



REGOLAMENTO PALLEEDITRIA 2021-22

ultimo agg.: 07/09/21 (controllare sempre online eventuali aggiornamenti)

PREMESSA - FAIR PLAY

“**PALLEEDITRIA 2021-2022**” (fusione fra lessico toponomastico e dimostrazione di possesso di attributi fantacalcistici) è un fantasy game basato appunto su palle e palloni del campionato nazionale di calcio di serie A.

Avere le palle è bene, dimostrarlo con cattiveria pure, purché lo si faccia con grande correttezza: i fantallenatori del nostro torneo sono tenuti a partecipare con lealtà sportiva, che si traduce sempre con l'invio della miglior formazione possibile, anche in situazioni di classifica precaria o in caso di diminuite motivazioni.

L'organizzazione è certa che non ci saranno accordi nascosti, 'biscotti' né scorretti scambi di favori: è comunque facoltà del/i presidente/i monitorare e vigilare il comportamento di ogni allenatore e adottare provvedimenti disciplinari in merito.

L'unica 'combine' ammessa è l'**incentivo a vincere**, vale a dire l'offerta ad altra squadra (in forma di beni, denaro, prestazioni sessuali, ecc.) di un premio unicamente finalizzato alla vittoria (mai al pareggio o alla sconfitta). Ad esempio un allenatore può offrire una birra per un altro allenatore come premio in caso di vittoria contro un altro allenatore contro cui è in lizza per la qualificazione, al fine di ***'fomentare scherzosamente e bastardamente gli animi'***.

SITO INTERNET

Uno degli aspetti più comodi del nostro fantacalcio è proprio vivere il match in conoscendo le formazioni, le classifiche, e i dettagli di ogni squadra: le partite si snodano lungo un arco temporale ampissimo (spesso dal venerdì al lunedì), con la conseguente possibilità di spalmare ad oltranza emozioni, esultanze, bestemmie, salti di gioia e chitemmorti vari. Per questo è online un sito che permetterà a tutti i fantallenatori di gestire la propria squadra e visionare le formazioni in campo, oltre che i risultati e le classifiche.

Per ogni giornata, **entro 10 minuti dall'inizio del primo anticipo** si potrà inserire la formazione dal sito

<http://www.alterstudio.it/palleditria/>

Basta selezionare il proprio girone e squadra, inserire la formazione usando i menu a tendina, inserire opzionalmente un commento (evitate caratteri tipo !"£\$%&/()=èàì+ù ecc), inserire la password (che comunicherete privatamente al presidente prima dell'inizio del torneo) e poi confermare. La formazione può essere modificata infinite volte purché entro l'orario limite (il sistema applica un 'blocco orario' che impedisce ulteriori modifiche, ma in caso di malfunzionamento il fantallenatore sa benissimo che **NON DEVE COMUNQUE SFORARLO MAI**, altrimenti sarà penalizzato, come vedremo in seguito). Immessa la formazione è buona norma rinavigare successivamente la pagina per verificare il buon esito della formazione immessa, **EVITANDO DI NAVIGARE A RITROSO COL BACK**, specie da cell, per evitare spiacevoli (ma rare) conseguenze.

COMUNICAZIONI

Il canale di riferimento UFFICIALE è il gruppo whatsapp PALLEEDITRIA 2021-22: qui tutti possono essere al corrente di novità, decisioni, info; è un canale di UTILITÀ' che non va intasato, per cui sono sconsigliati commenti, sfottò, esultanze, recriminazioni.

MODALITA'

“**PALLE D'ITRIA LEAGUE 2021-2022**” permette a chiunque di costituire una squadra di calcio virtuale, di gestirla e di schierarla in campo in occasione di ogni giornata della serie A. Le squadre partecipanti sono 32 (divise in 4 gironi da 8 squadre).

Il concorso dura 35 giornate e parte con la prima partita (il 1° anticipo) del **3° turno del Campionato di Calcio di serie A** e termina alla 37a giornata del campionato stesso (salvo slittamenti o modifiche). Ogni giornata la squadra virtuale otterrà un punteggio determinato dalle prestazioni dei singoli calciatori della propria rosa e questo punteggio influirà in una doppia classifica (**CAMPIONATO all'italiana** e **SUPERCOPPA a cascata**) e potrà puntare ai premi in palio (poi descritti). Quindi **va schierata una sola formazione** che determina un punteggio per le due classifiche appena descritte, oltre che altri premi minori ma molto interessanti (vedi in seguito).

Il concorso consiste nello schierare una squadra virtuale, acquistando previo asta 'fisica' 25 calciatori tra quelli della serie A. Il partecipante ha a disposizione 250 milioni virtuali per acquistare i seguenti calciatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata regolarmente su La Gazzetta dello Sport. Il partecipante non potrà spendere più dei 250 milioni (potrà spenderne meno) e dovrà acquistare il numero di calciatori richiesti per poter partecipare.

Ogni partecipante può iscrivere una squadra **mediante asta comune** (un'asta per ogni girone), **versando 120 euro** (a cui **vanno aggiunti 2 eu** come contributo per la location dell'asta, che vengono interamente versati al locale o privato o associazione ospitante).

Con la speciale opzione 'Porta un FantAmico', chi presenterà un nuovo fantallenatore (non già in passato iscritto al Palleditria negli ultimi due anni trascorsi), otterrà un simbolico sconto di 10 € sulla propria quota (cumulabili, quindi 10 € in meno per ogni FantAmico).

