



REGOLAMENTO LEGA AMIJJY SKY 2023/24

1 LA LEGA

- 1.1 La Lega Amijji-Sky è composta da 12 società
- 1.2 La Lega Amijji-Sky è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti i Presidenti.
- 1.3 Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice e non possono essere cambiate in corsa (cioè a campionato iniziato).
- 1.4 Le riunioni ufficiali di Lega sono
 - 1.4.1 Assemblea di pre-campionato
 - 1.4.2 Asta iniziale
 - 1.4.3 Mercati di riparazione
 - 1.4.4 Galà di fine anno
- 1.5 Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.
- 1.6 Il Fantacalcio della Lega AmijjiSky è a tempo indeterminato.
Per uscire dalla lega prima della scadenza bisogna trovare qualcuno che rilevi la società.

2 SOCIETA' E CAPITALE SOCIALE

- 2.1 La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società, viene stabilita dal rispettivo allenatore e può essere modificata solo in caso di retrocessione o fallimento.
- 2.2 Si fa obbligo alle squadre retrocesse in Serie B di cambiare la denominazione sociale.
- 2.3 **Il capitale sociale è di 400 crediti per l'asta iniziale + 100 crediti per i mercati di riparazione + il residuo degli anni precedenti.**
- 2.4 In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno e tenere il resto per la stagione successiva.

2.5 In caso di retrocessione si perde il diritto di utilizzare eventuali crediti residui degli anni precedenti, confermare, opzionare e mettere in lista i giocatori (capitolo 7) ma si avranno a disposizione 130 crediti in più per formare la squadra, ovvero 530 crediti all'asta iniziale.

3 LA ROSA

3.1 La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 30 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A e così suddivisi:

3.1.1 03 Portieri (al max di 2 squadre diverse)

3.1.2 10 Difensori

3.1.3 10 Centrocampisti

3.1.4 07 Attaccanti

3.2 Per determinare i ruoli si utilizzano le liste di <https://www.fantacalcio.it/>

3.3 Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto a un'altra società (estera o di diversa categoria), la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà un indennizzo pari al:

3.3.1 50% del suo ingaggio (arrotondata per eccesso) se ceduto tra la chiusura del mercato estivo e la chiusura del mercato di riparazione invernale.

3.3.2 0% del suo ingaggio (arrotondata per eccesso) se ceduto dopo la chiusura del mercato di riparazione invernale.

4 INGAGGIO E STATO CONTRATTUALE

4.1 L'ingaggio di un calciatore, cioè il costo del suo cartellino e quindi il suo valore, è determinato dai tempi e modi di acquisto e non cambia finché il calciatore non viene svincolato o acquistato durante una successiva Asta con un nuovo ingaggio.

4.2 L'ingaggio di un calciatore non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra.

4.3 Il contratto di un calciatore ha durata massima di TRE anni.

5 CALCIOMERCATO

5.1 Gli scambi tra le squadre sono possibili soltanto dalla fine dell'Asta iniziale fino a due giorni prima della prima partita della giornata di campionato successiva e durante le aste di riparazione fino a due giorni prima della prima partita della giornata di campionato successiva.

5.2 Gli scambi di giocatori possono avvenire soltanto alla pari o con conguaglio in crediti ma sempre senza denaro.

- 5.3 I giocatori liberi da contratto potranno essere acquistati soltanto nelle Aste di riparazione.
- 5.4 I trasferimenti non modificano il ruolo, l'ingaggio e lo stato contrattuale dei calciatori coinvolti nel trasferimento.
- 5.5 Qualora un giocatore acquisito in rosa diventasse, dopo l'acquisto, indisponibile (infortunio, squalifica, ritiro, cessione ad altro campionato o lega) sarà possibile sostituirlo solo ed esclusivamente nell'asta di riparazione successiva. Non sarà pertanto concessa in nessun modo la possibilità di aste straordinarie.

