

Regolamento ufficiale FANTACALCIO stagione 2009/10.

IL CALCIOMERCATO.

Il Presidente di lega fissa la data per l'asta di calciomercato. Al calciomercato è indispensabile che siano presenti tutti i giocatori della lega. In qualsiasi forma.

Possono cioè essere presenti di persona, oppure rappresentati da un uomo (in senso lato, le donne sono altrettanto ben accette) di loro (estrema) fiducia, in collegamento telefonico, in videoconferenza, in chat o in qualsiasi altro modo dia loro la possibilità di partecipare all'asta. Esiste anche la possibilità di farsi rappresentare da altri giocatori della stessa lega, vero è che il conflitto di interessi è tuttora un problema di scarsa influenza nel nostro Paese, ma vi sconsigliamo ugualmente questa ipotesi. Solo uno schizofrenico grave potrebbe restare credibile mentre rialza da solo il prezzo di un calciatore che interessa alla sua squadra e a quella di cui si cura per delega...

LE REGOLE DEL CALCIOMERCATO SONO POCHE E SEMPLICI:

Ciascuna società possiede un portafoglio di 750 Fantamilioni da investire per comporre una rosa di 25 calciatori.

Nessun giocatore potrà essere acquistato a meno di 3 (tre) Fantamilioni. I rilanci saranno a gradini di minimo 1 Fantamilione alla volta.

Il calciatore viene attribuito all'ultima società che ha offerto per il suo acquisto a fronte del disinteresse degli altri partecipanti.

Nessuno può offrire per un giocatore più Fantamilioni di quelli che gli restano da spendere (sottraendo 3 Fantamilioni per ogni giocatore che ancora manca al completamente della sua rosa).

Gli allenatori, a turno, nominano con cognome (ed eventualmente nome) i calciatori offrendo automaticamente per il giocatore nominato 3 Fantamilioni. L'asta comincia nominando i portieri, si passa ai difensori solo quando tutte le società hanno acquistato il numero di portieri necessario, con la stessa regola si passa poi a centrocampisti ed attaccanti.

Per la definizione del ruolo fanno testo le liste della Gazzetta dello Sport.

Ciascuna squadra che partecipa al campionato deve essere composta da 25 calciatori. Fate bene attenzione: abbiamo detto che "deve", non che "può". Il che significa che nessuna società può scegliere di comprare più di 25 o meno di 25 calciatori. Il dettaglio non è trascurabile ed è stato introdotto per evitare che qualche sconsiderato decida - per esempio - di concentrare il proprio capitale solo su una dozzina di calciatori (per i quali potrebbe quindi spendere molto più dei giocatori che invece decidessero di distribuire la cifra sui 25 calciatori di una rosa "regolare"), falsando il gioco. Chi è causa dei suo mal pianga se stesso, potrebbe obiettare qualcuno. È vero infatti che chi si orientasse su una posizione così radicale (tanti milioni su pochi "fenomeni") non avrebbe grandi chance di far bene nel corso della stagione, ma è anche vero che in fase d'asta un atteggiamento del genere danneggerebbe il divertimento di tutti, meglio quindi stroncarlo sul nascere impedendolo per regolamento.

Lo stesso ragionamento vale per la composizione della rosa. Nessuna persona di buon senso troverebbe mai utile infarcire la propria rosa di 15 attaccanti, ma visto che in circolazione si può trovare di tutto riteniamo più sicuro stabilire per regola che:

La rosa di 25 giocatori deve essere così composta:

- 3 PORTIERI
- 8 DIFENSORI
- 8 CENTROCAMPISTI
- 6 ATTACCANTI.

PRIMA E SECONDA SESSIONE - OPZIONI.

Il mercato iniziale si svolgerà in due sessioni, una prima dell'inizio del campionato di serie A (comincia il 22/23 Agosto) ed una dopo la fine del FantaMercato di Serie A (finisce il 31 Agosto).

Nella prima sessione i FantaAllenatori avranno la possibilità di acquistare un massimo di **due** giocatori **in opzione**, con il limite di massimo **uno per ruolo**.

