Fantacalcio COMPAGNI DI MERENDE

REGOLAMENTO UFFICIALE

STAGIONE 2025/2026

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 30 di luglio, 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 € 200,00 dovrà essere versata al cassiere dell'hotel Beverly, che li metterà assieme a tutti gli altri al sicuro dentro il nascondiglio segreto antistante la scrivania del titolare.

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

A seconda del numero di partecipanti il montepremi sarà ripartito mantenendo le proporzioni dello schema qui sotto che fa riferimento alla partecipazione di dieci concorrenti con 200 € di quota:

1 classificato campionato: ***1000 €***
2 classificato campionato: ***400 €***
3 classificato campionato: ***200 €***
Vincitore Coppa Italia : ***300 €***
Vittoria ultime due giornate di campionato: ***50 € x 2 = 100***

Denaro riservato ai costi del sito : ***per punizione e per invidia a carico del vincitore del campionato (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.

La lista di riferimento sarà sempre quella aggiornata alla settimana in cui si svolgerà l'asta.

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 fantacalcistica dovranno obbligatoriamente presenziare fisicamente ed avverrà con le seguenti modalità: **a)con il metodo incrementale per ruoli o libera** o solo se questo non fosse possibile per problemi di natura informatica con **b) l'asta tradizionale**, così meglio specificate:

a-1) ASTA INCREMENTALE PER RUOLI

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. Si procederà alle chiamate dei giocatori nell'ordine Portieri – difensori – centrocampisti - attaccanti L'ordine di concorrenti che devono effettuare la chiamata avverrà tramite 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 al rilancio di una squadra (il rilancio è anonimo) il time out ripartirà dall'inizio, finché alla fine non avverranno più 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 da 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.

a-2) ASTA INCREMENTALE LIBERA

Questo metodo, per quanto riguarda l'aggiudicazione dei giocatori, è uguale a quello dell'asta per ruoli; si differenzia da quest'ultima perché non si seguirà più l'ordine di chiamata por-dif-cen-att ma un concorrente è libero di chiamare giocatori di qualsiasi ruolo.

Pertanto si potrà chiamare prima un attaccante piuttosto che un portiere e viceversa. Prima un centrocampista di un difensore ecc.. ecc….

Non ci saranno vincoli di chiamata, cioè effettuato il primo sorteggio si seguirà sempre quell'ordine di chiamata fino a che tutti i concorrenti hanno completato la proprie rose.

- 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.
ATTENZIONE! Qualsiasi prezzo si paghi un giocatore si potrà mettere negli slot primavera, a differenza degli anni scorsi che si potevano mettere negli slot primavera solo i giocatori pagati meno di 20.
Il giocatore primavera potrà essere schierato nella formazione principale ogni qual volta il fantallenatore lo ritenga necessario, ma alla quinta (e non più alla terza) volta che apporterà il suo punteggio alla squadra, sarà automaticamente promosso in prima squadra ed il fantallenatore dovrà rendere noto al gruppo, il giocatore della sua rosa che andrà a tagliare per far posto al giovane entro la prima partita del turno successivo oppure se capita all'interno di una finestra di mercato dovrà tagliarlo prima della sera dell'asta, in modo che il giocatore tagliato diventa acquistabile.
Il valore "gazzetta" che il giocatore tagliato ha' in quel momento non verrà accreditato nelle casse del fantallenatore.
Pertanto la promozione di un giovane potrà avvenire solo tramite la regola delle cinque presenze e non potrà avvenire in nessun altro modo.
Fino a che un giocatore primavera è negli slot primavera può essere venduto o sostituito con un altro primavera all'interno dei fantamercati di riparazione. La loro vendita non apporterà alle casse del fantallenatore nessun credito mentre invece l'acquisto di un nuovo primavera seguirà i valori gazzetta e le eventuali aste di acquisto.
Un altro vantaggio importante che si ha con l'acquisto di un primavera è che un fantallenatore può confermarlo per l'anno successivo a costo zero, sia nel caso che l'abbia già promosso in prima squadra sia che occupi ancora uno slot primavera. Nel primo caso l'anno successivo il giocatore andrà già ad occupare uno degli slot della rosa principale, nel secondo caso rimarrà nello slot primavera sempre che ancora ricada nella categoria "giovani" altrimenti verrà tagliato d'ufficio non potendo più essere considerato "giovane".
Il diritto di riconferma si può esercitare **solo su uno** dei primavera.
Se nell'annata successiva al giovane riconfermato (sia che sia già in prima squadra o che sia ancora nello slot giovani) la gazzetta ha cambiato ruolo, per esempio da centrocampista è passato attaccante, logicamente per la nuova stagione sarà considerato attaccante.
Un giocatore "primavera" potrà far parte della rosa di un fantallenatore per massimo due anni, nei quali può essere promosso in prima squadra o rimanere negli slot primavera.
Si precisa che per anno di contratto si intende una stagione fantacalcistica, quindi a prescindere da quale fantamercato compriate il giocatore, in fatto di anni di contratto sarà come se lo aveste acquistato all'asta iniziale. Sul sito, nella sezione dedicata alla squadra primavera, accanto ai nomi dei giocatori ci saranno gli anni di contratto che gli rimangono.
Si possono anche scambiare con gli altri concorrenti all'interno dei fantamercati.
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 sforare 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 sfori 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 verra' decisa insieme sul gruppo (potrebbe anche coincidere con la sera dell'asta dell'anno successivo). 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 galà 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.

