

REGOLAMENTO *Club Acquaviva Fantacalcio 1994*

- A1)** Il fantacalcio è un gioco alla cui base vi è la serietà di chi vi partecipa, dunque è vietato qualunque tipo di comportamento che miri a danneggiare uno o più giocatori o il gioco stesso. Quindi è proibito:
- 1) truccare il calcolo del punteggio di una o più squadre
 - 2) non schierare la miglior formazione possibile (vedi regola B4)
 - 3) non consegnare la formazione (vedi regola B1)
 - 4) qualsiasi altro tipo di comportamento che danneggi gli altri giocatori o che sovverta il normale svolgimento del gioco.

FORMAZIONI

- B1)** Ogni giocatore deve consegnare la formazione entro 15 minuti prima dell'inizio della prima partita di campionato. Qualora un giocatore non rispetti tale orario, può consegnare la propria formazione in ritardo (esclusivamente attraverso la Chat ufficiale di Whatsapp del Club Acquaviva Fantacalcio) purché essa sia consegnata entro e non oltre l'orario nel quale è previsto l'inizio della prima partita del campionato di Serie A. Il giocatore ritardatario sarà multato di 0,50 €.
- Qualora il giocatore non consegna la formazione verrà considerata per il calcolo del punteggio la formazione schierata nella precedente giornata di campionato di serie A e sarà multato di [€ 2,00 ^ n]. Il simbolo "A" è quello di elevazione a potenza, e "n" è il numero di volte che il giocatore non ha consegnato la formazione.
- Il giocatore che consegna la formazione oltre l'orario nel quale è previsto l'inizio della prima partita del campionato di Serie A, è considerato a tutti gli effetti come giocatore che non consegna la formazione.
- B2)** Le formazioni devono essere consegnate tramite l'apposito spazio su "Leghe di Fantacalcio" e attraverso i tempi stabiliti dalla regola B1.
- Qualora (per problemi tecnici o altro) un giocatore non riuscisse a inserire la formazione su "Leghe di Fantacalcio" è possibile consegnarla tramite la Chat ufficiale di WhatsApp del Club Acquaviva Fantacalcio, rispettando i tempi stabiliti dalla regola B1.
- Qualora un giocatore fosse impossibilitato ad usare la rete internet può contattare telefonicamente il Presidente per la consegna della formazione (qualsiasi eventuale incomprensione, errore di trascrizione o di dettatura non può essere contestato dal giocatore).
- B3)** In caso di problemi o impegni che possono riguardare le persone che ricoprono incarichi o in caso di variazioni che possono interessare il Campionato di Serie A nelle date e negli orari, attraverso comunicazione scritta (e-mail, sms, chat di whatsapp) possono essere comunicate delle variazioni in merito la modalità e/o i tempi di consegna delle formazioni.
- B4)** E' vietato l'accordo fra giocatori con cui ci si impegna a schierare calciatori infortunati e indisponibili allo scopo di favorire la vittoria dell'avversario o di alterare la trasparenza del gioco. In tal caso, la partita verrà annullata senza che vengano assegnati punti alle squadre. Inoltre il giocatore che ha volutamente schierato una tale formazione non competitiva sarà soggetto a una multa da 5,00 € a 30,00 €, e nei casi più gravi anche a una penalizzazione da uno a sette punti.
- B5)** Nel caso in cui un giocatore commettesse errori nel comporre la sua formazione (inserimento di calciatori non suoi, errato modulo tattico, ecc..) la sua formazione dovrà essere corretta attraverso i calciatori che il giocatore aveva schierato in panchina (verrà tenuto conto dell'ordine dei panchinari e nel caso in cui ci fossero più soluzioni per correggere l'errore verrà scelta la soluzione meno vantaggiosa per il giocatore). Il calciatore inoltre sarà multato di 1,50 €.
- Nel caso in cui una squadra giochi in inferiorità numerica sarà multata secondo il seguente schema: 1° gara in inferiorità numerica multa di 3,00 €, 2° gara in inferiorità numerica multa di 9,00 €, dalla 3° gara in inferiorità numerica in poi multa di 27,00 €.
- Ai fini del calcolo del punteggio, al calciatore che ha causato l'inferiorità numerica non verrà assegnato alcun voto d'ufficio.

