

REGOLAMENTO DEL FANTACALCIO

PREMESSE

- La Lega Calcio è l'unico ente vigente il controllo delle regole sotto esposte.
- Per gli aspetti generali non menzionati nel presente regolamento, fa fede quanto indicato sul regolamento del Fantacalcio della Gazzetta dello Sport, mentre per quanto attiene i voti e l'assegnazione dei bonus ci si attiene a Fantagazzetta.com.
- Le società che partecipano al Fantacampionato sono 8 e si impegnano a rispettare questo regolamento.
- Le società sono tenute a mostrare in primis la propria volontà di restare nella Lega Calcio.
- L'impegno deve sottostare a queste regole:
 1. Onestà più assoluta.
 2. Cercare la chiarezza più totale con le altre società e non tendere ad imputare gli altri.
 3. Consegnare la formazione entro lo scadere del tempo (ora di inizio della prima partita di Serie A).

1. COMPETIZIONI

Le competizioni sono tre: Campionato, Coppa Italia e Supercoppa Italiana.

1.1 Il Campionato ha una durata di 28 giornate. La giornata successiva al termine del campionato, sarà giocato play out tra le squadre che si sono classificate 6° e 7°, in casa della 6° per stabilire la seconda "retrocessa" oltre all'8°. Nel caso in cui si registri una distanza in classifica di almeno 10 punti tra la 6° e la 7°, il play out non viene disputato ed a retrocedere sarà direttamente la 7°. In caso di posizione in classifica in ex aequo tra 2 squadre, sarà disputato uno spareggio nella giornata di serie A successiva al termine del Campionato in concomitanza con il play out. Nel

caso in cui lo spareggio riguardi una delle posizioni interessate dal play out, si attenderà un ulteriore turno di Serie A per giocare il play out. In caso di ex aequo tra più di 2 squadre, le sfidanti dello spareggio saranno stabilite in funzione della classifica avulsa delle squadre coinvolte.

1.2 La Coppa Italia dura 5 giornate (2 turni andata e ritorno ad eliminazione diretta più finale secca in campo neutro). Le giornate di Serie A da utilizzare per la Coppa Italia sono stabilite ad inizio stagione in concomitanza all'uscita del calendario, sfruttando in primis i turni infrasettimanali di Serie A.

1.3 La Supercoppa Italiana è una partita secca giocata sul campo del vincitore dello Scudetto contro il vincitore della Coppa Italia (o la finalista in caso di medesima squadra vincitrice). La Supercoppa viene disputata nella prima giornata utile per la stagione di Fantacalcio.

2. PREMI

Il denaro sborsato dai presidenti nel corso della stagione per tutti gli acquisti dalla Gazzetta e per il pagamento degli stipendi va a costituire il montepremi finale.

Al termine della stagione le squadre retrocesse in Serie B, pagano una penale che incrementa ulteriormente il montepremi, nella misura di 10,00 € per la squadra classificata ultima e di 5,00 € per la penultima (oppure per la perdente del play out nel caso in cui lo stesso venga disputato).

I premi saranno quantificati da percentuali fisse del montepremi finale:

50% Vincitore Scudetto

20% Secondo in Campionato

10% Terzo in Campionato

3% Quarto in Campionato

15% Vincitore Coppa Italia

2% Vincitore Supercoppa Italiana

3. FORMAZIONE E SOSTITUZIONI

La formazione è costituita da 11 titolari e 12 riserve. Le riserve vengono chiamate in causa esclusivamente nei casi in cui uno dei titolari non abbia ottenuto il voto dalla redazione di Fantagazzetta.com. Nel caso in cui il portiere titolare non abbia giocato, subentrerà il portiere di riserva. Se nessun portiere ha giocato, la squadra giocherà in 10. Nel caso in cui un giocatore del campo non abbia giocato, entrerà il primo panchinaro utile affinché sia comunque utilizzato uno dei moduli consentiti dal regolamento della Gazzetta. Se nessun panchinaro utile ha ottenuto voto, la squadra giocherà in 10.

4. CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Una volta consegnata la formazione entro i termini stabiliti, sarà la Lega che si occuperà di calcolare i risultati settimanali. La Lega è un organo composto da persone quindi possono avvenire sbagli in buona fede. Sarà bravura di tutti non dare colpe, ma far semplicemente notare la questione. I reclami non saranno più presi in considerazione passate due settimane dall'inizio della gara. I valori di riferimento sono quelli di fantagazzetta.com, che saranno incontestabili. Ogni giocatore schierato può ottenere vari bonus e malus.

Bonus:

+3 gol fatto

+3 rigore parato

+1 assist assegnato

Malus:

-0,5 ammonizione

-1 espulsione

-2 autorete

-3 rigore sbagliato

La somma dei voti dei singoli giocatori + i bonus e i malus da il punteggio squadra della giornata. Il punteggio utilizzato per l'assegnazione dei gol tiene conto di altri due fattori:

1) **Modificatore di difesa:** nel caso in cui l'avversario di giornata schiererà almeno 4 difensori e la media dei voti ottenuti dai migliori 3 e dal portiere sia almeno pari a 6, vengono decurtati punti secondo lo schema seguente:

- “media voto uguale 6” -> -1 punto
- “media voto maggiore di 6 e minore o uguale a 6,25” -> -2 punti
- “media voto maggiore di 6,25 e minore o uguale a 6,5” -> -3 punti
- “media voto maggiore di 6,5 e minore o uguale a 6,75” -> -4 punti
- “media voto maggiore di 6,75 e minore o uguale a 7” -> -5 punti
- “media voto maggiore di 7” -> -6 punti

2) **Fattore casalingo:** La squadra che gioca in casa beneficia di un fattore campo pari a +2 punti.

Una squadra segna il primo gol nel caso in cui il punteggio risultante superi la soglia di 65 compreso e ogni 5 punti fa un ulteriore gol.

4.1 Mancato invio della formazione. Nel caso in cui un presidente non inserisca la formazione entro i termini stabiliti: nelle partite di campionato, sarà utilizzata la formazione del turno precedente, ma la relativa squadra non riceverà alcun punto a prescindere dal risultato sul campo. La squadra avversaria otterrà punti in base al risultato sul campo. Se lo stesso evento si verifica nelle partite di Coppa, il presidente subisce una sconfitta a tavolino per 3-0 a prescindere dal risultato ottenuto dalla squadra avversaria (la penalità non si applica al secondo turno, se il presidente aveva vinto all'andata con più di 3 gol di scarto).

5. SUPPLEMENTARI E RIGORI

5.1 Supplementari. In caso di parità in sfide eliminatorie, si va ai supplementari dove un allenatore può decidere di fare o meno un massimo di 3 sostituzioni. Quindi verranno conteggiati gli eventuali 3 nuovi giocatori e in caso di ulteriore parità, si andrà ai calci di rigore. Come nella realtà, i giocatori che possono battere i rigori sono quelli che hanno finito i supplementari. Se un panchinaro designato per l'eventuale ingresso ai supplementari dovesse essere già entrato in campo per l'assenza di un titolare, sarà persa la possibilità di effettuare la sostituzione. L'esito dei supplementari dipende in primis dal voto dei nuovi entrati, bonus compresi. Degli stessi si conteggerà la somma degli scarti da 6. Nel caso in cui questa sia positiva sarà sommata al punteggio ottenuto nei tempi regolamentari. Nel caso in cui sia negativa, se ne prenderà il valore assoluto e lo si sommerà al punteggio dell'avversario.

Esempio pratico:

primo sostituto fantavoto 6

secondo sostituto fantavoto 7,5

terzo sostituto fantavoto 5,5.

La somma degli scarti da 6 è $0 + 1,5 - 0,5 = +1$. Nel caso che la squadra stesse pareggiando per 1 a 1 con punteggio 69, sommando il +1 dei supplementari, la squadra fa il secondo gol che potrebbe farla vincere.

N.B. Così come nella realtà, a differenza di quanto accade per i tempi regolamentari, il gol segnato ai supplementari non ha valenza maggiorata per la squadra che gioca in trasferta.

5.2 Rigori. Il calcolo dei rigori si basa sul raffronto tra il voto del portiere avversario e quello dei primi 5 giocatori della lista consegnata privi di bonus e malus. In caso di parità di voti tra il portiere ed il rigorista, il rigore si intende trasformato. Al termine dei 5 rigori per parte si assegna la vittoria a chi ha realizzato più rigori. Ad oltranza si va solo per il protrarsi dell'equilibrio ed a quel punto vedremo rigore per rigore. Nell'eventuale casistica in cui al termine degli undici battitori la situazione sia

sempre in parità, verrà alzato il valore del portiere di 0,5 e si ricomincerà dal primo rigorista. E così via.

