

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

A seguire verranno trattati tutti i criteri per il regolare svolgimento del gioco “fantacalcio serie A”, l’intendimento è quello di riuscire a rendere di facile lettura tutte le regole che contraddistinguono il gioco. Questo regolamento potrebbe essere soggetto a modifiche nel corso della stagione, si consiglia pertanto di seguirne l’evoluzione sul sito internet: <http://fantacalcioseriea.facceitaliane.it>.

SOMMARIO

2	NOZIONI GENERALI	2
3	MERCATO	2
3.1	Modalità di Acquisto	3
3.2	Capitale Sociale	3
3.3	Mercato Iniziale	3
3.4	Svincolo	4
3.5	Mercati di Riparazione	4
4	FORMAZIONE	4
4.1	Modulo di Gioco	5
4.2	Termine di consegna delle Formazioni	5
4.2.1	Formazione “Normale”	6
4.2.2	Formazione “Infrasettimanale”	6
4.2.3	Formazione “Mezza”	7
4.2.4	Formazione “Composta”	8
4.2.5	Formazione “Inframezza”	8
4.3	Calcolo del punteggio	9
4.4	Sostituzioni	10
4.5	Completamento Formazione	10
5	RICORSO	13
6	CAMPIONATO	13
7	COPPA	13
8	ISCRIZIONE	13
9	PREMI	14
10	PENALITÀ ED AMMENDE	14
10.1	Formazione NON Consegnata	14
10.2	Formazione presentata in ritardo	16
10.3	Formazione incompleta	16
10.4	Formazione compilata con modulo non consentito	16
10.5	Formazione schierata non in ordine di ruolo	16
10.6	Spendere più del consentito durante l’asta iniziale o i susseguenti mercati di riparazione	17
10.7	Ricomprare un giocatore ceduto in un precedente mercato di riparazione	17

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

1 Nozioni Generali

Per poter partecipare, ogni squadra dovrà fornire all'organizzazione:

- A) Il nome della squadra;
- B) Il "nome utente" e la "password" che serviranno per immettere la formazione sul sito;
- C) I dati di ogni rappresentante della società (telefono e indirizzo email), abilitato a partecipare alle operazioni di gioco;
- D) Il pagamento della quota partecipativa;

Dopo aver espletato le formalità burocratiche, ad ogni società partecipante, mediante sorteggio, verrà assegnata una lettera dell'alfabeto compresa tra "A" ed "N", che assegnerà alla medesima la posizione nel calendario ufficiale, e che in caso di parità di tutti gli altri criteri previsti, determinerà la posizione nella classifica finale. Ogni squadra partecipante avrà a disposizione un capitale sociale iniziale di 300 fantamiliardi, per acquistare i cartellini di massimo 30 giocatori tra quelli di serie A e serie B (par. 2.1), così suddivisi per ruolo: 2 Portieri, 10 difensori, 10 centrocampisti e 8 attaccanti. Il numero dei giocatori stranieri che si possono acquistare è illimitato. Ogni qualvolta sia previsto nel calendario, per tutto l'arco delle 39 giornate del campionato, ogni società dovrà schierare una formazione di massimo 17 giocatori, 11 titolari e 6 riserve (par. 2.6 e par. 2.7) che fanno parte della propria rosa, e consegnarla nei posti ed agli orari previsti in regolamento (par. 2.8). Entro le ore 24 del giorno successivo all'uscita del giornale contenente i voti dell'ultima partita di giornata disputata, tra serie A e serie B, ogni società dovrà postare il punteggio conseguito dalla propria squadra; indicativamente, entro le ore 24 del giorno successivo, l'organizzazione provvederà a postare gli articoli con i punteggi e le classifiche ufficiali. Le competizioni da affrontare nell'arco delle 39 giornate sono 2: 1) Campionato. 2) Coppa. Per entrambe varrà la medesima formazione.

2 Mercato

Per poter formare le squadre che parteciperanno al campionato si effettua un primo mercato secondo il seguente metodo, asta al rialzo.

I calciatori di tutte le squadre di serie A e B, verranno chiamati ad uno a uno, ruolo dopo ruolo (prima i portieri, poi i difensori, poi i centrocampisti ed infine gli attaccanti), sorteggiando di volta in volta la squadra di riferimento (quindi non in ordine alfabetico, dalla prima squadra di serie A all'ultima di serie B), la squadra che offrirà di più per il giocatore chiamato ne entrerà in possesso, acquisendo il diritto di schierarlo nella propria formazione. È importante ricordare che per ogni giocatore verrà effettuata un'unica chiamata, e quindi non si potranno acquistare giocatori rimasti sul mercato durante il giro ufficiale di chiamata; per questi giocatori si dovrà attendere uno dei successivi mercati di riparazione. Non verrà concessa nessuna deroga a questo punto del regolamento, perciò, per assurdo, se uno riuscisse ad acquistare solo dieci giocatori, resterebbe con i medesimi fino al successivo mercato di riparazione. Non verranno accettate squadre in cui la somma del valore dei calciatori acquistati superi i 300 fantamiliardi.

