della lista del Draft. In caso di pari offerta, sarà inoltre possibile l'accordo tra i partecipanti affinché uno di essi possa prendere il calciatore pagandolo 1 credito in più della cifra inserita nell'ultima busta.

D2. DURATA DEL MERCATO

Sarà il Presidente, sentiti i partecipanti, a dichiarare aperto e chiuso il "mercato". Il "mercato degli scambi" inizierà ufficialmente al termine dell'ultima partita valida della giornata che precede il mercato e, salvo diverse indicazioni, si concluderà 24 ore prima dell'orario della prima partita valida della giornata successiva al mercato. Dichiarato concluso il "mercato delle buste" le rose dei partecipanti saranno bloccate e non si potrà completare la propria rosa acquistando calciatori "liberi". Il mercato di ogni partecipante sarà dichiarato concluso alla sua uscita dalla sede del mercato con l'accettazione della rosa scritta dal Presidente. Chiunque palesi la volontà di voler terminare il mercato in questione, non potrà più farne parte.

D3. PARITÀ ULTIMA OFFERTA - noto "caso Lavezzi"

Qualora due o più partecipanti dovessero offrire la stessa cifra che coinciderà con la cifra massima disponibile, si andrà avanti con i partecipanti in questione che potranno utilizzare i crediti futuri. Qualora tutti dovessero offrire la stessa cifra compresi tutti i crediti dei mercati futuri, sarà facoltà dei partecipanti coinvolti accordarsi in breve tempo su eventuali contropartite possibili. Non ci si potrà accordare sul valore del calciatore in questione, chi dovesse acquistarlo grazie a una contropartita acquisterà comunque il calciatore alla cifra offerta per ultima. In caso non si arrivi a un accordo, i partecipanti coinvolti dovranno decidere se partecipare alla "seconda fase" al costo del 20% della cifra offerta per ultima. La risposta andrà data in forma scritta e segreta, scrivendo "SI" se si vuol partecipare, mentre qualsiasi altra scritta indicherà il "NO". Qualora tutti i partecipanti dovessero rinunciare, si abbasserà il costo al 10% della cifra offerta per ultima, poi successivamente al 5%, poi al 2%. Finite queste opzioni e se nessuno volesse partecipare alla "seconda fase", il calciatore sarà acquistabile dal successivo mercato. Se alla "seconda fase" dovesse aderire un solo partecipante, il calciatore in questione sarà acquistato da quel partecipante al valore dell'ultima cifra offerta.

Se alla "seconda fase" dovessero aderire due o più partecipanti, il calciatore in questione sarà acquistato dal partecipante che rinuncerà al calciatore appartenente alla propria rosa che ha la valutazione più alta secondo Fantacalcio.it. Il nome del calciatore, a cui ogni partecipante rinuncerà, andrà scritto in busta chiusa, e non potrà essere un calciatore che è stato coinvolto negli scambi durante tutta la fase di mercato in questione. Il calciatore ceduto dal "vincitore" non potrà essere più un componente della sua rosa per tutto l'Effe Campionato 2023/2024. I calciatori ceduti dai "perdenti", non potranno essere più acquistati direttamente dal cedente durante il mercato in questione ma potranno essere componenti della rosa del cedente dal mercato successivo. Tutti i calciatori ceduti saranno acquistabili durante lo stesso mercato in cui sono stati "ceduti".

D4. CESSIONE CARTELLINO CALCIATORE

Durante il Mercato di Riparazione e il Mercato di Chiusura dell'Effe Campionato 2023/2024, prima del "mercato delle buste" ogni partecipante potrà cedere un totale di tre calciatori della sua rosa a propria scelta. Qualora i calciatori siano ancora in Serie A, saranno acquistabile da tutti, tranne che dal cedente. I calciatori non potranno più essere componenti della rosa del cedente per tutto il resto dell'Effe Campionato 2023/2024 neanche per effetto di scambi.

D4a. Valutazione cartellini (tre slot)

I valori dei cartellini saranno suddivisi in tre slot: tutti e tre i cartellini saranno valutati dieci volte la quotazione stabilita in quella data da Fantacalcio.it. Qualora i valori dei calciatori dovessero avere un numero decimale, questo sarà arrotondato sempre per eccesso.

