

Fantacalcio COMPAGNI DI MERENDE



**REGOLAMENTO UFFICIALE
STAGIONE 2020/2021**

Articolo 1 – ISCRIZIONE

La data della grande sera dell'asta verrà comunicata con lauto anticipo dopo l'uscita dei calendari di serie a sia nel gruppo compagni di merende su whatsapp che sul sito ufficiale.

Le iscrizioni chiuderanno il 10 di agosto, data entro la quale i concorrenti devono regolamentare la propria partecipazione dandone pubblica ufficialità sul sito www.compagnidimerende.com.

La quota totale di partecipazione pari a € 150,00 e dovrà essere versata al cassiere Otta (perché è il più grosso.....anzi adesso è solo il più alto).

Il numero massimo di partecipanti è 10.

La quota di iscrizione da diritto alla partecipazione delle due competizioni che compongono il fantacalcio COMPAGNI DI MERENDE e cioè :

- 1) IL CAMPIONATO
- 2) LA COPPA ITALIA

Articolo 2 – MONTEPREMI

Il montepremi sarà così ripartito:

1 classificato campionato: **500€ + trofeo**

2 classificato campionato: **300€**

3 classificato campionato: **150€**

Vincitore Coppa Italia : **300€ + trofeo**

Vittoria ultime tre giornate di campionato: **50€ x 3 = 150**

Denaro riservato all'acquisto dei trofei: 80€ + eventuali multe.

Denaro riservato ai costi del sito : 20€

Articolo 3 – COME CREARE LA SQUADRA

Ogni fantallenatore ha a disposizione 500 fantamilioni, per comprare 25 giocatori suddivisi nei seguenti ruoli:

- ✓ 3 portieri
- ✓ 8 difensori
- ✓ 8 centrocampisti
- ✓ 6 attaccanti
- ✓ 3 giocatori primavera (vedere art. 4)

La lista a cui si farà riferimento per i valori e per i ruoli sarà unicamente quella che esce sulla Gazzetta dello Sport, quest'ultima prevede anche il trequartista che però non adotteremo come ruolo, pertanto i giocatori all'interno della dicitura trequartisti catalogati con la lettera C saranno dei centrocampisti e quelli con la lettera A degli attaccanti.

La compravendita di questi giocatori avverrà la sera dell'asta iniziale che non è altro che una vera e propria asta a cui i fantallenatori iscritti all'annata fantacalsistica dovranno obbligatoriamente presenziare fisicamente ed avverrà con le seguenti modalità: **a) con il metodo incrementale o solo se questo non fosse possibile per problemi di natura informatica con b) l'asta tradizionale**, così meglio specificate:

a) ASTA INCREMENTALE

Questo metodo funziona tramite il sito internet dei compagni di merende pertanto è necessario che ogni fantallenatore si porti un pc portatile o un tablet. Come prima cosa va stabilito il tempo che un concorrente ha per rilanciare in fase d'asta (che può anche variare a seconda dei ruoli.....per esempio per gli attaccanti sarà più lungo rispetto ai difensori per dare più tempo ai concorrenti di fare le proprie

valutazioni) , poi va sorteggiato un ordine di chiamata, una volta effettuato il sorteggio (che andrà ripetuto ad ogni "giro" di aste, rendendo l'ordine di chiamata mai fisso, ma sempre variabile) la prima squadra deve selezionare un giocatore tra quelli disponibili e "metterlo in asta" a una determinata cifra. Se alla scadenza del time out nessuna squadra rilancia la squadra che ha chiamato il giocatore se lo aggiudica, ALTRIMENTI (e qui viene il bello), al rilancio di una squadra anonima (avete capito bene, ai rilanci successivi è impossibile sapere chi si sta aggiudicando il giocatore fino al termine) il time out ripartirà dall'inizio, finché alla fine non avverranno rilanci durante il tempo di timeout.

Una volta scaduto il termine viene visualizzato da tutti chi è il maledetto che si aggiudica il giocatore.

