



CARIFANTACALCIO

stagione 2015-16



regolamento stagione 2015-16

www.carifa.it

IL PRESIDENTE CARDOLINI RIZZO FABIO

Riunita la "commissione Carifantacalcio" in data 03 agosto 2015 con la presenza di:
GIAQUINTO Angelo, CARRIERI Mino, VAGALI Antonio, LECCE Patrizia, PAGLIARA Denis, CAPOBIANCO Gaetano, CARRIERI Giovanni

Visti i regolamenti delle edizioni precedenti;

Sentite le proposte degli allenatori sulle modifiche alle norme vigenti;

Redige il regolamento del CARIFANTACALCIO per la stagione 2015-2016 attuativo a tutti gli effetti.

Art. 01 GIOCO

IL CARIFANTACALCIO è un gioco di 20 squadre organizzato da CARDOLINI RIZZO FABIO ispirato dall'idea del popolare "fantacalcio" inventato nel 1990 da Riccardo Albini su conseguente ispirazione americana del gioco FFL Fantasy Football League (<http://it.wikipedia.org/wiki/Fantacalcio>).

Sulla base del principio di lealtà, il Presidente e tutti i partecipanti devono comportarsi seguendo concetti di assoluta correttezza dettati dal buonsenso comune al fine di competere al gioco all'insegna del divertimento e dello svago collettivo.

Art. 02 ROSA, FORMAZIONI E COMPRVENDITE

1. Ogni Allenatore deve formare la propria rosa scegliendo 25 giocatori del "campionato italiano di calcio di serie A" distinguendoli come segue:
TRE PORTIERI; OTTO DIFENSORI; OTTO CENTROCAMPISTI; SEI ATTACCANTI.
2. Ad ogni giornata del "campionato italiano di calcio di serie A" ogni allenatore deve presentare la propria formazione da far scendere in campo tenendo conto dei seguenti moduli di gioco: 3-4-3; 3-5-2; 4-5-1; 4-4-2; 4-3-3; 5-4-1; 5-3-2.
3. Deve essere schierata anche la panchina che obbligatoriamente avrà UN portiere **ed altri 8 (otto) giocatori liberi in qualsiasi ordine e ruolo**. I giocatori restanti siederanno in tribuna.
4. Tra titolari e panchinari bisogna cercare di giocare almeno con il numero di giocatori stabiliti dal modulo scelto, il modulo non può variare, un attaccante ad esempio viene sostituito solo da un attaccante, un centrocampista solo da un centrocampista, un difensore solo da un difensore e un portiere solo da un portiere.
5. I giocatori che possono entrare dalla panchina e sostituire i titolari non possono essere più di TRE a partita.
6. Ogni allenatore deve formare la propria rosa avendo a disposizione 250 fantamilioni nella fase iniziale e componendo una rosa di 25 giocatori del "campionato italiano di calcio di serie A" valutando le quotazioni ufficiali pubblicate dalla "gazzetta dello sport". La rosa deve essere data al Presidente anticipando minimo di 24 ore la consegna della prima formazione alla giornata N°01 **(ad esempio in occasione di questa stagione le rose devono pervenire entro e non oltre le ore 14:00 di venerdì 21 agosto 2015 e le formazioni entro e non oltre le ore 14:00 di sabato 22 agosto 2015)**.
7. Il mercato di ogni squadra è legato all'apertura e chiusura di quello ufficiale della SERIE A e pertanto se il mercato ufficiale apre o chiude in data 'X' ogni allenatore potrà fare mercato già per la giornata Carifantacalcio immediatamente successiva alla data 'X'. Solo per la chiusura (estiva ed invernale) si ha comunque un tempo ulteriore di 48 ore e più precisamente se il mercato ufficiale chiude in data 'X' ogni allenatore potrà fare mercato solo fino a 48 ore dopo dalla data 'X'.
8. Nel mercato di riparazione (quello di gennaio) si può sfruttare oltre alle rimanenze dei 250 fantamilioni iniziali, un bonus fisso di 15 fantamilioni maggiorato ancora da una eventuale plusvalenza delle quotazioni della propria rosa (alla giornata immediatamente precedente a quella dell'apertura del mercato) purchè superi il valore limite di 280. L'eventuale valore in più ai 280 si sfrutta nel mercato aggiungendolo al fisso dei 15.
9. Le compravendite nei periodi di mercato (escluso i cambi con i giocatori che non militano più in SERIE A che si possono fare in qualsiasi giornata anche fuori dal mercato) non possono essere superiori ai 5 movimenti per la sessione estiva (che chiude