SCAMBI E PRESTITI

- C1)** Le squadre possono effettuare scambi di calciatori entro e non oltre il 01/03. Ogni volta che una squadra cede un calciatore a un'altra squadra, deve essere stipulato il contratto di cessione attraverso la Chat ufficiale di WhatsApp del Club Acquaviva Fantacalcio; il contratto per essere valido deve essere approvato sulla chat da tutte le squadre coinvolte nel contratto.
- Si fa notare che, come in serie A un calciatore in una stagione non può subire più di tre trasferimenti.
- C2)** E' possibile prestare un calciatore a una squadra per un tempo non inferiore a 60 giorni, con la stessa procedura contrattuale della Regola C1.
- C3)** Un giocatore può licenziare in qualsiasi momento un calciatore appartenente alla propria rosa, comunicandolo attraverso la Chat ufficiale di WhatsApp del Club Acquaviva Fantacalcio.
- Un calciatore appartenente a una delle squadre dei giocatori che non milita più nel campionato di serie A italiana rimane comunque nella rosa della squadra del giocatore fino a che quest'ultimo non ne comunichi il licenziamento.
- Nel caso in cui un calciatore acquistato durante l'asta preliminare, al 01/09 non militi più nel campionato di serie A italiana, il giocatore ha diritto a chiedere (tramite la chat di whatsapp del club acquaviva fantacalcio) entro e non oltre il 10/09 il licenziamento del calciatore il rimborso del 50% dei crediti spesi per l'acquisto del calciatore.
- Il rimborso del 50% può essere richiesto e attribuito al giocatore che ha il calciatore in rosa, anche nel caso subisca uno o più

trasferimenti all'interno delle squadre del nostro fantacalcio.

- C4)** Un giocatore in una stagione può effettuare un massimo di 15 movimenti di mercato in entrata. Superato questo limite il suo mercato è bloccato sia in entrata che in uscita (non può più acquistare, vendere, scambiare o licenziare i calciatori). Per un movimento di mercato in entrata si intende il nuovo tesseramento di un calciatore (non si fanno differenze fra scambi, prestiti, acquisti nelle aste pubbliche al rialzo, ecc.).
Nel caso in cui un calciatore appartenente alla rosa della squadra di un giocatore non militi più nel campionato di SerieA, qualora il giocatore decida per il licenziamento del calciatore, ha diritto a chiedere (tramite la chat del club acquaviva fantacalcio) il recupero di un movimento di mercato, segnalando il calciatore da licenziare e aggiungendo la dicitura "Richiesta recupero movimento di mercato".
Se entro 3 giorni del licenziamento del calciatore non viene nessuna effettuata richiesta, il giocatore perde il diritto a recuperare il movimento di mercato.
- C5)** Una squadra in una stagione non può cedere più di 3 calciatori a un'altra squadra. Superato questo limite il mercato in uscita verso quella squadra viene bloccato (rimane però ancora aperto il mercato sia in entrata che in uscita verso le altre squadre).
- C6)** Un calciatore che non milita più nel campionato di Serie A non può essere ceduto, né il prestito, né a titolo definitivo, a un'altra squadra.
- C7)** Nel caso di errori nella stipulazione del contratto di compravendita di uno o più calciatori che rendano nullo il contratto, le squadre coinvolte saranno sanzionate con una multa di 4,00 € a squadra.