Dal momento che un giocatore completa un reparto e prima di passare al successivo reparto, non andrà più seguito l'ordine di sorteggio, ma si applicherà la regola secondo la quale è costretto a chiamare il giocatore a cui mancano più giocatori nel reparto attualmente in asta, in caso di squadre nella stessa situazione ha la precedenza quella con più soldi in saccoccia.

Una volta che tutti i partecipanti avranno terminato il Reparto si passerà al reparto successivo e verrà ristabilito l'ordine del sorteggio.

Il valore di partenza di un giocatore la sera dell'asta iniziale è pari a 1, quindi non si parte dal valore che gli dà la gazzetta ma si parte dal valore che il fantallenatore di turno decide di mettere al momento della chiamata in asta ma con il minimo di 1.

Gli acquisti in "busta chiusa":

In aggiunta alle regole già in vigore solo in sede di asta iniziale, ogni squadra avrà la possibilità di chiamare un giocatore che verrà assegnato con il metodo "busta chiusa"; una volta dichiarato il prescelto le squadre interessate potranno procedere a compilare l'apposito foglietto (fornito dall'organizzazione) con il valore numerico che intenderanno offrire, controfirmare l'offerta, metterla all'interno dell'apposita busta (anch'essa fornita dall'organizzazione), e consegnarla al Parrucato (Bernardi), il quale procederà ad aprirle sotto gli occhi di tutti e chi avrà offerto il valore più alto si aggiudicherà il giocatore.

Si precisa che una squadra avrà il diritto e l'obbligo di chiamare solo un giocatore con tale modalità. Sarà a piena discrezionalità del concorrente il ruolo ed il valore, l'unico vincolo è che una squadra può "imbustare" un giocatore solo al proprio turno di chiamata.

Si precisa inoltre che ogni squadra avrà l'obbligo di chiamare un giocatore a busta chiusa, ma non avrà l'obbligo di partecipare alle buste chiuse chiamate dagli altri concorrenti.

Una volta aperte le buste nel caso in cui due o più squadre hanno offerto la stessa cifra più alta, quest'ultime procederanno ad effettuare una seconda offerta sempre in busta chiusa con le medesime modalità e saranno obbligate, se decideranno di proseguire con l'asta, ad offrire almeno uno in più di quello che avevano precedentemente offerto.

Se si avrà un ulteriore pareggio si procederà a sorteggiare il concorrente che avrà provvisoriamente la proprietà del giocatore al prezzo dell'ultima busta e da lì svolgere l'asta a voce fino alla definitiva aggiudicazione.

- b) ASTA TRADIZIONALE

Questo sistema di "emergenza" sarà utilizzato solo nel caso in cui, per varie problematiche, non fosse possibile utilizzare l'asta incrementale.

Praticamente il funzionamento è lo stesso ma fatto a voce e non con il computer; logicamente i rilanci non

saranno più anonimi e verrà scelto un “battitore d’asta” tra i concorrenti che dovrà contare il tempo dei rilanci e decretare le chiusure delle aste; per il resto non cambia nulla.

Articolo 4 – SQUADRA PRIMAVERA

Ogni squadra avrà a disposizione tre slot aggiuntivi per acquistare i giocatori “primavera”, cioè quei giocatori che non compiranno il 22° anno di età nell’anno di svolgimento dell’asta iniziale.

Saranno facilmente riconoscibili sul sito perché affiancati dall’icona del biberon o dalla lettera G.

In fase d’asta il giocatore “primavera” sarà sottoposto alle medesime condizioni d’acquisto di tutti gli altri ma nel momento dell’aggiudicazione il fantallenatore dovrà decidere subito se inserirlo nella squadra principale, rendendolo già un giocatore effettivo o metterlo nella squadra primavera; Nel secondo caso andrà ad occupare uno dei tre slot della squadra primavera purché libero e sarà di proprietà del fantallenatore fino a tre stagioni fantacalcistiche consecutive.

