



PREMESSA - FAIR PLAY

“**PALLE D'ITRIA LEAGUE 2014-2015**” (fusione fra lessico toponomastico e dimostrazione di possesso di attributi fantacalcistici) è un fantasy game basato appunto su palle e palloni del campionato nazionale di calcio di serie A.

Avere le palle è bene, dimostrarlo con cattiveria pure, purché lo si faccia con grande correttezza: i fantallenatori del nostro torneo sono tenuti a partecipare con lealtà sportiva, che si traduce sempre con l'invio della miglior formazione possibile, anche in situazioni di classifica di diminuite motivazioni.

L'organizzazione è certa che non ci saranno accordi nascosti, 'biscotti' né scorretti scambi di favori: è comunque facoltà del/i presidente/i monitorare e vigilare il comportamento di ogni allenatore e adottare provvedimenti disciplinari in merito.

L'unica 'combine' ammessa è l'“**incentivo a vincere**”, vale a dire l'offerta ad altra squadra (in forma di beni, denaro, prestazioni sessuali, ecc.) di un premio unicamente finalizzato alla vittoria (mai al pareggio o alla sconfitta). Ad esempio un allenatore può mettere in palio 5 euro (oppure una pizza, oppure un'amica per una notte) per un altro allenatore come premio in caso di vittoria contro un altro allenatore contro cui è in lizza per la qualificazione.

In questo caso, non essendoci null'altro scopo diverso dal criterio 'vittoria', è consigliato fare l'offerta 'pubblicamente' inviando una mail anche al presidente o a tutti gli allenatori, al fine di 'fomentare scherzosamente e bastardamente gli animi'.

Uno degli aspetti più divertenti del nostro fantacalcio è proprio vivere il match in tempo reale conoscendo le formazioni, ancor più ora che le partite si snodano lungo un arco temporale ampissimo (spesso dal venerdì al lunedì), con la conseguente possibilità di spalmare ad oltranza emozioni, esultanze, bestemmie, salti di gioia e chitemmorti vari. Per questo abbiamo approntato un sito che permetterà a tutti i fantallenatori di gestire la propria squadra e visionare le formazioni in campo, oltre che i risultati e le classifiche.

VENIAMO AL SODO

MODALITA'

“**PALLE D'ITRIA LEAGUE 2014-2015**” permette a chiunque di costituire una squadra di calcio virtuale, di gestirla e di schierarla in campo in occasione di ogni giornata della serie A 2013-14.

Le squadre partecipanti sono 32 oppure 40 (si attendono sviluppi nelle iscrizioni): da ora in poi troverete nel presente regolamento una descrizione del torneo a 32 squadre e fra parentesi la corrispondente opzione in caso di 40 squadre, colorata in azzurro.

Il concorso dura 35 (36) giornate e parte sabato **13 Settembre 2013** col 1° anticipo del **2° turno del Campionato di Calcio di serie A** e termina alla 36a (37a) giornata del campionato stesso (salvo slittamenti o modifiche). Dopo ogni giornata la squadra virtuale otterrà un punteggio determinato dalle prestazioni dei singoli calciatori, entrerà in una doppia classifica (**CAMPIONATO all'italiana** e **SUPERCOPPA a cascata**) e potrà puntare ai premi in palio (poi descritti). Il concorso consiste nello schierare una squadra virtuale, acquistando 25 calciatori tra quelli della serie A. Il partecipante ha a disposizione 250 milioni virtuali per acquistare i seguenti calciatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata regolarmente su La Gazzetta dello Sport. Il partecipante non potrà spendere più dei 250 milioni (potrà spenderne meno) e dovrà acquistare il numero di calciatori richiesti per poter partecipare.

Ogni partecipante può iscrivere una squadra **mediante asta comune** (un'asta per ogni girone), **versando 110 euro** (di cui 10 eu stanziati per un mini buffet iniziale).