ASTE PRELIMINARI, RIUNIONI E ASTE PUBBLICHE AL RIALZO

- D1)** Per le aste preliminari, è il Presidente a comunicare ai giocatori con largo anticipo la data e l'orario in cui si svolgeranno, e i giocatori dovranno cercare di essere liberi per tali appuntamenti. Solo nel caso in cui un giocatore non potesse partecipare all'asta o alla riunione per motivazioni valide, allora il presidente sposterà l'asta o la riunione in altra data.
Un giocatore che si presenti all'asta preliminare con un ritardo superiore a 5 minuti verrà sanzionato con una multa di 5,00 €.
- D2)** Durante la stagione saranno organizzati alcuni appuntamenti (aperitivo/cena) con fine aggregativo/ricreativo e per agevolare le trattative di mercato tra i giocatori. Le date saranno comunicate con largo anticipo, e non subiranno variazioni nemmeno in caso di impegni improvvisi che sopraggiungano a uno o più partecipanti.
- D3)** E' possibile aprire un'asta on-line, nell'apposito spazio su "Leghe di Fantagazzetta", per acquistare un calciatore che non ha una squadra all'interno del nostro fantacalcio. La durata dell'asta è di 3 giorni (72 ore) a partire dal momento in cui è stata aperta. L'Autobind è l'offerta massima che si è disposti a fare per il calciatore; il sistema rilancerà in automatico fino a questo limite che avete impostato. Una volta effettuata un'offerta, questa non può essere annullata/cancellata.
E' possibile aprire aste on-line in 3 sessioni di mercato:
- dal 01 settembre, al 15 settembre
- dal 01 novembre, al 15 novembre
- dal 15 gennaio, al 15 febbraio
Non ci sono limiti sul numero di aperture delle aste. Una volta esauriti i 15 movimenti di mercato in entrata (regola C5) il giocatore non potrà più aprire aste on-line, né partecipare alle aste.
Nel caso in cui un giocatore acquistasse un calciatore in un'asta on-line avesse tutti e 35 i posti in rosa occupati da altri calciatori, dovrà licenziare un calciatore per liberare un posto in rosa entro e non oltre 72 ore (3 giorni) dalla fine dell'asta. Il giocatore che non rispetti tale scadenza sarà multato di 1,00 €.
- D4)** In caso venga commesso un errore durante l'asta on-line, il giocatore verrà multato di 2,00 € alla prima sanzione, e di 5,00 € dalla seconda sanzione in poi.

REGOLE DEL GIOCO

- E1)** Il calendario delle partite sarà deciso e sorteggiato a inizio campionato ed esso non potrà subire cambiamenti per la stagione in corso.
- E2)** La rosa di ogni squadra può essere composta da un minimo di 25 calciatori a un massimo di 35 calciatori (30 calciatori in fase di asta iniziale – regola E12). Il numero minimo dei portieri deve essere di 3, il numero minimo dei difensori deve essere di 8, il numero minimo dei centrocampisti deve essere di 8, il numero minimo degli attaccanti deve essere di 6.
- E3)** I moduli di gioco consentiti sono 3/4/3, 3/5/2, 4/5/1, 4/4/2, 4/3/3, 5/4/1, 5/3/2 (la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti, la terza gli attaccanti). E' possibile schierare in panchina un massimo di 12 calciatori; il numero di portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti da inserire in panchina è a discrezione del giocatore.
- E4)** I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (non esiste un numero massimo di sostituzioni, i calciatori in panchina sono dodici, pertanto possono anche essere effettuate anche dodici sostituzioni).
I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dal giocatore al momento della composizione della panchina. I calciatori assenti vengono sostituiti esclusivamente con altri dello stesso ruolo; se né il titolare, né le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica.

E5) Per il calcolo del punteggio (voti, gol, assist, ammonizioni, espulsioni, ecc...) valgono i dati pubblicati nel sito www.fantacalcio.it sotto la Redazione di Napoli.

Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto che questo ottiene in pagella. A questo punteggio possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus:

- *bonus*: + 3 punti per ogni gol segnato, + 1 per ogni assist in movimento servito, + 0,5 per ogni assist da fermo servito, + 3 punti per ogni rigore parato.
- *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. Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (non vanno considerati i bonus e i malus). Si calcola la media di questi 4 valori. La squadra ottiene + 6 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7, ottiene + 4 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,75 e minore di 7, ottiene + 3 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,5 e minore di 6,75, ottiene + 1,5 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,25 e minore di 6,5, e ottiene + 1 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6,25. Ogni qual volta un calciatore non riceve un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista lo ha giudicato in pagella s.v o n.g) si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina, come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati.