- Cosa significa "In Opzione"?

Significa che quei giocatori possono essere ceduti nella seconda sessione di mercato a fronte

dell'acquisto di giocatori rimasti liberi dalla prima sessione o di giocatori entrati nella lista dei giocatori dopo la prima sessione. Se un FantaAllenatore non riesce, o non vuole acquistare nuovi giocatori semplicemente confermerà le sue "opzioni" ed i giocatori opzionati entreranno ufficialmente nella sua rosa.

- Come si acquista "In Opzione"?

Facciamo un esempio. Ho intenzione di acquistare un difensore "in opzione", dopo aver acquistato 7 difensori (il totale è 8), nel momento in cui sarebbe il mio turno per chiamare un nuovo difensore dichiaro che l'ultimo posto lo lascio per un giocatore in opzione. Al termine delle aste per quel ruolo (o al termine della serata di mercato) verranno battuti all'asta i giocatori "in opzione", ovvero tutti quelli liberi in quel momento per quel ruolo.

- Quanto costa l'opzione?

L'opzione ha un costo di 10 crediti! Che si vanno ad aggiungere all'importo offerto in asta per il giocatore acquistato con opzione.

- Possono essere schierati in formazione i giocatori "in opzione"?

No. I giocatori "in opzione" non possono essere utilizzati fino a dopo la seconda sessione del mercato.

- Per la seconda sessione del mercato iniziale verranno resi disponibili nuovi crediti ai FantaAllenatori?

No. Saranno a disposizione solo i crediti risparmiati dalla prima sessione.

- Che succede se dopo la prima sessione, e prima della seconda, un giocatore acquistato da una FantaSquadra viene ceduto all'estero o in una serie minore?

Al FantaAllenatore viene restituito tutto quanto speso per l'acquisto del giocatore. Nella seconda sessione del mercato avrà poi facoltà di sostituirlo partecipando all'asta dei giocatori liberi o nuovi arrivati.

- Che succede se dopo la seconda sessione un giocatore acquistato da una FantaSquadra viene ceduto all'estero o in una serie minore?

Si applica il regolamento attuale, ovvero il FantaAllenatore riceve un indennizzo pari alla metà di quanto speso per l'acquisto del giocatore. Tali crediti saranno utilizzabili nei successivi mercati di riparazione.

PERDITA DI GIOCATORI.

Nel caso in cui nel corso della stagione un calciatore in forza ad una FantaSquadra venga ceduto all'estero o in una squadra di una serie minore oppure subisca un gravissimo infortunio per cui sia prevista la sua assenza dai campi di gioco per un periodo superiore ai **6 mesi**, la società che lo perde può ottenere un rimborso che varia a seconda del momento in cui il giocatore non è più disponibile:

Se il tutto avviene dopo la prima sessione del mercato iniziale e prima della seconda, al FantaAllenatore viene restituito tutto quanto speso per l'acquisto del giocatore. Nella seconda sessione del mercato avrà poi facoltà di sostituirlo partecipando all'asta dei giocatori liberi o nuovi arrivati.

Se la squadra perde la disponibilità del giocatore dopo la seconda sessione del mercato iniziale ed in qualsiasi altro successivo momento della stagione avrà diritto ad un rimborso pari alla metà del prezzo pagato all'asta per il suo acquisto, con un rimborso minimo fissato in 3 Fantamilioni. Questi Fantamilioni potranno essere impiegati per l'acquisto di nuovi giocatori al calciomercato di riparazione.

IL CALCIO MERCATO DI RIPARAZIONE.

Nella settimana successiva alla fine di ogni girone del FantaCampionato il presidente di lega convoca una riunione assembleare per lo svolgimento di un calciomercato di riparazione al quale ciascuna squadra può acquistare giocatori liberi da contratto.

Ogni società, per poter partecipare ai calciomercati di riparazione DEVE essere in regola con il pagamento della propria quota associativa.