Palleditria è strutturato per esaudire il desiderio sia di chi predilige l'atmosfera suggestiva degli scontri diretti (con larga influenza della componente fortuna), sia di chi vuole che venga meritocraticamente premiata la regolarità e la costanza. Perciò si suddivide in:

CAMPIONATO all'italiana e **SUPERCOPPA a cascata**

Campionato e Supercoppa hanno identico montepremi e stesso prestigio, tanto che alla fine i veri vincitori del Palleditria sono due. Ci sono inoltre competizioni 'minori': **FLOP 24** (per gli eliminati del CAMPIONATO) e **TROFEO "MAXI FANTAMEDIA**.

PRESIDENZA

Palleditria è presieduto da **Francesco Biancofiore** e **Massimo Bertocci**, che gestiscono 2 gironi ciascuno (rispettivamente: A e B; C e D). A seconda quindi del vostro girone, i fantallenatori dovranno fare capo SOLAMENTE all'uno o all'altro per segnalazioni, richieste, commenti, reclami, ecc. (privatamente, e non tramite gruppo whatsapp comune, per evitare disturbo a tutti i 32).

I tornei finali Top 8 e Flop 24 sono presieduti da Francesco Biancofiore.

CAMPIONATO all'italiana

Una volta suddivise – per motivi di asteggiabilità - le 32 squadre in quattro gironi (gir A, gir B, gir C, gir D), ciascuno di 8 squadre, questi gironi viaggiano per 28 giornate per conto loro. In ciascun girone quindi il CAMPIONATO è di tipo all'italiana e consiste in 4 cicli di scontri diretti, ciascuno di 7 giornate, al termine dei quali viene generata una classifica col classico metodo dei 3 punti per la vittoria, 1 per il pareggio, 0 per la sconfitta. **Non esiste fattore campo**, nessuno gioca in casa, nessuno fuori.

CAMPIONATO all'italiana è consultabile online (<http://www.alterstudio.it/palleditria/>).

In particolare, in ogni torneo, compreso quello finale denominato **'TOP 8'**, i punteggi ottenuti vanno trasformati in gol con la seguente tabella di conversione:

fino a 65,5 punti = 0 gol; da 66 a 71,5 p = 1 gol; da 72 a 77,5 p = 2 gol; da 78 a 83,5 p = 3 gol; da 84 a 89, 5 p = 4 gol; da 90 a 95,5 p = 5 gol; da 96 a 101,5 p = 6 gol; ecc (fino a 144 p = 14 gol).

Ogni squadra segnerà così un certo numero di gol che decideranno il risultato della partita, risultato che porterà alla squadra i seguenti punti: **sconfitta = 0 punti in classifica; pareggio = 1 punto; vittoria = 3 punti.**

Al termine della 28ª giornata passano il turno le prime 2 classificate dei quattro gironi (il criterio prevede nell'ordine i punti, la fantamedia, il maggior numero di gol fatti, punti negli scontri diretti con classifica avulsa a 2 o più squadre, la differenza reti, il sorteggio), e accedono ad un torneo finale, sempre di 8 squadre e 7 giornate, denominato **'TOP 8'** analogamente strutturato, che designerà il vincitore del CAMPIONATO all'italiana, il secondo e il terzo posto (il criterio prevede nell'ordine i punti, la fantamedia, il maggior numero di gol fatti, punti negli scontri diretti con classifica avulsa a 2 o più squadre, la differenza reti, e in ultimo la divisione del premio). Le 24 eliminate continueranno comunque a fantagiocare con un torneo apposito, il **'FLOP 24'** (vedi in seguito).

Come detto, la formazione da schierare ogni giornata è unica e vale per CAMPIONATO, SUPERCOPPA e premi minori.

SUPERCOPPA a cascata

SUPERCOPPA a cascata si differenzia dal CAMPIONATO perché il punteggio ottenuto non viene tradotto in reti (es: 66,5 rimane 66,5 e non diventa 1 gol) ma viene immesso online alla voce SUPERCOPPA in una classifica via via aggiornata con tutte le 32 squadre, ordinate secondo il criterio univoco della **fantamedia generale**, determinando così dopo 35 giornate la squadra vincitrice della SUPERCOPPA, oltre alla seconda e terza classificate (in caso di eventuali parità punti fantamedia: divisione premio).

Anche **SUPERCOPPA** è consultabile online (<http://www.alterstudio.it/palleditria/>).

La formazione da immettere ogni giornata è unica e vale per CAMPIONATO, per SUPERCOPPA e per i premi minori.

COME GIOCARE (unica formazione per entrambe le competizioni) – **ONLINE!**

Prima di ogni giornata, il partecipante deve:

- scegliere il **modulo di gioco** tra quelli previsti (3/4/3, 3/5/2, 4/5/1, 4/4/2, 4/3/3, 5/4/1, 5/3/2: la 1a cifra indica i difensori, la 2a i centrocampisti, la 3a gli attaccanti);
- schierare **gli 11 titolari** (prima il portiere, poi i difensori, i centrocampisti, gli attaccanti, secondo il modulo selezionato);
- scegliere **i 14 panchinari** (**NOVITA'!** il primo calciatore della panchina deve essere un portiere, per gli altri l'ordine è a discrezione del partecipante e non esiste obbligo di ruolo). **Quest'anno, per esigenze legate al maggior rischio turnover e indisponibili (Covid) abbiamo adottato la panchina totale, cosicché tutta la rosa viene schierata tra titolari e panchina.**

Prima di ogni giornata sarà possibile effettuare modifiche, nel qual caso la formazione sarà sempre l'ultima comunicata, se inviata **10 minuti prima dell'inizio della prima partita.**

ATTENZIONE: fa fede l'orario del sistema nel nostro portale, che comunque ha un blocco orario. **In caso di anomalia del blocco orario, il fantallenatore è conscio che NON deve comunque mai immettere la formazione se sono trascorsi i 10 minuti antecedenti il primo match di giornata**, pena sanzioni (vedi in seguito).