N.B. i giocatori primavera che all’asta vengono pagati 10 o più crediti non potranno essere messi negli slot primavera perché si presuppone che se vengono pagati tanto siano già affermati e quindi in contrasto con lo spirito di una squadra primavera, cioè scovare e far crescere giovani talenti.

Il giocatore primavera non potrà essere schierato nella formazione principale a meno che non lo si promuova in prima squadra.

La promozione potrà avvenire solo all’asta iniziale o all’interno dei fantamercati di riparazione e non avrà nessun costo per il suo fantallenatore. Di conseguenza il giocatore che si andrà a tagliare per fare posto al neopromosso porterà nelle casse della squadra i crediti della sua quotazione in quel momento.

Sempre all’interno dei fantamercati un fantallenatore, oltre a poter promuovere un primavera in prima squadra, potrà anche decidere se confermare o tagliare un primavera presente nei suoi tre slot, ed eventualmente acquistarne altri in caso di slot liberi.

Sul sito, nella sezione dedicata alla squadra primavera, accanto ai nomi dei giocatori ci saranno gli anni di contratto che gli rimangono.

Economicamente parlando i giocatori primavera saranno trattati alla pari dei giocatori di prima squadra, pertanto il loro acquisto o la loro vendita influirà sul bilancio come fossero giocatori effettivi. Si possono anche scambiare con gli altri concorrenti all’interno dei fantamercati.

La durata massima del contratto di un giovane è di tre anni sia che lo si lasci in primavera sia che lo si promuova in prima squadra.

La sua riconferma per l’anno successivo avrà un costo pari al valore che gli assegna la gazzetta nel listone, a prescindere che sia già stato promosso in prima squadra o sia ancora negli slot primavera.

Si precisa che per anno di contratto si intende una stagione fantacalcistica, quindi a prescindere da quale fantamercato comprate il giocatore, in fatto di anni di contratto sarà come se lo aveste acquistato all’asta iniziale.

I giocatori saranno trattati con gli stessi crediti e criteri di vendita ed acquisto della squadra principale.

Non è obbligatorio acquistare giocatori primavera, non è obbligatorio promuoverli, non è obbligatorio avere gli slot occupati. Sarà libera scelta di ogni fantallenatore puntare o meno sui giovani!

Articolo 5 – SFORO DEL BUDGET E TEMPISTICHE DELL’ASTA

Essendo praticamente tutto computerizzato con il sistema asta incrementale non è possibile sfiorare con il budget perché il programma avvisa in tempo reale; ma con l’asta tradizionale potrebbe capitare che qualcuno fa male i conti e spende più di quel che ha e in tal caso gli verrà tolto e rimesso all’asta il giocatore che ha pagato di più fino a quel momento. Durante l’asta, che si sa quando inizia, ma non si sa quando finisce, ricordatevelo bene, si prega di assumere un assetto tale che tutti riescano a essere nel vivo delle aste! Ricordiamo nuovamente che l’asta iniziale si sa quando inizia e non ha una fine stabilita quindi i giocatori sono tenuti a presentarsi belli riposati e privi di impegni la mattina successiva, perché non verranno accettate proteste o defezioni anticipate per tali motivi.

Articolo 6 – COME INVIARE LE FORMAZIONI

Le formazioni dovranno essere date entro l’inizio della prima partita della giornata (anticipi compresi), anche un minuto prima non importa l’importante è che non si sfiori con gli orari; bisogna impostarle tramite il sito www.compagnidimerende.com nell’apposita sezione della vostra area privata alla quale potrete accedere con le credenziali consegnatevi al momento dell’accettazione come concorrenti.