E6) La conversione del punteggio ottenuto in ogni giornata dalle squadre è ottenuto utilizzando la seguente tabella:

- ✓ fino a 65,5 punti = 0 gol
- ✓ da 66 a 71,5 punti = 1 gol
- ✓ da 72 a 77,5 punti = 2 gol
- ✓ da 78 a 83,5 punti = 3 gol
- ✓ da 84 a 89,5 punti = 4 gol
- ✓ da 90 a 95,5 punti = 5 gol
- ✓ da 96 a 101,5 punti = 6 gol
- ✓ e così via ...

E7) Nel caso di partite Nel caso di partite giocate con un anticipo superiore a 4 giorni (96 ore) rispetto al turno in calendario, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati da www.fantacalcio.it , come previsto dalla regola E5.

Per le gare di coppa, nel caso di partite giocate con un posticipo superiore a 28 giorni (672 ore) rispetto al turno in calendario, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. Nel caso non sia possibile attendere questo lasso di tempo, in quanto incompatibile con il proseguo della competizione, verranno attribuiti direttamente i 6 punti di ufficio.

Per le gare di campionato invece in caso di partite posticipate, non verrà attribuito nessun voto d'ufficio, ma si attenderà il recupero di tali gare indipendentemente dal lasso di tempo trascorso dal recupero.

Per le gare di coppa, nel caso non sia possibile attendere questo lasso di tempo, in quanto incompatibile con il proseguo della competizione, verranno attribuiti direttamente i 6 punti di ufficio.

E8) Nelle partite uniche ad eliminazione diretta in caso di parità di risultato, la squadra che avrà ottenuto il punteggio più alto vincerà "ai supplementari". In caso di ulteriore parità anche ai tempi supplementari la squadra vincente verrà decretata attraverso i calci di rigore.

E9) Le semifinali di coppa vengono giocate in partite di andata e ritorno. Nelle due semifinali in caso di parità di risultati (due pareggi o una vittoria e una sconfitta) verrà stabilita la squadra che accederà alla finale attraverso la sommatoria dei gol segnati dalle squadre nelle due partite; se le due squadre a seguito di questo calcolo dovessero trovarsi ancora in una situazione di parità, verrà stabilita la vincente attraverso la sommatoria dei punteggi ottenuti dalle squadre nelle due semifinali; se anche questo risultato dovesse essere di parità si andrà ai calci di rigore (come specificato nella regola E8 nelle semifinali di ritorno di coppa va indicato l'ordine dei rigoristi); se anche quest'ultimo risultato dovesse essere di parità si procederà a stabilire la squadra avente diritto a disputare la finale attraverso sorteggio.

E10) Nelle partite uniche a eliminazione diretta e nelle semifinali di ritorno della coppa il giocatore dovrà indicare nella formazione l'ordine degli eventuali undici rigoristi tramite la chat di whatsapp del club [acquaviva fantacalcio](http://www.acquaviva.fantacalcio.it). Sarà considerato rigore segnato se il calciatore è stato valutato con un voto pari o superiore al 6; sarà considerato rigore sbagliato se il calciatore è stato valutato con un voto inferiore al 6. Nei casi in cui si dovesse andare ai rigori per decidere la squadra vincente (vedi regola E8 e E9), se un calciatore non dovesse essere giudicato sarà la sua riserva a sostituirlo inserendosi al suo posto nella sequenza dei calci di rigore.

Si fa notare che per questa regola sono valide tutte le procedure della regola B1.

Nel caso in cui un giocatore dimenticasse di indicare l'ordine dei rigoristi sarà multato di 5,00 €, e i rigoristi saranno presi seguendo l'ordine nel quale sono stati inseriti i calciatori nella formazione.