La formazione va inserita nel sistema (<http://www.alterstudio.it/palleditria/>); facoltativamente potete inserire un commento (evitate segni e caratteri speciali, a volte inibiscono l'invio, nel caso eliminateli o togliete il commento).

ATTENZIONE! il sistema NON accetta le formazioni dopo la scadenza. **Manovre astruse, finestre lasciate aperte su pc, tablet, cellulari, ritorni di pagina sono a vostro rischio: a formazione immessa il consiglio è uscire per poi magari rinavigare e controllare la corretta pubblicazione della formazione.**

Tutto ciò che riguarda il CAMPIONATO è gestibile (salvo le aste, che sono esclusivamente 'fisiche', se consentite dalle direttive governative) e consultabile online all'indirizzo <http://www.alterstudio.it/palleditria/>

ASTA INIZIALE (fondamentale!)

Quattro parole sull'asta. Intanto ditelo a mamma, papà, moglie, fidanzata, figli, amici, amanti: per 4 o 5 ore non ci sarete per nessuno tranne che per il PALLEDIRIA.

Siamo abbastanza intransigenti sull'orario (riceverete info su appuntamento e location via whatsapp): ci diamo un limite di sforo molto risicato (10-15 min). Abbiate rispetto per tutti gli altri che sono arrivati con puntualità.

NOTA: nelle sole aste di riparazione vigono regole ancora più severe, come la detrazione di 1 fantamilione per ogni minuto di ritardo oltre i 10'. Se l'asta di riparazione inizia (quantomeno per il girone in questione) e un fantallenatore si presenta dopo il via, invece, non ci sono penalizzazioni ma questi dovrà attendere la fine per poi vendere (al prezzo di acquisto) i giocatori e rimpiazzarli con ciò che è rimasto (acquistati allo stesso prezzo dei venduti, quindi senza 'monetizzare').

Ma veniamo alla prima grande asta. Portate la penna, liste gazzetta aggiornate, **quota di € 120 + € 2 per location** (se siete più allenatori della stessa squadra solo 2 € a squadra), calcolatrici, allegria, cattiveria.

LA QUOTA VA VERSATA SUBITO E INTERAMENTE, sia per SPIACEVOLI EPISODI accaduti, sia per semplificare al massimo la contabilità ai presidenti.

Intanto una precisazione: **NON ADOTTIAMO LA REGOLA DEI TREQUARTISTI**. Quindi fantacalcio Gazzetta dello Sport classico.

ATTENZIONE: IL SORTEGGIO DEI GIRONI SARA' INTEGRALE E VIENE EFFETTUATO A PRIORI NEI GIRONI PRECEDENTI L'ASTA, IN MODO DA VELOCIZZARLA.

Onde evitare gironi più 'morbidi' (o presunti tali) o situazioni antipatiche, oltre che per favorire nuove conoscenze e amicizie, **i gironi saranno composti esclusivamente secondo sorteggio**: no alle teste di serie; no a *"è amico mio, l'ho portato io, dai che è timido"*; no ai cugini che preferirebbero stare insieme senò le zie si offendono.

Ci saranno 4 tavoli, uno per girone, con battitori d'asta 'a rotazione': in questo come sapete siamo molto snelli e liberi, solitamente i più esperti si alternano nella battitura, oppure, verso il finale, lo faranno quelli che hanno completato la squadra o il ruolo chiamato.

NOTA COVID: avremo le mascherine, anche se vaccinati, ogni chiamata o rilancio deve essere accompagnata da alzata di mano, il che facilita molto capire chi sta parlando.

Si estrae a sorte con l'antichissima tecnica del 'tocco' il primo fantallenatore 'chiamante' e costui annuncia: RUOLO (si può chiamare qualunque ruolo), NOME CALCIATORE, SQUADRA (almeno nei casi dubbi o di omonimia o somiglianza nome), MILIONI (solitamente 1, ma per alcuni nomi è logico ma facoltativo partire da cifre superiori per accorciare i tempi).

Chiunque non abbia ancora completato quel reparto e sia in possesso dei fantamilioni necessari può rilanciare (considerando di possedere ancora almeno 1 fm in cassa per ogni giocatore ancora mancante in rosa, come è logico).

Il battitore declama i classici "e 1, e 2, e 3!", salvo venga interrotto da migliore offerta valida.

La battitura termina quando viene declamato il "TRE!" prima che una successivo rialzo valido venga pronunciato.

Si prosegue col fantallenatore adiacente, che chiama un nuovo nome di qualunque ruolo (purché contenuto nei reparti ancora per lui incompleti).

Esempio: ATTACCANTE, MESSI, del Torino, a 1; interviene un fantallenatore: MESSI a 2; Interviene un terzo: MESSI a 5.

Battitore: MESSI 5 e UNO, e DUE, e TRE! Aggiudicato MESSI a REAL NESSUNO a 5 fm.

Chi vuole annota su una plancia (vi viene consegnata), mentre è bene che siate provvisti di calcolatrici, smartphone e penne. Quando tutte le rose acquistano 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti, l'asta di quel girone termina.

Periodicamente si 'stacca' per effettuare dei conteggi ed aggiornare lo stato dei crediti residui: operazione utile anche per evitare sforamenti, che falserebbero parte dell'asta.

SFORAMENTI - In caso di sforamenti di cui ci si accorga in tempo utile, si interviene per sanare il sanabile. Se lo sforamento viene riscontrato troppo 'in avanti' o peggio ancora ad asta conclusa, **il fantallenatore è responsabile UNICO dell'errore**, anche se eventuali riscontri di calcolo parziali ad opera del presidente o di altri fantallenatori si siano rivelati errati in merito al suo credito.

Sarà cura quindi di ogni fantallenatore avere una corretta contabilità del proprio bilancio durante l'asta.