Nel caso in cui un concorrente per svariati motivi non riesce o non vuole dare la formazione, gli entrerà di default la formazione schierata la giornata precedente e gli verrà commissionata una multa simbolica di € 5,00, multe che andranno a rimpinguare il fondo cassa per l’acquisto dei trofei che verranno consegnati la sera del Gran Gala! La data di quest’ultimo verrà decisa insieme sul gruppo. Per i fortunati vincitori di qualcosa le eventuali multe gli verranno decurtate dalla somma che avrebbero dovuto vincere, invece per gli sfortunati che hanno preso multe e non hanno vinto niente le multe andranno saldate entro una settimana dopo l’ultima giornata di campionato e comunque entro il gala di premiazione. Per tutte le specifiche sulle formazioni sui bonus e i malus, sul modificatore della difesa, sui moduli, sui cambi moduli, sugli assist ecc... abbiamo deciso di rifarci completamente al regolamento della gazzetta dello sport in modo da avere un giudice supremo ed imparziale.

Pertanto per qualsiasi dubbio consultate il regolamento magic+3 della gazzetta dello sport.

Le uniche cose che differiscono dal regolamento sopracitato sono descritte in questo regolamento con l’aggiunta del Trequartista che noi abbiamo deciso di non adottare come regola, pertanto anche tutte le appendici che lo riguardano. (il modulo, il ruolo ecc...). Però si precisa che il centrocampista catalogato nella lista iniziale come trequartista, così come l’attaccante catalogato trequartista avranno come ruoli centrocampista o attaccante a seconda della lettera che gli ha affibbiato la gazzetta però i bonus in caso di gol saranno valutati come se fossero trequartisti. Esempio un attaccante griffato sul nostro sito con la lettera T (di trequartista) in caso di gol riceverà 3,5 punti anziché 3. Così come il centrocampista griffato con la lettera T (di

trequartista) in caso di gol riceverà 3,5 punti anziché 4.

Articolo 7 – FANTAMERCATI DI RIPARAZIONE

Durante l'annata fantacalcistica verranno aperte quattro finestre di mercato. Le date dei fantamercati (che si terranno circa alle ore 21.00 in un luogo consono da decidere insieme sul gruppo) non possono essere più modificate per qualsiasi motivo, a meno che...a chi gli dovesse venire fuori un impegno imprevisto riesca a spostarlo con il benestare di tutti nessuno escluso (non vige la legge della maggioranza in questo caso)

Nel caso in cui la lega calcio nel corso del campionato apportasse delle modifiche al calendario e qualche partita verrà disputata prima (per esempio anticipo del venerdì) o in concomitanza con il fantamercato, si darà comunque la formazione il sabato ritenendo validi a posteriori i voti delle partite disputate purchè si svolgano nella settimana del fantamercato.

LE DATE SONO QUESTE:

- 1° FANTAMERCATO (dopo la 3° giornata):
venerdì 16 ottobre 2020.
- 2° FANTAMERCATO (dopo la 12° giornata):
venerdì 18 dicembre 2020;
- 3° FANTAMERCATO (dopo la 20° giornata):
venerdì 5 febbraio 2020.
- 4° FANTAMERCATO (dopo la 30° giornata):
venerdì 9 aprile 2020

*I fantamercati avverranno con le seguenti modalità: I fantamilioni che un concorrente ha a disposizione sono quelli che gli sono avanzati dall'asta iniziale o dall'ultima finestra di mercato più quelli che riesce a ricavare dalle vendite dei propri giocatori. **I VALORI** di questi ultimi saranno quelli dati dalla gazzetta al momento dei fantamercati; non sono quindi previsti crediti aggiuntivi.*

Si cominciano a cambiare i giocatori in ordine di ruolo dai portieri per finire con gli attaccanti. A turno casuale ogni concorrente chiama a voce il giocatore che vorrebbe acquistare sincerandosi che non appartiene a nessuna squadra; la base d'asta di quest'ultimo sarà quello dell'ultima quotazione della gazzetta dello sport, da questo valore si fa l'asta a voce fino a che il miglior offerente non se lo compra avvicinandolo con un giocatore pari-ruolo della sua rosa.