D4b. Regole Cessione

I tre calciatori potranno essere ceduti sia durante il Mercato di Riparazione (dicembre) che durante il Mercato di Chiusura (febbraio) dell'Effe Campionato 2023/2024. Durante il Mercato di Riparazione potrà essere ceduto un solo calciatore. Durante il Mercato di Chiusura il partecipante potrà cedere due calciatori o, qualora durante il Mercato di Riparazione non ne avesse ceduto alcuno, potrà cedere tutti e tre i calciatori contemporaneamente. I nomi dei calciatori ceduti andranno consegnati in "busta chiusa" al Presidente sei ore prima rispetto all'orario di inizio del "mercato delle buste". Una volta stabiliti i controvalori, il Presidente comunicherà i crediti con cui ogni partecipante parteciperà al mercato. Qualora un partecipante dovesse decidere di non cedere alcun calciatore, non potrà farlo oltre l'orario comunicato dal Presidente.

D4c. Calciatori ceduti fuori dalla Serie A

Nessun calciatore ceduto ufficialmente fuori dalla Serie A potrà essere oggetto di scambi durante tutte le sessioni di mercato dell'Effe Campionato 2023/2024.

D4d. Calciatori ceduti o svincolati a Settembre

Per quei calciatori che lasceranno la Serie A entro la data stabilita per la seconda fase del Mercato d'Apertura, sarà restituito al partecipante che lo ha acquistato durante la prima fase del Mercato d'Apertura, l'intero valore del cartellino (crediti spesi per acquistarlo) che saranno utilizzabili dalla seconda fase del Mercato d'Apertura. Il valore del cartellino dei portieri sarà calcolato (arrotondato sempre per eccesso) proporzionalmente alle quotazioni di Fantacalcio.it al momento della prima fase del Mercato di Apertura. La cifra ottenuta non potrà essere utilizzata insieme al resto dei crediti e il calciatore in questione non potrà essere oggetto di scambi. Nessun budget acquisito grazie ai calciatori ceduti a Settembre, potrà essere superiore ai 250 crediti.

Qualora il valore di un calciatore ceduto fosse superiore ai 250 crediti, il partecipante dovrà decidere come gestire la cifra ottenuta suddividendola in budget da massimo 250 crediti che potranno sommarsi tra loro solamente dopo la conclusione del primo giro della lista del Draft.

Qualora i calciatori ceduti dovessero essere due o più di due, i crediti resi non potranno sommarsi comunque tra di loro. I crediti resi formeranno un budget indipendente per ogni calciatore ceduto e potranno sommarsi tra loro solamente dopo la conclusione del primo giro della lista del Draft.

Esempio: Il 30 settembre viene ceduto Rossi che fu pagato 23. Al partecipante, prima della seconda fase del Mercato d'Apertura saranno restituiti 23 crediti che potrà utilizzare per acquistare calciatori di valore pari o inferiore a 23. Non potranno sommarsi al restante budget.

D4e. Calciatori scambiati

Nessun calciatore scambiato durante una sessione di mercato potrà far ottenere crediti ai partecipanti durante quella stessa sessione di mercato.

D4f. Calciatori ceduti o svincolati dopo il Mercato di Chiusura

Qualora un calciatore lasci la Serie A dopo il Mercato di Chiusura, al partecipante, entro sette giorni dal momento in cui è uscito ufficialmente dalle lista di Fantacalcio.it, sarà data facoltà di acquistare un altro calciatore tra quelli liberi purché il valore stabilito da Fantacalcio.it del nuovo acquisto non superi il valore del calciatore ceduto. Qualora i calciatori ceduti siano più di uno, i valori dei calciatori non saranno cumulabili tra loro. In caso due o più partecipanti si trovino contemporaneamente nella stessa situazione, la prima scelta spetterà al partecipante che ha perso il calciatore più quotato e in caso di pari quotazione quello con la FantaMedia (Fantacalcio.it) più alta. In caso di ulteriore parità sceglierà per primo il partecipante meglio classificato in classifica generale. Qualora l'uscita dalle liste di Fantacalcio.it avvenga a meno di un'ora dall'inizio della giornata o a giornata già iniziata, sarà il presidente a comunicare il momento dal quale si potrà procedere col nuovo acquisto.

