



Regole Fantacalcio

Lega Campionato 2005 / 2006

INDICE REGOLAMENTO:

1.Creazione Squadra	(pag. 2)
2.Calendario Campionato	(pag. 2)
3.Giornata di Campionato	(pag. 3)
4.Consegna Formazione	(pag. 5)
5.Mercato	(pag. 5)
6.Ordine di Classifica	(pag. 6)
7.Regole Amministrative	(pag. 6)

1. Creazione Squadra:

Ogni allenatore ha a disposizione all'inizio dell'asta un tetto massimo insormontabile di 300 FantaMiliardi.

La pena per chi alla fine della creazione della squadra avrà sfiorato il tetto massimo sarà quella di perdere un giocatore estratto a sorte da quelli appena comprati e comprarne uno nuovo con i soldi rimanenti (più ovviamente quelli del giocatore che deve cedere). Naturalmente il nuovo giocatore NON può essere quello appena perso.

La rosa della squadra deve comprendere:

- 3 portieri;
- 8 difensori;
- 8 centrocampisti;
- 6 attaccanti;

Le liste dei giocatori disponibili sono quelle indicate dalla Gazzetta dello Sport.

Ogni giocatore viene stimato dalla Gazzetta con un determinato valore di mercato, ed è quello che verrà preso come riferimento.

Deve essere estratto a sorte chi incomincia l'asta (cioè fa la prima proposta su un giocatore) poi si procederà in senso orario con tutti gli altri allenatori. Dopo la proposta di un giocatore l'allenatore successivo deciderà se rilanciare oppure lasciare il giocatore. Se lascia non potrà più partecipare all'asta per quel turno, altrimenti può rilanciare di quanto vuole. Si aggiudica il giocatore che rimane per ultimo e che fa quindi il rilancio più alto.

Si parte selezionando prima i portieri, poi i difensori, i centrocampisti ed infine gli attaccanti.

A turno ogni allenatore deve proporre un giocatore e se questo dovesse essere di interesse anche per un altro allenatore si procederà con l'asta.

Il rilancio minimo all'asta è di almeno 0,10 €.

Ogni allenatore per aggiudicarsi un giocatore può spendere tutti i soldi che vuole purché alla fine non si superi il tetto massimo di 40 € totali per tutte le aste fatte.

Chi supera questo limite dovrà pagare la cifra equivalente in eccesso più 2 € di multa.

Chi supera il tetto di 300 FantaMiliardi deve pagare il giocatore nuovo la stessa cifra di quello che aveva perso.

Se ad una proposta non ci sono repliche da parte di altri allenatori l'allenatore potrà aggiudicarsi il giocatore con una spesa di soli 0,10 €.

Un allenatore può acquistare a costo 0 il terzo portiere in rosa solo se effettua una tra queste opzioni:

- compra i due portieri della stessa squadra;
- dichiara quale sarà il portiere titolare e quello di riserva;

Chi compra i due portieri principali di una squadra ha il diritto automatico di comprare a costo 0 il terzo.

Chi dichiara il titolare dovrà sempre schierare quel portiere come prima scelta anche se non gioca.

Ogni allenatore deve comunque pagare come quota di partecipazione almeno 10 €.

Se questa cifra viene superata con le spese per le eventuali aste fatte dall'allenatore questi dovrà pagare solamente quanto speso nelle varie aste.

Il prezzo d'acquisto del giocatore sarà quello indicato dalla Gazzetta mentre l'asta servirà solamente agli allenatori per aggiudicarselo.