In casi di 'sforo' il fantallenatore sarà penalizzato sull'asta successiva (o alla prima in cui si presenta) con una detrazione di 30 fm + i fm di sforo. Se ad esempio si ritrova ad aver speso 252 fantamiloni (sforo di 2 fm) sarà penalizzato di 30+2 fm, quindi 32. Alla prima asta utile in cui opera, gli saranno detratti 32 fm.

Inoltre, se in fase d'asta un giocatore o più giocatori viene/vengono acquistato/i 'sforando', ed è certo che con crediti minori (quindi senza sforamento) non sarebbe/ro finito/i in quella squadra in modo matematicamente certo, sarà decisa l'inibizione all'uso del/i giocatore/i fino ad asta successiva, o provvedimenti similari da votare a maggioranza. Se l'asta è ancora in corso il giocatore sarà ricomprabile, salvo giuste motivazioni opponenti di altri fantallenatori, da valutare e votare. Il/i giocatore/i alla prossima asta vengono liberati e possono essere comprati da chiunque.

La regola base è avere un po' di attenzione, con cui si evitano inutili problematiche.

Inoltre i presidenti possono decidere sul momento di adottare provvedimenti a maggioranza democratica a seconda dei casi.

A fine asta il presidente deve avere in mano almeno una plancia per ogni girone (leggibile e con indicazioni sui nomi dubbi o somiglianti o omonimi), in modo da trasferirli nel sistema entro poche ore, così da essere subito online.

Sulla plancia devono essere indicati i fantamiloni residui, per un riscontro con il sistema.

Detti fantamiloni restano a disposizione del fantallenatore per usi successivi in una o più aste di riparazione, senza scadenza.

DELEGHE: il fantallenatore impossibilitato a presenziare alle aste iniziali può inviare un delegato, comunicandolo preventivamente.

GESTIONE FACOLTATIVA (unica gestione per entrambe le competizioni)

PREMESSA: LE ASTE DI RIPARAZIONE AVVERRANNO SOLO DAL VIVO, se le condizioni e le regole anti-covid lo permetteranno. Non ci saranno aste o mercati online. Altrimenti una o più aste NON si terranno.

Ogni partecipante può operare sul mercato per sostituire alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli. Per rispondere a questa esigenza, al termine dei mini-tornei, quindi dopo **7 giornate, 14 giornate, 21 giornate e 28 giornate**, tutte le squadre (con una eccezione: alla 28° giornata l'asta è solo per le 8 qualificate al TOP 8) potranno aggiornare la rosa effettuando dei **cambi** (in apposite riunioni di asta da fissare, separate per ciascun girone ma contemporanee). Chi non sfrutterà i cambi con l'asta non potrà pretendere di farlo successivamente se non ad un'asta di riparazione successiva (i cambi non sono però cumulabili). Si precisa che al limite dei cambi non concorrono i calciatori che dovessero lasciare la serie A durante la stagione (ad esempio perché trasferiti o perché hanno lasciato il calcio giocato), dal momento in cui non compaiano più nelle liste Gazzetta.

Si possono sfruttare i fm residui della prima asta, o di aste precedenti, che si sommeranno ai fm ottenuti vendendo i giocatori da sostituire (valore di acquisto). Ogni operazione, però, deve rispettare i vincoli seguiti per la creazione della squadra: per ogni calciatore venduto si dovrà acquistarne un altro dello stesso ruolo, senza andare in passivo con i crediti a disposizione. Ogni vendita fa incassare l'esatto numero di fantamiloni spesi per l'acquisto del giocatore in questione: tali risorse, sommate ad eventuale credito residuo, concorrono a creare il budget spendibile in sede d'asta.

CAMBI:

- **dopo 7 giornate 5 cambi**
- **dopo 14 giornate 5 cambi**
- **dopo 21 giornate 5 cambi**
- **dopo 28 giornate 5 cambi (per le sole qualificate al TOP 8)**

SCAMBI: non sono consentiti scambi.

DELEGHE: il fantallenatore impossibilitato a presenziare alle aste di riparazione che non abbia trovato un delegato, può fornire una lista ad uno dei partecipanti ma le cessioni devono essere note a tutti gli altri fantamister presenti (e da essi acquistabili) mentre gli acquisti dell'assente verranno fatti a fine asta pescando in ordine di lista i disponibili e al costo pari a quello della cessione corrispondente.

IN PRATICA

Ogni asta di riparazione avrà inizio all'orario del giorno prefissato con una tolleranza massima di 10 minuti. Ogni girone tuttavia può a discrezione decidere di attendere eventuali ritardatari, ma con un limite compatibile agli impegni del presidente, mentre gli altri gironi possono iniziare.

Per ogni girone tutti i fantallenatori che vogliono partecipare all'asta di riparazione scrivono segretamente su un foglietto i nomi dei giocatori da cedere, il ruolo (P, D, C, A), il rispettivo valore e infine la somma dei crediti ottenuti vendendoli a cui si sommano eventuali crediti a disposizione dalla precedente asta.

I foglietti, piegati, vanno posti a centro tavolo. Uno ad uno il presidente o chi per lui li apre e legge il contenuto: i giocatori ceduti potranno essere così acquistati insieme a tutti quelli in lista gazzetta che non appartengono a squadre di quel girone.

Le modalità seguono quelle della prima asta.

PRECISAZIONE PER I RITARDATARI ALLE ASTE DI RIPARAZIONE

Dal momento dell'apertura del primo foglietto, l'asta si considera INIZIATA e qualunque ritardatario di quel girone che dovesse raggiungere la sede d'asta si riterrà in "stand by", cioè potrà assistere passivamente e solo a conclusione potrà operare i suoi cambi.