Con la speciale opzione 'Porta un FantAmico', chi dovesse presentare un nuovo fantallenatore (non già in passato iscritto al Palleditria), otterrà un simbolico sconto di 10 euro sulla propria quota (cumulabili, quindi 10 euro in meno per ogni FantAmico).

CAMPIONATO all'italiana e **SUPERCOPPA a cascata** hanno identico valore e prestigio e vengono istituiti a grande richiesta per esaudire il desiderio sia di chi predilige l'atmosfera suggestiva degli scontri diretti (con larga influenza della componente fortuna), sia di chi vuole che venga meritocraticamente premiata la regolarità e la costanza.

PRESIDENZA

Palleditria è presieduto da Francesco Biancofiore e Massimo Bertocci, che solitamente presiedono e gestiscono due ciascuno. A seconda quindi del vostro girone, i fantallenatori dovranno fare capo all'uno o all'altro per segnalazioni, richieste, commenti, reclami, ecc.

CAMPIONATO all'italiana

Una volta suddivise – per motivi di numero - le 32 (40) squadre in quattro gironi (gir A, gir B, gir C, gir D), ciascuno di 8 (10) squadre, questi gironi viaggiano per 28 (27) giornate per conto loro. In ciascun girone quindi CAMPIONATO all'italiana consiste in 4 (3) tornei a scontri diretti, ciascuno di 7 (9) giornate, al termine dei quali viene generata una classifica col classico metodo dei 3 punti per la vittoria, 1 per il pareggio, 0 per la sconfitta. Non esiste fattore campo, nessuno gioca in casa, nessuno fuori.

In particolare, ogni torneo, compreso quello finale denominato 'TOP 8' (TOP 10), è basato su scontri diretti, per cui i punteggi ottenuti vanno trasformati in gol con la seguente tabella di conversione:

fino a 65,5 punti = 0 gol; da 66 a 71,5 p = 1 gol; da 72 a 77,5 p = 2 gol; da 78 a 83,5 p = 3 gol; da 84 a 89, 5 p = 4 gol; da 90 a 95,5 p = 5 gol; da 96 a 101,5 p = 6 gol; ecc (fino a 144 p = 14 gol).

Ogni squadra segnerà così un certo numero di gol che decideranno il risultato della partita, risultato che porterà alla squadra i seguenti punti: **sconfitta = 0 punti in classifica; pareggio = 1 punto; vittoria = 3 punti.**

Tra le squadre con stesso piazzamento prevarranno quelle con migliori criteri secondari (fantamedia, maggior numero di gol fatti, differenza reti, punti negli scontri diretti con classifica avulsa a 2 o più squadre, sorteggio).

- In caso di torneo a 32 squadre, **al termine della 28° giornata passano il turno le 2 migliori classificate dei quattro gironi** (il criterio prevede nell'ordine i punti, la fantamedia, il maggior numero di gol fatti, la differenza reti, punti negli scontri diretti con classifica avulsa a 2 o più squadre, il sorteggio), e accedono ad un torneo finale, sempre di 8 squadre e 7 giornate, denominato 'TOP 8' analogamente strutturato, che designerà il vincitore del CAMPIONATO all'italiana, il secondo e il terzo posto.
- In caso di torneo a 40 squadre, **al termine della 27° giornata passano il turno le 2 migliori classificate dei quattro gironi + le 2 migliori terze** (il criterio prevede nell'ordine i punti, la fantamedia, il maggior numero di gol fatti, la differenza reti, punti negli scontri diretti con classifica avulsa a 2 o più squadre, il sorteggio), **e accedono ad un torneo finale, sempre di 10 squadre e 9 giornate, denominato 'TOP 10'** analogamente strutturato, che designerà il vincitore del CAMPIONATO all'italiana, il secondo e il terzo posto.

COME GIOCARE (unica formazione per entrambe le competizioni) – ONLINE!