D5. GARANZIA BLOCCO PORTIERI – Caso Mirante

Qualora un partecipante dovesse avere in rosa almeno tre portieri della stessa squadra tra i quali è compreso il portiere più quotato per Fantacalcio.it (escluso, ovviamente, quello da acquistare), egli avrà la facoltà di acquistare al valore di 8 crediti un altro portiere della stessa squadra in questione purché in quel momento il portiere da acquistare sia libero e sia presente nelle liste di Fantacalcio.it e, inoltre, il partecipante dovrà eliminare dalla propria rosa un calciatore (senza vincolo di ruolo) di almeno pari valore per Fantacalcio.it. Gli 8 crediti saranno tolti prima dell'inizio del mercato successivo o, qualora ciò avvenga dopo il Mercato di Chiusura, il portiere sarà acquistato gratuitamente. Per poter avere a disposizione il portiere acquistato dalla prima giornata utile, dovrà acquistarlo almeno un'ora prima dell'orario stabilito come scadenza per l'invio della formazione (Regola B1), altrimenti sarà utilizzabile soltanto dalla giornata successiva. Per stabilire se un partecipante abbia almeno tre portieri della stessa squadra farà fede l'indicazione della squadra stabilita da Fantacalcio.it. Una volta ufficializzata, questa operazione sarà irreversibile. Sarà possibile effettuare l'operazione "Garanzia Blocco Portieri" una sola volta per ogni periodo che intercorre tra un mercato delle buste e un altro escluso il periodo compreso tra la prima e la seconda fase del Mercato di Apertura in cui è vietato. Sarà possibile inoltre effettuare l'operazione "Garanzia Blocco Portieri" una sola volta anche tra la 37esima e la 38esima giornata (con le medesime modalità) anche se l'operazione è già stata effettuata successivamente al Mercato di Chiusura.

Esempio 1: un partecipante ha in rosa i tre portieri dell'Inter Handanovic, Onana e Cordaz. L'Inter il 20 gennaio acquista Strakosha e Fantacalcio.it lo inserisce nella lista ufficiale. Il partecipante può acquistare Strakosha a 8 crediti che saranno tolti dai crediti del Mercato di Chiusura, e dovrà buttare un calciatore della sua rosa, senza vincoli di ruolo, purché di valore non inferiore a Strakosha.

Esempio 2: un partecipante ha in rosa i tre portieri della Juventus, Szczesny, Perin e Pinsoglio. Allegri comunica che nell'ultima giornata esordirà il portiere della Primavera. Qualora il portiere della Primavera sia inserito nella lista di Fantacalcio.it e anche se il partecipante in questione dopo il Mercato di Chiusura ha già usufruito della Regola D5 potrà acquistare il portiere della Primavera gratis, purché elimini dalla propria rosa un calciatore di valore non inferiore. Tutto ciò deve avvenire almeno un'ora prima dell'orario stabilito come scadenza per l'invio delle formazioni.

E. SESSIONI DI MERCATO

Per l'Effe Campionato 2023/2024 sono previste quattro sessioni di mercato: la sessione di Apertura sarà suddivisa in prima fase e seconda fase, la sessione di Riparazione coinciderà con la sosta per le partite delle nazionali a Novembre e la sessione di Chiusura si svolgerà a calciomercato invernale terminato.

E1. PRIMA FASE DEL MERCATO D'APERTURA (18 Agosto 2023)

Il limite massimo di calciatori che si potranno avere in rosa è 24 con i limiti di ruolo fissati in 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 5 attaccanti. In nessun momento del mercato si potranno superare questi limiti. I portieri saranno acquistati "in blocco squadra". I partecipanti avranno a disposizione 1.500 crediti e i calciatori acquistabili saranno divisi in tre livelli.