*Nel caso in cui un giocatore partecipi ad un'asta e a un certo punto il suo credito non è più sufficiente, ha la possibilità nel corso dell'asta stessa di vendere uno o più giocatori appropriandosi momentaneamente del valore di questi ultimi fino alla fine dell'asta, che se va a buon fine gli taglierà i giocatori precedentemente annunciati...se non andrà a buon fine i giocatori annunciati ritorneranno di proprietà del concorrente. **E' categorico che i giocatori tagliati dovranno essere annunciati ad alta voce e non si possono cambiare se l'asta va a buon fine.***

*Logicamente un concorrente deve tenere conto anche dei buchi che dovrà andare a rimpiazzare. **La disponibilità di un concorrente non può mai scendere sotto lo zero in tutte le fasi dell'asta e***

quindi dovrà avere almeno un credito disponibile per ogni giocatore che ha venduto; quindi un concorrente non può ritornare in parità o in attivo con una vendita futura!

I fantamercati permettono scambi tra i concorrenti senza alcun vincolo salvo che non alterino in difetto o in eccesso il numero dei giocatori di una squadra. **esempio** se una squadra scambia due attaccanti, l'altra squadra non può dargli due attaccanti più un difensore.

I cambi devono sempre combaciare sia nel numero che nel ruolo dei giocatori scambiati.

I GIOCATORI COMPRATI IN UN FANTAMERCATO NON POSSONO ESSERE PIU' RIVENDUTI ALL'INTERNO DELLO STESSO FANTAMERCATO.

Alla fine degli attaccanti i concorrenti possono tornare a comprare giocatori anche di altri ruoli per completare le proprie rose.

Articolo 8 – SCAMBI TELEFONICI DURANTE LE NOIOSISSIME SOSTE PER LE NAZIONALI:

Durante l'annata fantacalcistica il campionato si ferma per dare spazio alla nazionale;

Solitamente le soste sono tre; durante il lasso di tempo che intercorre tra l'ultima partita della giornata precedente la sosta e la prima partita della giornata successiva si possono fare liberamente degli scambi tra i fantallenatori. Il mezzo per effettuarli sarà libero (telefonate, fax, incontri furtivi, telegrammi, mail...ecc) ma l'ufficializzazione da parte delle squadre interessate dovrà avvenire obbligatoriamente sul gruppo whatsapp dei compagni di merende.

Uno scambio sarà reso effettivo e definitivo solo nel momento in cui una squadra scrive sul gruppo lo scambio che intende effettuare e l'altra squadra interessata conferma con un bel pollicione in risposta solo a quel messaggio (ci si auspica che le due squadre siano d'accordo e coordinate sulle tempistiche dello scambi e soprattutto della sua ufficializzazione). A questo punto l'organizzazione, dopo le dovute verifiche di regolarità, lo renderà effettivo sul canale telegram.

Non saranno validi scambi proposti sul gruppo e confermati dopo ore o giorni.

All'interno degli scambi oltre ai giocatori si possono anche offrire contropartite in crediti.

Per motivi organizzativi (aggiornamento delle rose da parte di Steve "DellaMarchina" Jobs) gli scambi possono essere validati fino alla mezzanotte del giorno precedente la prima partita della giornata successiva alla sosta.

Esempio: se la prima partita della giornata si gioca il venerdì sera si potranno fare scambi fino alla mezzanotte del giovedì.

Scambiare non è un obbligo ma un piacere come dicono i Cuckolders.

Articolo 9 – GIOCATORI MORTI/VENDUTI ALL'ESTERO E RINVII PARTITE

Non si possono acquistare nè vendere giocatori fuori dal fantamercato.

Le partite rinviate saranno disciplinate dalla gazzetta dello sport che di volta in volta comunicherà se saranno ritenute valide o meno ai fini dei voti di giornata.