*N.B.: Per i calci di rigore non devono essere presi in considerazione i punti-azione e i punti-cartellino. Nel caso in cui due squadre a fine campionato arrivino a pari punti, esse allora dovranno disputare una gara di spareggio, la quale verrà disputata nella 37ª giornata del campionato di Serie A. Nel caso arrivino più di due squadre a pari punti, le squadre che dovranno giocare lo o gli

spareggi, verranno scelte in base ai criteri della classifica avulsa*.

E11) Nel caso in cui due squadre a fine campionato arrivino a pari punti, esse allora dovranno disputare una gara di spareggio, la quale verrà disputata il prima possibile, dando però priorità agli eventuali impegni di coppa delle due squadre. Nel caso arrivino più di due squadre a pari punti, le squadre che dovranno giocare lo o gli spareggi, verranno scelte in base ai criteri della classifica avulsa*.

Nel caso due o più squadre arrivino a pari punti nel girone eliminatorio della coppa, non verrà disputato nessuno spareggio, ma varrà direttamente il criterio della classifica avulsa*.

N.B.: Secondo il criterio della classifica avulsa viene tenuto conto in ordine d'importanza rispettivamente i seguenti parametri: scontri diretti, differenza reti, gol fatti.

E12) I crediti a disposizione in fase d'asta iniziale sono 500 per ogni squadra. Il 1 settembre verranno accreditati altri 200 crediti per ogni squadra.

Per quanto riguarda la rosa delle squadre in fase d'asta iniziale i posti in rosa saranno 30. Il primo settembre verranno aggiunti altri 5 posti, in modo da far arrivare il numero massimo di calciatori in rosa a 35.

OROLOGIO CHAT

F1) Per la consegna delle formazioni e per tutte le altre azioni che vengono svolte attraverso la chat di whatsapp, l'unico orologio ufficiale da prendere come riferimento è quello di whatsapp, cioè quello che "marchia" i messaggi una volta inviati.

In caso il giocatore cancelli volontariamente o involontariamente il messaggio inviato, questo verrà considerato a tutti gli effetti non inviato.

PROVEDIMENTI DISCIPLINARI

G1) Nei casi previsti dal regolamento, e nel caso in cui un giocatore commetta una grave infrazione, o tenti intenzionalmente di infrangere il regolamento, o abbia attuato o tentato di attuare qualche manovra finalizzata a danneggiare altri giocatori o a sovvertire il normale e regolare svolgimento del gioco, in base alla gravità dell'accaduto, il Presidente può decidere di prendere provvedimenti :

- 1) la multa (che va da 0,50 € a 30,00 € in base alla gravità della scorrettezza).
- 2) la diffida (il giocatore diffidato dovrà saldare obbligatoriamente entro sette giorni dalla data della comunicazione della diffida i pagamenti, perdendo automaticamente i diritti di pagamenti rateali offerti dalla regola H1; la diffida ha la durata di due anni, e può essere revocata dal presidente per meriti comportamentali).
- 3) l'espulsione (il giocatore verrà estromesso immediatamente dal fantacalcio; il giocatore qualora avesse saldato i pagamenti non è tenuto al rimborso, e qualora non avesse ancora ultimato i pagamenti sarà tenuto a farlo)
- 4) l'allontanamento a fine campionato (a fine stagione non gli verrà concessa l'iscrizione per l'anno successivo).

Il giocatore già diffidato che viene punito nuovamente da diffida va incontro al provvedimento di espulsione.

Al provvedimento di diffida e di allontanamento può anche essere affiancato il provvedimento di multa (da 0,50 € a 30,00 €).

Le multe vengono ripartite secondo la regola H2.

MONTEPREMI

H1) La quota di iscrizione è di 120,00 €, che dovrà essere versata prima di iniziare l'asta preliminare. Le quote di iscrizione e le penali andranno a formare il montepremi.