Per l'occasione ciascuna società disporrà di 50 Fantamilioni cui andranno ad aggiungersi quelli eventualmente risparmiati dall'asta di inizio stagione e quelli eventualmente ottenuti per la perdita di giocatori dall'inizio della stagione. Non potendo la rosa di nessuna squadra eccedere le 25 unità per partecipare al calciomercato di riparazione le società devono liberare prima dell'appuntamento il numero di calciatori che vogliono rimpiazzare. I giocatori liberati dalle società in questione potranno essere acquistati da altre società (ma non potranno essere riacquistati dalla medesima) in sede di asta. La lista coi giocatori tagliati deve essere consegnata al Presidente di Lega prima dell'inizio del mercato di riparazione. Per ogni giocatore tagliato la società riceverà un rimborso di 3 Fantamilioni. Quando una società ha rimpiazzato tutti i giocatori tagliati non ha più l'obbligo di chiamare un giocatore quando è il suo turno, ne ha comunque facoltà e può partecipare alle aste dei giocatori chiamati dalle altre società, nel caso in cui si aggiudichi un'asta avrà diritto a tesserare il nuovo giocatore ma dovrà svincolarne un altro del medesimo ruolo, non può, però, in nessun caso, svincolare un giocatore appena acquistato nello stesso mercato di riparazione. Per un giocatore svincolato in quest'ultima modalità la società non ha diritto a nessun rimborso.

Non è necessaria la presenza di tutte le società al calciomercato di riparazione: una società che, messa in condizione di partecipare, vi rinunciasse, semplicemente manterrà inalterata la propria rosa.

LO SCAMBIO DI GIOCATORI FRA LE SOCIETÀ.

Per tutto il tempo che intercorre fra la giornata di FantaCampionato antecedente ogni calciomercato di riparazione e fino alla chiusura dello stesso saranno possibili scambi di giocatori fra le società con le seguenti regole:

- **Sono validi scambi "giocatore" → "giocatore" e anche "giocatore" → "più giocatori";**
- **Sono altresì validi scambi "giocatore" → "giocatore + Fantamilioni" e anche "giocatore" → "Fantamilioni";**
- **È posto il limite di massimo 2 giocatori scambiabili fra due FantaSquadre nella medesima sessione di FantaMercato.**
- **Gli scambi vanno tempestivamente comunicati al Presidente di Lega.**

Resta salvo il fatto che ogni società alla fine del calciomercato di riparazione e degli eventuali scambi deve avere una rosa rispettosa delle regole, cioè formata da 25 giocatori e con 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti.

Gli scambi possono interessare anche giocatori appena acquistati nel mercato di riparazione.

LA PARTITA E IL CALCOLO DEI RISULTATI.

Il limite ultimo per la consegna delle formazioni settimanali è fissato al fischio d'inizio del primo anticipo di ogni turno. Entro e non oltre tale limite i FantaAllenatori devono consegnare la formazione al Presidente di Lega, tramite il sito www.zoodany.it/zooLeague, sms, e-mail, telefono, personalmente o depositandolo presso l'ufficio del Presidente stesso.

La formazione consta di 11 titolari e 6 riserve e deve rispondere a uno dei moduli consentiti; gli undici titolari devono quindi essere schierati secondo uno dei seguenti moduli: **3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2**. In panchina devono essere schierati 1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti ed 1 attaccante. In squadra come in panchina possono finire anche giocatori infortunati o squalificati (peggio per chi il mette). L'ordine con cui sono indicati giocatori, in campo o in panchina, del medesimo ruolo non è significativo. I calciatori di riserva possono sostituire solo calciatori del loro **stesso ruolo** (!) che abbiano ottenuto un voto inferiore ad essi. In una partita non possono essere utilizzate più di 3 riserve. Quando un calciatore in campo non gioca e non può essere sostituito per mancanza o esaurimento in panchina di giocatori valutati di quel ruolo, la squadra gioca in inferiorità numerica ossia il suo totale sarà dato dalla somma dei 10 (o anche meno) totali-giocatore a disposizione.