6 MERCATI DI RIPARAZIONE

- 6.1 I mercati di riparazione standard si svolgono alla fine di ciascun girone. Il secondo mercato di riparazione potrà essere anticipato contestualmente alla fine del mercato trasferimenti invernale della Serie A.
- 6.2 Non è possibile acquistare giocatori se non si è fisicamente presenti all'asta. La lega s' impegna a comunicare per tempo la data del mercato di riparazione (di norma dovrebbe essere il giorno successivo all' ultima giornata di campionato del girone) ma se qualcuno non potesse proprio partecipare per cause di forza maggiore potrà mandare un suo delegato che parteciperà all' asta al suo posto o partecipare con collegamento remoto.

7 VINCOLI PLURIENNALI ED OPZIONI

7.1 VINCOLI PLURIENNALI

- 7.1.1 E' possibile confermare, per al massimo tre stagioni, 7 giocatori della rosa così suddivisi: 1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti, 2 attaccanti. Si può sostituire la conferma di un attaccante con un difensore o un centrocampista. Quindi di fatto è possibile confermare 1p-2d-2c-2a oppure 1p-3d-2c-1a oppure 1p-2d-3c-1a.
- 7.1.2 Confermare un giocatore significa tenerlo in rosa per la stagione successiva al prezzo dell'anno precedente aumentato di:

3 crediti per un portiere

4 crediti per un difensore

6 crediti per un centrocampista

10 crediti per un attaccante

Esempio: Acquisto il giocatore SEMPRONIO (Attaccante) all'asta iniziale per 12 crediti. Nella stagione successiva (2°) posso decidere di confermarlo a 22 crediti e nella 3° a 32 crediti. Alla quarta stagione il giocatore sarà svincolato.

- 7.1.3 È possibile rinunciare alle conferme ed avere 130 crediti in più di budget a disposizione ma questo annulla la possibilità di utilizzare i crediti degli anni precedenti. La squadra sarà dichiarata fallita, dovrà cambiare il nome, pagherà una penale di 20€ come i retrocessi della stagione precedente e perderà i diritti acquisiti nell'annata precedente (es. possibilità di giocare la supercoppa in quanto vincitrice del campionato o coppa di lega)
- 7.1.4 Se un giocatore cambia ruolo nelle liste della stagione successiva, questo potrà essere confermato ma con il nuovo ruolo e tenendo conto della rivalutazione (7.1.2).

7.2 OPZIONI

- 7.2.1 Sarà possibile opzionare 1 giocatore senza vincolo di ruolo.
- 7.2.2 Opzionare un giocatore significa non partecipare all'asta ed alla conclusione della stessa decidere se prendere il giocatore al prezzo massimo offerto +1. (Esempio: opziono il giocatore CAIO, l'offerta max all'asta è di 20 crediti della squadra A. Posso decidere se acquistare CAIO per 21 crediti oppure lasciarlo alla squadra A a 20 crediti).
- 7.2.3 L'asta per i giocatori opzionati sarà a busta chiusa e si svolgerà all'inizio, prima dei portieri.
- 7.2.4 Acquistare un giocatore tramite opzione equivale a comprarlo all'asta quindi il suo contratto ricomincia dal primo anno.

7.3 LISTA TRASFERIMENTI

- 7.3.1 Sarà possibile mettere in lista trasferimenti un giocatore senza vincolo di ruolo.
- 7.3.2 Mettere in lista trasferimenti un giocatore significa non partecipare all'asta ed incassare il 100% del prezzo di acquisto della sua nuova squadra.
- 7.3.3 L'asta per i giocatori in lista di trasferimento sarà a busta chiusa e si svolgerà all'inizio, prima dei portieri.