Eccezione può essere fatta se il girone è d'accordo all'unanimità (e sentito il presidente) se il ritardatario non è a conoscenza delle cessioni fino a quel momento annunciate, o se quelle a sua conoscenza sono relative a giocatori assolutamente influenti. Comunque mai un ritardatario può essere ammesso se ci sono già stati acquisti.

Esempio di ammissione possibile: sul primo foglietto viene ceduto esclusivamente il difensore Sordo della Juve, che per l'asportazione della recchia destra starà fuori 7 mesi.

Il ritardatario arriva in quel momento, ha usato la sua 'recchia sinistra' e lo ha sentito, ma è palesemente a conoscenza del fatto per cui mai comprerebbe il suddetto Sordo, quindi non ne trae vantaggio.

Non ha ascoltato altro e i fantallenatori decidono di ammetterlo all'asta, quindi consegna il suo foglietto e si inizia.

Se invece non viene ammesso, il ritardatario prima che l'asta prosegua deve immediatamente consegnare il suo foglio con le cessioni, ruoli, crediti, per evitare che assistendo all'asta decida di conseguenza a suo vantaggio se e cosa cedere in base ai movimenti di mercato (sarebbe un paradosso che la sua condizione di ritardatario possa addirittura apportargli dei vantaggi).

Consegnato il foglietto può liberamente assistere senza partecipare.

L'asta può dunque procedere e ovviamente i giocatori ceduti dal ritardatario non saranno acquistabili dagli altri.

Ad asta conclusa, per migliorare la sua rosa, dovrà quindi essere letto il foglio cessioni del ritardatario che quindi potrà rimpiazzare i giocatori venduti con altri rimasti liberi nella lista fantagazzetta. Ma dovrà farlo senza 'monetizzare', cioè acquistando per ogni giocatore venduto un pari ruolo allo stesso prezzo del giocatore ceduto. La motivazione è sempre quella di non ottenere un vantaggio a carte scoperte, oltre che di non poter appunto ricomprare giocatori da se stesso ceduti pagandoli meno.

Al termine delle 28 giornate (quindi dei 4 minitornei da 7 giornate) **viene indetta l'ultima asta**: ovviamente le squadre invitate sono esclusivamente le **8 qualificate al torneo finale TOP 8**, poiché le 24 eliminate confluiscono con le rose inalterate nel nuovo torneo FLOP 24, in 'SUPERCOPPA a cascata' e nel trofeo 'MAXI FANTAMEDIA' – vedi sezione 'PREMI'. L'asta TOP 8 avrà luogo prima dell'inizio del torneo finale e permetterà alle squadre di effettuare **5 cambi** (con gli stessi criteri delle precedenti aste). Poiché nel torneo finale confluiscono squadre aventi già in rosa giocatori 'doppioni' (cosa che consente tranquillamente lo svolgimento del torneo finale), è bene limitare l'ulteriore presenza di giocatori in comune: per questo nell'ultima asta **possono essere banditi e acquistati esclusivamente giocatori non appartenenti ad alcuna delle 8 rose qualificate**. Giusto per chiarire, è invece possibile acquistare quei giocatori che in fase iniziale di asta (quando cioè si effettuano in busta chiusa le cessioni preliminari) spariscono dalle rose e non sono presenti in alcuna delle 8 squadre.

Al TOP 8 si qualificano le prime squadre classificate in ogni girone. In caso di parimerito nello stesso girone, il primo criterio di paragone sono i punti in classifica; seguono la fantamedia, il maggior numero di gol fatti, punti negli scontri diretti con classifica avulsa

a 2 o più squadre, la differenza reti, il sorteggio). In caso di parità di punti fra squadre di diverso girone, i criteri sono gli stessi ad esclusione degli scontri diretti (impossibili tra squadre di diversi gironi).

Al FLOP 24 si qualificano tutte le non qualificate al TOP 8.

QUOTA

Come sapete la quota è di **120 zucchini**. Come già spiegato, con la speciale opzione **'Porta un FantAmico'**, chi presenta un nuovo fantallenatore (non già in passato iscritto al Palleditria negli ultimi due anni), otterrà un simbolico sconto di € 10 sulla propria quota (cumulabili, quindi € 10 in meno per ogni FantAmico).

CHAT WHATSAPP

La chat whatsapp PALLEDIRIA è da considerarsi praticamente di 'sola andata': vi scrivono i presidenti Francesco Biancofiore e Massimo Bertocci ma è bene (salvo specifica richiesta) evitare commenti, richieste info, post di qualunque genere, anche se simpatici o informativi) per evitare il classico puttanaio delle chat whatsapp da cui ogni smartphone è già abbondantemente assediato. Per ogni info, chiarimento o suggerimento, scrivete ai presidenti in privato.

CALCOLO DEI PUNTI (valido sia per Campionato che per Supercoppa, con unica formazione da schierare)

Al termine di ogni giornata, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio, pertanto ogni squadra ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli 11 calciatori reali "scesi in campo". I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali panchinari che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (**per un massimo di 5 sostituzioni**). Automaticamente avvengono le necessarie sostituzioni pescando in panchina un massimo di 5 calciatori inserendoli al posto di chi non ha preso punti. I calciatori entreranno nell'ordine stabilito al momento della composizione della panchina, salvo dare la precedenza assoluta al giocatore panchinaro dello stesso ruolo di quello da sostituire. Se né il titolare, né le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica. In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio secondo regole della Gazzetta.

Ricordiamo che **NON ADOTTIAMO I TREQUARTISTI** (i 'TREQUARTISTI' sono dunque C – centrocampisti, oppure A – attaccanti).

Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al **voto in pagella assegnato dalla Gazzetta dello Sport**. A questo punteggio possono andare a sommarsi dei bonus ed a sottrarsi dei malus.