LE COMPETIZIONI

Articolo 10 – IL CAMPIONATO

Il Campionato è la competizione principale del fantacalcio compagni di merende e di conseguenza

ha in palio i premi più ricchi. Chi vince il campionato è il vero vincitore morale dell'annata fantacalcistica, è il titolo più ambito e più antico del nostro fantacalcio.

La formula è semplice; è la pura somma dei punti effettivi realizzati da ogni squadra ogni singola giornata, che via via verranno sommati a quelli della giornata successiva e così fino all'ultima giornata, dove avremo come puro risultato matematico, la classifica che decreterà il vincitore del Fantacalcio.

In caso di vincitori pari merito si sommano i premi delle posizioni occupate e si dividono tra i pari merito. Esempio: se ci sono due primi classificati si sommano i premi del primo e del secondo classificato e si dividono tra i due vincitori. E uguale se ci sono due secondi classificati si sommano i premi della seconda e della terza posizione e si dividono tra i due secondi classificati. In sostanza i premi rimangono quelli ed in caso di pari merito si divide il montepremi, e vengono premiati comunque solo i 3 fantallenatori che hanno ottenuto il maggior punteggio. Solo la terza posizione se plurioccupata potrà aumentare il numero dei vincitori ma non del montepremi in palio.

Articolo 11 – COPPA

La coppa è un torneo parallelo al campionato e viene disputata utilizzando lo stesso il punteggio di giornata di ciascuna squadra, ma trasformandoli in gol. Il primo gol verrà segnato al raggiungimento del punteggio di 66, e ogni gol successivo verrà segnato al raggiungimento dei 6 punti successivi. La squadra che giocherà in casa partirà con un bonus di +2 (valido solo ai fini del risultato di coppa).

A seconda di quanti concorrenti partecipano la formula della coppa sarà adattata come segue:

CON DIECI CONCORRENTI

La coppa si disputerà in due fasi:

1° FASE A GIRONE UNICO ALL'ITALIANA: Si comincia a giocare alla quarta (4) giornata e si conclude alla ventunesima (21) giornata; si gioca tutte le giornate senza interruzione. Si effettuerà un sorteggio per gli accoppiamenti e tutte le squadre giocheranno contro tutte le altre due volte (andata e ritorno); ogni vittoria da 3 punti, ogni pareggio 1 punto. Alla fine di tutte le partite si avrà una classifica unica dalla quale verranno eliminate le due squadre che hanno effettuato il minor punteggio, di conseguenza passeranno al turno successivo otto squadre. In caso di squadre a pari punti, passa il turno o viene classificata prima dell'altra la squadra che ha effettuato più vittorie in questa fase di coppa; se ancora pari chi ha la migliore differenza reti in questa fase di coppa, se ancora pari si disputerà uno spareggio alla ventiduesima (22) giornata dove si giocherà appunto una partita secca nella quale vince a scalare: chi fa più gol, chi fa più punti effettivi nella partita secca. Se tutti i requisiti sono ancora pari si procederà a fare uno spareggio con le stesse modalità la giornata successiva cioè alla ventitreesima (23), con la possibilità in caso di ulteriore parità di ripeterlo anche alla ventiquattresima (24). se ancora pari passa al turno successivo quella con il punteggio di campionato più basso.

2° FASE A ELIMINAZIONE DIRETTA: A questa fase accederanno le migliori otto squadre classificate nella fase precedente a girone unico, e consisterà in quarti di finale, semifinali e finale unica secca.

Quarti: si effettueranno alle giornate venticinque(25)andata e ventisette (27) ritorno.

Gli accoppiamenti verranno creati in base all'ordine di classifica del girone unico della fase precedente, cioè il primo contro l'ultimo, il secondo contro il penultimo, il terzo contro il sesto, il quarto contro il quinto. Il calcolo dei punteggi avverrà come nelle coppe del calcio giocato, cioè i gol fuori casa varranno doppio in caso di parità. Se alla fine dei due scontri le squadre sono ancora in parità si procederà a calcolare chi ha fatto più punti effettivi nei due scontri, se in parità verrà disputato uno spareggio in campo neutro alla giornata ventisei (26) e se andrà a finire pari anche questo passerà il turno chi ha meno punti in campionato.

