

REGOLAMENTO FANTACALCIO.

PREMESSA:

Il presente regolamento nasce per evitare la nascita di controversie all'interno di un gioco che riesce a far divertire dieci bambinoni che, passata abbondantemente la soglia dei vent'anni, si esaltano ancora per i gol di Ze Eduardo e i rigori parati da Brkic, imprecano per le ammonizioni di Peluso, gli autogol di Canini e i rigori sbagliati da Cavani. E' dunque impensabile che qualunque questione sia trattata nei dettagli: rimarranno sempre zone d'ombra e questioni controverse, dato che nessuno di noi è un esperto in giurisprudenza del fantacalcio. Possiamo però, come detto, fare tutto il possibile per limitare le questioni "spinose" e proprio questo è lo spirito che sta alla base di questo insieme di normative.

- 1 Struttura della stagione
 - 1.1 Campionato
 - 1.2 Coppe
 - 1.2.1 Calci di Rigore
- 2 Sessioni di mercato
 - 2.1 Mercato iniziale
 - 2.2 Sessioni di riparazione
 - 2.2.1 Regole di vendita giocatori
 - 2.3 Sforamento delle spese
- 3 Svolgimento delle partite
 - 3.1 Consegna delle formazioni
 - 3.2 Calcolo dei punteggi
 - 3.2.1 Bonus/Malus
 - 3.2.2 Sostituzioni
 - 3.2.3 Giocatori senza voto
 - 3.3 Comunicazione dei risultati
- 4 Altre regole
 - 4.1 Partite rinviate
 - 4.2 Premi e Multe

1. Struttura della stagione:

1.1 Campionato.

Il campionato si svolge nell'arco di 27 giornate, divise in tre gironi di nove giornate ciascuno. Durante i primi due gironi le partite vengono disputate tenendo conto dell'avvicendamento casa/trasferta, con i relativi bonus, mentre durante il terzo e ultimo girone le partite sono da considerarsi come se considerate in campo neutro e quindi senza nessun bonus derivante dal fattore campo.

Al termine delle 27 giornate viene proclamata che ha totalizzato il maggior numero di punti. In caso di parità fra due o più squadre vincerà la squadra meglio classificata nella classifica avulsa. In caso di ulteriore parità vincerà la squadra con la migliore differenza reti totale. In caso di ulteriore parità vincerà la squadra che avrà segnato il maggior numero di reti durante l'intero campionato. In caso di ulteriore parità si procederà a decretare il vincitore tramite un sorteggio.

1.2 Coppe

Durante la fase preliminare delle coppe le dieci squadre sono divise in due gironi da cinque squadre ciascuno. Ogni squadra disputa quattro partite, due in casa e due in trasferta, durante le quali affronta le altre squadre del proprio girone. Al termine di tutte le partite le prime due classificate si qualificano alla Champions League, la terza e la quarta classificata si qualificano all'Europa League, mentre la quinta classificata viene eliminata dalle coppe.

La classifica viene determinata dal numero di punti conquistato durante le quattro partite del girone. In caso di parità verranno considerati nell'ordine: classifica avulsa (scontri diretti), differenza reti totale, numero di reti realizzate, sorteggio.

Le squadre qualificatesi alla Champions League si affronteranno in due semifinali con partite di andata e ritorno. La prima del girone A affronterà la seconda del girone B e la prima del girone B affronterà la seconda del girone A. Le squadre prime classificate giocheranno la sfida di ritorno in casa. Passerà il turno la squadra che otterrà la vittoria considerando il risultato combinato delle gare di andata e ritorno. In caso di parità avanzerà al turno successivo la squadra che avrà realizzato il maggior numero di reti in trasferta. In caso di ulteriore parità, al termine della partita di ritorno si procederà ai calci di rigore. Le due squadre vincitrici delle semifinali si affronteranno in una gara secca. Lo stadio che ospiterà la finale e quindi la eventuale squadra di casa verranno sorteggiati prima dell'inizio della stagione. In caso di parità al termine della finale si procederà allo svolgimento dei calci di rigore.

Le squadre qualificatesi all'Europa League si affronteranno in due semifinali con partite di andata e ritorno. La prima del girone A affronterà la seconda del girone B e la prima del girone B affronterà la seconda del girone A. Le squadre prime classificate giocheranno la sfida di ritorno in casa. Passerà il turno la squadra che otterrà la vittoria considerando il risultato combinato delle gare di andata e ritorno. In caso di parità avanzerà al turno successivo la squadra che avrà realizzato il maggior numero di reti in trasferta. In caso di ulteriore parità, al termine della partita di ritorno si procederà ai calci di rigore (vedi sezione apposita). Le due squadre vincitrici delle semifinali si affronteranno in una gara secca. Lo stadio che ospiterà la finale e quindi la eventuale squadra di casa verranno sorteggiati prima dell'inizio della stagione. In caso di parità al termine della finale si procederà allo svolgimento dei calci di rigore.