Nelle aste di mercato successive tutti i soldi che verranno spesi per aggiudicarsi un giocatore dovranno essere aggiunti alla spesa finale da pagare del singolo allenatore.

$$\text{Spesa allenatore} = \text{Spesa Asta iniziale} + \text{Spese di Mercato} + \text{Eventuali Multe.}$$

2. Calendario Campionato e Coppa

Il calendario del Campionato comprende le seguenti giornate di serie A:

- dalla 2 alla 6;
- dalla 8 alla 12;
- dalla 14 alla 18;
- dalla 20 alla 24;
- dalla 26 alla 30;
- dalla 33 alla 37;

Le giornate non contemplate in questo calendario servono a formare il calendario della Coppa:

- 7° giornata;
- 13° giornata;
- 19° giornata;
- 25° giornata;
- 31° giornata;
- 32° giornata;
- 38° giornata;

La coppa comprende 2 gironi di tre squadre, la cui creazione è fatta a sorteggio. In ogni girone ci sono 4 partite da disputare (2 di andata e 2 di ritorno). Al termine delle 4 partite le due prime classificate disputeranno una finale per aggiudicarsi il titolo in una partita secca. L'ordine di classifica per i due gironi è lo stesso per quello del Campionato (vedi sezione Ordine classifica).

Essendo la finale in una partita secca è necessario prevedere supplementari e calci di rigore.

Innanzitutto le due finaliste unitamente alla consegna della formazione, dovranno fornire anche la lista degli eventuali rigoristi. La lista deve comprendere tutti e 18 i partecipanti alla partita. Si può utilizzare l'ordine che si vuole.

Finiti i tempi regolamentari se il punteggio tra due squadre porta allo stesso numero di gol realizzati, si procede prima con i supplementari.

Per disputare i supplementari bisogna prendere i panchinari delle due squadre togliendo il portiere di riserva e chi è entrato per le sostituzioni del caso. Dei restanti si calcola il totale di Punti Virtuali e secondo questa tabella si calcolano il numero di gol realizzati nei supplementari:

Punti Virtuali	Gol
Meno di 36 punti	0
Da 36 a 38,5	1
Da 39 a 41,5	2
Da 42 a 44,5	1

E così via in fasce di 3 punti...

Se anche con i tempi supplementari non si riesce a definire un vincitore si procede con i rigori.

Si prendono i primi 5 rigoristi di ogni lista. Si confronta il voto solo gazzetta di ogni singolo giocatore con il voto solo gazzetta del portiere avversario. Se questo voto è superiore il giocatore ha realizzato un gol altrimenti no. Finiti i 5 rigoristi si va avanti ad oltranza. Finita la lista si procede con il sorteggio.

3. Giornata di Campionato:

Ad ogni giornata i bonus – giocatore che verranno considerati saranno solo ed esclusivamente i seguenti:

Bonus/Malus	Val.
GOL	+ 3
RIGORE PARATO	+ 3
RIGORE SEGNATO	+ 2
ASSIST	+ 1
AMMONIZIONE	- 0.5
ESPULSIONE	- 1
GOL SUBITO	- 1
AUTOGOL	- 2
RIGORE SBAGLIATO	- 3

Per ASSIST si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore (non effettuato da calcio d'angolo o da calcio di punizione) che mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso;

I modificatori di modulo ammessi sono i seguenti:

Modulo	Modif.
3 - 4 - 3	- 2
3 - 5 - 2	- 1
4 - 3 - 3	0
4 - 4 - 2	0
4 - 5 - 1	0
5 - 3 - 2	+ 1
5 - 4 - 1	+ 2

È possibile cambiare modulo durante la giornata purché questo rimanga valido e si adopererà l'opportuno modificatore.

Modificatori di difesa e centrocampo:

Questi modificatori vanno calcolati di giornata in giornata nel seguente modo:

DIFESA:

Il modificatore di difesa è calcolabile solo se si schierano 4 o più difensori e tutti più il portiere portano voto alla squadra. Questo toglie 1 punto virtuale alla squadra avversaria se si schierano 4 difensori e la loro media è maggiore o uguale a 6 (considerando il solo voto Gazzetta). Altrimenti non si toglie niente.

Se si schierano 5 difensori e la media è maggiore o uguale a 6 si tolgono 2 punti all'avversario altrimenti solo 0,5.

CENTROCAMPO:

Questo aumenta di un certo numero di punti il punteggio finale della squadra secondo la seguente tabella.

La media va fatta in base ai magic punti ottenuti dai giocatori.