8 LA GARA

2.a Inserimento formazione

Termine ultimo per la consegna della formazione

1 minuti *prima dell'inizio delle partite*



Moduli consentiti ⁽⁹⁾

361 - 352 - 343 - 451 - 442 - 433 - 532 - 541 - 631



Abilita la funzionalità SWITCH 

NO



Permetti di rendere invisibile la formazione

NO



Se non inserita recupera l'ultima formazione salvata

SÌ



2.b Composizione panchina

Panchina con numero MAX e nessun vincolo

NO



Numero totale di panchinari

19

Numero di calciatori in panchina per ruolo

Portieri

Difensori

Centrocampisti

Attaccanti

libero

libero
















libero

libero

3. Opzioni calcolo

3.a Bonus/Malus

Bonus/Malus per eventi e ruoli

EVENTO	BONUS/MALUS			
	P	D	C	A
 GOL SEGNATO	3	3	3	3
 GOL SUBITO	-1	-1	-1	-1
 RIGORE SEGNATO	3	3	3	3
 RIGORE SBAGLIATO	-3	-3	-3	-3
 RIGORE PARATO	3	3	3	3
 AMMONIZIONE	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5
 ESPULSIONE	-1	-1	-1	-1
 AUTOGOL	-2	-2	-2	-2
 CONTRIBUTO AL GOL	0	0	0	0
 ASSIST SOFT	1	1	1	1
 ASSIST	1	1	1	1
 ASSIST GOLD	1	1	1	1
 GOL DECISIVO PAREGGIO	0	0	0	0
 GOL DECISIVO VITTORIA	0	0	0	0
 PORTIERE IMBATTUTO	1			

3.b Fonte voti



Fonte voti

Fantagazzetta



Fonte cartellini

Fantagazzetta



3.c Soglie gol, fasce e intorno



Per tutti i tipi di competizione tranne "Formula uno" e "Ognuno per sé"

Soglia gol

66 punti dà diritto a **1° gol**



(Soglia punti da raggiungere per ottenere il primo gol)

Fasce gol

fascia	da	a	dà diritto a	GOL
1°	66 punti	71.9 punti	1° gol	
2°	72 punti	76.9 punti	2° gol	
3°	77 punti	80.9 punti	3° gol	

Le fasce successive all'ultima avranno ampiezza pari ai punti dell'ultima fascia e daranno diritto ognuna ad un ulteriore gol.

Intorno all'interno di ciascuna fascia

NO



Intorno tra una fascia e l'altra

NO



Assegna gol per "controlla pareggio" alla squadra che supera l'avversaria di...

6 punti



(quando i punteggi delle due squadre cadono entrambi sotto la soglia gol)

Assegna gol extra alla squadra vincitrice se la "differenza punti" è di...

10 punti



(quando la differenza di punti tra le due squadre che si sono scontrate è uguale o maggiore del valore impostato)

Assegna un "autogol" alla squadra che ottiene un punteggio inferiore a...

NO



(in questo caso alla squadra avversaria viene assegnato un gol extra)

Per le competizioni del tipo "Formula uno"

Numero delle posizioni a cui si assegnano punti

10



SQUADRA	ottiene	PUNTI
in 1° posizione		25
in 2° posizione		18
in 3° posizione		15
in 4° posizione		12
in 5° posizione		10
in 6° posizione		8
in 7° posizione		6
in 8° posizione		4
in 9° posizione		2
in 10° posizione		1

Le squadre, nelle successive posizioni, qualora ce ne fossero, otterranno 0 punti.

Assegna gol per "controlla pareggio" alla squadra che supera l'avversaria di...

6 punti



(quando i punteggi delle due squadre cadono entrambi sotto la soglia gol)

3.d Sostituzioni



Numero di sostituzioni consentite

5



Modalità sostituzioni



Cambio modulo, se il ruolo è incompatibile

L'effettivo funzionamento del meccanismo di sostituzioni è strettamente legato anche alle impostazioni relative alla struttura della panchina, vedi il punto 2.b, "[Opzioni formazioni - Composizione panchina](#)" di questo Regolamento.