E1a. Lista pre-mercato

La lista pre-mercato è formata da tutti i calciatori esclusi dalla Lista A tranne quelli appartenenti alle prime otto classificate del Campionato di Serie A 2022/2023 (Napoli, Lazio, Inter, Milan, Atalanta, Roma, Juventus, Fiorentina). Ogni partecipante avrà a disposizione 500 "stelle" (crediti non conservabili e utilizzabili solo in questa lista pre-mercato) e potrà valutare un massimo di 11 calciatori della lista in questione. Si formerà una competizione per ogni calciatore presente nella lista e a ogni partecipante spetteranno i calciatori per i quali ha puntato più degli altri fino a un massimo di 3 (saranno scelti i tre "vincenti" più quotati da ogni partecipante e in caso di pari quotazione sarà scelto in base all'ordine in cui il partecipante li ha inseriti nella propria lista). Qualora due o più partecipanti dovessero puntare la stessa cifra per lo stesso calciatore, quest'ultimo sarà giocato alle buste dai partecipanti in questione prima dell'inizio del "mercato delle buste". Questi se vorranno, potranno trovare un accordo pre-buste a "costo zero". L'ordine di giocata delle eventuali buste sarà dal più valutato al meno valutato, in caso di parità si giocherà prima quello con quotazione maggiore ed eventualmente quello più giovane.

E1b. Consegna Lista

La lista pre-mercato sarà consegnata a 48 ore di distanza dal "mercato delle buste" e le valutazioni andranno inviate al presidente in ordine di quotazione (e in caso di pari quotazione in ordine di preferenza) almeno 6 ore prima del "mercato delle buste".

E1c. Lista A

Il primo livello è formato dai calciatori più quotati di ogni ruolo che saranno giocati tramite buste secondo un ordine prestabilito. Per stabilire quali siano i calciatori di primo livello, viene fissato il limite massimo per ruolo in: 20 portieri, 66 difensori, 66 centrocampisti e 42 attaccanti. Qualora la selezione dovesse superare il numero prestabilito, saranno scelti tutti quei calciatori la cui quotazione è superiore alla quotazione del calciatore indicato come limite massimo. I calciatori scelti formeranno le fasce come da tabella seguente: (dove 1 significa primo, 2 significa secondo, ecc.):

Fascia	20 PORTIERI	66 DIFENSORI	66 CENTROCAMPISTI	42 ATTACCANTI
A	da 1 a 3	da 1 a 8	da 1 a 8	da 1 a 5
B	da 4 a 6	da 9 a 16	da 9 a 16	da 6 a 10
C	da 7 a 9	da 17 a 24	da 17 a 24	da 11 a 15
D	da 10 a 12	da 25 a 32	da 25 a 32	da 16 a 20
E	da 13 a 15	da 33 a 40	da 33 a 40	da 21 a 25
F	da 16 a 18	da 41 a 48	da 41 a 48	da 26 a 30
G	da 19 a 20	da 49 a 56	da 49 a 56	da 31 a 35
H		da 57 a 64	da 57 a 64	da 36 a 40
I		da 65 a 66	da 65 a 66	da 41 a 42

Le nove fasce formeranno nove urne che al loro interno saranno ordinate secondo con l'ordine alfabetico:

	URNA 1	URNA 2	URNA 3	URNA 4	URNA 5	URNA 6	URNA 7	URNA 8	URNA 9
POR	-	A	B	C	-	D	E	F	G
DIF	F	E	A	B	D	C	G	H	I
CC	E	F	D	A	B	G	C	I	H
ATT	G	H	E	F	A	B	C	D	I

L'unione delle urne dalla 1 alla 9 formerà il gruppo di calciatori di primo livello.

La Lista A sarà pubblicata 48 ore prima del "mercato delle buste" e sarà aggiornata 2 ore prima del "mercato delle buste". I "nuovi" calciatori saranno inseriti nella posizione che avrebbero avuto se fossero stati presenti sin dall'inizio. La posizione dei calciatori già presenti nella Lista A non cambierà.

