

REGOLAMENTO LEGA UFFICIALE FANTACUP ANNO 2011/12

(evidenziate troverete le novità inserite per la nuova stagione 2011/12)

Quota d'iscrizione

La quota d'iscrizione è di €70 (€65 che si sommano al montepremi €5 per le spese di gestione) deve essere versata al presidente entro la prima giornata del campionato.

Fantapresidente di Lega

Il fantapresidente di lega, ha l'obbligo di:

- Consegnare questo regolamento ad ogni fantapresidente di squadra;
- Consegnare codice e password di partecipazione per la stagione fantacalcistica;
- Consegnare ad ogni fine giornata calcistica, lo sviluppo di tutte le gare disputate, e le classifiche aggiornate.

Fantamercato

Ogni giocatore ha a disposizione 250 fanta-milioni, con i quali deve costruire la sua squadra tenendo presente che la sua rosa di giocatori deve comprendere:

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

Il numero totale dei giocatori è di 25.

Non c'è alcun limite ai calciatori stranieri, sia comunitari che extracomunitari, che è permesso avere in rosa.

I giocatori verranno acquistati in base alle quotazioni della GAZZETTA DELLO SPORT che sono riportate sul sito alla voce Calciatori.

Ogni fanta-allenatore dovrà registrarsi sul sito www.fantacup.org e creare la propria formazione del fanta-campionato ufficiale Lega FANTACUP 2011-12, previo inserimento del codice e della password ricevuta dal fantapresidente.

Mercato di riparazione:

Durante il torneo saranno attivate **2 FINESTRE DI MERCATO**. La vendita di un giocatore fa recuperare un credito pari al suo valore di mercato pubblicato sull'ultima Gazzetta dello Sport utile, o sul sito.

Le finestre di mercato:

- **Tra la 1^a e la 19^a giornata di Serie A:**
4 sostituzioni senza vincolo di ruolo da essere effettuate massimo entro la 19^o giornata del fanta-campionato.
- **Tra la 11^a e la 19^a giornata di Serie A:**
Sostituzioni "EXTRA" senza vincolo di ruolo a secondo del piazzamento ottenuto in classifica dopo **LA 10^A GIORNATA** del girone di andata del fanta-campionato secondo il seguente schema:

Piazzamento in classifica:	Cambi EXTRA:
Dalla 1 ^a alla 5 ^a posizione	2 cambi
Dalla 6 ^a alla 10 ^a posizione	3 cambi
Dalla 11 ^a alla 15 ^a posizione	4 cambi
Dalla 16 ^a alla 20 ^a posizione	5 cambi

- **Tra la 20^a e la 38^a giornata di Serie A:**
4 sostituzioni senza vincolo di ruolo da essere effettuate massimo entro la 38^o giornata del fanta-campionato, + 10 crediti.
- **Tra la 31^a e la 38^a giornata di Serie A:**
Sostituzioni "EXTRA" senza vincolo di ruolo a secondo del piazzamento ottenuto in classifica dopo **LA 30^A GIORNATA** del girone di ritorno del fanta-campionato secondo il seguente schema:

Piazzamento in classifica:	Cambi EXTRA:
Dalla 1 ^a alla 5 ^a posizione	2 cambi
Dalla 6 ^a alla 10 ^a posizione	3 cambi
Dalla 11 ^a alla 15 ^a posizione	4 cambi
Dalla 16 ^a alla 20 ^a posizione	5 cambi

Giocatore che lascia la serie A.

Nel caso in cui un giocatore venga ceduto a una società che non partecipa al campionato di serie A, ogni fanta-squadra recupererà un credito pari all'ultima valutazione del giocatore e dovrà acquistare un altro giocatore dello stesso ruolo (la quotazione di acquisto sarà quella dell'ultima gazzetta del martedì). Questa sostituzione può avvenire in qualsiasi momento della stagione in corso e non riduce il numero di sostituzioni effettuabili durante le finestre di mercato.

Campionato

Il Campionato si svolge con la partecipazione di 20 formazioni con un girone unico, con 19 gare di andata e 19 gare di ritorno, per un totale di 38 giornate come nella serie A italiana.

Il Calendario

Sarà il fantapresidente di lega, a sviluppare il calendario calcistico e a pubblicarlo sul sito internet: www.fantacup.org

Squadra tipo

Al momento di consegnare le rose dei 25 giocatori, i Fanta-presidenti di squadra dovranno consegnare una formazione tipo nella sezione dedicata "invio formazione" sul sito www.fantacup.org che dovrà comprendere 11 titolari e una panchina composta da: 1 portiere, almeno 1 difensore, almeno 1 centrocampista, almeno 1 attaccante, per un massimo di 7 giocatori nella panchina.

Tribuna

La tribuna è formata dai restanti calciatori della rosa non schierati né nella formazione titolare né in panchina.