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

È invece permesso spendere di meno in quanto i soldi avanzati dall'asta iniziale, potranno essere utilizzati nei successivi mercati di riparazione.

È importante ricordare che non è possibile spendere più di quello che si ha a disposizione, in questo caso l'ultimo calciatore acquistato (o più di uno fino al ripristino della legalità), verrebbe rimesso immediatamente sul mercato ed inoltre si incorrerebbe nella relativa sanzione (par 6.0).

2.1 Modalità di Acquisto.

Portieri: In questo caso non si compera il giocatore singolo, in quanto si comprano i portieri di una determinata squadra. Se un portiere cambia squadra durante la stagione, esso diventa di proprietà della società che possiede i portieri della squadra ove quest'ultimo si è trasferito (es. Una società ha il diritto sui portieri del Parma, Mirante si trasferisce alla Roma, Mirante diventa di proprietà della squadra che ha i diritti sui portieri della Roma). Si possono tesserare senza alcun vincolo tra serie A e serie B.

Difensori: Si possono tesserare senza alcun vincolo tra serie A e serie B. **Centrocampisti:** Si possono tesserare senza alcun vincolo tra serie A e serie B. **Attaccanti:** Si possono tesserare senza alcun vincolo tra serie A e serie B.

2.2 Capitale Sociale.

Il capitale sociale è uguale per ognuna delle società partecipanti, ed è immutabile (non può aumentare e non può diminuire), ed è corrispondente a 300 fantamiliardi, che verranno assegnati alla società nel momento del pagamento dell'iscrizione e dell'espletamento delle pratiche burocratiche.

2.3 Mercato Iniziale.

Il mercato iniziale è già stato esaurientemente trattato al par. 2.0, ricordiamo che si possono acquistare un numero limitato di giocatori, vincolati al ruolo: 2 Portieri, 10 Difensori, 10 Centrocampisti e 8 Attaccanti. Per tali acquisti non si può spendere più di 300 fantamiliardi, è invece possibile spenderne di meno. È importante ricordare che per ogni giocatore verrà effettuata un'unica chiamata, e quindi non si potranno acquistare giocatori rimasti sul mercato durante il giro ufficiale di chiamata; per questi giocatori si dovrà attendere uno dei successivi mercati di riparazione.

Si ricorda che alla fine del mercato, tutte le squadre dovranno consegnare all'organizzazione, una copia cartacea degli acquisti effettuati (l'organizzazione mette a disposizione dei partecipanti nella pagina "Modulistica" del sito <http://fantacalcioseriea.facceitaliane.it>, il facsimile del modulo che potrà essere liberamente scaricato e stampato), e sempre entro i termini comunicati dall'organizzazione, i partecipanti dovranno provvedere a compilare sul sito <http://fantacalcioseriea.facceitaliane.it>, nell'apposita categoria "Rose", la rosa dei propri giocatori acquistati.

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

2.4 Svincolo.

Il valore di ognuno dei calciatori comprati al mercato iniziale o ai successivi mercati di riparazione non si incrementa e non decresce, pertanto quando una squadra deciderà di rimetterli sul mercato depennandoli dalla propria rosa potrà riacquisire i fantamiliardi spesi per acquistare tali giocatori.

IMPORTANTE: *I giocatori che una squadra cancellerà dalla propria rosa, non potranno in alcun modo tornare a fare parte della medesima squadra.*

2.5 Mercati di Riparazione.

È bene precisare che i mercati di riparazione sono 2, il primo si svolgerà nei giorni immediatamente successivi alla chiusura della finestra ufficiale del mercato (inizio settembre 2017), mentre il secondo si svolgerà nei giorni immediatamente successivi alla chiusura della finestra ufficiale del mercato di riparazione (inizio febbraio 2018). Per poter comperare un calciatore non è necessario cancellarne un altro, a partire dal 1° mercato di riparazione non vi saranno più vincoli al numero di giocatori acquistabili per ruolo (per assurdo se una squadra decidesse di spendere al massimo 1 fantamiliardo per giocatore potrebbe comprare 300 giocatori). Il Meccanismo di chiamata dei giocatori è il seguente: per ogni ruolo verrà sorteggiata una squadra che darà il via alle chiamate, si procederà in senso orario fino all'ultimo acquisto, nel momento in cui, una squadra nel proprio turno di chiamata, temporeggi troppo o non abbia nessun altro nome da fare, verrà considerata automaticamente rinunciataria a proseguire l'asta per quello che riguarda il reparto in questione. Al termine delle chiamate per un determinato ruolo, non potranno più essere acquistati giocatori del medesimo, per nessun motivo.