Prima di ogni giornata, il partecipante deve:

scegliere il modulo di gioco tra quelli previsti (3/4/3, 3/5/2, 4/5/1, 4/4/2, 4/3/3, 5/4/1, 5/3/2: la 1a cifra indica i difensori, la 2a i centrocampisti, la 3a gli attaccanti);

schierare gli 11 titolari (prima il portiere, poi i difensori, i centrocampisti, gli attaccanti, secondo il modulo selezionato);

scegliere i 7 panchinari (il primo calciatore della panchina deve essere un portiere, per gli altri sei l'ordine è a discrezione del partecipante e non esiste obbligo di ruolo);

comunicare la formazione come spiegato nella sezione ADEMPIMENTI E GARANZIE.

Prima di ogni giornata sarà possibile effettuare sostituzioni, nel qual caso la formazione sarà sempre l'ultima comunicata (se inviata **dieci minuti prima dell'inizio della prima partita – fa fede l'orario indicato dal sistema, nel nostro portale**).

La formazione va inserita nel sistema (<http://www.alterstudio.it/palleditria/>); facoltativamente potete inserire un commento (evitate segni e caratteri speciali, a volte inibiscono l'invio, nel caso elimina teli o togliete il commento).

ATTENZIONE! per motivi puramente tecnici e di recupero dati, il sistema accetta le formazioni anche dopo la scadenza: tuttavia chi dovesse inserirla dopo tale orario massimo sarà penalizzato secondo questo schema:

- 12 punti fantamedia di penalizzazione la prima volta (quindi un 82,5 si trasforma in 70,5)
- 24 punti penalizzazione la seconda volta
- 36 punti di penalizzazione la terza volta ed eventuali altre successive.

Tutto ciò che riguarda il CAMPIONATO è gestibile (slavo le aste, che cercheremo sempre di mantenere 'fisiche') è consultabile online all'indirizzo <http://www.alterstudio.it/palleditria/>

ASTA INIZIALE (fondamentale!)

Quattro parole sull'asta. Intanto ditelo a mamma, papà, moglie, fidanzata, figli, amici, amanti: per 4 o 5 ore non ci sarete per nessuno tranne che per il FantaCalcio. Tutto il resto dell'annata, invece, dedicatelo a chi volete, tanto in testa resta solo il fantacalcio... Siamo abbastanza intransigenti sull'orario (riceverete info su appuntamento e location in mail/sms): ci diamo un limite di sforo molto risicato (10-15 min).

NOTA: nelle sole aste di riparazione vigono regole ancora più severe, come la detrazione di 1 fantamilione per minuto di ritardo oltre i 10'. Se l'asta di riparazione inizia, invece, non ci sono penalizzazioni ma si dovrà attendere la fine per poi vendere (al prezzo di acquisto) i giocatori e rimpiazzarli con ciò che è rimasto (acquistati allo stesso prezzo dei venduti, quindi senza 'monetizzare').

Ma veniamo alla prima grande asta.

Portate la penna, liste gazzetta aggiornate, quota di eu 110 (se siete più allenatori della stessa squadra 100 + 10 per ogni allenatore), calcolatrici, allegria.

Ci saranno 4 tavoli, uno per girone, con battitori d'asta 'a rotazione': in questo come sapete siamo molto snelli e liberi, solitamente i più esperti si alternano nella battitura, oppure, verso il finale, lo faranno quelli che hanno completato la squadra.

Si estrae a sorte con l'antichissima tecnica del 'tocco' il primo fantallenatore 'chiamante' e costui annuncia: RUOLO (così tutti si preparano), NOME CALCIATORE, SQUADRA (almeno nei casi dubbi o di omonimia o somiglianza nome), MILIONI (solitamente 1, ma per alcuni nomi è logico ma facoltativo partire da cifre superiori per accorciare i tempi).

Chiunque non abbia ancora completato quel reparto e sia in possesso dei fantamilioni necessari può rilanciare (considerando di possedere ancora almeno 1 fm in cassa per ogni giocatore ancora mancante in rosa, come è logico).

Il battitore declama i classici "e 1, e 2, e 3!", salvo venga interrotto da migliore offerta valida.