BONUS

+3 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di attaccante (anche se è un rigore)

+4 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di centrocampista (anche se è un rigore)

+4,5 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di difensore (anche se è un rigore)

+5 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di portiere (anche se è un rigore)

+ 1 punto per ogni assist* servito

+ 3 punti per ogni rigore parato

per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore secondo le disposizioni de La Gazzetta dello Sport: se Gazzetta alla fine considera che un passaggio è o non è assist, così sarà per noi.

MALUS

- 0,5 punto per un'ammonizione

- 1 punto per un'espulsione

- 1 punto per ogni gol subito dal portiere

- 2 punti per ogni autogol (malus non valido per i giocatori di ruolo "portiere")
- 1 punto per ogni autogol (malus valido solo per i giocatori di ruolo "portiere")
- 3 punti per ogni rigore sbagliato

MODIFICATORE 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). Si calcola la media di questi 4 valori e la squadra ottiene:

- +1 punto di modificatore difesa se questa media è uguale a 6
- +2 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore di 6 e minore o uguale di 6,25
- +3 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore di 6,25 e minore o uguale di 6,5
- +4 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore di 6,5 e minore o uguale di 6,75
- +5 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore di 6,75 e minore o uguale di 7
- +6 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore di 7

Ogni qual volta un calciatore non riceva 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, salvo i casi di seguito elencati (**ma si precisa che tutto ciò che è disposto dalla Gazzetta dello Sport sarà così anche per noi**). In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio, così calcolato:

A) Calciatori (escluso portiere) (questa sezione potrebbe essere non aggiornata - vale sempre il criterio della GdS):

- Il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve sempre 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus);
- Il calciatore s.v. che viene espulso riceve sempre 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione);
- Il calciatore s.v che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve sempre 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus).
- Il calciatore s.v. senza bonus o malus che è subentrato entro il 75° minuto (75° minuto compreso secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) e termina la partita riceve sempre 5,5 punti d'ufficio;
- Il calciatore s.v. senza bonus o malus che ha iniziato la partita da titolare e viene sostituito dopo il 15° minuto della partita (15° minuto compreso secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) riceve sempre 6 punti d'ufficio;
- Il calciatore s.v. senza bonus o malus che è subentrato nel corso della partita ma non la termina, se gioca almeno 15 minuti (secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) riceve 5,5 punti d'ufficio.

Se per tutti questi 3 casi qui sopra elencati il giocatore s.v. senza altri bonus o malus viene solo ammonito viene sottratto il malus per l'ammonizione (- 0.5 punti). In tutti gli altri casi non previsti dai 3 casi sopra elencati, anche se è stato solo ammonito, il calciatore s.v. senza altri bonus o malus non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

Alcuni esempi non esaustivi per chiarire eventuali casi limite:

- Il calciatore s.v. senza bonus o malus se è subentrato al 75° minuto (secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) riceve 5,5 punti d'ufficio anche se la partita termina al 90° minuto; se è subentrato al 76° minuto (secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) non viene conteggiato anche se la partita termina oltre il 90° minuto;
- Il calciatore s.v. senza bonus o malus che è partito titolare, se è stato sostituito al 16° minuto della partita (secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A), riceve 6 punti d'ufficio; se è stato sostituito al 15° minuto (secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) non viene conteggiato;

· Il calciatore s.v. senza bonus o malus se è subentrato al 60° minuto ed è uscito al 75° minuto (secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) riceve 5,5 punti d'ufficio; se è entrato al 61° minuto ed è uscito al 75° minuto non viene conteggiato.

B) Portiere (questa sezione potrebbe essere non aggiornata - vale sempre il criterio della GdS):

Il portiere s. v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (inclusi i minuti di recupero).

Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (inclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo a meno che non abbia ricevuto bonus o malus. In tal caso:

- se come malus ha subito la sola ammonizione e non ha preso bonus, non viene conteggiato;
- per ogni altro tipo di bonus / malus, gli viene assegnato, come ad ogni altro giocatore, 6 punti d'ufficio a cui vanno aggiunti i bonus e i malus (ai quali si va ad aggiungere a quel punto anche un'eventuale ammonizione); in caso di espulsione, il punteggio d'ufficio sarà 4, comprensivo del malus per l'espulsione (e non 6).

Si ribadisce che i casi sopra citati vanno 'aggiornati' alle attuali disposizioni della Gazzetta dello Sport: potrebbero aver subito modifiche da stagione a stagione, ma quel che conta per noi è l'effettivo voto finale inclusivo di bonus/malus assegnato dalla Gazzetta.

ATTENZIONE: NO A CAPITANO, VICECAPITANO, PORTIERE IMBATTUTO

Non usiamo il capitano né il vicecapitano, non usiamo il bonus portiere.

Attenzione: resta inteso che per il calcolo dei punteggi ci si rifà comunque a quelli ufficiali pubblicati da "La Gazzetta dello Sport". A tal scopo i risultati sono automaticamente calcolati dal software del sito online, solitamente già dal lunedì pomeriggio (martedì notte in caso di posticipo del lunedì o altri giorni in caso di turni infrasettimanali): in ogni caso gli allenatori, navigando, potranno rendersi conto della tempistica.

DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Per il concorso **valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati da La Gazzetta dello Sport**: questo vale per i voti, assist, rigori sbagliati, rigori parati, gol, autogol, ammonizioni ed espulsioni, effettivo tempo di gioco dei singoli giocatori, ecc.

I dati definitivi saranno comunque riportati nelle pagine, pubblicate di norma il martedì su La Gazzetta dello Sport e online.

VARIAZIONI DI CALENDARIO

Nel caso di partite rinviate o giocate oltre la data di inizio del turno di campionato successivo (anticipi inclusi), tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. La Gazzetta informerà dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, dedicate al concorso e/o online.