Riserva d'ufficio *(opzione avanzata per sostituzioni)*

SÌ



Assegna la riserva d'ufficio

fino al raggiungimento degli 11 calciatori

(da applicare su un numero di calciatori uguale al numero di sostituzioni impostate meno il numero delle sostituzioni già effettuate secondo il meccanismo ordinario)

Riserva d'ufficio per il portiere

3 PUNTI

Riserva d'ufficio per i giocatori di movimento

3 PUNTI

4. Opzioni calcolo avanzato

4.a Modificatori

Modificatore per il PORTIERE

NO



Modificatore per la DIFESA

Sì



Includere nella media anche il portiere





Sì

Applicazione bonus/malus

Propria squadra

Modificatore applicabile se il portiere (qualora incluso nel modificatore) e almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra.

MEDIA VOTO*	<i>conferisce alla squadra</i>	BONUS/MALUS
< 6		0
da 6 a 6.24		1
da 6.25 a 6.49		2
da 6.5 a 6.74		3
da 6.75 a 6.99		4
da 7 a 7.24		6
da 7.25 a 7.49		6
da 7.5 a 7.74		6
>= 7.75		6

Modificatore per il CENTROCAMPO	NO	
Modificatore per l'ATTACCO	NO	
Modificatore per il FAIRPLAY	NO	
Modificatore di RENDIMENTO	NO	
Modificatore per il CAPITANO	NO	
4.b Sconfitta a tavolino 		
Attribuisci la sconfitta a tavolino	NO	

- 8.1 Se una gara di Serie A verrà rinviata per qualsiasi motivo, i risultati delle partite che vedranno coinvolti giocatori delle squadre in questione saranno congelati finché la partita non verrà regolarmente disputata. In caso in una giornata ci siano delle partite rinviate, al momento del calcolo le sostituzioni passeranno da 3 ad ILLIMITATE (Lodo Bianchini).
- 8.2 **In caso di controversie o casi non contemplati dal regolamento si seguiranno le indicazioni di Fantagazzetta.**
- 8.3 **Le formazioni devono essere inserite all'indirizzo <https://leghe.fantacalcio.it/amijjisky> utilizzando login e password che saranno comunicati nell'assemblea di pre-campionato.**
- 8.3.1 **In caso di problemi nell'inserimento della formazione nel sito sarà possibile utilizzare il gruppo WhatsApp "Lega Amijji Sky".**
- 8.3.2 **In caso di eventi eccezionali sarà possibile comunicare la formazione via sms o WhatsApp ad uno dei presidenti di Lega che s'impegnerà a comunicarla al più presto al resto dei partecipanti.**
- 8.4 Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione della precedente giornata disputata.

8.5 Tutti i risultati, le operazioni di mercato e la storia della lega saranno sempre disponibili su www.amijji.com

9 IL CAMPIONATO

9.1 Il campionato si svolgerà su 33 gare in 3 gironi: andata e ritorno (con fattore campo) e neutro (senza fattore campo).

9.2 In caso di parità tra due o più squadre in uno dei posti caldi della classifica si prenderà in considerazione il punteggio totale stagionale. In caso di ulteriore parità si guarderà la differenza reti, i gol fatti, i gol subiti ed eventualmente alla classifica avulsa.

CRITERI DI ORDINAMENTO CLASSIFICA	
1	Punti
2	Somma punti totale 
3	Differenza reti 
4	Gol fatti 
5	Gol subiti 
6	Classifica avulsa 

9.3 Le ultime 3 squadre classificate nel campionato retrocedono.

9.3.1 Le squadre che retrocedono devono pagare un'ammenda pari a 20€

9.3.2 Le squadre retrocesse hanno l'obbligo di cambiare la denominazione sociale nella stagione successiva.

9.3.3 Le squadre retrocesse perdono il diritto di confermare, opzionare e mettere in lista i giocatori e di utilizzare i residui di credito non utilizzato nelle stagioni precedenti ma avranno un budget aumentato di 130 crediti.