Se un Fanta-allenatore non dichiara i sostituiti non giova del possibile bonus dei supplementari, ma al tempo stesso non rischia di favorire l'avversario. Mentre se non dichiara i rigoristi, gli stessi saranno designati utilizzando la sua formazione ribaltata. Quindi partendo dalla posizione 11...10...9...8...7 e continuando così in caso di oltranza.

6. FANTA-MERCATO

Nel corso della stagione si svolgono due Fanta-mercati con la Gazzetta: al termine del mercato estivo di Serie A ed al termine del mercato invernale di serie A (sono ammessi Fanta-mercati extra in caso di strane eventualità da considerare sul momento). Il Fanta-mercato consiste in una mega asta sui giocatori liberi. Il prezzo di partenza per l'asta è pari al valore del giocatore su www.transfermarkt.it in rapporto 1 Milione = 1 €. Il prezzo minimo di rilancio è corrispondente a 0,10 €. L'asta è divisa per ruolo e a chiamata, ovvero ogni presidente a turno pronuncerà il nome di un giocatore che ambirebbe acquistare ed il prezzo di partenza. Nel caso in cui il presidente avesse esaurito i giocatori di interesse per quel ruolo, passerà il turno di chiamata al presidente successivo, ma potrà comunque partecipare agli eventuali rilanci sui giocatori chiamati da altri. Sarà comunque possibile tornare sui giocatori non assegnati purché ancora in sede di fanta-mercato. L'asta non ha limiti né di importo né di numero di rilanci ed il giocatore sarà messo sotto contratto dal migliore offerente.

6.1 Rimborsi. I club hanno diritto ad un rimborso in Euro, pari al valore del giocatore su www.transfermarkt.it (in rapporto 1 milione = 1 €) al momento del successivo mercato; esclusivamente nei seguenti casi:

- Retrocessione della squadra reale.
- Cessione dalla squadra reale.
- Cambio ruolo deciso da Gazzetta.

Al verificarsi di tali circostanze il presidente della società può ovviamente decidere di continuare a tenere il giocatore sotto contratto rinunciando al rimborso. Per i

giocatori che sono andati a giocare all'estero o in categorie inferiori, il presidente cesserà ugualmente di pagare l'ingaggio. Nel caso in cui quel giocatore torni a giocare in serie A, farà automaticamente parte della rosa di quel presidente senza che questi se lo debba aggiudicare con un'asta. Una volta rinunciato al rimborso, non sarà più possibile ottenerlo anche in caso di nuovi cambiamenti di squadra reale successivi alla chiusura del Fantamercato. I club non riceveranno indietro alcun Euro nel caso in cui un giocatore decida di cessare l'attività agonistica.

7. MERCATO FRA SQUADRE

Il mercato fra squadre rimane aperto per tutto il Fanta-campionato. Sono ammessi sia trasferimenti a titolo definitivo che in prestito (con o senza diritto di riscatto). Tuttavia, a prescindere dalla formula del trasferimento, un giocatore che ha cambiato squadra non può rientrare nella rosa della squadra di partenza fino al successivo Fanta-mercato.

7.1 Scambi in prossimità dei fantamercati. In caso di trasferimenti prossimi ad una sessione di fantamercato (convenzionalmente oltre il 31 dicembre per il mercato invernale ed oltre il 31 marzo per la sessione estiva), il limite per l'eventuale rientro del giocatore alla squadra di provenienza si intende esteso alla seconda sessione di fantamercato successiva.

7.2 Trasparenza. Si fa obbligo ad entrambi i presidenti protagonisti dello scambio, di darne tempestiva comunicazione alla Lega comprensiva delle cifre esatte eventualmente sborsate.

8. ROSE E STIPENDI

Le squadre fantacalcistiche devono mettere sotto contratto i propri giocatori, che percepiscono così un ingaggio in Euro corrispondente al valore della Gazzetta diviso 10 (a stagione). I contratti hanno durata di mezza stagione e prevedono il rinnovo a sola discrezione del presidente; con riformulazione dell'ingaggio secondo i successivi valori di Gazzetta. Se un contratto non viene rinnovato, il giocatore rimane senza contratto e viene accomunato ai giocatori della Gazzetta, senza che la squadra percepisca alcun rimborso.

