

REGOLAMENTO FANTACALCIO 2013/2014

1. MERCATO

Ogni allenatore ha a disposizione **300 crediti** per costruire una squadra di **25** elementi così composta:

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

2. TORNEI

2.1 CAMPIONATO

Il TORNEO partirà in concomitanza della 3^a giornata (15.09.13) del campionato di calcio di SERIE A 2013/2014 e terminerà alla 35^a (27 - 04 -2014)compresa. Le **12 squadre** partecipanti al torneo si sfidano in un girone all'italiana di 33 giornate (11 giornate di andata 11 di ritorno e 11 in campo neutro) che sarà il CAMPIONATO.

Per stilare la classifica finale del campionato si terrà conto in caso di parità fra due o più squadre:

1. degli scontri diretti (classifica avulsa da 3 squadre in su)
2. differenza reti negli scontri diretti
3. differenza reti generale (nelle 33 partite di campionato)
4. punti cumulativi generali (nelle 33 partite di campionato)

2.2 CHAMPIONS LEAGUE

La CHAMPIONS LEAGUE si svolgerà a partire dalla 14^a giornata reale di serie A (01/12/2013). Le squadre di ogni girone si affronteranno in partite di andata/ritorno/campo neutro secondo il seguente calendario:

1^a GIORNATA 01.12.2013- **14^a** - **2^a GIORNATA** 15.12.2013- **16^a** - **3^a GIORNATA** 06.01.2014- **18^a**

4^a GIORNATA 19.01.2014- **20^a** - **5^a GIORNATA** 02.02.2014- **22^a** - **6^a GIORNATA** 16.02.2014- **24^a**

7^a GIORNATA 02.03.2014- **26^a** - **8^a GIORNATA** 16.03.2014- **28^a** - **9^a GIORNATA** 26.03.2014- **30^a**

All'asta verranno abbinati con un sorteggio unico un numero ad ogni fantasquadra in modo da delineare il tabellone e i tre gironi di CHAMPIONS:

GIRONE A: 1 - 4 - 7 - 10

GIRONE B : 2 - 5 - 8 - 11

GIRONE C: 3 - 6 - 9 - 12

Nei gironi di andata e ritorno ci sarà il fattore campo (+2 per chi gioca in casa), nel terzo girone in campo neutro non ci sarà ovviamente il fattore campo.

Al termine delle 9 giornate le prime due più le due migliori terze di ogni girone si qualificheranno ai quarti.

Per stilare la classifica finale dei tre gironi si terrà conto in caso di parità fra due o più squadre:

1. degli scontri diretti (classifica avulsa da 3 squadre in su)
2. differenza reti generale (nelle 9 partite del girone)
3. gol fatti
4. punti cumulativi (nelle 9 partite del girone)

Per determinare le migliori terze si terrà conto

1. punti in classifica
 2. differenza reti generale
 3. gol fatti
 4. punti cumulativi
- (il tutto sempre relativo alle 9 partite dei gironi eliminatori).

QUARTI DI FINALE (partite di andata e ritorno 31[^] e 32[^] di serie A):

ANDATA

$X = 1^{\wedge} \text{ GIR. A} - 3^{\wedge} \text{ RIPESCATA GIRONE B O C}$

$Y = 1^{\wedge} \text{ GIR. B} - 3^{\wedge} \text{ RIPESCATA GIRONE A O C}$

$W = 1^{\wedge} \text{ GIR. C} - 2^{\wedge} \text{ GIR. B}$

$Z = 2^{\wedge} \text{ GIR. A} - 2^{\wedge} \text{ GIR. C}$

RITORNO A CAMPI INVERTITI

* nei quarti non si possono incontrare squadre dello stesso girone quindi gli accoppiamenti X e Y con le migliori terze varieranno in funzione del girone da dove usciranno .