Una volta stabilito quali siano gli 11 giocatori da valutare (i titolari che hanno preso voto + i titolari che rientrano nei casi particolari per i giocatori senza voto + eventuali riserve subentrate) si calcola il totale-squadra che è la somma degli 11 totali-giocatore (il totale giocatore è determinato dal voto dato dal giornalista della Gazzetta dello Sport aumentato di tutti i bonus e diminuito di tutti i malus) più 2 punti per la squadra che gioca in casa.

I BONUS

- +2 punti per ogni gol segnato su rigore
- +4 punti per ogni gol segnato su punizione
- +4 punti per ogni gol segnato (direttamente) da calcio d'angolo
- +3 punti per ogni gol segnato che non rientri nei casi precedenti
- +1 punto per ogni assist servito
- +3 punti per ogni rigore parato

I MALUS

- 0,5 punti per un'ammonizione
- 1 punto per un'espulsione
- 1 punto per ogni gol subito dal portiere
- 2 punti per ogni autogol
- 2 punti per ogni rigore sbagliato

Al fine di valutare se un passaggio è da considerarsi assist o meno farà fede esclusivamente la decisione ufficiale della Gazzetta Dello Sport ad eccezione dei passaggi effettuati direttamente da calcio di punizione e da calcio d'angolo per i quali la decisione viene presa dal Presidente di Lega e dal segretario di rispettando le seguenti regole:

- Il passaggio deve essere volontario e non casuale
- Deve mettere il compagno in condizione di tirare
- Chi riceve il passaggio non deve scartare nessun avversario ad eccezione del portiere
- Chi riceve il passaggio deve effettivamente segnare la rete

IL CALCIATORE SENZA VOTO.

Ogni qual volta un calciatore non riceve un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista da La Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v. o n.g.), si procederà secondo le regole di seguito elencate:

- Il calciatore s.v. che ottiene un malus o che non ottiene ne bonus ne malus e che è subentrato ad un compagno nel corso della gara riceve **5** punti d'ufficio (a cui va sottratto l'eventuale malus);
- Il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve **6** punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus);
- Il calciatore s.v. che ha iniziato la gara da titolare riceve **6** punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus);
- Il portiere s.v. riceve **6** punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus).

LA TABELLA DI CONVERSIONE.

Ottenuto il totale-squadra lo si trasforma utilizzando la seguente tabella di conversione:

- fino a 65,5 punti = 0 gol;
- da 66 a 71,5 punti = 1 gol;
- da 72 a 77,5 punti = 2 gol;
- da 78 a 83,5 punti = 3 gol;
- da 84 a 89,5 punti = 4 gol;
- da 90 a 95,5 punti = 5 gol;
- da 96 a 101,5 punti = 6 gol e così via...

Grazie a questa tabella il confronto tra due squadre non avrà dimensioni cestistiche tipo 74-68, ma un vero risultato calcistico (in questo caso 2-1).

COMPETIZIONI, PREMI E MONTEPREMI.

Quest'anno vengono organizzati un FantaCampionato e due FantaCoppe.

FANTACAMPIONATO.

Le squadre si incontrano per quattro volte (andata + ritorno + andata + ritorno) per un totale di **36** giornate. L'inizio del campionato è fissato alla prima giornata di Serie A, la fine, salvo problemi, alla 36ª giornata di Serie A.

In caso di due squadre a pari punti alla fine del campionato, per determinare le posizioni, si procederà ad uno spareggio in campo neutro con tutte le regole previste per la finale secca di FantaCoppa.

In caso di parità fra tre o più squadre, si procederà al calcolo della classifica degli scontri diretti fra le squadre in parità, le posizioni verranno determinate considerando, nell'ordine:

- 1) Punti;
- 2) Reti segnate;
- 3) FantaPunti;
- 4) Reti segnate in tutto il campionato;
- 5) FantaPunti in tutto il campionato.

Se le squadre in parità erano tre, la terza della classifica degli scontri diretti ottiene il terzo posto fra le squadre in parità, le altre procedono allo spareggio.