H2) A fine campionato saranno premiati i giocatori che si saranno qualificati nei primi tre posti, il giocatore che avrà vinto la coppa e il giocatore che avrà totalizzato in campionato la miglior somma dei punteggi. Il primo classificato riceverà 540,00 €, il secondo classificato 210,00 €, il terzo classificato riceverà 90,00 €, il vincitore della coppa riceverà 160,00 €, il giocatore che avrà totalizzato la miglior somma punteggi riceverà 50,00 €.

I giocatori che alla fine del campionato si qualificheranno al 6°, 7° e 8° posto dovranno versare una penale; la penale per il 6° posto corrisponde a 15,00 €, la penale per il 7° posto corrisponde a 25,00 €, la penale per il 8° posto corrisponde a 50,00 €.

H3) Le penali e le multe dovranno essere versate durante l'aperitivo o cena di fine stagione. In caso di impossibilità a partecipare a tale appuntamento, il giocatore dovrà consegnare il denaro a qualcuno che parteciperà, delegandolo quindi per adempire a tale scadenza. Nel caso questo non avvenga e la penale o la multa non fosse quindi versata entro tale data il giocatore verrà multato di 10,00 €.

Durante l'aperitivo o cena di fine stagione verranno anche consegnati i premi.

H4) Il denaro ricavato dalle multe diverrà proprietà del Club Acquaviva Fantacalcio, che utilizzerà tali fondi per il pagamento anche parziale degli aperitivi/cene.

RICORSI

I1) Un giocatore può fare ricorso per eventuali situazioni nelle quali, a suo parere, non essendo stato rispettato il regolamento egli sia stato danneggiato..

Il ricorso è gratuito e deve essere presentato al Presidente entro e non oltre 30 giorni dall'accaduto. Il Presidente avrà 7 giorni di tempo per comunicare se ha accettato o rifiutato il ricorso. Il Presidente si riserva il diritto in base alla situazione di decidere se tale ricorso può essere effettuato a voce oppure deve essere formulato dal giocatore ricorrente su carta scritta.

Se uno dei giocatori implicati nella vicenda non è soddisfatto o non è d'accordo con la decisione del presidente può decidere di fare ricorso straordinario. Il ricorso straordinario deve essere presentato al presidente entro e non oltre 7 giorni dal responso. Il Presidente, allora, farà esaminare il caso allo Iudex, il quale, non necessariamente ascoltando i giocatori coinvolti, deciderà se accettare o rifiutare il ricorso straordinario. I giocatori coinvolti possono presentare memorie scritte e documenti a sostegno delle proprie posizioni. Lo Iudex può sollecitare le parti in causa a fornire chiarimenti e/o documenti, se necessario ai fini della decisione, assegnando a tale scopo un termine non inferiore a 7 giorni.

Il responso del ricorso straordinario è inappellabile. Il costo del ricorso straordinario è di 30,00 €, che devono essere versate dal giocatore che lo effettua al momento della presentazione dello stesso. In caso di accettazione del ricorso straordinario i 30,00 € saranno rimborsati; in caso di non accettazione i 30,00 € saranno aggiunti proporzionalmente ai vari premi in base alla regola precedente. Tuttavia, anche in caso di rigetto del ricorso, qualora sia evidente la buona fede del ricorrente o si tratti di questioni oggettivamente incerte, lo Iudex potrà, a sua discrezione, disporre la restituzione della spesa di 30,00 €.

I ricorsi straordinari vanno presentati in forma scritta e devono essere sufficientemente argomentati, se necessario anche con l'allegazione di eventuali documenti. I responsi dei ricorsi straordinari saranno anch'essi necessariamente argomentati e saranno resi pubblici attraverso la chat del club Acquaviva Fantacalcio.