Media	Punti
Da 6 a 6,49	0,5
Da 6,5 a 6,99	1
Da 7 a 7,49	1,5
Da 7,5 a 7,99	2
Da 8 a 8,49	2,5
Da 8,5 a 8,99	3

Se il centrocampo ottiene una media maggiore o uguale a 9 si danno 4 punti di bonus.

Le sostituzioni disponibili sono al massimo 3.

I convocati da parte dell'allenatore devono essere comunicati NON oltre mezz'ora prima della prima partita di giornata.

I convocati devono comprendere :

- 11 titolari, con uno fra i moduli sopra espressi;
- 7 riserve (1 POR, 2 DIF, 2 CENT, 2 ATT).

Le riserve hanno un ordine di entrata e nel caso di una sostituzione si provvederà prima con il cambio fra giocatori dello stesso ruolo e, se ciò non fosse possibile, con il cambio, modulo permettendo, con un giocatore di diverso ruolo che appaia prima nell'ordine di entrata. Se non è possibile un cambio (perché il modulo non lo permette o nessuna delle riserve disponibili ha giocato) il giocatore prenderà voto pari a 0. Così via per ogni sostituzione non fattibile.

Il modulo di una squadra è stabilito in base al numero di difensori, centrocampisti e attaccanti che vengono schierati nella giornata.

Il ruolo di ogni singolo giocatore è stabilito dalla Gazzetta dello Sport (Magic Cup) all'inizio e non può essere modificato durante l'arco del campionato.

La tabella con le corrispondenze tra gol realizzati e punti virtuali ottenuti in giornata è la seguente:

Punti Virtuali	Gol
Meno di 66 punti	0
Da 66 a 71,5	1
Da 72 a 77,5	2
Da 78 a 83,5	3
Da 84 a 89,5	4
Da 90 a 95,5	5
Da 96 a 101,5	6

E così via in fasce di 6 punti.

Se entrambe le squadre in giornata totalizzano meno di 66 punti bisogna verificare che la differenza tra le due sia minore di 6 punti. Se così non fosse la squadra con il punteggio maggiore realizzerebbe comunque un gol per manifesta superiorità.

4. Consegna Formazione:

Se un allenatore non consegna la formazione entro mezz'ora prima della prima partita di giornata, subirà una penalizzazione di -1 punto sui punti virtuali che otterrà alla fine della giornata. Inoltre per scongiurare questa eventualità sarà punito con una multa di 2 € che dovrà versare in più alla fine del campionato. (A meno di OVVIE problematiche...)

Se la cosa si presentasse per due volte CONSECUTIVE la penalità sarebbe di -2 mentre la multa di 5 €.

Alla TERZA VOLTA CONSECUTIVA subentrerà l'espulsione dal Campionato con il saldo dell'importo da pagare.

Come consegna sono considerate valide solamente una e-mail o un SMS al Presidente di Lega. Vanno bene anche consegne su fogli di carta purché consegnati direttamente dall'allenatore al Presidente. Per evitare di creare dei precedenti questa regola rimane ferrea, quindi non saranno fatte eccezioni a nessuno. Le formazioni vanno inviate al Presidente di Lega e sarà poi lui ad informare gli avversari rispettivi. È importante, nella consegna della formazione, l'ordine dei panchinari. Se dovesse comparire un errore in questo ordine i panchinari verranno ordinati così:

- 1 portiere di riserva;
- 2 I° difensore di riserva (in ordine alfabetico);
- 3 II° difensore di riserva (in ordine alfabetico);
- 4 I° centrocampista di riserva (in ordine alfabetico); e così via...

La mancanza di un giocatore nei panchinari farà in modo che venga preso il primo giocatore (in ordine alfabetico) con lo stesso ruolo che non sia stato utilizzato in quella giornata.

In caso di eccesso di panchinari verranno presi i primi due in ordine alfabetico.

La mancata consegna della formazione fa in modo che venga utilizzata quella della settimana precedente più le penalità del caso.

5. Mercato:

Le giornate di mercato devono essere in tutto 4 per un totale di 16 cambi massimi.