E1c. Lista Draft

Tutti i calciatori esclusi dalla lista A e non acquistati dalla Lista pre-mercato, i calciatori non acquistati appartenenti alla Lista A, i calciatori non acquistati dopo la ripetizione delle buste finite in parità (Regola D1c), i calciatori buttati per liberare uno slot nella rosa, formeranno la lista Draft. Il primo giro sarà a chiamata seguendo l'ordine dei crediti, da quello che ne ha di più all'ultimo (in caso di parità conta nell'ordine chi ha più calciatori in rosa, chi ha il calciatore più pagato e in caso di ulteriore parità si farà un sorteggio). Durante questo primo giro a chiamata i calciatori saranno acquistati tramite buste. Il secondo giro inizierà dal partecipante con più crediti e finirà col partecipante con meno crediti (in caso di parità conta nell'ordine chi ha più calciatori in rosa, chi ha il calciatore più pagato e in caso di ulteriore parità si farà un sorteggio). Ogni partecipante, al proprio turno, sceglierà un solo calciatore della lista pagandolo 8 crediti, o se inferiori, tutti i crediti rimanenti. Il terzo e ultimo giro sarà identico al secondo. I calciatori acquistati col draft e successivamente buttati torneranno a far parte sin da subito della lista del draft. Finiti i tre giri di Draft la prima fase del Mercato d'Apertura sarà dichiarata conclusa. Durante il secondo e terzo giro del Draft il partecipante chiamato avrà un minuto di tempo per scegliere il calciatore da acquistare. Qualora non dovesse scegliere nessun calciatore non sarà tolto alcun credito al partecipante, ma avrà soltanto perso il proprio turno di Draft che non potrà essere mai recuperato.

E2. SECONDA FASE DEL MERCATO D'APERTURA (5-15 Settembre 2023)

Il limite massimo di calciatori che si potranno avere in rosa è 28. In nessun momento del mercato qualcuno potrà avere 29 calciatori in rosa. Non sarà previsto alcun limite di ruolo. I portieri saranno giocati singolarmente. I partecipanti avranno a disposizione 300 crediti divisi in due diversi budget: uno da 250 crediti e l'altro da 50 crediti, oltre ai budget derivanti dalla Regola D4d. "Calciatori ceduti a Settembre". Non potranno essere utilizzati i crediti rimasti dalla prima fase del Mercato d'Apertura. I calciatori acquistabili saranno divisi in due livelli.

E2a. Lista A

Il primo livello è formato dai calciatori più quotati di ogni ruolo che saranno giocati tramite buste secondo un ordine prestabilito. Per stabilire quali siano i calciatori di primo livello, viene fissato il limite massimo per ruolo in: 6 portieri, 18 difensori, 18 centrocampisti e 12 attaccanti. Qualora la selezione dovesse superare il numero prestabilito, saranno scelti tutti quei calciatori la cui quotazione è superiore alla quotazione del calciatore indicato come limite massimo. I calciatori scelti formeranno le fasce come da tabella seguente: (dove 1 significa primo, 2 significa secondo, ecc.):

Fascia	6 PORTIERI	18 DIFENSORI	18 CENTROCAMPISTI	12 ATTACCANTI
A	1	da 1 a 3	da 1 a 3	da 1 a 2
B	2	da 4 a 6	da 4 a 6	da 3 a 4
C	3	da 7 a 9	da 7 a 9	da 5 a 6
D	4	da 10 a 12	da 10 a 12	da 7 a 8
E	5	da 13 a 15	da 13 a 15	da 9 a 10
F	6	da 16 a 18	da 16 a 18	da 11 a 12

Le sei fasce formeranno sei urne che al loro interno saranno ordinate secondo con l'ordine alfabetico:

	URNA 1	URNA 2	URNA 3	URNA 4	URNA 5	URNA 6
POR	A	B	C	D	E	F
DIF	E	A	B	D	C	F
CC	F	D	A	B	C	E
ATT	F	E	C	A	B	D

L'unione delle urne dalla 1 alla 6 formerà il gruppo di calciatori di primo livello.

La Lista A sarà pubblicata 24 ore prima del "mercato delle buste" e sarà aggiornata 2 ore prima del "mercato delle buste". I "nuovi" calciatori saranno inseriti nella posizione che avrebbero avuto se fossero stati presenti sin dall'inizio. La posizione dei calciatori già presenti nella Lista A non cambierà.