Si ricorda che alla fine del mercato, tutte le squadre dovranno consegnare all'organizzazione, una copia cartacea degli acquisti effettuati (l'organizzazione mette a disposizione dei partecipanti nella pagina "Modulistica" del sito <http://fantacalcioseriea.facceitaliane.it>., il facsimile del modulo che potrà essere liberamente scaricato e stampato), e sempre entro i termini comunicati dall'organizzazione, i partecipanti dovranno provvedere a compilare sul sito <http://fantacalcioseriea.facceitaliane.it>., nell'apposita categoria "Rose", la rosa dei propri giocatori acquistati.

IMPORTANTE: Ogni squadra, per poter partecipare ai mercati di riparazione, dovrà reintegrare l'intero ammontare della cauzione, pertanto chi dovesse incorrere in sanzioni pecuniarie, per partecipare ai mercati di riparazione dovrà versare l'intero ammontare delle sanzioni economiche conseguite fino a quel momento, in caso contrario le sarà impedito di partecipare ai mercati di riparazione.

3 Formazione

La si esegue direttamente sul sito internet <http://fantacalcioseriea.facceitaliane.it>; cliccando nei commenti relativi all'articolo della giornata da svolgersi, vi verranno richiesti nome utente e

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

password per effettuare il login, inseriti questi dati vi si aprirà una finestra di testo nella quale andrete a digitare per ogni giocatore: la lettera che contraddistingue il ruolo (p per portiere, d per difensore, c per centrocampista ed infine a per attaccante, poi lascerete uno spazio, poi scriverete il nome del giocatore, poi altro spazio, poi la squadra di appartenenza di quel giocatore, a questo punto premerete invio ed andrete a capo, ricominciando la procedura per il giocatore successivo; dovrete ripetere questa operazione per gli 11 titolari ed i 6 della panchina.

Per chi fosse nuovo del gioco, o per chi non ricordasse bene come si fa a inserire nel sito la formazione, l'organizzazione li invita a recarsi sul sito <http://fantacalcioseriea.facceitaliane.it>, e nella pagina "Utilità", cliccare sopra a "Come inserire la formazione sul sito".

IMPORTANTE: *Nello schierare i giocatori si ricorda di metterli in successione di ruolo a seconda del modulo che si sceglie, es. pddccccaaa,*

IMPORTANTE: *Nel caso che il giocatore cambi squadra di appartenenza, il compilatore dovrà solo scrivere la nuova squadra di appartenenza, nel caso in cui il compilatore scriva la vecchia squadra di appartenenza, il giocatore risulterebbe non valutato. Si prega tutti gli interessati di seguire i movimenti di mercato dei propri giocatori, in quanto l'organizzazione rifiuterà qualsiasi ricorso dovuto alla mancata conoscenza dei trasferimenti.*

IMPORTANTE: *Si ricorda che il compilatore, nei 6 spazi dedicati alla panchina dovrà schierare (se potrà) 6 giocatori senza limitazioni di ruolo (anche 6 attaccanti), facendo però attenzione a schierare prima gli eventuali difensori, poi gli eventuali centrocampisti, ed infine gli attaccanti (se un giocatore compilando la panchina scrivesse per 1° un attaccante automaticamente avrebbe in panchina solo gli attaccanti anche se quello scritto fosse l'unico). Ricordiamo inoltre che è inutile scrivere il portiere, in quanto entrerà in campo il portiere della squadra selezionata, indipendentemente dal fatto che giochi quello che si è scritto, o che giochi un suo sostituto.*

Nel momento in cui effettuerete il salvataggio, automaticamente verranno registrati giorno e ora di consegna, nonché il nome della squadra (ogni username corrisponde al nome della squadra).

3.1 Modulo di Gioco.

I moduli di gioco consentiti dal regolamento sono i seguenti:

3-4-3, 3-5-2, 3-6-1, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1

Si ricorda che il primo numero corrisponde ai difensori, il secondo numero corrisponde ai centrocampisti, e il terzo ed ultimo numero corrisponde agli attaccanti.