In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport; qualora non venissero pubblicati dei dati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport e/o online, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. In caso di rinvio di tutta una giornata di campionato La Gazzetta dello Sport si riserva di comunicare prima o dopo tale evento sulle pagine de La Gazzetta dello Sport e/o online come procedere al recupero della giornata.

SANZIONI IN CASO DI SFORAMENTO ORARIO

Se la formazione viene schierata oltre il limite (10 minuti prima del primo anticipo per la giornata in questione), per qualunque motivo (dolo, errore, schieramento nonostante il blocco, malfunzionamento del blocco, incauto uso del proprio device, ecc) sarà adottato il seguente criterio:

- la formazione 'sforante' non vale e viene ripristinata quella della giornata precedente

- per non recare un paradossale vantaggio al fantallenatore, gli sarà applicata una penalizzazione di 24 fantapunti, e di conseguenza il suo risultato scalerà di 4 reti: con molte probabilità perderà il suo match (ma potrebbe anche non accadere in caso di ottima prestazione della formazione 'ereditata' dalla giornata precedente). La sua negligenza si ripercuoterà quindi anche sulla fantamedia di girone o di top 8 o di flop 24 e comunque di Supercoppa. Inoltre, come da regolamento, non potrà più partecipare al Trofeo Maxi Fantamedia.

PRESIDENTI

Francesco Biancofiore – 320605854 – adv@alterstudio.it

Massimo Bertocci - 3204799357 - bertoccim@asigrafiche.com

PREMI FANTACALCIO PALLEEDITRIA 2021-2022 – 32 squadre

TOP 8 - PREMIO CAMPIONATO A SCONTRI DIRETTI

(solo per le migliori 8 – dalla giornata 31° alla 37°)

Le migliori 8 si qualificano ad un torneo finale “TOP 8” la cui classifica determina i seguenti premi:

Al vincitore: 1000 cucuzze

Al secondo in classifica: 250 cucuzze

Al terzo in classifica: 100 cucuzze

PREMIO SUPERCOPPA A CASCATA

(per tutte le squadre – intero arco torneo)

La classifica generale di tutte le fantamedie sommate nell'intero arco del torneo determina i seguenti premi:

Al vincitore: 1000 cucuzze

Al secondo in classifica: 250 cucuzze

Al terzo in classifica: 100 cucuzze

FLOP 24 - PREMIO CAMPIONATO A FANTAMEDIA

(solo per le peggiori 24 – dalla giornata 31° alla 37°)

Le peggiori 24 gareggiano nel torneo “FLOP 24” ripartendo da zero (no scontri diretti, solo fantamedie) e si contendono i premi:

Al vincitore: 300 cucuzze

Al secondo: 100 cucuzze

Per partecipare a FLOP 24 è richiesto **OBBLIGATORIAMENTE** (pena l'esclusione) **LO SCHIERAMENTO ALMENO DELLA PRIMA FORMAZIONE nella giornata 31** (successivamente, se non inviate, varrà l'ultima schierata).

Inoltre, per incentivare i fantamister a schierare SEMPRE la formazione, **sarà escluso dal premio AUTOMATICAMENTE chi non schiera la formazione per 3 o più giornate nel corso dell'intero torneo. Questo provvedimento mira a penalizzare chi si è disinteressato durante le 28 giornate, probabilmente recando danno ad altri fantamister, e si 'risveglia' dopo la 28a.**

TROFEO “MAXI FANTAMEDIA”

(per tutte le squadre – intero arco torneo)

Alla fine del torneo verrà premiata la squadra, fra tutte, che avrà totalizzato la miglior fantamedia di giornata fra tutte le giornate giocate. Ciò permette anche agli ‘eliminati’ di continuare a divertirsi (già lo fanno con la “SUPERCOPPA a CASCATA” e con “FLOP 24”), perciò **è premiabile anche una squadra che non dovesse qualificarsi al torneo finale TOP 8.**

Poiché questo premio nasce per incentivare i fantamister a schierare SEMPRE la formazione, **sarà escluso dal premio AUTOMATICAMENTE chi non schiera la formazione IN CIASCUNA DELLE 28 giornate (per chi si qualifica ai TOP 8 sarà escluso dal premio AUTOMATICAMENTE chi non schiera la formazione IN CIASCUNA DELLE 35 giornate).**

Questo premio incentiva tutte le squadre ad inviare la formazione anche in caso di ambizioni minate da classifica deficitaria, per questo è giusto riservarlo a chi dimostra di avere la massima attenzione e il massimo rispetto per la correttezza del torneo, dimostrando costanza ed evitando di falsare l'esito dei campionati.

Al vincitore: 200 cucuzze

TRASPARENZA ECONOMICA

Attivo: + 3820 € (quote di 120 euro x 32 squadre da cui detrarre 2 quote sconto da 10 € ‘Porta un Fantamico’).

Passivo: - 5610 €, così suddivisi:

1350 € (somma dei primi tre premi TOP 10)

1350 € (somma dei primi tre premi SUPERCOPPA A CASCATA)

400 € (somma dei due premi FLOP 40)

200 € (premio TROFEO MAXI FANTAMEDIA)

480 € (per i FantaPresidenti) – compenso calcolato come sempre a forfait simbolico di 15 €/annue per squadra - per ideazione, gestione, organizzazione logistica, problem solving, aste, co-creazione e interfacciamento portale/gestionale con amministratore).