Se le squadre in parità erano quattro, la prima della classifica degli scontri diretti ottiene il primo posto fra le squadre in parità, la quarta ottiene il quarto posto, le altre due procedono allo spareggio.

Gli eventuali casi non contemplati da questo regolamento verranno discussi in lega se si verificano.

FANTACOPPA.

Le FantaCoppa si svolgono partendo da un girone iniziale di 8 giornate a "Gran Premio". Si sommano cioè i FantaPunti ottenuti dalle squadre nelle giornate considerate. Le prime 8 squadre passano ai quarti di finale e si sfidano in incontri di andata e ritorno con il regolamento delle coppe europee (1°-8°, 2°-7°, 3°-6°, 4°-5°). Il tabellone dei quarti è già predisposto per fissare anche gli accoppiamenti delle semifinali seguendo il classico schema delle 8 teste di serie. Viene invece effettuato un sorteggio per stabilire quale squadra disputerà la prima partita in casa.

In caso di parità fra due squadre alla fine del girone, la loro posizione verrà determinata considerando la somma dei punti ottenuti escludendo dal computo la giornata con il punteggio più alto e la giornata con il punteggio più basso.

Le vincenti dei quarti di finale si incontrano nelle semifinali sempre con incontri di andata e ritorno e regolamento delle coppe europee. La finale si svolge in una partita unica in campo neutro.

La prima FantaCoppa ha inizio in concomitanza con la 5° giornata di Serie A, la seconda in concomitanza con la 23° giornata di Serie A.

Nelle partite ad eliminazione diretta della FantaCoppa è necessario stabilire delle regole che permettano di svolgere dei supplementari o dei calci di rigore in caso di parità di reti.

- SUPPLEMENTARI:

Nelle partite di andata e ritorno i supplementari si svolgono considerando la somma di Fantapunti ottenuta dalle squadre nelle due partite. Se la differenza fra i totali è di almeno 3 punti la vittoria viene assegnata alla squadra con il punteggio più alto. Se la differenza è invece minore di 3 punti si procederà ai **calci di rigore** (vedi sezione sottostante).

Nella finale secca i supplementari si svolgono ritenendo validi soltanto i totali-giocatore degli 11 titolari schierati dalle squadre, la somma darà un punteggio che sarà convertito in gol tramite la tabella di conversione tradizionale.

In caso di ulteriore parità si procederà ai **calci di rigore** (vedi sezione sottostante).

-CALCI DI RIGORE:

Nelle giornate in cui si svolgono scontri ad eliminazione diretta della Fantacoppa, al momento della consegna della formazione, i fantaAllenatori sono tenuti a consegnare anche la **lista dei rigoristi**. Dovrà essere indicato l'ordine di battuta per tutti i titolari (da 1 a 11) e per i panchinari (da 12 a 16).

Regole:

- Un calciatore segna il rigore se il suo voto puro, cioè senza bonus e/o malus, è maggiore o uguale a 6;
- Vengo battuti 5 rigori dai primi 5 della lista. In caso di parità dopo i primi cinque rigori si procederà ad oltranza.

MONTEPREMI.

Ogni società è tenuta al versamento di 45 € per l'iscrizione al FantaCampionato e di 10 € per l'iscrizione a ciascuna FantaCoppa.

I pagamenti dovranno avvenire con la seguente modalità:

- 15 € al primo calciomercato di riparazione;
- 15 € al secondo calciomercato di riparazione;
- 15 € al terzo calciomercato di riparazione;
- 20 € entro e non oltre la fine del Campionato di Serie A.

PREMI.

Per il FantaCampionato sono previsti i seguenti premi:

- 260 € al primo classificato;
- 100 € al secondo classificato;
- 65 € al terzo classificato.

Per ciascuna delle due FantaCoppe sono previsti i seguenti premi:

- 90 € al vincitore;
- 10 € al finalista.

Premio miglior FantaAllenatore:

- 25 € all'allenatore la cui squadra ottiene il maggior numero di FantaPunti durante la stagione.