La Supercoppa di Lega si svolgerà in concomitanza con la prima giornata di campionato tra la squadre vincitrici del campionato e della Champions League durante la stagione precedente. In caso

di vittoria di entrambe le competizioni da parte della stessa squadra, disputerà la supercoppa la finalista perdente della Champions League. In caso di parità al termine della partita di supercoppa si procederà allo svolgimento dei calci di rigore.

1.2.1 Calci di Rigore

Ogni allenatore ordinerà gli undici titolari per l'eventuale necessità di “tirare” dei calci di rigore. I primi cinque di questa lista verranno confrontati secondo l'ordine stabilito. Otterrà un punto il calciatore che abbia ottenuto il miglior voto puro durante la partita, in caso di voto uguale verranno considerati eventuali bonus/malus ottenuti dal giocatore, in caso di ulteriore parità verrà assegnato un punto ad entrambi i giocatori. Prevala ai rigori la squadra che dopo il confronto dei primi cinque giocatori abbia ottenuto il maggior numero di punti. In caso di parità si procede al confronto tra i giocatori al sesto posto nella lista stilata dagli allenatori e, se nuovamente in parità, al confronto tra i giocatori successivi, fino a che uno prevalga sull'altro.

Se un rigorista non giocasse e non potesse essere sostituito, verrà assegnato un voto quattro d'ufficio per ciascun rigorista mancante.

2. Sessioni di mercato

Durante l'anno sono previste tre sessioni di mercato: la prima, durante la quale verranno create le rose delle squadre, da svolgersi prima dell'inizio della stagione e le altre due, di riparazione delle rose, da svolgersi rispettivamente dopo la conclusione del primo girone di campionato e dopo la chiusura del mercato invernale per la serie A.

2.1 Mercato iniziale

Durante il mercato iniziale tutti gli allenatori avranno a disposizione 800 milioni, con i quali dovranno formare una rosa composta da 25 giocatori, divisi in 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti. Per ogni ruolo un banditore leggerà uno per uno tutti i giocatori presenti in lista al momento dello svolgimento del mercato, in ordine alfabetico e iniziando da una lettera estratta a sorte, e, in caso di offerte da parte degli allenatori, dirigerà l'eventuale asta per l'acquisto di tale giocatore. Dopo che tutti gli allenatori avranno completato un reparto (es. dopo che tutti avranno acquistato tre portieri) sarà possibile rivendere giocatori precedentemente acquistati in quel ruolo. Al termine del mercato sarà poi possibile rivendere giocatori di tutti i reparti, sostituendoli con altri, fino alla chiusura ufficiale della prima sessione di mercato.

2.2. Sessioni di riparazione

Al termine del primo girone di campionato e al termine del mercato invernale della Serie A, si svolgeranno due sessioni di mercato di riparazione, durante le quali sarà possibile vendere e acquistare giocatori.

Le sessioni si svolgeranno nel seguente modo: gli allenatori, deciso un ordine e sorteggiato un allenatore “primo a parlare” procederanno ad un primo giro di vendite, ovvero ogni allenatore, venuto il proprio turno di “parlare” potrà vendere quanti calciatori desidera. Qualora uno o più degli altri allenatori fosse interessato ad uno dei calciatori venduti, l'allenatore che sta vendendo stabilirà un prezzo base per l'eventuale asta che si svolgerà per tale giocatore. I milioni spesi per l'acquisto di tale giocatore andranno in toto all'allenatore che vende il giocatore. Prima dell'inizio di ogni asta ogni partecipante potrà vendere i propri calciatori per liberare spazi all'eventuale acquisto o racimolare milioni per l'asta stessa. Una volta che il banditore avrà decretato l'inizio dell'asta, non sarà possibile per i partecipanti all'asta stessa vendere altri giocatori.

Terminato il primo giro di vendite gli allenatori continueranno a “parlare” a turno secondo l'ordine stabilito in precedenza. Ad ogni turno ciascun allenatore potrà vendere quanti giocatori desidera e, se vuole, l'acquisto di un giocatore svincolato; nel caso tale giocatore interessasse ad altri allenatori, si procederà allo svolgimento di un'asta con le modalità indicate precedentemente.

Verranno messi a disposizione di ciascun allenatori 50 milioni durante la prima sessione di riparazione e 100 durante la seconda.