10 LA COPPA

- 10.1 La coppa si giocherà in quattro fasi: prima fase 'Formula 1', seconda fase a gironi, semifinali e Finale
- 10.2 Prima Fase: Formula 1
 - 10.2.1 La prima fase si svolgerà dalla 1.a giornata alla 5.a giornata campionato e dalla 11.a alla 15.a giornata di campionato
 - 10.2.2 Al termine delle dieci giornate della competizione, i primi 8 classificati si qualificano per la seconda fase a gironi
- 10.3 Seconda Fase: Gironi
 - 10.3.1 Le 8 squadre qualificate saranno divise in due gironi: GIRONE A (1a,2a,7a,8a) GIRONE B (3a,4a,5a,6a) con partite di andata e ritorno
 - 10.3.2 La seconda fase si svolgerà dalla 22.a alla 27.a giornata di campionato
 - 10.3.3 Si qualificano per le semifinali le prime due di ogni girone
- 10.4 Semifinali
 - 10.4.1 Accoppiamenti: 1.a girone A vs 2.a girone B / 1.a girone B vs 2.a girone A
 - 10.4.2 Le semifinali si svolgeranno durante la 28.a e 29.a giornata di campionato in modalità A/R. In caso di parità, ci saranno supplementari e rigori
 - 10.4.3 In caso di parità dopo supplementari e rigori, verranno seguiti i criteri della somma punti e, in caso di ulteriore parità, l'EX criterio Uefa dei gol in trasferta, come disponibile in piattaforma
- 10.5 Finale
 - 10.5.1 La finale si svolgerà durante la 30.a e la 31.a giornata di campionato in modalità A/R. In caso di parità, ci saranno supplementari e rigori
 - 10.5.2 In caso di parità dopo supplementari e rigori, verranno seguiti i criteri della somma punti e, in caso di ulteriore parità, l'EX criterio Uefa dei gol in trasferta, come disponibile in piattaforma

Ordine i criteri con i quali verrà stabilito il passaggio turno*trascina per ordinare***CRITERI DI PASSAGGI TURNO****1** Incontri**2** Supplementari e rigori **3** Somma punti **4** EX criterio Uefa gol trasferta **11 QUOTA ISCRIZIONE E MONTEPREMI**

11.1 La quota di partecipazione è pari a 100€ a squadra, più 10€ d'iscrizione a squadra, più 10€ d'iscrizione a partecipante.

11.2 Montepremi

11.2.1 Il montepremi è costituito dalle quote d'iscrizione più le ammende per retrocessioni. Il montepremi sarà così suddiviso:

11.2.1.1 1°classificato : 600€+retrocessioni (60€) = 660€

11.2.1.2 2°classificato : 300€

11.2.1.3 3°classificato : 100€

11.2.1.4 Vincitore Coppa di Lega: 200€

11.2.2 I vincitori devono offrire la cena dividendo la spesa in questo modo: 60% primo classificato, 25% secondo classificato, 15% vincitore coppa di Lega

11.2.3 Il montepremi servirà anche per l'eventuale acquisto di coppe e trofei per i vincitori di campionato, coppa di lega, supercoppa di lega. Il costo dei trofei verrà decurtato dal montepremi dei vincitori.

12 REGOLE STRAORDINARIE 2022/23

- 12.1 Il ritrovo per l'asta è fissato per Lunedì 4 Settembre alle ore 20 presso Caracoles.
- 12.2 Nomi delle squadre e relative informazioni (nome stadio, maglia, ecc.) sono modificabili entro Venerdì 1 Settembre 2023 (entro le 23:59), dopodiché saranno estratti i calendari ed i nomi e le maglie storicizzati sul sito www.amijji.com
- 12.3 Le aste di riparazione si svolgeranno:
 - 12.3.1 Dopo la 11.ma giornata
 - 12.3.2 Dopo la 22.ma giornata
- 12.4 Conferme, lista di trasferimento ed opzioni dovranno essere depositate entro Venerdì 1 Settembre 2023 (entro le 23:59) tramite messaggio WhatsApp al Presidente

Il Maestro Venerabile di Lega

Roberto Caponi