3.2 Termine di consegna delle Formazioni.

Bisogna innanzitutto fare una distinzione sulla tipologia della giornata che dobbiamo andare a compilare, che per il gioco del fantacalcio possiamo riassumere in 5 categorie: Normale, Infrasettimanale, Mezza, Composta, Inframezza.

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

3.2.1 Formazione "Normale"

La consegna della formazione "Normale" a mezzo internet dovrà avvenire editando il commento relativo alla giornata in questione 1 minuto prima del calcio d'inizio del "grosso" delle partite in programma tra serie A e serie B (salvo casi particolari in una giornata normale è sabato alle 14:59 prima dell'inizio delle partite di serie B), Se nella giornata fantacalcistica è prevista la disputa di qualche anticipo (di solito c'è l'anticipo di serie B del venerdì alle ore 21:00), il compilatore potrà postare un commento contenente solo il nome dei giocatori della propria rosa che disputano l'anticipo e che si intende schierare nell'undici titolare entro e non oltre l'inizio della gara (inizio gara venerdì ore 21:00, commento postato entro e non oltre le ore 21 del medesimo giorno). Il completamento della formazione, lo si dovrà effettuare il sabato, entro e non oltre, 1 minuto prima del calcio d'inizio del "grosso" delle partite in programma tra serie A e serie B, con un nuovo commento nella quale si andrà a compilare per intero la formazione. Se eventualmente qualcuno volesse schierare qualche giocatore impegnato nell'anticipo in panchina lo potrà fare, ma dovrà tenere presente 2 cose fondamentali:

- A) Il giocatore schierato in panchina potrà entrare solo al posto di un pari ruolo schierato tra i titolari.
- B) Se vogliamo poter utilizzare il giocatore schierato in panchina per sostituire tutti i pari ruolo schierati tra i titolari, dovremo compilare per intero il reparto del ruolo (difensori, centrocampisti, attaccanti) del giocatore schierato in panchina. Inoltre se volessimo schierare il nostro giocatore come 2° o 3° panchinaro di ruolo, dovremo compilare anche i giocatori pari ruolo in panchina che lo precederanno.

3.2.2 Formazione "Infrasettimanale"

Per formazione "Infrasettimanale" si intende generalmente quella in cui serie A e serie B svolgono un turno infrasettimanale nella stessa settimana (di solito la serie B gioca al martedì e la serie A al mercoledì nella stessa settimana). La consegna della formazione "Infrasettimanale" a mezzo internet dovrà avvenire editando il commento relativo alla giornata in questione 1 minuto prima del calcio d'inizio del "grosso" delle partite in programma tra serie A e serie B (salvo casi particolari in una giornata infrasettimanale è martedì alle 20:29 prima dell'inizio delle partite di serie B), Se nella giornata fantacalcistica è prevista la disputa di qualche anticipo (potrebbe esserci l'anticipo di serie B del martedì alle ore 18:00), il compilatore potrà postare un commento contenente solo il nome dei giocatori della propria rosa che disputano l'anticipo e che si intende schierare nell'undici titolare entro e non oltre l'inizio della gara (inizio gara martedì ore 18:00, commento postato entro e non oltre le ore 18 del medesimo giorno). Il completamento della formazione, lo si dovrà effettuare, entro e non oltre il martedì sera (se è il giorno in cui giocano le partite), 1 minuto prima del calcio d'inizio del "grosso" delle partite in programma tra serie A e serie B con un nuovo commento nella quale si andrà a compilare per intero la formazione. Se eventualmente qualcuno volesse schierare qualche giocatore

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

impegnato nell'anticipo in panchina lo potrà fare, ma dovrà tenere presente 2 cose fondamentali:

- A) Il giocatore schierato in panchina potrà entrare solo al posto di un pari ruolo schierato tra i titolari.
- B) Se vogliamo poter utilizzare il giocatore schierato in panchina per sostituire tutti i pari ruolo schierati tra i titolari, dovremo compilare per intero il reparto del ruolo (difensori, centrocampisti, attaccanti) del giocatore schierato in panchina. Inoltre se volessimo schierare il nostro giocatore come 2° o 3° panchinaro di ruolo, dovremo compilare anche i giocatori pari ruolo in panchina che lo precederanno.