2.2.1 Regole di vendita giocatori

Un giocatore che venga venduto da un allenatore durante una sessione di mercato non può essere riacquistato dallo stesso allenatore durante la medesima sessione.

Se un allenatore decide di vendere un giocatore e quest'ultimo non viene immediatamente acquistato da un'altra squadra, vengono restituiti all'allenatore che vende tanti milioni quanti previsti dalla seguente formula:

$$ricavo_{vendita} = valore_{attuale} + \frac{costo_{iniziale} - valore_{iniziale}}{2}$$

2.3 Sforamento delle spese

La squadra che al termine di una sessione di mercato avrà speso più di quanto consentito sarà innanzitutto obbligata a vendere un numero sufficiente di giocatori per rientrare nel tetto massimo di spesa previsto dalla sessione di mercato in corso. Il tetto massimo di spesa è calcolato aggiungendo ai milioni a disposizione per tutti durante la sessione quelli rimasti dalle sessioni precedenti. Al termine della stagione tutti i milioni rimasti vengono azzerati.

La squadra che sfora tale tetto viene inoltre punita con una penalizzazione nella classifica del campionato pari ad un punto ogni cinque milioni oltre il tetto massimo previsto, fino ad un massimo di dieci punti di penalizzazione.

L'allenatore che avesse sfornato il budget sarà inoltre costretto a vendere per primi quei giocatori che ha comprato con fondi oltre gli 800 milioni, fino a rientrare all'interno della cifra massima disponibile per quella sessione. Ad esempio, un allenatore che durante la sessione iniziale di mercato abbia già speso 790 milioni e che acquisti un ulteriore giocatore per 30 milioni, sarà costretto a vendere proprio quell'ultimo giocatore acquistato.

3. Svolgimento delle partite

3.1 Consegna delle formazioni

Prima di ogni partita di campionato e coppa, webmaster si occuperà di creare un'apposita discussione sul forum, nella quale verrà indicato il giorno e l'orario limite per la consegna delle formazioni. Tali formazioni potranno essere inserite come risposta alla discussione stessa o inviate via sms a webmaster, che si occuperà di inserirla sul forum il prima possibile. In quest'ultimo caso, inviare via sms la formazione anche al proprio avversario è fortemente consigliato, ma non obbligatorio. Non saranno considerate valide le formazioni scritte sulla pagina facebook del fantacalcio, in quanto diventerebbero difficilmente reperibili in caso di contestazioni future.

In caso di mancata consegna della formazione verrà comminata alla squadra in questione la sconfitta per 3-0 a tavolino. Se nessuna delle squadre che si affrontano durante una partita entrambe

verrà comminata una doppia sconfitta per 3-0 a tavolino a entrambe le squadre. Dopo la seconda mancata consegna della formazione la squadra in questione verrà penalizzata di un punto in classifica. Dalla terza mancata consegna in poi, la squadra verrà penalizzata di ulteriori tre punti in classifica e verrà comminata una multa di € 5 al suo allenatore.

3.2 Calcolo dei punteggi

Il punteggio ottenuto da una squadra durante una partita si ottiene sommando i voti ricevuti dagli undici giocatori titolari (o eventuali sostituti), dopo aver considerato i vari bonus/malus ottenuti dai giocatori stessi.

3.2.1 Bonus/Malus

Come detto, ai voti ottenuti dai giocatori vanno sommati o sottratti i bonus o i malus ottenuti dai giocatori durante le partite. Di seguito un riepilogo di tali bonus/malus:

- Gol segnato: +3
- Assist: +1
- Autorete: -2
- Rigore sbagliato: -3
- Rigore parato: +3
- Ammonizione: -0,5
- Espulsione: -1
- Gol subito: -1

Esiste inoltre un bonus di squadra, il modificatore della difesa. Qualora un allenatore schierasse una difesa comprendente almeno quattro giocatori, sarà necessario calcolare la media voto tra le valutazioni (senza contare bonus/malus) del portiere e dei tre migliori difensori. I bonus saranno poi assegnati secondo il seguente schema:

- media voto compresa tra 6 e 6,49: 1 punto bonus
- media voto compresa tra 6,5 e 6,99: 3 punti bonus
- media voto superiore a 7: 6 punti bonus

Riceve inoltre un bonus di due punti in campionato e di tre punti durante le coppe la squadra che gioca in casa.