Gli stipendi vengono pagati al termine di ogni sessione di mercato. Il monte stipendi complessivo sarà dato dalla somma dei singoli stipendi di ogni giocatore e delle penali per rose troppo numerose, ovvero con un numero di giocatori superiore a 27. A seguire le penali per ogni giocatore aggiuntivo:

28° giocatore: +0,50 € => rosa da 28 giocatori: +0,50 €

29° giocatore: +1,00 € => rosa da 29 giocatori: +1,50 €

30° giocatore: +1,50 € => rosa da 30 giocatori: +3,00 €

31° giocatore: +2,00 € => rosa da 31 giocatori: +5,00 €

32° giocatore: +2,50 € => rosa da 32 giocatori: +7,50 €

Etc.

Il calcolo delle penali tiene conto esclusivamente del numero di giocatori in rosa al termine dei Fanta-mercati. Se in successive operazioni di mercato fra squadre, un presidente incrementasse il numero di giocatori della propria rosa, non sarebbe quindi tenuto a pagare alcuna penale aggiuntiva, a condizione che nella successiva sessione di mercato riesca a rientrare sotto i 28. Così come non sarà possibile ottenere il rimborso dello stipendio o delle penali nel caso in cui un giocatore venga ceduto all'Estero (o in B) dopo la chiusura del Fantamercato.

9. BILANCI STAGIONALI E FAIR PLAY FINANZIARIO

Il bilancio di ogni squadra corrisponde alla differenza tra entrate (premi; cessioni) e uscite (acquisti; stipendi; penali) nell'arco temporale di una stagione. L'anno contabile parte e termina al Fantamercato di settembre. Nello specifico si riterrà come ultimo atto della stagione la consegna dei premi. I bilanci di ogni squadra sono pubblicati sul sito della Lega.

Al fine di rispettare le disposizioni in tema di fair play finanziario, la somma dei bilanci di due stagioni consecutive non potrà mai registrare perdite superiori a 500 euro. Se la cifra dovesse essere superata, prima di dare il via al mercato di inizio stagione, i presidenti interessati saranno obbligati a mettere all'asta giocatori di loro proprietà fino a rientrare nella cifra pattuita.

I rimborsi spettanti per la cessione di giocatori che hanno cambiato ruolo oppure squadra reale in estate, generalmente sono a bilancio della nuova stagione. Potranno tuttavia essere messi a bilancio della stagione precedente se utili a rientrare nella soglia massima di perdita.

10. LIMITE AI GIOCATORI DI PROPRIETÀ

Ogni squadra non può superare il limite di 35 giocatori di proprietà (a prescindere dal fatto che gli stessi siano in rosa, ceduti in prestito ad altre squadre del Fantacalcio o all'Estero/serie inferiori). Si è tenuti a rispettare tale limite sia al termine del Fantamercato che per tutto il campionato. Ciò implica che in caso di scambi tra società che prevedano il superamento di tale soglia per una delle due squadre, questa sarà tenuta a svincolare un altro giocatore sotto contratto per fare spazio al nuovo acquisto. Nel caso in cui il Presidente di Lega rilevi il superamento della soglia per una società, questa sarà tenuta a svincolare immediatamente il numero di giocatori necessari per rientrare nei parametri, senza ottenere alcun rimborso.

11. ONERI AGGIUNTIVI

All'inizio di ogni stagione sono raccolti dal Presidente di Lega i fondi per il rinnovo dello spazio web, nella misura di 1/8 ciascuno. Tale esborso non andrà ad influire sul bilancio delle squadre.

12. ABBANDONO E REINSERIMENTO

Se un presidente decide di abbandonare la Lega, è tenuto a comunicarlo quanto prima agli altri presidenti. Nulla a lui è dovuto a titolo di risarcimento per i giocatori in rosa.

Il nuovo presidente eredita la rosa del presidente uscente, oppure riparte da zero lasciando tutti i giocatori in Gazzetta, con un credito bonus di 60 euro che sarà scalato dal montepremi di stagione.