CASI DI PARTITE RINVIATE.

Se una partita di serie A viene rinviata al momento del calcio d'inizio tutti i giocatori della rosa delle due squadre interessato ottengono 6 punti d'ufficio. Se la partita invece ha inizio, viene poi sospesa e la Gazzetta dello Sport non assegna voti ai giocatori i 6 punti d'ufficio vengono ottenuti solo da coloro che sono scesi in campo.

Le due regole ai paragrafi precedenti si applicano nel caso in cui la partita **NON** venga recuperata nella settimana successiva alla data originaria di svolgimento.

Se è, invece, previsto da giorni che una partita non venga disputata nessun giocatore ottiene punti d'ufficio ma verrà atteso il recupero della stessa prendendo i voti reali, e ovviamente i bonus e i malus, assegnati dalla Gazzetta dello Sport.

Nel caso in cui il recupero della partita sia previsto dopo la fine dell'attuale turno di FantaCoppa verrà indetta una assemblea di lega per decidere, a votazione, se assegnare 6 punti d'ufficio ai giocatori interessati al recupero o saltare la giornata di FantaCoppa.

ERRORI E MANCANZE.

FORMAZIONE NON CONSEGNATA.

Se un FantaAllenatore non consegna la formazione entro il termine stabilito (non sono ammessi ritardi) la squadra gioca con la formazione della settimana precedente o dell'ultima settimana in cui è stata consegnata. Se accade alla prima giornata di campionato la società perde 2-0 a tavolino (e così per tutte le successive finché non consegnerà la prima formazione).

SANZIONI PER LA MANCATA CONSEGNA DELLA FORMAZIONE:

Al FantaAllenatore che non consegnasse la formazione per almeno due giornate consecutive verrà comminata una multa di 2€ per ogni giornata, successiva alla prima, in cui non la consegna.

Esempi:

- Non consegno la formazione per due giornate consecutive -> 2€ di multa.
- Non consegno la formazione per tre giornate consecutive -> 4€ di multa.
- Non consegno la formazione per cinque giornate consecutive -> 8€ di multa.
- Non consegno la formazione una giornata -> nessuna multa.

Il FantaAllenatore che nel corso del FantaCampionato non consegnasse la formazione per 12 volte verrà automaticamente escluso dalla Lega per l'anno successivo.

FORMAZIONE CON NUMERO DI TITOLARI E/O MODULO ERRATI.

Se un FantaAllenatore consegna una formazione con un numero di titolari errato o con un modulo non conforme alle regole, tale formazione viene considerata "non valida". Se la formazione non viene corretta entro il termine per la consegna si applicano le regole del paragrafo "Formazione non consegnata".

FORMAZIONE CON NUMERO DI CALCIATORI IN PANCHINA INFERIORE A 6.

Se un FantaAllenatore consegna una formazione con un numero di panchinari inferiore a 6, la squadra non incorre in alcuna penalità ma si schiererà con la panchina "corta".

FORMAZIONE CON NUMERO DI CALCIATORI IN PANCHINA SUPERIORE A 6.

Se un FantaAllenatore consegna una formazione con un numero di panchinari superiore a 6, o comunque con un numero di giocatori dello stesso ruolo superiore al consentito, la panchina viene ricondotta alle 6 unità eliminando le eccedenze a partire dall'ultimo nome indicato.

ERRORI NELLA "RICEZIONE" DELLA FORMAZIONE.

Sono sempre a carico del trasmittente a meno di provata malafede da parte del ricevente. È sempre bene tenere traccia delle formazioni inviate e avere ricevute che testimoniano lo scambio. Un suggerimento: non vi fidate mai della "tradizione orale". Il miglior modo per consegnare la formazione è utilizzare il sito ufficiale della lega (www.zoodany.it/zooLeague), se impossibilitati a farlo mettete sempre nero su bianco le vostre formazioni e consegnatele scritte (anche via sms o e-mail) e accertatevi che siano state ricevute dal Presidente di Lega.