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) possono subire delle modifiche in quanto vengono stabilite con troppo anticipo e una volta individuata la settimana sarà compito del gruppo individuare il giorno migliore per farlo.
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 prima della prima partita del turno, poi però si potrà modificare il sabato, le modifiche non saranno valide per i soli i giocatori interessati dall'anticipo che se schierati non potranno essere tolti, ritenendo così validi a posteriori i voti delle partite disputate purchè si svolgano nella settimana del fantamercato.

Le finestre per i 4 fantamercati saranno queste,:
– 1° Fantamercato (venerdì 12 settembre):
– 2° Fantamercato (lunedì 10 novembre):
–3° Fantamercato(giovedì 5 febbraio)
– 4° Fantamercato (lunedì 30 marzo):

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.
A questi vanno aggiunti 30 crediti che ogni fantallenatore riceverà come bonus a fondo perduto al fine di incentivare le operazioni di mercato.
Questi 30 crediti però sono utilizzabili quando finiscono i crediti che ogni squadra ha già in possesso. Alla fine del fantamercato verranno annullati. Se un fantateam per fare mercato ha attinto ai 30 crediti aggiuntivi finirà sicuramente con resto 0, a prescindere se quei 30 crediti li ha spesi tutti o solo in parte. In definitiva i crediti aggiuntivi non sono cumulabili, si possono spendere solo all'interno di quella finestra di mercato.
I VALORI dei giocatori saranno quelli dati dalla gazzetta nella settimana del fantamercato;
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 avvicendandolo 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 E NELLA SETTIMANA DEI FANTAMERCATI:
Durante l'annata fantacalcistica il campionato si ferma per dare spazio alla nazionale, solitamente le soste sono tre a cui andiamo ad aggiungere anche le settimane in cui si terranno i fantamercati.
Durante il lasso di tempo che intercorre tra l'ultima partita della giornata precedente la sosta (o il fantamercato) 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.
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 –PARTITE RINVIATE PER CAUSE DI FORZA MAGGIORE

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.
Si rende noto che statisticamente una partita rinviata e non recuperata entro le 48 ore è molto probabile che la gazzetta faccia valere la regola dei 6 politici a tutta la rosa tranne gli squalificati.

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 piu' ricchi.
Chi vince il campionato è il vero vincitore morale dell'annata fantacalcistica, è il titolo più ambito e più antico del nostro fantacalcio, che ti permette di custodire e soprattutto brandire come un cazzo duro sbattendola in faccia a qualsiasi fantallenatore arrivato dietro di te, IL SACRO GRAL ossia l'ambita Coppa Del Mondo dei Compagni Di Merende.
La dovrai riconsegnare al vincitore dell'anno successivo la sera dell'asta.
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 piu' 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 piu' gol, chi fa piu' 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.
Il calcolo dei punteggi avverrà come nelle coppe del calcio giocato, cioè i gol contano tutti uguali sia in casa che in trasferta. Attenzione! La regola del gol doppio fuori casa non esiste più.
Il piu' alto in classifica giocherà l'andata in casa
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. Se alla fine dei due scontri le squadre sono ancora in parità si effettuerà uno spareggio alla ventotto (28) in campo neutro, se ancora pari si procederà a calcolare chi ha fatto piu' punti effettivi nei tre scontri, se ancora pari 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. Se alla fine dei due scontri le squadre sono ancora in parità si effettuerà uno spareggio in campo neutro alla trentadue (32) se ancora in parità si effettuerà un ulteriore spareggio in campo neutro alla trentatrè (33) se ancora pari si procederà a calcolare chi ha fatto piu' punti effettivi nei quattro scontri, se ancora pari 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 quattro partite.(sommando i quattro 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 verra' 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 piu' 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 piu' gol, chi fa piu' 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.