La battitura termina quando viene declamato il "TRE!" prima che una successivo rialzo valido venga pronunciato.

Si prosegue col fantallenatore adiacente, che procede con un nuovo nome (purché contenuto nei reparti ancora per lui incompleti).

Facciamo un esempio:

ATTACCANTE, AMAURI (non MAURI del parma o della lazio), ripeto AMAURI, l'attaccante del parma, a 1.

Interviene un fantallenatore: AMAURI a 2.

Interviene un terzo: AMURI a 5.

Battitore: AMAURI 5 e UNO, e DUE, e TRE! Aggudicato AMAURI a REAL NESSUNO a 5 fm.

Chi vuole annota su una plancia che vi viene consegnata in bianco, mentre è bene che calcolatrici, smartphone e penne siano portate da casa.

Quando tutte le rose acquistano 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti, l'asta di quel girone termina.

Periodicamente si 'stacca' per effettuare dei conteggi ed aggiornare lo stato dei crediti residui: operazione utile anche per evitare sforamenti, che falserebbero parte dell'asta.

In caso di sforamenti di cui ci si accorga in tempo utile, si interviene per sanare il sanabile.

Se lo sforamento viene riscontrato troppo 'in avanti' o peggio ancora ad asta conclusa, il fantallenatore è responsabile UNICO dell'errore, anche se eventuali riscontri di calcolo parziali ad opera del presidente o di altri fantallenatori si siano rivelati errati in merito al suo credito.

Sarà cura quindi di ogni fantallenatore avere una corretta contabilità del proprio bilancio.

In casi di 'sforo' il fantallenatore sarà penalizzato sulle aste successive con una detrazione di 30 fm + i fm di sforo. Se ad esempio si ritrova ad aver speso 252 fantamilioni (sforo di 2 fm) sarà penalizzato di 30+2 fm, quindi 32. Alla prima asta utile in cui opera, gli saranno detratti 32 fm.

Inoltre in casi eclatanti i presidenti possono decidere di adottare provvedimenti a maggioranza democratica. Ad esempio, se in fase d'asta Falcao viene acquistato 'sforando', ed è certamente un giocatore che con crediti minori (quindi senza sforo) non sarebbe finito in quella squadra in modo matematicamente certo, potrebbe essere decisa l'inivisione all'uso del giocatore fino ad asta successiva, o provvedimenti similari da votare a maggioranza. Regola base è un po' di attenzione, con cui si evitano inutili problematiche.

A fine asta il presidente deve avere in mano almeno una plancia per ogni girone (leggibile e con indicazioni sui nomi dubbi o somiglianti o omonimi), in modo da trasferirli nel sistema, che è online.

Sulla plancia devono essere indicati i fantamilioni residui, per un riscontro con il sistema.

Detti fantamilioni restano a disposizione del fantallenatore per usi successivi in una o più aste di riparazione, senza scadenza.

DELEGHE: il fantallenatore impossibilitato a presenziare alle aste iniziale può inviare un delegato, comunicandolo preventivamente.

GESTIONE FACOLTATIVA (unica gestione per entrambe le competizioni)

Ogni partecipante può operare sul mercato per sostituire alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli. Per rispondere a questa esigenza, al termine dei mini-tornei, quindi dopo **7 (9) giornate, 14 (18) giornate, 21 (27) giornate e 28 giornate**, tutte le squadre potranno aggiornare la rosa effettuando **5 (7) cambi** (in apposite riunioni di asta da fissare, separate per ciascun girone). Chi non sfrutterà i cambi con l'asta non potrà pretendere di farlo successivamente se non ad un'asta di riparazione successiva. Si precisa che al limite dei 5 cambi non concorrono i calciatori che dovessero lasciare la serie A durante la stagione (ad esempio perché trasferiti o perché hanno lasciato il calcio giocato), dal momento in cui non compaiano più nelle liste Gazzetta.