40 € (piccolo ‘cesto’ simbolico di prodotti locali da spedire all’admin e proprietario del sistema)

Differenza: 3820 € – 3820 € = 0 €

SCHIERARE LA FORMAZIONE

PRIMA GIORNATA

Solo nel caso il sito www.alterstudio.it/palleditria non sia completamente collaudato o le rose non perfettamente in regola, è obbligatorio per la prima giornata fornire al rispettivo presidente la formazione (tramite whatsapp o eventualmente sms o email o altro mezzo certificante data e orario), **10 minuti prima dell’inizio della prima gara** (anticipo compreso), pena il conseguimento di un punteggio pari a 44 (come se tutti i giocatori schierati avessero preso 4).

Questo vale anche per giornate in cui anomalie o problemi di qualsiasi natura tecnica dovessero impedire l'uso del web e/o del sistema su cui si appoggia Palleditria.

Orario ufficiale è quello del sito Palleditria (che è l'orario ‘web’, col quale è consigliabile sincronizzare pc, orologi e cellulari). **In caso di anomalie del sistema non sarà ritenuta valida la formazione comunicata dopo tale scadenza (anche per sforamenti di**

un solo minuto), né quella inviata all'avversario ma non al presidente (sarà accettata, ma solo in via eccezionale, quella inviata a presidente diverso da quello comunicato per il proprio girone).

Per schierare la formazione, è obbligatorio seguire questa procedura:

> entrare nel sito www.alterstudio.it/palleditria

> cliccare su “ENTRA E GIOCA”

> selezionare il proprio girone (o trofei TOP/FLOP, dopo la 28°)

> selezionare la propria squadra (cliccando sul match o andando da ‘Formazioni’)

> inserire password (che avrete scelto e comunicato al presidente – se non lo fate la password di default è ‘**dacambiare**’).

> immettere la propria formazione e confermare

Tale procedura va effettuata **prima di ogni giornata** (in mancanza vale quella della giornata precedente), **10 minuti prima dell'inizio della prima gara** (anticipi compresi). Potete modificarla all'infinito, purché entro quell'orario.

IN CASO DI SOSPENSIONE PER COVID O ALTRE CAUSE DI FORZA MAGGIORE

Se il campionato dovesse essere sospeso per motivi di forza maggiore, come ad esempio in caso di COVID, il nostro torneo viene momentaneamente congelato e si hanno due possibilità, A e B.

A) Se il campionato riprende (come accaduto per la parte finale del campionato 2019-2020) anche il nostro torneo riprende.

B) Se invece viene decretata la sospensione definitiva del campionato, adotteremo questi criteri.

B1) Se la sospensione definitiva del campionato di serie A avviene prima del completamento di 14 giornate intere Palleditria, nessun premio viene assegnato: tutti i premi sono congelati, le classifiche provvisorie non avranno più alcun valore e verranno azzerate, i premi vengono usati l'anno successivo e immessi nel futuro montepremi 2022-2023.

B2) Se sono state giocate almeno 14 giornate Palleditria intere:

- I premi Maxifantamedia e Supercoppa vengono assegnati interamente, in base alla classifica fino a quel punto maturata.
- il premio Campionato viene annullato e il suo montepremi verrà usato l'anno successivo e immesso nel futuro montepremi 2022-2023.

B3) Se sono state giocate esattamente 28 giornate Palleditria e si conoscono le finaliste TOP 8 ma non verrà giocata la 29a Palleditria e successive, gli 8 finalisti TOP 8 suddividono i primi tre premi relativi in parti uguali.

B4) Se oltre alle 28 giornate Palleditria si è giocata almeno una delle giornate successive, i premi TOP 8 vengono assegnati secondo la classifica attuale TOP 8, anche se viene giocata una sola giornata TOP 8.

NOTA

Non occorre inviare la formazione anche all'avversario del turno in questione.

LE QUOTE DEVONO ESSERE TASSATIVAMENTE VERSATE PER INTERO DURANTE L'ASTA.

Durante l'asta iniziale è richiesto il pagamento per intero della quota. Siete pregati di portare a parte i 2 euro per location.

In caso di inadempimento si è momentaneamente fuori dal TROFEO MAXI FANTAMEDIA fino al saldo della quota.

Esempio: Real Curdunno paga 60 euro perché 'non ce le ha tutte'. Alla 5° giornata realizza 101,5 balzando in vetta al Trofeo MAXI FANTAMEDIA. Non avendo ancora saldato, quel punteggio sarà annullato (ma solo dal trofeo MAXI FANTAMEDIA). Non appena avverrà il saldo, Real Curdunno potrà sperare di realizzare futuri punteggi elevati lo possano riportare al comando del suddetto trofeo (ma quel 101,5 andrà comunque perso).

Resta inteso che per il concorso **valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati, le valutazioni e le scelte (come ad esempio la scelta di usare o meno i voti '6 politico' in caso di sospensioni, rinvii, ecc) de La Gazzetta dello Sport**; questo vale anche per l'assegnazione di assist o reti o autoreti, anche se in disaccordo con fonti ufficiali e non ufficiali come FIGC, manuali, siti specialistici, ecc.

Chi partecipa accetta integralmente questo regolamento; in caso di controversie valgono nel bene o nel male le regole della Gazzetta dello Sport ed i suoi orientamenti, per quanto spesso opinabili o discutibili (come opinabili o discutibili sono comunque anche opposti pareri di altre testate cartacee o web).

Il presente regolamento può essere modificato dai presidenti in caso di clamorose situazioni di forza maggiore, o evidenti errori o sviste, o semplicemente a fini di completezza e miglioramento, anche senza comunicazione ai fantallenatori, che si impegnano periodicamente a scaricarne direttamente le versioni aggiornate dal sito ufficiale Palleditria alla voce 'Regolamento'.

In ogni caso, se ci saranno aggiornamenti, li pubblicheremo online o sul gruppo whatsapp, dandone avviso.

Buon Fantacampionato PALLEDIRIA!