Comunicazione della formazione

- La consegna delle formazioni deve avvenire attraverso il sistema di "invio formazione" entro 5 minuti dall'inizio della prima gara della giornata di campionato di serie A.
- Solo in caso di eccezionali problemi tecnici legati all'invio delle formazioni è suggerito l'invio di un messaggio pubblico con la formazione completa (Titolari e riserve) entro e 5 minuti dall'inizio delle gare, faranno fede data e ora di pubblicazione. L'amministratore provvederà all'eccezione inserendo la formazione.
- In nessun caso saranno accettate formazioni inviate dopo l'inizio delle gare.
- In caso di mancata modifica della formazione da parte del fanta-allenatore sarà schierata la formazione del turno precedente.

La Gara

La gara viene disputata tra le due formazioni titolari (11 calciatori) schierate da ciascun fantallenatore. La squadra che avrà segnato il maggior numero di fantagol vincerà la gara. Se non sarà segnato alcun fantagol o se le squadre avranno segnato eguale numero di fantagol, la gara risulterà conclusa in parità.

Il numero di fantagol segnati da ciascuna squadra viene calcolato per mezzo della Tabella di Conversione.

L'Esito della Gara

L'esito di ciascuna gara viene calcolato assegnando un certo numero di fantagol a ciascuna squadra, a seconda dei Punti-Squadra totalizzati.

I Punti-Squadra sono la somma dei punteggi totalizzati da ciascuno degli undici calciatori schierati come titolari (o dalle riserve che li sostituiscono).

Il punteggio di ciascun calciatore è dato dai voti assegnati nelle pagelle della Gazzetta dello Sport, a cui vanno aggiunti o sottratti dei punti bonus o malus.

La Gazzetta dello Sport è l'unico giornale consultabile per l'attribuzione dei punteggi ai vari giocatori. In caso di contestazione (p.e. l'assenza di un voto), ogni fantallenatore si potrà rivolgere al fantapresidente di lega, che verificherà la presenza di eventuali errori con la Gazzetta del martedì.

Formazione

E' obbligatorio schierare gli 11 calciatori titolari in base ai seguenti moduli:

<ul style="list-style-type: none">• 4-4-2• 3-5-2• 5-3-2• 4-3-3	<ul style="list-style-type: none">• 3-4-3• 4-5-1• 5-4-1
---	---

La squadra verrà schierata indicando gli 11 giocatori titolari i cui voti contribuiranno alla determinazione del punteggio totale.

La panchina, cioè le riserve, è formata da sette calciatori, schierabili a personale discrezione, purché comprenda almeno un portiere (1° sostituto).

Se uno degli 11 calciatori schierati in campo non riceverà un voto utile, gli subentrerà la prima riserva, della lista presentata, del suo stesso ruolo che abbia ricevuto un voto.

E' consentito un massimo di 3 sostituzioni.

Riserve d'Ufficio

- Se nessuno dei portieri schierati in campo o in panchina ha ricevuto un voto utile entrerà una riserva d'ufficio con voto pari a **2.00**.

Punti calciatore

Al termine di ogni giornata di Campionato, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio, pertanto ogni squadra iscritta alla lega 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 calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (per un massimo di tre sostituzioni).

Il computer, calcolando il punteggio di ogni squadra, farà anche le necessarie sostituzioni utilizzando dalla panchina un massimo di tre calciatori ed inserendoli al posto di chi non ha preso punti. I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina. La sostituzione del portiere è prioritaria rispetto a quella di tutti gli altri giocatori. Il computer sostituirà i calciatori assenti con altri dello stesso ruolo. Il computer inserirà eventuali riserve d'ufficio per i ruoli non coperti assegnando 2 punti al portiere e 4 agli altri giocatori sempre all'interno delle 3 sostituzioni. Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dall'inviato de La Gazzetta dello Sport. A questo punteggio possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus.

Ogni qual volta un calciatore non riceve un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista de La Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v o n.g) si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina, come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati.

In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio:

- **Bonus e malus:** il calciatore s.v. che ottiene un bonus o un malus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus e malus) indipendentemente dal tempo giocato.
- **Portiere:** 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' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

Ai Punti-Squadra vanno sommati i seguenti punti bonus:

- **3.00** punti per ciascun gol realizzato (incluso rigore);
- **3.00** punti per ciascun rigore parato (si applica al portiere o a chi ne fa le veci);
- **1.00** punti per ciascun passaggio gol (assist);
- **1.50** punti per la formazione che gioca in casa;
- **1.00** punti per portiere imbattuto;

Vanno sottratti i seguenti punti malus:

- **-0.50** punti per giocatore ammonito;
- **-1.00** punti per giocatore espulso;
- **-1.00** punti per gol subito dal portiere;
- **-2.00** punti per autorete;
- **-3.00** punti per ciascun rigore sbagliato;