SEMIFINALI (partite di andata e ritorno 35[^] e 36[^] di serie A, attenzione, la CHAMPIONS la 33[^] e la 34[^] di A non gioca per far posto ai quarti di finale dell'EUROPA LEAGUE):

ANDATA

1: X - Y

2: W - Z

RITORNO A CAMPI INVERTITI

FINALE SECCA (37[^] di serie A):

FINALE 1° POSTO : VINCENTE 1 - VINCENTE 2

ATTENZIONE : PER TUTTI E TRE I TORNEI CON SCONTRI DIRETTI DI A/R, DAI QUARTI IN POI PER DETERMINARE LA SQUADRA QUALIFICATA SI ADOTTA IL SISTEMA UEFA CON IL GOL FUORI CASA CHE VALE DOPPIO IN CASO DI PARITA' . IN CASO DI ULTERIORE EQUILIBRIO SI PROCEDERA' AI CALCI DI RIGORE, QUINDI OGNI PRESIDENTE ALLA COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE DOVRA' INDICARE ANCHE LA LISTA RIGORISTI. NEL CASO REMOTO DI UN'ULTERIORE PARITA' DOPO 23 RIGORI VERRANNO PRESI IN CONSIDERAZIONE I MIGLIORI PUNTEGGI CUMULATIVI .

2.3 EUROPA LEAGUE

Le 4 squadre eliminate dai gironi della champions retrocedono in europa league e attendono le 4 perdenti dei quarti, sempre della champions, per affrontarle nei quarti dell'europa league in partite di andata e ritorno che si svolgeranno in concomitanza della 33[^] e 34[^] di serie A con i seguenti accoppiamenti:

ANDATA

A: PEGGIORE 3[^] - PERDENTE X

B: 4[^] GIRONE A - PERDENTE W

C: 4[^] GIRONE B - PERDENTE Z

D: 4[^] GIRONE C - PERDENTE Y

RITORNO A CAMPI INVERTITI

Le 4 vincenti si affronteranno in semifinale in partite di andata e ritorno contemporaneamente alle semifinali della champions, quindi alla 35[^] e 36[^] di serie A, con gli accoppiamenti

ANDATA

1: vincente A - vincente D

2: vincente B - vincente C

RITORNO A CAMPI INVERTITI

FINALE SECCA (37[^] di serie A):

FINALE 1° POSTO : VINCENTE 1 - VINCENTE 2

2.4 COPPA DI LEGA

La coppa di lega è un torneo che ha inizio alla 25[^] giornata di serie A (23.02.2014). Con la 24[^] di serie A si chiude il girone di ritorno del nostro campionato ed in base alla classifica che si è venuta a delineare alla fine di tale giornata verranno determinati i seguenti 4 gironi:

LEGA 1 : 1[^]- 2[^]- 3[^] IN CLASSIFICA

LEGA 2 : 4[^]- 5[^]- 6[^] IN CLASSIFICA

LEGA 3 : 7[^]- 8[^]- 9[^] IN CLASSIFICA

LEGA 4 : 10[^]- 11[^]- 12[^] IN CLASSIFICA

Le 3 squadre di ogni girone si affronteranno in 6 partite di andata ritorno e campo neutro dalla 25[^] alla 30[^] al termine delle quali la prima e la seconda di ogni girone accederanno ai quarti con i seguenti accoppiamenti:

* Per stilare la classifica finale dei quattro gironi si terrà conto degli stessi parametri della champions.

QUARTI COPPA DI LEGA 31[^] E 32[^] DI SERIE A

(PARTITE DI ANDATA E RITORNO E RITORNO A CAMPI INVERTITI)

QL1: 1[^] LEGA 1- 2[^] LEGA 2

QL2: 1[^] LEGA 2- 2[^] LEGA 1

QL3: 1[^] LEGA 3- 2[^] LEGA 4

QL4: 1[^] LEGA 4- 2[^] LEGA 3

SEMIFINALI COPPA DI LEGA 33[^] E 34[^] DI SERIE A

(PARTITE DI ANDATA E RITORNO E RITORNO A CAMPI INVERTITI)