3.2.3 Formazione "Mezza"

Per formazione "Mezza" si intende generalmente quella in cui serie A e serie B giocano in settimane o a volte mesi differenti. La consegna della formazione "Mezza" a mezzo internet dovrà avvenire solo ed esclusivamente editando il commento relativo alla giornata in questione 1 minuto prima del calcio d'inizio della prima partita in programma tra serie A e serie B (se gioca la serie B solo i giocatori di serie B, se gioca la serie A solo i giocatori di serie A, ovviamente). Il completamento della formazione, lo si dovrà effettuare editando un nuovo commento, entro e non oltre, 1 minuto prima dello svolgimento della prima partita del turno a completamento della giornata del fantacalcio (serie A se aveva giocato la serie B o serie B se aveva giocato la serie A, ovviamente). Se eventualmente, nella 1a parte della giornata "mezza", qualcuno volesse schierare qualche giocatore in panchina lo potrà fare, ma dovrà tenere presente 2 cose fondamentali:

- A) Il giocatore schierato in panchina potrà entrare solo al posto di un pari ruolo schierato tra i titolari.
- B) Se vogliamo poter utilizzare il giocatore schierato in panchina per sostituire tutti i pari ruolo schierati tra i titolari, dovremo compilare per intero il reparto del ruolo (difensori, centrocampisti, attaccanti) del giocatore schierato in panchina. Inoltre se volessimo schierare il nostro giocatore come 2° o 3° panchinaro di ruolo, dovremo compilare anche i giocatori pari ruolo in panchina che lo precederanno.

IMPORTANTE: Anche nel caso che una società non intenda schierare nessun giocatore nella 1a parte della giornata "mezza", dovrà comunque postare un commento entro il termine prestabilito in cui scriverà "Non intendo schierare giocatori di serie (scrivere A se è serie A, e B se si tratta di serie B)".

Si fa presente a tutti i partecipanti, che tra lo svolgimento delle partite di serie A e quelle di serie B di una giornata "mezza", potrebbe svolgersi un mercato di riparazione, e quindi, se qualche società avesse schierato nella propria formazione giocatori che dopo il mercato non fossero più di propria esclusiva proprietà (formazione consegnata per intero alla prima scadenza, completamento di reparto per poter schierare giocatori in panchina alla prima scadenza, o solo per averlo schierato anche se non dovuto alla prima scadenza), per il calcolo del punteggio verranno considerati ugualmente validi, anche se al mercato li avesse acquisiti

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

un'altra società, in quanto al momento della compilazione della formazione (parziale o totale nulla cambia), i medesimi erano presenti nella rosa della squadra che li schiera.

3.2.4 Formazione "Composta"

Per formazione "Composta" si intende quella in cui gioca solo la serie B, e per poter completare la formazione con i giocatori di serie A gli allenatori dovranno scegliere quale giornata di serie A utilizzare tra 2 indicate dall'organizzazione. La consegna della formazione "Composta" a mezzo internet dovrà avvenire solo ed esclusivamente editando il commento relativo alla giornata in questione 1 minuto prima del calcio d'inizio della prima partita in programma tra serie A e serie B (se gioca la serie B solo i giocatori di serie B, se gioca la serie A solo i giocatori di serie A, ovviamente). Il completamento della formazione, lo si dovrà effettuare editando un nuovo commento, entro e non oltre, 1 minuto prima dello svolgimento della prima partita del turno a completamento della giornata del fantacalcio (serie A se aveva giocato la serie B o serie B se aveva giocato la serie A, ovviamente). Se eventualmente, nella 1a parte della giornata "composta", qualcuno volesse schierare qualche giocatore in panchina lo potrà fare, ma dovrà tenere presente 2 cose fondamentali:

- A) Il giocatore schierato in panchina potrà entrare solo al posto di un pari ruolo schierato tra i titolari.
- B) Se vogliamo poter utilizzare il giocatore schierato in panchina per sostituire tutti i pari ruolo schierati tra i titolari, dovremo compilare per intero il reparto del ruolo (difensori, centrocampisti, attaccanti) del giocatore schierato in panchina. Inoltre se volessimo schierare il nostro giocatore come 2° o 3° panchinaro di ruolo, dovremo compilare anche i giocatori pari ruolo in panchina che lo precederanno.

IMPORTANTE: Anche nel caso che una società non intenda schierare nessun giocatore nella 1a parte della giornata "composta", dovrà comunque postare un commento entro il termine prestabilito in cui scriverà "Non intendo schierare giocatori di serie (scrivere A se è serie A, e B se si tratta di serie B)".