Si possono sfruttare i fm residui della prima asta, o di aste precedenti, che si sommeranno ai fm ottenuti vendendo i giocatori da sostituire (valore di acquisto). Ogni operazione, però, deve rispettare i vincoli seguiti per la creazione della squadra: per ogni calciatore venduto si dovrà acquistarne un altro dello stesso ruolo, senza andare in passivo con i crediti a disposizione. Ogni vendita fa incassare l'esatto numero di fantamilioni spesi per l'acquisto del giocatore in questione: tali risorse, sommate ad eventuale credito residuo, concorrono a creare il budget d'asta spendibile in sede d'asta.

SCAMBI: non sono consentiti scambi.

DELEGHE: il fantallenatore impossibilitato a presenziare alle aste di riparazione può inviare un delegato, comunicandolo preventivamente.

Al termine delle 28 (27) giornate (quindi dei 4 minitornei da 7 giornate) **(quindi dei 3 minitornei da 9 giornate) viene indetta l'ultima asta:** ovviamente le squadre invitate sono esclusivamente le **8 (10) qualificate al torneo finale TOP 8 (TOP 10)**, poiché le 24 (30) eliminate spariscono dal CAMPIONATO, ma proseguono con le rose inalterate in 'SUPERCOPPA a cascata' e al trofeo 'CARIGE MAXI FANTAMEDIA' – vedi sezione 'PREMI'. L'asta avrà luogo prima dell'inizio del torneo finale e permetterà alle squadre di effettuare **5 (7) cambi** (con gli stessi criteri delle precedenti aste). Poiché nel torneo finale confluiscono squadre aventi già in rosa giocatori 'doppioni' (cosa che consente tranquillamente lo svolgimento del torneo finale), è bene limitare l'ulteriore presenza di giocatori in comune: per questo nell'ultima asta **possono essere banditi e acquistati esclusivamente giocatori non appartenenti ad alcuna delle 8 (10) rose qualificate**. Giusto per chiarire, è invece possibile acquistare quei giocatori che in fase iniziale di asta (quando cioè si effettuano in busta chiusa le cessioni preliminari) spariscono dalle rose e non sono presenti in alcuna delle 8 (10) squadre.

QUOTA

come sapete la quota è di 110 zucchine, di cui 10 per il buffet (per squadre formate da 2 o più fantallenatori, vogliate dunque considerare 100 eu + 10 eu per ogni bocca da sfamare). In caso di fantallenatori venuti mangiati, non solo non avranno diritto al buffet ma saranno legati stretti stretti ad una seggiola con limone biologico in bocca fino al termine del rinfresco.

Come già spiegato, con la speciale adesione 'Porta un FantAmico', chi dovesse presentare un nuovo fantallenatore (non già in passato iscritto al Palleditria), otterrà un simbolico sconto di 10 euro sulla propria quota (cumulabili, quindi 10 euro in meno per ogni FantAmico).

BUFFET – NOVITA'

A circa metà asta degusteremo il buffet. Dopo tanti anni che lo dicevamo, facciamo, organizziamoci, bla-bla, finalmente è giunta l'ora. Il buffet è parzialmente drogato e solo il presidente sa quali sono le cose da mangiare o da evitare.

Buffo, vero?

CALCOLO DEI PUNTI

Al termine di ogni giornata, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio, pertanto ogni squadra ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli 11 calciatori reali "scesi in campo". I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali panchinari che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (per un massimo di tre sostituzioni). Automaticamente avvengono le necessarie sostituzioni pescando in panchina un massimo di tre calciatori inserendoli al posto di chi non ha preso punti. I calciatori entreranno nell'ordine stabilito al momento della composizione della panchina, salvo dare la precedenza assoluta al giocatore panchinaro dello stesso ruolo di quello da sostituire. Se né il titolare, né le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica.