SL1: QL1 - QL3

SL2: QL2 - QL4

FINALE COPPA DI LEGA 35^ E 36^ DI SERIE A

(PARTITE DI ANDATA E RITORNO E RITORNO A CAMPI INVERTITI)

FL1: SL1- SL2

3. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE

Ogni settimana ciascun allenatore deve comunicare, **via MAIL o SMS**, la propria formazione **al presidente e all'avversario o avversari di turno**; tale operazione deve avvenire improrogabilmente **entro 2 ore dall'inizio della prima partita della giornata**. Se ciò non avviene entro tali termini l'allenatore inadempiente schiererà d'ufficio quella della settimana precedente, subendo una **penalizzazione di tre punti** dal punteggio realizzato nella giornata. Se ciò avviene in occasione della prima giornata, la squadra "colpevole" perde a tavolino la partita (3-0). N.B. La formazione inviata dovrà essere unica e sarà valida sia per il campionato che per le coppe.

4. SCHIERAMENTO E RISERVE

Nel redigere la formazione, occorre adottare uno degli schieramenti consentiti, ovvero

3-4-3

3-5-2

4-4-2

4-3-3

4-5-1

5-3-2

5-4-1

La panchina può essere costituita da quest'anno da **un massimo di 12 giocatori**. I nominativi di questi ultimi devono essere comunicati **in ordine di preferenza**; questi infatti sostituiscono i calciatori **assenti** o giudicati **S.V.** o **N.G.** in base all'ordine con il quale sono stati comunicati. Le sostituzioni consentite sono al massimo **3** e vengono effettuate in ordine di numero di maglia a partire dal portiere (ex. nel caso siano indisponibili o ingiudicati i numeri 2 - 5 - 6 - 10 verranno sostituiti soltanto i primi tre). All'atto della sostituzione, **la prima scelta sarà sempre un calciatore dello stesso ruolo**, ma se ciò non sarà possibile, si ricorrerà anche a calciatori di ruolo diverso, nell'ordine con cui sono stati comunicati, **purché il modulo di gioco risultante sia valido**, ossia rientrante fra quelli sopraccitati. **In caso contrario subentra la riserva d'ufficio che prenderà un voto appunto d'ufficio pari a 3.**

Ad esempio, se si gioca con il 3-4-3, non gioca un attaccante titolare e non si hanno attaccanti in panchina che possono subentrare, si potrà sostituire l'attaccante con un centrocampista (3-5-2) o con un difensore (4-4-2) in base all'ordine di schieramento in panchina.

5. PUNTEGGI

Ogni squadra ottiene ogni settimana un punteggio pari alla somma della media dei voti assegnati dalla **Gazzetta dello Sport** e dal **Corriere dello Sport** a ciascun giocatore schierato. Tali punteggi sono dati dalla somma del voto del singolo calciatore a cui vanno **aggiunti:**

- **3 punti per ogni gol segnato;**

- **3 punti per ogni rigore parato dal portiere;**
- **1 punto per ogni assist servito**

ma anche **sottratti:**

- **0.5 punti per ogni ammonizione;**
- **1 punto per ogni espulsione;**
- **1 punto per ogni gol subito dal portiere;**
- **2 punti per ogni autorete;**
- **3 punti per ogni rigore sbagliato.**

Vengono inoltre assegnati **2 punti** alla squadra che gioca in casa, quale **fattore-campo.**

I suddetti punti vengono poi convertiti in gol soltanto secondo la seguente tabella:

| | | | |
|--------------------|--------------|----------------------|---------------|
| meno di 66 punti | 0 gol | da 96 a 101.5 punti | 6 gol |
| da 66 a 71.5 punti | 1 gol | da 102 a 107.5 punti | 7 gol |
| da 72 a 77.5 punti | 2 gol | da 108 a 113.5 punti | 8 gol |
| da 78 a 83.5 punti | 3 gol | da 114 a 119.5 punti | 9 gol |
| da 84 a 89.5 punti | 4 gol | da 120 punti in poi | 10 gol |
| da 90 a 95.5 punti | 5 gol | | |

Esempi:

Sq. A 69 - Sq. B 78 =

1-3

Sq. A 65 - Sq. B 70 =

0-1

Sq. A 90 - Sq. B 82 =

5-3

Oltre a queste, nessun'altra deroga o opzione sui punteggi (quindi ad esempio 66 a 71,5 sarà 1-1 senza regola dei quattro punti in più che portano al gol; 65,5 a 66 sarà 0-1 senza regola di scarto minimo di punti ecc.).