Si fa presente a tutti i partecipanti, che tra lo svolgimento delle partite della 1a giornata di serie A e quelle della 2a giornata di serie A, si svolgerà il mercato di riparazione, e quindi, le società non potranno schierare nella propria formazione i giocatori di serie A acquistati al mercato di riparazione, mentre saranno accettati quelli che verranno venduti al medesimo mercato. I giocatori di serie B acquistati al mercato di riparazione potranno invece essere schierati, in quanto la giornata di serie B utilizzata per la giornata "composta" è successiva allo svolgimento del mercato di riparazione.

3.2.5 Formazione "Inframezza"

Per formazione "Inframezza" si intende generalmente quella in cui serie A e serie B svolgono un turno infrasettimanale nella stessa settimana, ma con più di 1 giorno di distanza tra lo svolgimento delle partite di una serie e dell'altra (per esempio la serie B gioca al martedì e la

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

serie A al giovedì nella stessa settimana). La consegna della formazione “Inframezza” a mezzo internet dovrà avvenire solo ed esclusivamente editando il commento relativo alla giornata in questione 1 minuto prima del calcio d’inizio della prima partita in programma tra serie A e serie B (se gioca la serie B solo i giocatori di serie B, se gioca la serie A solo i giocatori di serie A, ovviamente). Il completamento della formazione, lo si dovrà effettuare editando un nuovo commento, entro e non oltre, 1 minuto prima dello svolgimento della prima partita del turno a completamento della giornata del fantacalcio (serie A se aveva giocato la serie B o serie B se aveva giocato la serie A, ovviamente). Se eventualmente, nella 1a parte della giornata “inframezza”, qualcuno volesse schierare qualche giocatore in panchina lo potrà fare, ma dovrà tenere presente 2 cose fondamentali:

- A) Il giocatore schierato in panchina potrà entrare solo al posto di un pari ruolo schierato tra i titolari.
- B) Se vogliamo poter utilizzare il giocatore schierato in panchina per sostituire tutti i pari ruolo schierati tra i titolari, dovremo compilare per intero il reparto del ruolo (difensori, centrocampisti, attaccanti) del giocatore schierato in panchina. Inoltre se volessimo schierare il nostro giocatore come 2° o 3° panchinaro di ruolo, dovremo compilare anche i giocatori pari ruolo in panchina che lo precederanno.

IMPORTANTE: Anche nel caso che una società non intenda schierare nessun giocatore nella 1a parte della giornata “inframezza”, dovrà comunque postare un commento entro il termine prestabilito in cui scriverà “Non intendo schierare giocatori di serie (scrivere A se è serie A, e B se si tratta di serie B)”.

ATTENZIONE: Se una società deciderà di postare che “non intende schierare giocatori di serie (A o B), nelle giornate di tipo “Mezza”, “Composta” e “Inframezza”, l’organizzazione controllerà scrupolosamente se la suddetta società sia poi in grado di presentare una formazione accettabile, se non fosse possibile l’organizzazione proporrà d’ufficio la casistica relativa alla “formazione presentata con intento truffaldino”.

E’ buona norma, prima di consegnare la formazione, di controllare che la stessa sia stata compilata in modo corretto e senza dimenticanze.

3.3 Calcolo del punteggio.

Per il calcolo del punteggio si può utilizzare il quotidiano sportivo “La Gazzetta dello Sport” e/o il sito Gazzetta.it.

IMPORTANTE: Nel caso in cui ci fossero due differenti valutazioni, sia nei voti che negli episodi, farà fede quanto riporta il sito gazzetta.it nella sezione Fantacalcio.

La procedura utilizzata è la seguente per ogni formazione si prendono i voti relativi ai propri 11 giocatori titolari schierati, si procede facendo la somma dei voti, a questo punto si aggiungono o si sottraggono i vari “episodi” seguendo la seguente modalità:

EPISODI:

GOAL: Fatti +3.

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

GOAL: Subiti -1.
AUTOGOAL: -3.
RIGORI: Realizzati +2.
RIGORI: Sbagliati -2.
RIGORI: Parati +3
AMMONIZIONI: -0,5.
ESPULSIONI: -1.

3.4 Sostituzioni

Se per caso il numero dei giocatori titolari utilizzati dalla squadra che riportano valutazione è inferiore a 11, si procede con il seguente metodo:

Per ogni giocatore titolare che non riporta valutazione si dovranno prendere le valutazioni dei giocatori pari ruolo schierati in panchina, in ordine di scrittura dal primo in giù, fino ad un massimo di 3, aggiungendo o sottraendo i vari episodi, come già fatto per i giocatori titolari.