CARICHE

J1) Prima d'iniziare l'asta verrà deciso chi ricoprirà i vari incarichi:

- 1) *Presidente* (ha il compito di controllare e garantire il normale e regolare svolgimento del gioco; di far rispettare a tutti i giocatori regolamento; di esaminare i ricorsi; di nominare eventuali sostituti per le persone che ricoprono gli incarichi che fossero impossibilitate a ricoprirli; di avviare i procedimenti di multa, di diffida e espulsione; di custodire il denaro versato dai partecipanti, sia quello del montepremi che quello delle multe, e di consegnare a fine campionato i premi ai vincitori; di curare e amministrare gli spazi sul sito internet e Leghe di Fantacalcio)
- 2) *Vicepresidente* (ha il compito di controllare l'operato del Presidente e di sostituirlo nelle sue mansioni quando è impossibilitato a svolgerle)
- 3) *Iudex* (è una persona che non partecipa come giocatore e non ricopre incarichi, quindi è totalmente sopra le parti, ha il compito di esaminare i ricorsi straordinari e di dare il suo responso)

MODIFICHE AL REGOLAMENTO

K1) Prima dell'inizio dell'asta per l'acquisto dei calciatori il regolamento deve essere approvato da tutti i partecipanti. Prima dell'approvazione eventuali modifiche saranno messe ai voti; queste saranno approvate se verrà raggiunta la maggioranza (metà dei votanti più uno). Dopo l'asta il regolamento non potrà più subire cambiamenti senza il consenso di tutti i giocatori partecipanti.

K2) Nel caso in cui si verifichi una situazione imprevista e improvvisa che rischia seriamente di minare il normale e regolare svolgimento del gioco, il Presidente organizzerà una riunione/consulto straordinario dove il regolamento potrà/dovrà essere modificato attraverso il voto della maggioranza dei votanti. Qualora non potessero partecipare uno o più giocatori, questi potranno delegare una persona di loro fiducia per esprimere il loro voto.

In caso di parità di voto, sarà decisivo il voto del Presidente.

PARTECIPANTI AL FANTACALCIO

L1) I giocatori devono consultare il sito internet e la chat di whatsapp del club Acquaviva Fantacalcio, poiché gli avvisi, i vari aggiornamenti, le discussioni e il gioco stesso avvengono proprio tramite questi mezzi.

L2) Ai giocatori, alla fine della stagione del fantacalcio, viene automaticamente rinnovata l'iscrizione per l'anno successivo; i giocatori che non volessero partecipare più al fantacalcio devono presentare domanda scritta di dimissioni al presidente non oltre 15 giorni dopo l'ultima gara stagionale del fantacalcio.

L3) Qualora si venissero a creare posti per partecipare al fantacalcio è il presidente a raccogliere le domande di partecipazione dei candidati giocatori. Gli iscritti al Club Acquaviva Fantacalcio attraverso una votazione decideranno chi entrerà nel Club.

L4) Nel caso in cui una squadra del Club Acquaviva Fantacalcio venga gestita da più di un giocatore, dovrà essere indicato a inizio stagione quale sarà il giocatore di riferimento (contraddistinto dal simbolo ®), il quale avrà la responsabilità dei pagamenti e della gestione in generale della squadra.

I presidenti delle squadre partecipanti dichiarano di aderire ed accettare il regolamento nella sua interezza. Coloro che assumono ed accettano gli incarichi si impegnano a svolgere con diligenza tutti gli adempimenti che vi sono connessi.

LE SQUADRE PARTECIPANTI

A.D. PICCHIO

Daniele Angellotti

ASTON BIRRA

Francesco Galanti ®

Silvano Galanti

OMEGA TEAM

Cristian Bernardini

BUFFONERIA06

Natalino Cinciripini ®

Emidio Spaccasassi

I.N.P.S.

Luigi Di Giacinti

RED BULL ACQUAVIVA

Andrea Rossi ®

Filippo Olivieri

US 1923

Gianluca Angellotti

UNICUM95

Marco Santroni

GLI INCARICHI

IL PRESIDENTE

Daniele Angellotti

IL VICEPRESIDENTE

Natalino Cinciripini

LO IUDEX

Simone Cameli

Acquaviva Picena, 30-07-2023

Club Acquaviva Fantacalcio 1994