I punteggi ottenuti dall'intera squadra sommando i voti dei giocatori, i bonus/malus dei singoli calciatori e gli eventuali bonus di squadra andranno poi convertiti in gol secondo il seguente schema:

- da 0 a 59,5 punti: autorete
- da 60 a 65,5: 0 gol
- da 66 a 71,5: 1 gol
- da 72 a 77,5: 2 gol
- da 78 a 83,5: 3 gol
- da 84 a 89,5: 4 gol
- da 90 a 95,5: 5 gol
- da 96 a 101,5: 6 gol

3.2.2 Sostituzioni

Qualora uno o più dei calciatori indicati come titolari nella formazione consegnata prima dell'inizio della partita non dovessero scendere in campo, saranno sostituiti dai giocatori indicati come riserve nell'ordine indicato dall'allenatore. Le sostituzioni possono essere effettuate solo tra giocatori dello stesso ruolo. Nel caso nemmeno i giocatori indicati come riserve non fossero a loro volta scesi in campo rendendo quindi impossibile la sostituzione, al giocatore titolare verrà assegnato un voto quattro d'ufficio.

3.2.3 Giocatori senza voto

In alcuni casi, che verranno riassunti di seguito, ai giocatori giudicati senza voto verranno comunque assegnati dei punteggi d'ufficio.

- Il portiere che gioca almeno 20 minuti ma viene comunque considerato come senza voto, riceve una valutazione d'ufficio pari a 6, più eventuali bonus/malus.
- Qualunque giocatore che ottenga un bonus (gol, assist, rigore parato), ma che venga ugualmente considerato senza voto, riceverà d'ufficio una valutazione di 6, alla quale va aggiunto il bonus ottenuto.
- Qualunque giocatore che venga espulso o che realizzi un'autorete, ma che venga ugualmente considerato senza voto, riceverà una valutazione d'ufficio pari a 4, alla quale non vanno sottratti i malus ottenuti.

3.3 Comunicazione dei risultati

Al termine di ogni partita, gli allenatori delle due squadre coinvolte sono tenuti a comunicare il risultato della partita stessa nella pagina appositamente creata sul forum in occasione della giornata in corso, oppure inviando un messaggio a webmaster. Si precisa che è necessaria la conferma di entrambi gli allenatori, quindi se un risultato è già stato comunicato da un allenatore, l'altro avrà l'obbligo di confermarlo o di smentirlo a seconda che sia d'accordo o meno con il risultato comunicato. Nel caso di controversie sul punteggio non risolvibili dai due allenatori, il conteggio dei punti verrà controllato da webmaster, che provvederà a pubblicare il tabellino completo della partita in questione. Come nel caso della consegna delle formazioni, non è ammessa la comunicazione dei risultati tramite la pagina facebook del fantacalcio, poiché in caso di contestazioni potrebbe essere difficile recuperare i messaggi riguardanti una specifica partita.

La prima mancata comunicazione del risultato comporterà un warning per l'allenatore, la seconda mancata comunicazione comporterà un ammonizione ufficiale per l'allenatore, mentre dalla terza mancata comunicazione del risultato verranno comminate delle multe all'allenatore in questione. Tali multe saranno di € 2 per la terza e quarta mancata comunicazione, di € 3 per la quarta e quinta mancata comunicazione, di € 4 per la sesta e settima mancata comunicazione e così di seguito, aumentando di un euro la multa ogni due mancate comunicazioni.

4. Altre regole

4.1 Partite rinviate

Le partite di campionato e di coppa saranno regolarmente disputate solo se durante il turno di serie A corrispondente alla giornata fantacalcistica in questione si disputeranno almeno 8 gare su 10. Nel caso in cui tre o più gare di serie A venissero rinviate, la giornata fantacalcistica verrà annullata.

nella sua interezza e verrà ripetuta durante la giornata di serie A immediatamente successiva.

4.2 Premi e Multe

Ogni allenatore dovrà versare ogni anno una quota di partecipazione pari ad € 30. In questo modo verrà costituito un montepremi totale di € 300, che verrà diviso in premi come segue:

- Campionato
 - primo classificato: € 80
 - secondo classificato: € 50
 - terzo classificato: € 30

- Champions League
 - vincitore: € 70
 - finalista: €30

- Europa League
 - vincitore: € 30
 - finalista: € 10

Gli ultimi due classificati in campionato al termine della stagione, dovranno inoltre pagare un'ulteriore quota di € 5 ciascuno, che andrà a costituire il montepremi per la supercoppa dell'anno successivo, il quale andrà completamente al vincitore della supercoppa stessa.

Le eventuali multe pagate durante l'anno serviranno per sostenere le piccole spese del fantacalcio, quali l'acquisto delle coppe e i generi di conforto per lo svolgimento delle sessioni di mercato.