E2b. Lista Draft

Tutti i calciatori rimanenti, i calciatori non acquistati appartenenti alla Lista A, i calciatori non acquistati dopo la ripetizione delle buste finite in parità (Regola D1c), i calciatori buttati per liberare uno slot nella rosa, formeranno la lista Draft. Il primo giro sarà a chiamata seguendo l'ordine di classifica, dal primo all'ultimo, e i calciatori saranno acquistati tramite buste. Al termine del primo giro i vari budget di ogni partecipante si sommeranno e formeranno un unico e indivisibile budget. Il secondo giro inizierà dal partecipante con più crediti (in caso di parità varrà la miglior posizione in classifica) e finirà col partecipante con meno crediti. Ogni partecipante, al proprio turno, sceglierà un solo calciatore della lista pagandolo 8 crediti, o se inferiori, tutti i crediti rimanenti. Il terzo e ultimo giro sarà identico al secondo. I calciatori acquistati col draft e successivamente buttati torneranno a far parte sin da subito della lista del draft. Finiti i tre giri di Draft la prima fase del Mercato d'Apertura sarà dichiarata conclusa. Durante il secondo e terzo giro del Draft il partecipante chiamato avrà un minuto di tempo per scegliere il calciatore da acquistare. Qualora non dovesse scegliere nessun calciatore non sarà tolto alcun credito al partecipante, ma avrà soltanto perso il proprio turno di Draft che non potrà essere mai recuperato.

E3. MERCATO DI RIPARAZIONE (14-24 Novembre 2023)

Il limite massimo di calciatori che si potranno avere in rosa è 28. In nessun momento del mercato qualcuno potrà avere 29 calciatori in rosa. Non sarà previsto alcun limite di ruolo. I portieri saranno giocati singolarmente.

I partecipanti avranno a disposizione 200 crediti oltre quelli avanzati dalla prima e della seconda fase del Mercato d'Apertura.

I calciatori acquistabili saranno divisi in due livelli.

Prima dell'inizio del "mercato delle buste", con scadenza oraria decisa dal Presidente, andrà comunicato quale calciatore sarà ceduto per recuperare i crediti. I calciatori faranno parte delle due liste e potranno essere acquistati da tutti i partecipanti anche durante questa sessione di mercato tranne i calciatori ceduti per avere i crediti che non potranno più far parte della rosa del cedente neanche per effetto di scambi per tutto il resto dell'Effe Campionato 2023/2024. Ai calciatori scambiati durante il Mercato di Riparazione non potrà essere applicata la regola D4. "Cessione Cartellino Calciatore" durante il Mercato di Riparazione.

E3a. Lista A

Il primo livello è formato dai calciatori più quotati di ogni ruolo: 3 portieri, 7 difensori, 7 centrocampisti e 5 attaccanti. Qualora la selezione dovesse superare il numero prestabilito, saranno scelti tutti quei calciatori la cui quotazione è superiore alla quotazione del calciatore indicato come limite massimo. La lista sarà unica con tutti i ruoli, ordinata per quotazione e, a pari quotazione, in ordine alfabetico. I calciatori saranno giocati tramite buste. Il primo giro sarà a chiamata (si potrà eventualmente chiamare anche un calciatore della lista del Draft), dal primo all'ultimo in classifica nell'Effe Campionato 2023/2024, successivamente si seguirà l'ordine predefinito.

La Lista A sarà pubblicata 24 ore prima del "mercato delle buste" e sarà aggiornata 2 ore prima del "mercato delle buste". I "nuovi" calciatori saranno inseriti nella posizione che avrebbero avuto se fossero stati presenti sin dall'inizio. La posizione dei calciatori già presenti nella Lista A non cambierà.

E3b. Lista Draft

Tutti i calciatori rimanenti, i calciatori non acquistati appartenenti alla Lista A, i calciatori non acquistati dopo la ripetizione delle buste finite in parità (Regola D1c), i calciatori buttati per liberare uno slot nella rosa, formeranno la lista Draft. Il primo giro sarà a chiamata seguendo l'ordine di classifica, dal primo all'ultimo, e i calciatori saranno acquistati tramite buste. Al termine del primo giro i vari budget di ogni partecipante si sommeranno e formeranno un unico e indivisibile budget. Il secondo giro inizierà dal partecipante con più crediti (in caso di parità varrà la miglior posizione in classifica) e finirà col partecipante con meno crediti. Ogni partecipante, al proprio turno, sceglierà un solo calciatore della lista pagandolo 8 crediti, o se inferiori, tutti i crediti rimanenti. Il terzo e ultimo giro sarà identico al secondo. I calciatori acquistati col draft e successivamente buttati torneranno a far parte sin da subito della lista del draft. Finiti i tre giri di Draft la prima fase del Mercato d'Apertura sarà dichiarata conclusa. Durante il secondo e terzo giro del Draft il partecipante chiamato avrà un minuto di tempo per scegliere il calciatore da acquistare. Qualora non dovesse scegliere nessun calciatore non sarà tolto alcun credito al partecipante, ma avrà soltanto perso il proprio turno di Draft che non potrà essere mai recuperato.