- di solito fine agosto, inizio settembre) e non possono essere superiori ai 10 movimenti per la sessione invernale (che chiude di solito a fine gennaio, inizio febbraio). Nei periodi di compravendita si sfruttano le quotazioni aggiornate.
10. Ogni giocatore acquistato potrà essere comunque ceduto per comprarne un altro (nelle giornate di mercato) sempre e comunque dello stesso ruolo.
 11. Le compravendite durante la stagione possono essere consegnate anche insieme alle formazioni ma si prega vivamente di comunicarle in anticipo al fine di evitare spiacevoli ingolfamenti.
 12. Si precisa che le compravendite devono essere effettuate sempre dopo la pubblicazione dei risultati della giornata utile (in pratica non si possono comunicare cambi ad esempio nella domenica in attesa dei risultati e a consegna delle formazioni già avvenuta).

Art. 03 PUNTEGGI CAMPIONATO

1. Il risultato della giornata si avrà dalla somma "delle votazioni" degli undici giocatori che hanno avuto il piacere di giocare, tali votazioni fanno fede a quelle pubblicate dalla **"REDAZIONE MAXI SOFT"**.
2. A tale somma si aggiungeranno i BONUS e si sottrarranno i MALUS come specificato successivamente a pag. 5 del presente regolamento.
3. La formula è a campionato, girone all'italiana con scontri diretti (come la serie A).
4. La classifica si decreterà man mano a seconda delle vittorie 3pt, dei pareggi 1pt e delle sconfitte 0pt.
5. In caso di parimerito in classifica, l'ordine da considerare è il seguente: PUNTI, MAGIC PUNTI, (totale voti giocatori), DIFFERENZA RETI, GOL FATTI.
6. In caso di parimerito in classifica all'ultima giornata di campionato, l'ordine da considerare è il seguente: PUNTI, SCONTRI DIRETTI, MAGIC PUNTI, (totale voti dei giocatori), DIFFERENZA RETI, GOL FATTI.
7. **Anche per il parimerito in classifica inerente al premio CAMPIONE D'INVERNO vale lo stesso metodo del comma precedente n.6.**
8. **Per il parimerito inerente al PREMIO SPRINT e quindi nel caso in cui si verificasse che due o più squadre abbiano ottenuto lo stesso MAGIC PUNTEGGIO (score o somma di voti comprensiva di bonus e malus) sul totale delle ultime 10 giornate, si valuta il miglior MAGIC PUNTEGGIO della giornata n.38 e se ancora pari della giornata n.37 eccetera.**
9. Tutti i giocatori convocati (tranne gli squalificati) in partite di anticipo e posticipo rispetto alla giornata stabilita (domenica) e nello specifico prima del giovedì per gli anticipi e dopo il martedì per i posticipi, avranno un 6,0 d'ufficio. A partire quindi da giovedì (compreso) e martedì (compreso) tutti i giocatori verranno valutati con il voto reale comprensivo di bonus e di malus e nel caso specifico di anticipo a giovedì le consegne dovranno pervenire nella stessa giornata del giovedì.
10. Tutti i giocatori convocati (tranne gli squalificati) in partite di anticipo e posticipo che distano a più di 48 ore dalla giornata stabilita che è diversa dalla domenica, avranno un 6,0 d'ufficio.
11. La LEGA è solita pubblicare sul sito ufficiale <http://www.legaseriea.it> dopo due o tre giornate il tabellino ufficiale con i dati inerenti le giornate giocate. Può capitare (raramente) che i dati pubblicati dalla LEGA non coincidano con quelli degli inviati da cui si prendono i voti. Anche nel caso in cui si verificasse questa incongruenza, il dato ufficiale rimane sempre e comunque quello pubblicato dalla **"REDAZIONE MAXI SOFT"** al fine di non provocare slittamenti e ritardi sui risultati ufficiali del CARIFANTACALCIO.