Semifinali: si effettueranno alle giornate ventinove (29)andata e trentuno (31) ritorno.

Gli accoppiamenti saranno sorteggiati e comunicati sul sito. Il più alto in classifica giocherà l'andata in casa. Il calcolo dei punteggi avverrà come nelle coppe del calcio giocato, cioè i gol fuori casa varranno doppio in caso di parità. Se alla fine dei due scontri le squadre sono in parità si procederà a calcolare chi ha fatto più punti effettivi nei due scontri, se in parità verrà disputato un incontro secco in campo neutro alla giornata trentadue (32) che se andrà a finire pari anche questo passerà il turno chi ha meno punti in campionato.

Finale: la finale viene disputata alla 35 ma giornata di campionato, è secca e viene disputata in campo neutro, in caso di pareggio verrà ripetuta alla giornata 36, in caso di pareggio verrà ripetuta alla giornata 37, in caso di pareggio verrà ripetuta alla giornata 38. In caso di pareggio anche alla giornata 38 verrà premiato chi ha ottenuto il miglior punteggio effettivo nelle tre partite.(sommando i tre punteggi effettivi). Se ancora pari vincerà il concorrente con la posizione di campionato più bassa.

CON NOVE CONCORRENTI

La coppa si disputerà con le stesse modalità dei "dieci concorrenti" ma nella prima fase una squadra a turno riposerà e ne verrà eliminata solo una. Quindi alla fase successiva passeranno sempre otto squadre. Il resto sarà regolamentato in maniera identica.

CON OTTO CONCORRENTI

La coppa si disputerà in due fasi:

1° FASE A GIRONE UNICO ALL'ITALIANA: Si comincia a giocare alla terza (3) giornata e si conclude alla ventinovesima (29) giornata; si gioca ogni due giornate. Tutte le squadre giocheranno contro tutte le altre due volte (andata e ritorno); ogni vittoria da 3 punti, ogni pareggio 1 punto. Alla fine di tutte le partite si avrà una classifica unica dalla quale verranno eliminate le quattro squadre che hanno effettuato il minor punteggio, di conseguenza passeranno al turno successivo quattro squadre. In caso di squadre a pari punti, passa il turno o viene

classificata prima dell'altra la squadra che ha effettuato più vittorie in questa fase di coppa; se ancora pari chi ha la migliore differenza reti in questa fase di coppa, se ancora pari si disputeranno gli spareggi alla trentesima (30) giornata dove si giocherà appunto una partita secca in campo neutro nella quale vince a scalare: chi fa più gol, chi fa più punti effettivi nella partita secca. Se tutti i requisiti sono ancora pari passa al turno successivo quella con il punteggio di campionato più basso.

2° FASE A ELIMINAZIONE DIRETTA: A questa fase accederanno le migliori quattro squadre classificate nella fase precedente a girone unico, e consisterà in, semifinale e finale unica secca come sotto specificato.

Semifinali: si effettueranno alle giornate trentunesima (31) andata e trentatreesima (33) ritorno.

Gli accoppiamenti verranno creati in base all'ordine di classifica del girone unico della fase precedente, cioè il primo contro il quarto, il secondo contro il terzo. Il più alto in classifica giocherà l'andata in casa. Il calcolo dei punteggi avverrà come nelle coppe del calcio giocato, cioè i gol fuori casa varranno doppio in caso di parità. Se alla fine dei due scontri le squadre sono ancora in parità si procederà a calcolare chi ha fatto più punti effettivi nei due scontri, se in parità verrà disputato uno spareggio in campo neutro alla giornata trentaquattro (34) e se andrà a finire pari anche questo passerà il turno chi ha meno punti in campionato.