3.5 Completamento Formazione

Se per caso il numero dei giocatori utilizzati dalla squadra è inferiore a 11, anche dopo aver provveduto alle sostituzioni, si procede con il seguente metodo:

Si fa la somma dei voti dei titolari e dei panchinari subentrati e la si divide per il numero di giocatori impiegati, si arrotonda questo numero al mezzo intero (es. $6,14 = 6$; $6,32 = 6,5$), fatto l'arrotondamento a questo numero si sottrae 1 (se manca un giocatore) e lo si aggiunge alla somma dei voti. Per semplificare esponiamo la seguente tabella riassuntiva:

11 giocatori (niente)

10 giocatori (somma voti/10, arrotondamento, -1, aggiungere alla somma voti)

9 giocatori (somma voti/9, arrotondamento, numero arrotondato*2, -3, aggiungere alla somma voti)

8 giocatori (somma voti/8, arrotondamento, numero arrotondato*3, -6, aggiungere alla somma voti)

7 giocatori (somma voti/7, arrotondamento, numero arrotondato*4, -10, aggiungere alla somma voti)

6 giocatori (somma voti/6, arrotondamento, numero arrotondato*5, -15, aggiungere alla somma voti)

5 giocatori (somma voti/5, arrotondamento, numero arrotondato*6, -21, aggiungere alla somma voti)

4 giocatori (somma voti/4, arrotondamento, numero arrotondato*7, -28, aggiungere alla somma voti)

3 giocatori (somma voti/3, arrotondamento, numero arrotondato*8, -36, aggiungere alla somma voti)

2 giocatori (somma voti/2, arrotondamento, numero arrotondato*9, -45, aggiungere alla somma voti)

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

1 giocatore (voto*10, -55, aggiungere alla somma voti)

Si ricorda che per ottenere un gol bisogna raggiungere almeno punti 66, per ottenere 2 gol almeno punti 72, e così via di 6 punti in 6 punti.

Si invita inoltre a verificare i seguenti casi particolari:

Si potrà sostituire un giocatore titolare che non ha riportato valutazione sempre che il calciatore titolare senza valutazione non sia stato espulso, in questo caso la sua valutazione sarà di 4.

Tutti gli episodi in generale verranno considerati definitivi 24 ore dopo la conclusione dell'ultima partita (esclusi i recuperi ovviamente), pertanto ogni errata corregge è valida se arriva entro i termini prestabiliti.

Gli episodi potranno essere corretti dall'organizzazione se entro i termini stabiliti (24 ore dopo la conclusione dell'ultima partita esclusi i recuperi), una formazione presentasse un ricorso documentato.

EPISODI:

- Se in caso di espulsione vi fosse un chiaro (e per chiaro si intende riconosciuto), scambio di persona al calciatore espulso ingiustamente verrà assegnato un 6 (se il voto assegnato fosse più basso), e non verrà assegnato il -1, che invece verrà assegnato d'ufficio al giocatore colpevole dell'infrazione.
- La stessa medesima cosa vale anche in caso di ammonizione con la differenza che i voti assegnati ai giocatori resteranno gli stessi, escluso il caso che l'ammonizione ingiusta non porti all'espulsione del giocatore, in questo caso si assegnerebbe un 6 (se il voto assegnato dal giornale fosse più basso), togliendo lo 0,5 della seconda ammonizione.
- Se un giocatore, per errore o dimenticanza della gazzetta, non dovesse riportare la valutazione anche dopo le 24 ore successive alla conclusione dell'ultima partita esclusi i recuperi, l'organizzazione assegnerà un 6 d'ufficio se sarà rispettata la regola dei 45 minuti consecutivi in campo, mediante la presentazione di 1 tabellino statistico che lo riporti (altro quotidiano, internet etc.).
- Se una o più partite non vengono disputate, si attenderà fino al loro regolare svolgimento per poter assegnare il punteggio ai giocatori schierati.
- Se una o più partite dovessero essere sospese, e la gazzetta dello sport assegna i voti ai giocatori, ma la partita verrà fatta riprendere dal momento della sospensione si potrà scegliere tra le seguenti possibilità:
 - Tenere il punteggio e gli episodi assegnati al proprio giocatore
 - Decidere di aspettare il giorno in cui si disputerà il recupero, in attesa del nuovo punteggio e dei nuovi episodi, in questo caso però se la gazzetta dello sport non assegnasse il nuovo punteggio, o il giocatore non partecipasse, il proprio giocatore non potrà essere sostituito da un elemento della panchina, ma si calcolerà il punteggio con la media -1
 - Il proprio giocatore non riporta la valutazione o non era presente in campo, in questo caso si dovrà per forza attendere il recupero, e solo se nuovamente il proprio

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

giocatore non riportasse la valutazione, o non fosse tra i disponibili, si potrà procedere alla sostituzione con un elemento della panchina.