Art. 04 CONSEGNE

1. Le formazioni si devono consegnare entro e non oltre le ore 14:00 del giorno in cui si effettua la prima partita della giornata (salvo casi eccezionali preventivamente comunicati dal Presidente).
2. Chi non effettua la consegna nei tempi avrà come formazione quella della settimana precedente.
3. Chi non effettua la consegna alla prima giornata avrà una formazione stabilita da un ordine alfabetico con un 4-4-2.
4. La formazione si può consegnare in maniera cartacea, via SMS o TEL (349-4793685), via mail carifa@alice.it, tramite messaggio personale privato sul profilo di facebook del Presidente FABIO CARDOLINI RIZZO oppure tramite l'applicazione WhatsApp al 349-4793685.
5. Il Presidente non è assolutamente responsabile di mancate ricezioni di formazioni dovute a problematiche tecniche, le consegne fatte con SMS o sistemi telematici possono anche essere ricevute in ritardo, verranno ad ogni modo accettate se l'orario memorizzato rientrerà nei termini. Deve comunque essere cura dell'allenatore verificare l'avvenuta ricezione. Il Presidente non è assolutamente responsabile durante la consegna di una formazione dettata a voce anche tramite telefono, eventuali errori dovuti a incomprensioni possono accadere e pertanto si esortano gli allenatori ad utilizzare sistemi scritti.
6. Il Presidente, ricevute tutte le formazioni, provvederà a notificare la pubblicazione agli allenatori. Tale notifica può dipendere da tempi tecnici e fatti salvi i casi eccezionali (impossibilità del Presidente per motivi personali) rientrerà comunque abbondantemente nei termini dell'orario di inizio della prima partita della giornata.
7. Il Presidente crede nel buonsenso di tutti perché qualora non riuscisse (per motivazioni personali di cui sopra) ad inviare le consegne delle formazioni in tempo, non pregiudicherà in alcun modo la lealtà del gioco sempre che lo stesso non venga infangato da calunnie e dicerie.
8. Il Presidente (fatti sempre salvi i casi eccezionali di cui sopra) è tenuto a confermare la ricezione delle formazioni:
Se gli allenatori inviano le formazioni tramite SMS riceveranno la conferma con uno squillo al numero telefonico da dove è stato inviato l'SMS;
Se gli allenatori inviano le formazioni tramite mail o facebook, riceveranno la conferma con una risposta sempre tramite mail o facebook;

Se gli allenatori dettano a voce la formazione anche tramite chiamata telefonica o consegnano fogli trascritti a mano al Presidente, non riceveranno alcuna conferma.

In questo modo si concede agli allenatori la verifica dell'avvenuta ricezione che toglie ogni dubbio sui mancati invii. Se gli allenatori non ricevono alcuna conferma negli orari stabiliti per le consegne, sono comunque esortati a contattare il Presidente in quanto una formazione inviata e non confermata potrebbe non essere valida.

9. Se le formazioni degli allenatori una volta consegnate presentano mancanze di giocatori le stesse mancanze sono da definirsi come "spazio vuoto" e tale spazio verrà riempito utilizzando i primi giocatori disponibili dalle sostituzioni.
10. Se un allenatore durante tutta la stagione non consegna la sua formazione... (vengono esclusi gli allenatori che confermano la formazione precedente anche semplicemente contattando il Presidente entro gli orari stabiliti)

-La 1ª volta viene AMMONITO simbolicamente;

-La 2ª volta viene DIFFIDATO simbolicamente;

-La 3ª volta viene SQUALIFICATO e quindi soggetto a penalità di N°5 crediti in più;

-Dopo la squalifica è soggetto ad una penalità di N°2 crediti in più ogni volta che non consegna la sua formazione.

11. **Solo l'ultima giornata può essere contestabile, ad esempio:
una volta pubblicati i risultati della giornata n.12 si può sempre chiedere chiarimento o contestare la giornata n.11 ma una volta consegnate le formazioni della giornata n.13 la giornata n.11 non è più contestabile qualsiasi cosa sia stato pubblicato!**

Art. 05 QUOTE E PREMI

1. Ogni allenatore ad inizio campionato accetta di corrispondere N°50 crediti (iscrizione in montepremi) più N°05 crediti (spese).
2. I crediti devono essere consegnati al Presidente entro il girone di andata.
3. Chi si classifica nella 18ª posizione è tenuto a corrispondere N°10 crediti in più.
4. Chi si classifica nella 19ª posizione è tenuto a corrispondere N°20 crediti in più.
5. Chi si classifica nella 20ª posizione è tenuto a corrispondere N°30 crediti in più.
6. Ci sono in tutto N°1.000 + 60 crediti in palio da aggiudicarsi che verranno così distribuiti:

CAMPIONE D'INVERNO DEL CAMPIONATO	(45)	SECONDO POSTO NELLA CHAMPIONS LEAGUE	(30)
PRIMO CLASSIFICATO IN CAMPIONATO	(275)	SECONDO POSTO NELLA COPPA U.E.F.A.	(20)
SECONDO CLASSIFICATO IN CAMPIONATO	(155)	SECONDO POSTO NEI BEST OUT	(10)
TERZO CLASSIFICATO IN CAMPIONATO	(110)	PREMIO COSTANZA*	(20)
QUARTO CLASSIFICATO IN CAMPIONATO	(60)	SQUADRA COMPLETA**	(10)
VINCITORE DELLA CHAMPIONS LEAGUE	(160)	VICTORIA NOBIS VITA***	(10)
VINCITORE DELLA COPPA U.E.F.A.	(90)	MIGLIOR ALLENATORE****	(20)
VINCITORE DEI BEST OUT	(30)	PREMIO SPRINT*****	(15)

* PREMIO COSTANZA; è la squadra con il miglior Magic Punteggio (seconda colonna in classifica generale campionato)

** SQUADRA COMPLETA; è la squadra con la migliore differenza reti (ultima colonna in classifica generale campionato)

*** VICTORIA NOBIS VITA; è la squadra con il maggior numero di vittorie (quarta colonna in classifica generale campionato)

**** MIGLIOR ALLENATORE; è la squadra che alla fine avrà la somma più alta delle quotazioni di tutti i giocatori della sua rosa.

***** PREMIO SPRINT; è la squadra con il miglior Magic Punteggio in una classifica dettata dalle ultime 10 giornate di campionato e nello specifico dalla 28ª alla 38ª.

Il Premio Sprint guadagna 15 crediti ed in più tutto l'eventuale ammontare derivato dalle penalità delle mancate consegne.

Art. 06 CARIFA CHAMPIONS LEAGUE

1. Durante la riunione tecnica pre-campionato (solitamente ad agosto) vengono effettuati i sorteggi per la CARIFA CHAMPIONS LEAGUE.
2. I sorteggi devono essere tenuti dal Presidente con la presenza di almeno altri quattro allenatori delle squadre partecipanti.
3. I sorteggi decreteranno quattro gironi di cinque squadre ognuno;
GIRONE A GIRONE B GIRONE C GIRONE D.
4. A partire dalla seconda giornata di campionato ci sarà già il primo turno, le squadre si affronteranno in partite di andata e ritorno e ci sarà una classifica per ogni girone.
5. Ci saranno in tutto dieci turni tra andata e ritorno per le qualificazioni dei gironi.
6. Dato il numero dispari (cinque) delle squadre per girone, ad ogni giornata di qualificazione una di esse (a turno) riposerà.
7. Il riposo di ogni squadra ad ogni turno è decretato con l'ordine 1-2-3-4-5, al primo turno riposa 1 e così via.
8. Le giornate di campionato stabilite per le qualificazioni nella prima fase dei gironi sono le seguenti: 2ª; 4ª; 6ª; 8ª; 10ª; 12ª; 14ª; 16ª; 18ª; 20ª.
9. La prima e la seconda classificata di ogni girone (dopo la 20ª giornata di campionato) andranno nel tabellone dei quarti di finale di CHAMPIONS LEAGUE e la prima classificata inizierà giocando fuori casa.
10. La terza e la quarta classificata di ogni girone (dopo la 20ª giornata di campionato) andranno nel tabellone dei quarti di finale di U.E.F.A. CUP e la terza classificata inizierà giocando fuori casa.
11. **Nelle semifinali la squadra che inizierà l'andata giocando fuori casa sarà sempre la più alta nel tabellone.**
12. La quinta classificata di ogni girone (dopo la 20ª giornata di campionato) verrà definitivamente esclusa dalle due competizioni precedenti e si giocherà i BEST OUT.