E4. MERCATO DI CHIUSURA (6-9 Febbraio 2024)

Il limite massimo di calciatori che si potranno avere in rosa è 28. In nessun momento del mercato qualcuno potrà avere 29 calciatori in rosa. Non sarà previsto alcun limite di ruolo. I portieri saranno giocati singolarmente. I calciatori acquistabili saranno divisi in due livelli.

Durante il Mercato di Chiusura ogni partecipante avrà a disposizione 500 crediti oltre quelli rimasti dal Mercato di Riparazione e a quelli eventuali derivanti dalle cessioni dei cartellini dei calciatori (Regola D4). I calciatori ceduti per crediti, in base alla loro quotazione, faranno parte delle due liste.

Ai calciatori scambiati durante il Mercato di Chiusura non potrà essere applicata la regola D4. "Cessione Cartellino Calciatore". I calciatori ceduti per avere i crediti non potranno più far parte della rosa del cedente neanche per effetto di scambi per tutto il resto dell'Effe Campionato 2023/2024

E4a. Lista A

Il primo livello è formato dai calciatori più quotati di ogni ruolo: 4 portieri, 10 difensori, 10 centrocampisti e 9 attaccanti. Qualora la selezione dovesse superare il numero prestabilito, saranno scelti tutti quei calciatori la cui quotazione è superiore alla quotazione del calciatore indicato come limite massimo. La lista sarà unica con tutti i ruoli, ordinata per quotazione e, a pari quotazione, in ordine alfabetico. I calciatori saranno giocati tramite buste. Il primo giro sarà a chiamata (si potrà eventualmente chiamare anche un calciatore della lista del Draft), dal primo all'ultimo in classifica nell'Effe Campionato 2023/2024, successivamente si seguirà l'ordine predefinito.

La Lista A sarà pubblicata 24 ore prima del "mercato delle buste" e sarà aggiornata 2 ore prima del "mercato delle buste". I "nuovi" calciatori saranno inseriti nella posizione che avrebbero avuto se fossero stati presenti sin dall'inizio. La posizione dei calciatori già presenti nella Lista A non cambierà.

E4b. Lista Draft

Tutti i calciatori rimanenti, i calciatori non acquistati appartenenti alla Lista A, i calciatori non acquistati dopo la ripetizione delle buste finite in parità (Regola D1c), i calciatori buttati per liberare uno slot nella rosa, formeranno la lista Draft. Il primo giro sarà a chiamata seguendo l'ordine di classifica, dal primo all'ultimo, e i calciatori saranno acquistati tramite buste. Al termine del primo giro i vari budget di ogni partecipante si sommeranno e formeranno un unico e indivisibile budget. Il secondo giro inizierà dal partecipante con più crediti (in caso di parità varrà la miglior posizione in classifica) e finirà col partecipante con meno crediti. Ogni partecipante, al proprio turno, sceglierà un solo calciatore della lista pagandolo 8 crediti, o se inferiori, tutti i crediti rimanenti. Il terzo e ultimo giro sarà identico al secondo. I calciatori acquistati col draft e successivamente buttati torneranno a far parte sin da subito della lista del draft. Finiti i tre giri di Draft la prima fase del Mercato d'Apertura sarà dichiarata conclusa. Durante il secondo e terzo giro del Draft il partecipante chiamato avrà un minuto di tempo per scegliere il calciatore da acquistare. Qualora non dovesse scegliere nessun calciatore non sarà tolto alcun credito al partecipante, ma avrà soltanto perso il proprio turno di Draft che non potrà essere mai recuperato.

F. DISPOSIZIONI FINALI

Ogni partecipante si impegna a rispettare con diligenza e lealtà il presente regolamento, inserendo sempre e comunque la miglior formazione possibile, cercando di mantenere una rosa adeguata al livello dell'Effe Campionato e partecipando in maniera attiva e propositiva alla vita della Lega Effe Calcio.

OGNI MODIFICA AL REGOLAMENTO ANDRÀ APPORTATA ALL'UNANIMITÀ.

Le firme in calce degli 11 partecipanti all'Effe Campionato 2023/2024

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--



18/08/2023, Lega Effe Calcio