MODIFICATORE DELLA DIFESA:

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). Nel caso dei senza voto che ricevono punteggio ai fini del gioco - vedi oltre - a tal punteggio si sottraggono i bonus e si aggiungono 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 + 3 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,5 e minore di 7 e ottiene + 1 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6,5. Ogni qual volta un calciatore non riceve un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista de La Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v o n.g) si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina, come da regolamento.

3.3 MODIFICATORE DELLA DIFESA: Si calcola la media dei voti (attenzione: voti e NON fantavoti) dei difensori titolari (o delle riserve che gli sono subentrati). In base alla media ottenuta si tolgono o si aggiungono punti all'avversario secondo i seguenti scaglioni: media minore di 5 = +4 all'avversario; media da 5 a 5,24 = +3 all'avversario; da 5,25 a 5,49 = +2; da 5,50 a 5,74 = +1; da 5,75 a 5,99 = 0; da 6 a 6,24 = -1 all'avversario; da 6,25 a 6,49 = -2; da 6,50 a 6,74 = -3; da 6,75 a 6,99 = -4; media maggiore o uguale a 7 = -5 all'avversario. Per ogni difensore schierato oltre il quarto si ottiene un bonus di uno scaglione (esempio: difesa a 5 con media 6 = -2 all'avversario). Per ogni difensore meno di quattro si ottiene un malus di uno scaglione (esempio: difesa, per assenze, a 3 con media 6 = 0 punti tolti all'avversario).

ATTENZIONE: la riserva d'ufficio vale 4 per il calcolo del vostro totale squadra ma vale 5 per fare la media voto dei vostri difensori.

3.2 MODIFICATORE DEL PORTIERE: Il voto semplice (senza bonus e malus) del vostro portiere toglie o aggiunge punti al totale squadra avversario. Per ogni mezzo voto (+0,5) in più di 6 ottenuto dal vostro portiere si toglie mezzo punto (-0,5) al totale squadra avversario; per ogni mezzo voto (-0,5) in meno di 6 ottenuto dal vostro portiere si aggiunge mezzo punto (+0,5) al totale squadra avversario. Tutto ciò però a patto che il vostro portiere non abbia parato rigori: in quel caso infatti il voto del vostro portiere non aggiungerà/toglierà nessun punto al totale squadra avversario.
ATTENZIONE: la riserva d'ufficio vale 3 per il calcolo del vostro totale squadra; per quanto riguarda il modificatore la riserva d'ufficio portiere non toglie né aggiunge nessun punto all'avversario.

6. RISULTATI E CLASSIFICHE

Il **martedì** successivo alla giornata di campionato, il presidente provvede ad effettuare i conteggi, stilare la classifica ed a comunicarla alle squadre (si ricorda che vengono attribuiti **3 punti** per la vittoria, **1 punto** per il pareggio, **0 punti** per la sconfitta).

7. MERCATO DI RIPARAZIONE E SCAMBI PRESIDENTE RESPONSABILE: **RAFFAELE MICCOLI**

Il mercato di riparazione sarà suddiviso in 6 sessioni che saranno le seguenti:

- 1^ SESSIONE SPECIALE DI RIPARAZIONE: 30/09/2013 (tra la 6^ e la 7^ di serie A)
- 2^ SESSIONE MERCATO: 04/11/2013 (tra la 11^ e la 12^ di serie A)
- 3^ SESSIONE MERCATO: 16/12/2013 (tra la 16^ e la 17^ di serie A)
- 4^ SESSIONE MERCATO: 03/02/2014 (tra la 22^ e la 23^ di serie A)
- 5^ SESSIONE MERCATO: 10/03/2014 (tra la 27^ e la 28^ di serie A)
- 6^ SESSIONE MERCATO: 14/04/2014 (tra la 33^ e la 34^ di serie A)

e si svolgerà secondo le sottototate direttive:

- svincolando un calciatore, **NON** si torna in possesso dei crediti utilizzati per acquistarlo;
- il "capitale" con il quale si può "fare mercato" è determinato dai **crediti avanzati** in fase d'asta, sommati a **50 crediti-mercato** che tutti avremo a disposizione e che avranno il valore di **0,40 € (40 cent)** cadauno, per una dote totale di **20 €** in crediti che possono essere spesi o meno da ognuno a seconda delle necessità. Una volta terminati i crediti avanzati all'asta chiunque vorrà fare mercato dovrà attingere ai crediti-mercato.
- Ovviamente il tetto di 50 crediti non può essere superato, deve bastare tutta la stagione e non può essere ceduto.
- Nelle settimane di mercato, entro le **ore 24,00 del lunedì** successivo ad una partita di campionato gli allenatori dovranno inviare **sia al presidente del mercato MICCOLI che al PRESIDENTE SUPREMO SOTTOSCRITTO** una mail contenente le vostre eventuali richieste di svincolo/acquisto indicando i giocatori della propria rosa (in ordine di ruolo) che vengono svincolati e i nominativi di quelli che si intendono acquistare. Non bisogna inserire offerte su un giocatore, tutti gli svincolati valgono 0 (zero) e tutte le offerte per acquistare un giocatore valgono 1 (uno), solo in caso di richiesta di un giocatore da parte di più squadre si ricorre alle buste ed in quel caso si fa l'offerta. **La mail dovrà tassativamente contenere**

la conferma di lettura che attesterà l'orario in cui i destinatari la visioneranno, e ciò non potrà ovviamente avvenire prima delle 24.00 di lunedì.

- **il martedì** verranno resi noti i cambi, le nuove rose ed eventuali giocatori che vanno alle buste;
- in caso di ricorso alle buste l'offerta andrà fatta sempre ai due presidenti sopra indicati e sempre con le stesse modalità entro le 12.00 del **mercoledì** in modo che il **giovedì** saranno rese note le assegnazioni definitive a ciascuna squadra, nonché lo schema generale modificato. I presidenti destinatari non potranno leggere le offerte in busta prima del termine delle 12.00 di mercoledì (fa fede l'orario della notifica di lettura allo stesso modo delle precedenti richieste di mercato). Nel caso in cui qualcuno dovesse ricevere una notifica di lettura con un orario precedente a quello fissato come termine sarà pregato di comunicarlo inoltrando la mail di notifica in modo da inficiare la sessione di mercato del presidente trasgressore (che sarà ovviamente ed eventualmente sempre uno tra MICCOLI e ZUCCARO).
- **l'offerta minima** da inserire in busta é di **2 (due) crediti**. Eventuali offerte di 1 (uno) credito saranno considerate come **non presentate**.
- Nel caso in cui ci sia parità di offerta massima alle buste i giocatori svincolati torneranno nelle proprie rose e il giocatore conteso tornerà sul mercato e sarà disponibile per la sessione successiva.
- Nel caso in cui due presidenti si contendano un giocatore e uno dei due non formuli un'offerta in busta, **l'altro prenderà il calciatore desiderato a 1**, indipendentemente dall'importo dell'offerta presentata (ex. *Zenit e Valencia si contendono DE CEGLIE: Valencia offre in busta 8, mentre Zenit non offre nulla; Valencia prenderà il giocatore a 1*).
- un giocatore ceduto **non potrà più essere riacquistato** dalla stessa squadra nel corso della stagione.
- qualora un giocatore, a stagione in corso, per un qualsiasi motivo non facesse **più parte dell'elenco dei giocatori pubblicato ogni settimana dalla Gazzetta** (cessione ad una squadra di serie B o C o estera, risoluzione del contratto con la società di appartenenza, squalifica, decesso, etc.), l'allenatore potrà sostituirlo **nella prima sessione utile di mercato a zero crediti ove il giocatore richiesto non fosse conteso, altrimenti andrà alle buste;**
- **la stessa sostituzione a costo zero potrà avvenire nel caso in cui un giocatore subisca un infortunio che lo tenga fuori per tutta la stagione (ma solo per tutta la stagione), a patto che lo stesso avvenga entro e non oltre la 28^ giornata di serie A del 16 MARZO 2014.**
- gli **SCAMBI** sono **illimitati** e si effettuano a **costo zero**.
- Alla fine delle 6 sessioni di mercato verrà fatto il conteggio dei crediti utilizzati e della relativa spesa cadauno arrotondata in difetto per il decimale 0,25 e in eccesso per

