

IL MERCATO LIBERO NEL CORSO DEL FANTACALCIO

Il mercato libero si svolge a partire dall'asta iniziale, fino alla settimana precedente alla quart'ultima (25[^]) giornata del fantacampionato. In questo modo, le ultime 4 giornate vengono disputate con la stessa rosa.

ASTA	1 [^]	2 [^]	3 [^]	4 [^]	21 [^]	22 [^]	23 [^]	24 [^]	25 [^]	26 [^]	27 [^]	28 [^]
	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	NO

I fantamiliardi a disposizione sono i 100 che venivano assegnati per l'asta di riparazione (che con questo nuovo meccanismo viene eliminata), più quelli eventualmente risparmiati nell'asta iniziale.

1. ACQUISTO DI CALCIATORI AL MERCATO LIBERO

Non si può sostituire più di **un calciatore** a settimana.

Si possono effettuare massimo **due offerte** per due giocatori diversi a settimana. Nel caso in cui siano state comunicate più offerte, si terranno in considerazione solo le due effettuate per prime e le altre successive non avranno nessun valore.

Alla lettura delle offerte si avrà la possibilità di scegliere quale dei due giocatori si vuole acquistare, ma è fatto obbligo di sceglierne almeno uno, anche se l'offerta è unica. *(Onde evitare che uno offra molto salvo poi pentirsi, per provare a prendere lo stesso calciatore, la settimana successiva, pagandolo meno).*

I calciatori sostituiti **non possono più essere integrati nella rosa**.

Ogni calciatore acquistato deve essere pagato sulla base di una **quotazione minima**, così ripartita:

portieri e difensori: 10 crediti, centrocampisti: 15, attaccanti: 20.

Non è possibile inviare un'offerta che corregga l'importo offerto in una precedente offerta (rimane valido l'importo comunicato la prima volta). Se l'importo è minore del minimo consentito l'offerta non è presa in considerazione, ma conta per il computo totale delle offerte.

La ragione di queste regole risiede nella volontà di evitare che i fantallenatori possano stravolgere ogni settimana l'assetto della propria squadra per far fronte ad assenze contingenti.

L'offerta è segreta sia per quanto riguarda il nome del calciatore che si intende acquistare, sia per quanto riguarda la cifra offerta.

L'offerta va comunicata all'indirizzo di posta elettronica fanta.mercato@libero.it entro le ore 24 di due giorni prima della prima partita di quella giornata. (es: le 24 di giovedì se si gioca di sabato, le 24 di lunedì se si gioca di mercoledì).

Se per un calciatore sono state formulate più offerte, lo stesso viene assegnato al fantapresidente che ha fatto l'offerta più alta. In caso di offerte dello stesso importo, i fantapresidenti in ballo hanno tempo fino alle 24 del giorno in cui si controllano le offerte (es: le 24 di venerdì) per farne un'altra. Solo in caso di ulteriore parità di offerte il calciatore verrà acquistato dal fantapresidente che ha inviato per primo la prima offerta (fa fede la data della e-mail).

Il controllo delle offerte è fatto dal presidente (e da chiunque voglia farlo con lui, specie se lui è parte in causa) la mattina del giorno prima della prima partita di campionato (es: venerdì, martedì). La segretezza delle offerte è garantita dal meccanismo delle e-mail che notificano quando un messaggio è stato già letto.

Qualora durante il controllo risulti un messaggio già letto, il giocatore in questione non potrà più essere acquistato da nessuno nel corso del fantacalcio corrente (non era possibile attribuirlo d'ufficio a chi aveva formulato l'offerta, perchè anche lui poteva leggere il suo stesso messaggio, simulando un atto di spionaggio).

2. SCAMBI DI CALCIATORI TRA FANTASQUADRE

Non è possibile effettuare scambi tra fantasquadre.