In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio:

A) bonus e malus: il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus)

indipendentemente dal tempo giocato; il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione); il calciatore s.v. che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus). Il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

B) Portiere: il portiere s.v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella assegnato dalla Gazzetta dello Sport. A questo punteggio possono andare a sommarsi dei bonus ed a sottrarsi dei malus:

bonus : + 3 punti per ogni gol segnato, + 1 per ogni assist servito (anche da calcio d'angolo o punizione), + 3 punti per ogni rigore parato. Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore (non effettuato da calcio d'angolo o da calcio di punizione) che mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso;

malus: - 0,5 punto per un'ammonizione, - 1 punto per una espulsione, -1 punto per ogni gol subito dal portiere, -2 punti per ogni autogol, -3 punti per ogni rigore sbagliato;

il **modificatore della difesa** è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra, bonus che quindi si applica solo in caso di schema 4/5/1 o 4/4/2 o 4/3/3 o 5/4/1 o 5/3/2 (sia che lo schema sia il prescelto, sia che lo diventi in seguito a sostituzioni di titolari con panchinari). Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (nel caso dei senza voto che ricevono punteggio ai fini del gioco - vedi oltre - a tal punteggio si sottraggono i bonus e si aggiungono i malus). Si calcola la media aritmetica matematica di questi 4 valori. La squadra ottiene + 6 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7, ottiene + 3 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,5 e minore di 7 e ottiene + 1 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6,5.

Attenzione: resta inteso che per il calcolo dei punteggi **ci si rifà comunque a quelli ufficiali pubblicati da "La Gazzetta dello Sport"**. A tal scopo i risultati sono automaticamente calcolati dal software del sito online, solitamente già dal lunedì pomeriggio (martedì notte in caso di posticipo del lunedì): in ogni caso gli allenatori, navigando, potranno rendersi conto della tempistica.

VARIAZIONI DI CALENDARIO

Nel caso di partite rinviate o giocate con un anticipo o posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. La Gazzetta dello Sport informerà dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo, ed a quella decisione ci atterremo.

SUPERCOPPA a cascata

SUPERCOPPA a cascata si differenzia dal CAMPIONATO perché il punteggio ottenuto non viene tradotto in reti (es: 66,5 rimane 66,5 e non diventa 1 gol) e viene immesso in un file excel unico con tutte le 32 (40) squadre, ordinate secondo il criterio univoco della **fantamedia generale**, determinando così dopo 35 (36) giornate la vincitrice della SUPERCOPPA, oltre alla seconda e terza classificate.

Anche la supercoppa è consultabile online (<http://www.alterstudio.it/palleditria/>).

PREMI (in caso di 32 squadre)

(nota: gli esatti importi sono ancora in definizione)

PREMIO CAMPIONATO A SCONTRI DIRETTI (solo per le migliori 8)

La classifica generale al termine del torneo finale "TOP 8" determina i seguenti premi:

Al vincitore:	1000 cucuzze + COPPA
Al secondo in classifica:	250 cucuzze
Al terzo in classifica:	100 cucuzze

PREMIO SUPERCOPPA A CASCATA (per tutte le 32 squadre)

La classifica generale al termine della supercoppa (35 giornate) determina i seguenti premi:

Al vincitore:	1000 cucuzze + COPPA
Al secondo in classifica:	250 cucuzze
Al terzo in classifica:	100 cucuzze

TROFEO "CARIGE & SB TRAVEL MAXI FANTAMEDIA" (per tutte le 32 squadre)

Alla fine del torneo verrà premiata la squadra, fra le 32, che avrà totalizzato la miglior fantamedia di giornata fra le 35 giornate giocate. Ciò permette anche agli 'eliminati' di continuare a divertirsi (già lo fanno con la SUPERCOPPA a CASCATA), perciò **è premiabile anche una squadra che non dovesse qualificarsi al torneo finale**, indipendentemente dal fatto di continuare o meno a inviare le formazioni (varrà, in caso di non invio, l'ultima schierata).

Trofeo 'CARIGE & SB TRAVEL MAXI FANTAMEDIA'

200 cucuzze

Il premio, unico, è determinato da parte dei contributi dei carissimi sponsor.

