

# **LEGA DITTACALCIO**

## **Campionato 2021-2022**

### **PREAMBOLO**

Il Presidente della Lega non viene eletto, tale carica è assunta dal suo creatore, Gabriele. Il Presidente non può essere destituito. Il Regolamento viene emanato dal Presidente; nuove regole, la modifica di quelle esistenti o la cancellazione delle stesse viene decisa dal Presidente che, a sua discrezione, le sottopone per l'approvazione ai partecipanti.

Tutto quello non normato dal seguente REGOLAMENTO viene deciso dal Presidente.

Chi si iscrive al Campionato accetta e riconosce valido quanto sopra indicato.

### **REGOLAMENTO**

- 1) In caso di arrivo alla pari, ai fini del piazzamento, viene considerato il pari merito.
- 2) Le squadre costituite potranno essere riconfermate per i successivi 5 anni (ciclo), trascorsi i quali dovranno essere ricostituite interamente.
- 3) Le squadre di inizio ciclo (ogni 5 anni) vengono redatte dal Presidente con il criterio di renderle il più equilibrate possibile (sia dal punto di vista dei crediti che dal punto di vista della "bravura" dei giocatori). Poi le squadre verranno assegnate ai partecipanti tramite doppio sorteggio (si sorteggia la squadra poi si sorteggia il partecipante a cui assegnarla).  
Le squadre sono formate da 22 giocatori: 2 portieri - 8 difensori - 7 centrocampisti – 5 attaccanti.  
La quotazione di riferimento dei giocatori è quella data dalla Maxi Games (il file con i dati è reperibile sul loro sito) riportati anche sulla Gazzetta dello Sport.
- 4) Nell'anno di costituzione delle squadre si fanno 3 mercatini per acquistare e vendere giocatori (tra la 6° e la 7° - tra la 16° e la 17° giornata (comunque prima della pausa natalizia) - tra la 24° e la 25° giornata (comunque dopo il 10 febbraio); nei restanti 4 anni del ciclo si effettua un mercatino (prima della 1° giornata) per confermare/sostituire i giocatori della precedente stagione. Se alla data prefissata per il mercatino capita il turno infrasettimanale (si gioca di mercoledì) il mercatino viene posticipato alla settimana successiva.
- 5) I crediti a disposizione a inizio ciclo (ogni 5 anni) è fissato a 400.  
Per ogni anno successivo ognuno ha a disposizione 350 crediti, più quelli eventualmente avanzati dalla precedente stagione (solo per gli anni successivi al primo).  
I giocatori della precedente stagione si possono riconfermare pagandoli i 2/3 della quotazione data.
- 6) Il mercatino si svolge nel seguente modo: i partecipanti si presentano al mercatino con la lista scritta (in busta chiusa) dei giocatori che vogliono acquistare più 1 giocatore di riserva per ruolo; i giocatori che non compaiono nella lista degli altri partecipanti vengono automaticamente acquistati dal proponente al prezzo di mercato; i giocatori che compaiono nella/e lista/e degli altri partecipanti verranno assegnati all'asta con offerte in busta chiusa.  
Tale asta si svolgerà solo tra i partecipanti che hanno nominato quel giocatore.  
A turno (si seguirà l'ordine della classifica del momento, per il primo mercatino vale la classifica del precedente campionato) ognuno nominerà il giocatore che vuole acquistare; verranno fatte le offerte in busta chiusa (offerta minima la quotazione del giocatore +1) e si aggiudicherà l'acquisto chi ha effettuato l'offerta maggiore; in caso di offerte pari per due volte consecutive il giocatore viene momentaneamente rilasciato e potrà essere nominato in un turno successivo. Chi al proprio turno non nominerà alcun giocatore, terminerà il suo mercato e non potrà quindi partecipare alle successive

buste; potrà però rientrare nel mercato nel caso in cui venga venduto un giocatore di suo interesse, acquistandolo o partecipando alla relativa busta (vedi punto b) del seguente paragrafo).