Finale: la finale viene disputata alla 35ma giornata di campionato, è secca e viene disputata in campo neutro, in caso di pareggio, se sono uguali verrà ripetuta alla giornata 36. Se pari alla giornata 37. Se pari anche alla giornata 38 verrà premiato chi ha ottenuto il miglior punteggio effettivo nelle tre partite. (sommando i tre punteggi effettivi). Se ancora pari vincerà il concorrente con la posizione di campionato più bassa.

Articolo 12 – VITTORIA DELLE ULTIME TRE GIORNATE DI CAMPIONATO

Chi totalizzerà il punteggio maggiore nelle ultime tre giornate di campionato un premio pari a 50 € ogni giornata vinta che gli verrà consegnato la sera del gala di fine stagione.

Articolo 13 – SUPERCOPPA

La prima giornata del fantacalcio si assegnerà anche la supercoppa di lega. Partita secca che vedrà protagonisti la squadre vincitrici del campionato e della coppa dell'anno precedente.

Il presente regolamento sarà consultabile nel sito ufficiale nella sezione download; essendo un documento in continuo aggiornamento il consiglio è di consultarlo prima della sera dell'asta perché potrebbe aver subito delle variazioni da un'anno all'altro; e' altresì un documento migliorabile pertanto non prevede tutte le casistiche che il gioco del fantacalcio presenta nelle sue mille sfaccettature che per esperienza non saranno mai completamente previste; per questo motivo se si dovessero presentare delle casistiche non regolamentate troveremo un soluzione comune in attesa di miglioramenti per l'annata successiva.

In conclusione lunga vita al Fantacalcio dei Compagni di Merende e vinca come sempre il migliore.

Le modalità saranno identiche alla finale di coppa Italia come sopra specificate.

Il perdente dovrà pagare una pizza e una birra al vincitore.

Il vincitore oltre alle suddette cibarie avrà la piccola soddisfazione di essere annotato negli almanacchi.

Nel caso una delle due squadre non partecipa alla stagione successiva la supercoppa non verrà assegnata.

Articolo 14 – CANALI UFFICIALI DI COMUNICAZIONE

Solo per le comunicazioni ufficiali "serie", che riguardano il gioco sotto l'aspetto puramente tecnico, il nuovo riferimento è il canale Telegram "**Compagni di merende ufficiale**".

Il canale, oltre a consultare le comunicazioni, permetterà ai concorrenti di partecipare a dei sondaggi che l'organizzazione presenterà ogni qual volta, durante la stagione, si presentassero delle situazioni impreviste o cambiamenti al regolamento che necessitino di una votazione popolare.

In tal caso verrà lanciato il sondaggio, richiesto da uno o più concorrenti, con la tempistica di risposta (che varierà a seconda dell'urgenza), oltre la quale se una squadra non manifesta la propria preferenza, verrà considerata astenuta e si rimetterà alle votazioni degli altri. Le opzioni che riceveranno la maggioranza dei voti verranno rese effettive e adottate nel gioco.

Il canale, per essere il più "ufficiale" possibile, permette alla sola organizzazione di scrivere i messaggi; i concorrenti possono solo partecipare ai sondaggi.

Pertanto le comunicazioni sul canale telegram sono fondamentali ai fini del gioco quindi non ammettono ignoranza. (come disse hitler a un tranquillo comizio sulle pari opportunità).

Invece per, insulti, risentimenti, ingiurie, irrisioni, attacchi al potere, nuove belle idee, gif a randa e opinioni più o meno serie, il riferimento è il gruppo whatsapp "COMPAGNI DI MERENDE".

Articolo 15 – DISPOSIZIONI FINALI

Ripetiamo che per ogni questione non espressamente disciplinata da questo regolamento, fa fede quello della gazzetta.

Il nostro punto di riferimento operativo è il sito www.compagnidimerende.com dove oltre a dare le formazioni si potranno consultare classifiche, punteggi di giornata, statistiche e tanto altro, quindi consultatelo assiduamente!!