Modificatore MODULI

In base al modulo scelto saranno dati dei punti bonus/malus, alla propria squadra:

<i>Modulo</i>	<i>Extra Bonus</i>	<i>Extra Malus</i>
4-4-2	0,00	0,00
3-5-2	0,00	0,00
5-3-2	1,00	0,00
3-4-3	0,00	-1,00
4-3-3	0,00	-1,00
4-5-1	1,50	0,00
5-4-1	2,00	0,00

Modificatore DIFESA

Il modificatore della difesa viene calcolato sulla MEDIA ARITMETICA dei voti "puri" (senza considerare punti bonus o malus) ottenuti dai giocatori schierati:

<i>Media</i>	<i>Extra Bonus</i>	<i>Extra Malus</i>
Minore di 5,25	0,00	-2,00
Tra 5,25 (compreso) e 5,50	0,00	-1,50
Tra 5,50 (compreso) e 5,75	0,00	-1,00
Tra 5,75 (compreso) e 5,95	0,00	-0,50
Tra 5,95 (compreso) e 6,00	0,00	0,00
Tra 6,05 (compreso) e 6,25	0,50	0,00
Tra 6,25 (compreso) e 6,50	1,00	0,00
Tra 6,50 (compreso) e 6,75	1,50	0,00
Maggiore di 6,75 (compreso)	2,00	0,00

Modificatore CENTROCAMPO

Il modificatore del centrocampo viene calcolato CONFRONTANDO la somma dei voti "puri" (P) (senza considerare punti bonus o malus) con la somma dei voti "magic" (M) (considerando punti bonus e malus) ottenuti dai giocatori schierati:

<i>Media</i>	<i>Extra Bonus</i>	<i>Extra Malus</i>
VOTIM - VOTIP < -12,00 punti	0,00	max -2,00
-12,00 punti ≤ VOTIM - VOTIP < -9,00 punti	0,00	-1,50
-9,00 punti ≤ VOTIM - VOTIP < -6,00 punti	0,00	-1,00
-6,00 punti ≤ VOTIM - VOTIP < -3,00 punti	0,00	-0,50
-3,00 punti ≤ VOTIM - VOTIP < 3,00 punti	0,00	0,00
3,00 punti ≤ VOTIM - VOTIP < 6,00 punti	0,50	0,00
6,00 punti ≤ VOTIM - VOTIP < 9,00 punti	1,00	0,00
9,00 punti ≤ VOTIM - VOTIP < 12,00 punti	1,50	0,00
12,00 punti ≤ VOTIM - VOTIP	max 2,00	0,00

Anticipi, posticipi e gare sospese

Se una partita dovesse essere anticipata, sospesa o rinviata per un tempo superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, ogni giocatore disponibile per la gara riceverà d'ufficio 6.00 punti. Sono esclusi i giocatori non disponibili per squalifica.

Risultato Finale

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Punti-Squadra delle due squadre in base alla seguente Tabella di Conversione, ovvero si assegna un certo numero di fantagol a ciascuna squadra, a seconda dei Punti-Squadra ottenuti.

Tabella di Conversione:

<i>Punti-squadra</i>	<i>Fanta-gol</i>
Meno di 66,0	0 gol
Tra 66,0 e 69,5	1 gol
Tra 70,0 e 73,5	2 gol
Tra 74,0 e 77,5	3 gol
Tra 78,0 e 81,5	4 gol
Tra 82,0 e 85,5	5 gol
Tra 86,0 e 89,5	6 gol
Tra 90,0 e 93,5	7 gol
Tra 94,0 e 97,5	8 gol
Tra 98,0 e 101,5	9 gol

E così via (ogni 4,0 punti un gol).

Classifica

A ciascuna squadra sono assegnati 3 punti per ogni vittoria e 1 punto per ciascun pareggio. La classifica è calcolata ordinando le squadre in ordine decrescente rispetto ai punti ottenuti durante il corso del torneo. Se permane lo stato di parità si prendono in considerazione rispettivamente: gol fatti, punti fantacalcio (PTF), differenza reti e gol subiti (questi ultimi in ordine crescente). Solo se tutti i precedenti criteri non producessero un ordinamento univoco si andrebbe al sorteggio.

Montepremi

Il montepremi totale di €1300 verrà suddiviso secondo i seguenti piazzamenti nella classifica finale.

La suddivisione della totalità delle quote di iscrizione, sarà la seguente:

1° classificato €500	6° classificato €50	11° classificato €30	16° classificato €20
2° classificato €250	7° classificato €0	12° classificato €0	17° classificato €0
3° classificato €200	8° classificato €0	13° classificato €0	18° classificato €0
4° classificato €150	9° classificato €0	14° classificato €0	19° classificato €0
5° classificato €100	10° classificato €0	15° classificato €0	20° classificato €0