Le giornate saranno:

1. tra la 7a e l'8a;
2. tra la 14a e la 15a;
3. tra la 21a e la 22a;
4. tra la 28a e la 29a;

Ad ogni sessione di mercato ogni squadra avrà diritto ad un bonus di 20 FantaMiliardi extra per poter effettuare compravendite e prestiti. I FantaMiliardi restanti non vanno accumulati ma vengono persi.

Ad ogni sessione di mercato un allenatore ha un tetto massimo di 5 € da poter spendere per aggiudicarsi un giocatore.

Un giocatore che viene ceduto fa incassare all'allenatore il prezzo attuale di mercato (indicato dalla Gazzetta) in termini di FantaMiliardi.

Un giocatore deve essere acquistato al prezzo indicato dalla Gazzetta e valgono le stesse regole per l'asta iniziale.

Se un giocatore viene ceduto ad un campionato estero o passa a categorie inferiori, il prezzo di vendita del giocatore rimane sempre quello attuale e in più non viene contata la compravendita e quindi non si perde un cambio.

Giocatori che vengono svincolati da un allenatore in una sessione di mercato NON possono essere acquistati da un altro allenatore a meno che non ci sia un accordo tra i due. Scambi a parametro 0 (senza spendere soldi, cioè un giocatore per un altro) tra due allenatori NON fanno perdere cambi alla squadra. Ogni scambio tra allenatori che NON sia a parametro 0 (un giocatore per un altro + soldi) deve, invece, essere considerato un cambio.

Sono possibili anche scambi con contropartite tecniche. In pratica un allenatore può cedere ad un altro due o più giocatori in cambio di un numero minore di giocatori (es: vendo due giocatori per prenderne uno). In questo caso l'allenatore che ha ceduto due o più giocatori deve provvedere a completare la rosa, mentre l'allenatore che ha acquistato il/i giocatori potrà effettuare cambi con i giocatori in eccesso. Questo allenatore può anche vendere i giocatori in eccesso e incassarne la valuta. Se il giocatore viene venduto non può più essere acquistato in quella sessione di mercato. I giocatori in eccesso possono sostituire altri giocatori già in rosa, ma in questo caso verranno contati i cambi.

E' possibile anche la clausola del prestito. Questa consiste nel prestare un giocatore della propria rosa ad un'altra fino alla successiva giornata di mercato. Visto che una rosa NON può superare i 25 giocatori è necessario che chi ottiene il giocatore in prestito congeli un suo giocatore. Questo giocatore apparterrà sempre alla squadra ma non potrà mai essere utilizzato durante l'arco del prestito. Chi ha ceduto il prestito deve sopperire alla mancanza di un giocatore, e può farlo in due modi: chiedendo a sua volta un prestito (in questo caso non ci sarà nessun giocatore da congelare), oppure acquistando un giocatore svincolato (che non appartiene ad un'altra FantaSquadra). Alla successiva giornata di mercato il prestito si risolve e ciò significa che la squadra che aveva ceduto il prestito può: rinnovarlo, oppure cedere al mercato aperto il giocatore di ritorno e tenersi quello acquistato (in questo caso si perderà un cambio), oppure cedere al mercato aperto il giocatore acquistato e tenersi il giocatore di ritorno (in questo caso NON si perderà un cambio). I soldi spesi per il prestito vano restituiti e quelli spesi per l'acquisto del giocatore nuovo vengono ripristinati. Gli accordi sui FantaMiliardi sono lasciati agli allenatori. Ad ogni giornata si possono concedere o chiedere solo 2 prestiti. I giocatori che si svincolano da prestiti risolti sono subito disponibili per altre FantaSquadre.

Firma del Presidente di Lega:

scrivere il nome in stampatello: _____

Per indice di presa visione:
firme degli allenatori

Nome Squadra: _____

Firma Allenatore: _____

Nome Squadra: _____

Firma Allenatore: _____

Nome Squadra: _____

Firma Allenatore: _____

Nome Squadra: _____

Firma Allenatore: _____

Nome Squadra: _____

Firma Allenatore: _____