0,75 (es: chi finirà con una spesa di 6,25 dovrà 6 € chi finirà con una spesa di 6,75 ne dovrà 7 mentre 6,5 € sarà 6,5 €).

IL TOTALE , CHE POTRA' ANDARE DA 0 A 240 €, VERRA' DISTRIBUITO AI PREMI DEI TRE TORNEI DENOMINATI CHAMPIONS LEAGUE, EUROPA LEAGUE E COPPA DI LEGA, NELLA MISURA DEL 60 % AL 1° PREMIO E 40 % AL 2° PREMIO, ARROTONDATI ALL'EURO IN FAVORE DEL PREMIO MINORE.

8. MONEY

La quota d'iscrizione al torneo è di **180 euro** per squadra, che dovrà essere versata, in due soluzioni: **€ 100** il giorno dell'asta, **€ 80** intorno alla metà di dicembre (per intenderci, a tredicesima accreditata!) con scadenza ultima 31 dicembre 2013 .

Il presidente sarà il custode di tali somme.

9. PREMI

Il montepremi fisso sarà di **€ 2160** e verrà così ripartito:

CAMPIONATO

- 1° classificato **€ 480**
- 2° classificato **€ 300** **TOT € 1000**
- 3° classificato **€ 220**

COPPA DI LEGA

| | | |
|-----------------|--------------|------------------|
| 1° classificato | € 200 | |
| | | TOT € 300 |
| 2° classificato | € 100 | |

TOTALE €

2160

CHAMPIONS LEAGUE

| | | |
|-----------------|--------------|------------------|
| 1° classificato | € 220 | |
| | | TOT € 320 |
| 2° classificato | € 100 | |

EUROPA LEAGUE

| | | |
|-----------------|-------------|-----------------|
| 1° classificato | € 50 | |
| | | TOT € 80 |
| 2° classificato | € 30 | |

BONUS SETTIMANALE

33 GIORNATE X €10

TOTALE € 330

Per le 33 giornate di campionato è previsto un premio settimanale di **€ 10** alla squadra che otterrà il punteggio cumulativo più alto senza considerare i 2 punti di fattore campo.

BONUS PUNTEGGIO RECORD €40

Questo premio verrà assegnato a chi nell'arco delle 33 giornate di campionato otterrà il punteggio assoluto più alto, punteggio record appunto, anche questo, come il punteggio per il bonus settimanale, senza considerare i 2 punti di fattore campo.

PREMI AI MIGLIORI PER RUOLO

- MIGLIOR DIFENSORE **30 €**
- MIGLIOR CENTROCAMPISTA **30 €** **TOT € 90**
- MIGLIORE ATTACCANTE **30 €**

SARANNO PREMIATE LE SQUADRE CHE HANNO NELLA PROPRIA ROSA IL GIOCATORE CHE NEL PROPRIO RUOLO AVRA' SEGNATO PIU' GOL (dal momento in cui è stato acquistato)

ATTENZIONE: Per ogni dubbio che possa insorgere durante il torneo non contemplato nel presente regolamento, si farà sempre riferimento al regolamento del Magic+3 della Gazzetta dello Sport.

IL
PRESIDENTE

Marco ZUCCARO