Se al termine del mercatino un partecipante avrà speso più crediti di quelli disponibili dovrà:

- a) lasciare il giocatore più pagato e sostituirlo con un altro per rientrare nel limite massimo dei crediti, il giocatore lasciato non potrà essere comprato da nessun'altro fino al mercatino successivo quando potrà essere acquistato da chiunque tranne che dal partecipante che l'aveva preso inizialmente;
- b) vendere uno o più giocatori non acquistati durante il mercatino ma già posseduti prima e sostituirli con altri di minor valore per rientrare nel limite massimo dei crediti.

7) Dopo il mercatino tra la 6° e la 7° giornata, ogni due giornate (la 8°, la 10°, ecc.), si potranno sostituire i giocatori venduti a squadra estera o di serie B o che comunque, per qualsiasi altro motivo, non compaiono più nella lista delle quotazioni e, per il cambio, varrà l'ultima quotazione attribuitagli.

8) L'ingresso di un nuovo partecipante potrà avvenire solamente se sarà trascorso almeno un anno senza nessun subentro oppure in qualsiasi momento se un vecchio partecipante abbandona, rilevando per intero la sua squadra. Il partecipante che entra sceglie la squadra prima dell'inizio del campionato e del mercatino con l'esclusione di due giocatori per ruolo (difensori, centrocampisti, attaccanti); tali giocatori verranno presi nel mercatino insieme agli altri partecipanti.

Nel caso in cui un partecipante si iscriva a campionato già iniziato, formata la squadra con i giocatori disponibili al momento, gli viene assegnato il punteggio dell'ultimo in classifica.

9) Ogni giornata di campionato ognuno deve schierare la propria formazione di 11 calciatori (più una riserva per ruolo) usando uno dei seguenti schemi di gioco (oltre il portiere):

|                |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Difensori      | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 6 |
| Centrocampisti | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 |
| Attaccanti     | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |

10) La formazione deve essere comunicata entro l'inizio delle partite tramite e-mail, sms, telefono o registrata sul sito [www.dittacalcio.com](http://www.dittacalcio.com).

In caso di mancata comunicazione viene considerata la formazione della giornata precedente.

11) Il punteggio della squadra schierata si ottiene sommando i punti di ogni giocatore così calcolati:

- voto assegnato al giocatore così come riportato nel file pubblicato dalla Maxi Games riportato anche dalla Gazzetta dello Sport
- +3 per ogni gol realizzato
- +10 per ogni doppietta realizzata
- +15 per ogni tripletta realizzata (+5 punti per ogni ulteriore gol)
- +3 per ogni rigore parato (solo per i portieri)
- -1 per ogni gol subito (solo per i portieri)
- -2 per ogni autogol
- -3 per ogni rigore sbagliato
- -0,5 per ogni ammonizione
- -1 per ogni espulsione

(i rigori realizzati non concorrono a formare doppiette o triplete)

12) Se un giocatore schierato non gioca o comunque non viene giudicato nella pagella (s.v. - n.g. - ecc.) subentra la riserva che riceverà qualsiasi punteggio, in positivo o in negativo, anche se non viene giudicata ma che sia comunque entrata in campo; se i giocatori schierati non giudicati saranno più di uno, la riserva subentrerà a quello che viene prima in ordine alfabetico. Se il portiere gioca ma non viene giudicato nella pagella riceverà d'ufficio il voto di 6 mentre se non gioca subentra, se schierata,

la riserva.

- 13) Non si può schierare la domenica un giocatore che è infortunato/squalificato/non convocato per prendere il voto e/o gol di una riserva schierata il sabato.
- 14) Se un giocatore va in porta riceverà tutti i punti che spettano al portiere (gol subiti, rigori parati, ecc.).
- 15) In caso si possieda 1° e 2° portiere di una squadra di calcio e si schiera il 2° portiere (per indisponibilità del 1°) e la squadra fa giocare il 3° portiere, verrà attribuito automaticamente il punteggio di quest'ultimo al 2° portiere.
- 16) Nel caso in cui una partita venga rinviata si applica l'assegnazione dei punti della Maxi Games (verrà assegnato d'ufficio, a ciascun giocatore schierato, il voto 6 senza nessun altro punteggio).

Firmato  
**Il Presidente della Lega**