Nota: l'istituzione di questo premio incentiva tutte le squadre ad inviare la formazione anche in caso di ambizioni minate da classifica deficitaria.

ADEMPIMENTI E GARANZIE

PRIMA GIORNATA

È obbligatorio per la prima giornata (nel caso il sito www.alterstudio.it/palleditria non sia completamente collaudato) fornire al rispettivo presidente la formazione (tramite sms o email o altro mezzo certificante data e orario), **10 minuti prima dell'inizio della prima gara** (anticipo compreso), pena il conseguimento di un punteggio pari a 44 (come se tutti i giocatori schierati avessero preso 4).

Orario ufficiale è quello del sito Palleditria (col quale è consigliabile sincronizzare pc, orologi e cellulari). **Non sarà ritenuta valida la formazione comunicata dopo tale scadenza (anche per sfioramenti di pochissimi minuti), né quella inviata all'avversario ma non al presidente (sarà accettata, ma solo in via eccezionale, quella inviata a presidente diverso da quello comunicato per il proprio girone).** Tutti i recapiti di riferimento (indirizzi email e numeri di cellulare) verranno inviati per posta elettronica: **consigliatissima è la creazione immediata di un gruppo 'fantacalcio' nel proprio programma di posta elettronica e nella rubrica del cellulare.**

DALLA 2° GIORNATA IN POI (o dalla 1°, se il sito è funzionante)

È obbligatorio seguire questa procedura:

> entrare nel sito www.alterstudio.it/palleditria

> selezionare il proprio girone tra A, B, C, D

> selezionare la propria squadra

> inserire password (che avrete ricevuto per email con le istruzioni relative – incluso recupero in caso smarrimento).

> immettere la propria formazione

Tale procedura va effettuata **prima di ogni giornata** (in mancanza vale quella della giornata precedente), **10 minuti prima dell'inizio della prima gara** (anticipi compresi). Potete modificarla all'infinito, purché entro quell'orario.

NOTA

Non occorre più inviare la formazione anche all'avversario del turno in questione: tuttavia potete utilizzare il campo 'commenti' (per i vostri sfottò, commenti, pareri, opinioni, suggerimenti, ecc) all'atto dell'inserimento della formazione.

Siete vivamente invitati a parteciparvi, altrimenti i presidenti, durante il torneo, potranno in qualsiasi momento comminarvi la pena del taglio del coglione sinistro).

LE QUOTE DEVONO ESSERE TASSATIVAMENTE VERSATE PER INTERO ENTRO FINE OTTOBRE.

Durante l'asta iniziale è richiesto il pagamento per intero della quota, o almeno di una metà di essa. Siete pregati di portare a parte i 10 euro per il buffet.

Per chi versa un anticipo e non l'intera somma, si prega poi di effettuare il saldo entro fine ottobre al massimo.

In caso di inadempimento in qualsiasi momento i presidenti possono decidere (comunicandolo via mail o anche semplicemente in bacheca sul sito), di scalare progressivamente un numero di fantamilioni a settimana, con ripercussioni sul potere d'acquisto durante le aste future.

Resta inteso che per il concorso **valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati e le valutazioni de La Gazzetta dello Sport**; questo vale anche per l'assegnazione di assist o reti o autoreti, anche se in disaccordo con fonti ufficiali e non ufficiali come FIGC, manuali, siti specialistici, ecc.

Chi partecipa accetta integralmente questo regolamento; in caso di controversie valgono nel bene o nel male le regole della Gazzetta dello Sport ed i suoi orientamenti, per quanto spesso opinabili o discutibili.

Il presente regolamento può essere modificato dai presidenti in caso di evidenti errori o sviste, o semplicemente a fini di completezza e miglioramento, anche senza comunicazione ai fantallenatori, che si impegnano periodicamente a scaricarne direttamente le versioni aggiornate dal sito ufficiale Palleditria.