13. A partire dalla 23^a giornata di campionato si ricomincerà (sia per la CHAMPIONS LEAGUE che per la U.E.F.A. CUP) con la fase eliminatoria dei quarti di finale con partite di andata e ritorno, fino ad arrivare alla finale che sarà invece un'unica partita.
14. Le giornate stabilite per la fase eliminatoria saranno le seguenti:
 23^a e 25^a andata e ritorno quarti di finale CHAMPIONS LEAGUE e U.E.F.A. CUP
 29^a e 31^a andata e ritorno semifinali CHAMPIONS LEAGUE e U.E.F.A. CUP
 36^a finale U.E.F.A. CUP
 37^a finale CHAMPIONS LEAGUE.
15. Gli accoppiamenti per i tabelloni dei quarti di finale di CHAMPIONS LEAGUE e U.E.F.A. CUP verranno decretati in base alle posizioni delle squadre nei gironi alla 20^a giornata di campionato (cioè alla fine della fase dei gironi).
16. Lo schema che segue rappresenta nel colore BLU le squadre CHAMPIONS e nel colore rosso le squadre U.E.F.A. CUP, le squadre in grigio sono quelle che verranno escluse dalle coppe per giocare i BEST OUT:

				QUARTI U.E.F.A.		QUARTI CHAMPIONS	
				3A	4B	1A	2B
				3C	4D	1C	2D
				3B	4A	1B	2A
				3D	4C	1D	2C

GIRONE A	GIRONE B	GIRONE C	GIRONE D
1A	1B	1C	1D
2A	2B	2C	2D
3A	3B	3C	3D
4A	4B	4C	4D
5A	5B	5C	5D

17. Le squadre ultime di ogni girone giocheranno i BEST OUT, un mini torneo con girone unico a classifica e gli scontri si decreteranno in base al seguente calendario:
 24^a andata 5A-5B e 5C-5D 30^a ritorno 5B-5A e 5D-5C
 26^a andata 5A-5C e 5B-5D 32^a ritorno 5C-5A e 5D-5B
 28^a andata 5A-5D e 5B-5C 34^a ritorno 5D-5A e 5C-5B
18. Tutte le partite di CHAMPIONS LEAGUE, U.E.F.A. CUP e di BEST OUT saranno determinate dal punteggio che vedrà assegnare le reti sempre allo stesso modo del campionato.
19. Nelle fasi di qualificazioni dei gironi di CHAMPIONS LEAGUE e U.E.F.A. CUP e nel torneo dei BEST OUT i punti in classifica saranno; vittoria 3pt, pareggio 1pt, sconfitta 0pt.
20. In caso di pari merito nella classifica dei gironi di CHAMPIONS LEAGUE e di U.E.F.A. CUP e nel torneo dei BEST OUT, valgono gli scontri diretti (classifica avulsa).
21. Qualora anche gli scontri attestino ancora il pari merito, si risolverà nell'ordine:
 -scontri diretti
 -differenza reti negli scontri diretti
 -totale voti con bonus e malus (magic punti) negli scontri diretti
 -totale voti con bonus e malus (magic punti) in tutto il girone
 -posizione in classifica di campionato
22. Nelle partite giocate nella fase eliminatoria di CHAMPIONS LEAGUE e di U.E.F.A. CUP (tra andata e ritorno escluse le finali) a parità di reti quelle segnate in trasferta valgono doppio.
23. Se anche la parità di reti di cui al punto precedente pareggia ancora le due squadre si procede ai calci di rigore nel modo seguente:
 nelle partite di ritorno della fase eliminatoria di CHAMPIONS LEAGUE e di U.E.F.A. CUP e nelle rispettive finali, ogni allenatore dovrà schierare (ulteriormente alla formazione consegnata) una lista di UNDICI rigoristi presenti solo tra la formazione titolare. Ogni rigorista tirerà man mano il suo rigore in base all'ordine scelto dall'allenatore, se prenderà un voto maggiore o uguale a 6,0 (il voto non comprende i bonus e i malus) segnerà il rigore, se prenderà un voto minore di 6,0 sbaglierà. Se il rigorista non prenderà il voto verrà sostituito dalla panchina e nello specifico dallo stesso giocatore che lo ha sostituito durante l'incontro. Se durante l'incontro non vi sono state sostituzioni possibili perché magari la squadra ha giocato in 10, il turno di battuta del rigorista salta al successivo, in questo modo procedendo ad oltranza anche la lista dei rigoristi diventerà di 10 giocatori lasciando nullo (e quindi sbagliato) un ulteriore tiro dal dischetto. La squadra vincitrice sarà quella che avrà ottenuto la meglio sul tentativo di cinque rigori effettuati altrimenti si andrà ad oltranza per decretarla. Semmai esaurendo la lista degli 11 rigoristi le due squadre si troveranno ancora nella situazione di pareggio (quasi impossibile) si valuterà in primo luogo la somma dei voti dei 11 rigoristi ed in secondo luogo la squadra più alta in classifica di campionato. Se un allenatore dimentica di consegnare la lista dei rigoristi automaticamente la stessa sarà formata dall'ordine dei titolari in formazione partendo dal portiere.