Il calcolo dei punteggi avverrà come nelle coppe del calcio giocato, cioè i gol contano tutti uguali sia in casa che in trasferta. Attenzione! La regola del gol doppio fuori casa non esiste più!

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. Se alla fine dei due scontri le squadre sono ancora in parità si effettuerà uno spareggio in campo neutro alla trentaquattro (34) se ancora pari si procederà a calcolare chi ha fatto piu' punti effettivi nei tre scontri, se ancora pari 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, 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 quattro partite.(sommando i quattro punteggi effettivi). Se ancora pari vincerà il concorrente con la posizione di campionato più bassa.

Articolo 12 – VITTORIA DELLE ULTIME DUE GIORNATE DI CAMPIONATO

Chi totalizzerà il punteggio maggiore nelle ultime due 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.

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 – ADEGUAMENTI DI STAGIONE

Anche quest'anno visto il lauto anticipo con cui facciamo l'asta ed essendo ancora aperto il mercato della serie A, i giocatori che un fantateam acquista in sede d'asta che verranno venduti all'estero, saranno rimborsati: al primo mercato di riparazione, torneranno nelle casse della squadra tutti i crediti spesi per quel giocatore. In caso quest'ultimo fosse pagato meno del valore gazzetta gli ritornerà nelle casse il valore Gazzetta.

Esempio: Alzo l'asta per Zapata (valore Gazzetta 59) e me lo aggiudico a 100. Se Zapata viene ceduto all'estero (e solo all'estero), nel mercato di riparazione di settembre mi torneranno indietro d'ufficio i 100 crediti spesi.

Se invece alzo l'asta per Zapata e me lo aggiudico ad un valore inferiore a quello della Gazzetta nel mercato di settembre mi torneranno indietro i crediti del valore Gazzetta che il giocatore ha nel giorno dell'asta….nel caso specifico di Zapata 59.

Così vale per tutti i giocatori.

Capitolo a parte saranno i portieri, che sono il ruolo un po' più delicato.

Se un fantateam compra il primo, il secondo e il terzo portiere della stessa squadra, e se quella squadra nel corso del mercato estivo li vende, al fantateam gli verranno sostituiti d'ufficio i portieri venduti con i nuovi arrivati, avendo così la certezza di avere la terna ufficiale di quella squadra anche a settembre. Importante: questo diritto è valido solo se si acquistano i tre portieri della stessa squadra.

In tutti altri casi il mercato portieri verrà regolamentato come al solito.

Onde evitare le solite pagliacciate di qualcuno (sempre lui) si ricorda che il capitano selezionato dovrà essere un giocatore dell'undici titolare, così come da regolamento Gazzetta.

Articolo 15 – CANALI UFFICIALI DI COMUNICAZIONE e SONDAGGI

Il canale di riferimento per le comunicazioni, le bagarre, gli scambi, le ingiurie, le lamentele, i piangerelli, le provocazioni, la ricerca dell'uovo dai due tuorli, le offese, le permalosità, del chi mi ama mi segua, gli insulti, i risentimenti, le ingiurie, le irrisioni, gli attacchi al potere, le nuove belle idee, gif a randa e opinioni più o meno serie, è il gruppo Whatsapp "Compagni di merende".

Il gruppo, oltre a fare tutte le cose di cui sopra, 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. In caso di opzioni con egual numero di voti il sondaggio è da ritenersi nullo.

Il sondaggista ufficiale è il concorrente Dagniele da Santander, l'unico che ha il potere di indire, lanciare, proporre o approvare un sondaggio.

Invece 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!!

Articolo 16 – DISPOSIZIONI FINALI

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

Il presente regolamento sara' consultabile nel sito ufficiale nella sezione download; essendo un documento in continuo aggiornamento il consiglio e' di consultarlo prima della sera dell'asta perche' potrebbe aver subito delle variazioni da un'anno all'altro;
e' altresi' 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.