Art. 07 IL TROFEO CARIFA

Il "TROFEO CARIFA" viene aggiudicato alla squadra che vince una secca partita all'ultima giornata (38^a) tra vincitrice di CHAMPIONS LEAGUE e vincitrice di U.E.F.A. CUP. Oltre a determinare la valenza di una formazione sempre costante, il premio vuole semplicemente premiare in modo formale chi è stato in assoluto il più forte nelle coppe, una sorta di SUPERCOPPA EUROPEA o se volete anche una COPPA INTERCONTINENTALE.

CARIFANTACALCIO - Impostazioni

GENERALE

Impostazioni Generali Lega

Presidente: **CARDOLINI RIZZO FABIO**

e-mail: **carifa@alice.it**

Regolamento Standard: **No**

Ordina classifica per:

Punti, Score, Differenza Reti, Gol Fatti

Impostazioni Calendario

Calendario formula Campionato

Andata e Ritorno: **Si**

Numero di giornate: **38**

Numero Squadre: **20**

Sostituzioni

Sostituzioni Massime: **3**

Consenti sostituzioni tra ruoli diversi: **No**

Riserva d'ufficio: **No**

Rosa 25 Giocatori

Portieri: **3**

Difensori: **8**

Centrocampisti: **8**

Attaccanti: **6**

Ordine Panchina

Portiere

Qualsiasi

Qualsiasi

Qualsiasi

Qualsiasi

Qualsiasi

Qualsiasi

Qualsiasi

Qualsiasi

MERCATO

Mercato

Budget Iniziale: **250 Milioni**

Cambi a Disposizione: **15**

Consenti allo stesso giocatore di essere

acquistato da più squadre: **Si**

Politica Scambi

Scambi a costo 0: **Si**

Scambi vincolati da Budget: **No**

Giornate Mercato di Riparazione

PUNTEGGI

Criteri Punteggi

Punti: **<66.00** Gol: **0**

Punti: **>=66.00 e <71.00** Gol: **1**

Punti: **>=71.00 e <76.00** Gol: **2**

Punti: **>=76.00 e <81.00** Gol: **3**

Punti: **>=81.00 e <86.00** Gol: **4**

Punti: **>=86.00 e <91.00** Gol: **5**

Punti: **>=91.00 e <96.00** Gol: **6**

Punti: **>=96.00 e <101.00** Gol: **7**

Punti: **>=101.00 e <106.00** Gol: **8**

Punti: **>=106.00e <111.00** Gol: **9**

Punti: **>=111.00** Gol: **10**

Opzioni

Opzione 1 - Fasce con intorno di 4: **No**

Opzione 1 - Intorno di 4: **No**

Opzione 2: **No**

Opzione 3: **No**

BONUS MALUS

Bonus

Gol segnato (P): **+3.00**

Gol segnato (D): **+3.00**

Gol segnato (C): **+3.00**

Gol segnato (A): **+3.00**

Gol Vittoria: **0.00**

Gol Pareggio: **0.00**

Portiere a reti inviolate: **0.00**

Rigore Parato: **+3.00**

Rigore Segnato (P): **+3.00**

Malus

Gol Subito: **-1.00**

Autogol: **-2.00**

Espulsione: **-1.00**

Ammonizione: **-0.50**

Rigore Sbagliato: **-3.00**

Rigore Segnato (D): **+3.00**
Rigore Segnato (C): **+3.00**
Rigore Segnato (A): **+3.00**
Assist: **+1.00**
Fattore Campo: **0.00**

MODIFICATORI

Modificatore del Portiere: **No**

Modificatore della Difesa 2: **No**

Modificatore della Difesa 1: **No**

Modificatore del Centrocampo: **No**

Modificatore dell'Attacco: **No**