- Se la società interessata non facesse richiesta alcuna, si procederà d'ufficio con il caso a; se invece il proprio giocatore non fosse presente in campo, ma in panchina, al momento della sospensione, si procederà con il caso c.
- Se Difensori, Centrocampisti o Attaccanti vengano espulsi, e il giornale assegni loro il giudizio "n.g." oppure "s.v.", in questo caso al/i giocatore/i si deve assegnare un 4 e detrarre o aggiungere gli episodi che lo riguardano.
- Se il Portiere è espulso prima della fine del primo tempo voto "n.g." o "s.v.". Si assegna un 4 e si detraggono e aggiungono gli episodi che lo riguardano.
- Se il Portiere è espulso dopo aver completato un tempo di gioco voto "n.g." o "s.v.", si assegna un 6 e si detraggono o aggiungono gli episodi che lo riguardano.
- Per essere valido il voto "n.g." o "s.v." di un giocatore bisogna che completi un tempo di gioco (45 di gioco continuo senza considerare il tempo di recupero), si assegna un 6 e si detraggono e aggiungono gli episodi che lo riguardano.
- Se il portiere titolare si infortuna prima del completamento di un tempo di gioco e riporta "n.g." o "s.v.", ed il sostituto deve uscire prima del completamento di un tempo di gioco (45 min.), riportando "n.g." o "s.v.", in questo caso verrà conteggiato un 5.
- Se Difensore, centrocampista o attaccante dovessero per qualsiasi motivo essere schierati in porta, al loro voto ed ai loro episodi, si detraggono e aggiungono gli episodi che riguardano l'operato da portiere.
- Se un giocatore viene sostituito e giudicato, e si fa espellere in panchina (ed appare sul tabellino del giornale), al proprio voto comprensivo di episodi, si detrae il valore dell'espulsione.
- Se qualunque giocatore partendo dalla panchina viene espulso ma non giudicato ("n.g." o "s.v." o niente, ma l'espulsione compare nel tabellino del giornale), si assegna loro un 4 e si detrae il valore dell'espulsione.

IMPORTANTE: *Quello che avverrà dopo il triplice fischio non verrà conteggiato.*

- Regola dei portieri mancanti: Media voto degli altri portieri del fantacalcio -1, al quale si sottrae la media gol subiti dagli altri portieri del fantacalcio -1.
- In caso di partite rinviate, si attenderà che le stesse vengano disputate.
- In caso di partite assegnate a tavolino, chi possiede giocatori interessati, potrà scegliere se prendere il 6 politico oppure fare entrare (sempre che possa) un giocatore dalla panchina; nel caso che il giocatore interessato sia il portiere, verrà assegnato il 6 politico.
- Se la lega assegna una vittoria a tavolino senza che la partita venga disputata, a tutti i giocatori in rosa delle 2 squadre si assegnerà un 6 d'ufficio; mentre ai portieri delle 2 squadre si aggiungerà la media dei gol subiti dagli altri portieri del fantacalcio.
- Se una partita viene disputata regolarmente, ma successivamente, in base ad un ricorso, venisse decretata una vittoria a tavolino, se la gazzetta assegnerà i voti, si terrà conto di quelli e degli episodi inerenti la partita; se non venissero assegnati i voti si procederà

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

assegnando un 6 d'ufficio a tutti i giocatori scesi in campo, e ai portieri delle 2 squadre si aggiungerà la media dei gol subiti dagli altri portieri del fantacalcio.

IMPORTANTE: Entro le ore 24 del giorno successivo all'uscita del giornale contenente i voti dell'ultima partita di giornata disputata, ogni giocatore dovrà postare il punteggio conseguito dalla propria squadra.

Entro le ore 24 del giorno successivo, indicativamente, l'organizzazione provvederà a postare gli articoli con i punteggi e le classifiche ufficiali.

4 Ricorso

Ogni squadra partecipante al gioco "Fantacalcio serie A", potrà contestare le decisioni ufficiali dell'organizzazione (per il principio che nessuno è perfetto), ma dovrà farlo nel seguente modo: Sul sito <http://fantacalcioseriea.facceitaliane.it>, nella specifica categoria "Ricorsi", la squadra che intenderà farlo, dovrà postare un commento dal titolo "Ricorso ufficiale della società (nome società), in merito alla pubblicazione della classifica inerente la giornata (mettere la giornata); andando a capo, si dovrà poi specificare il motivo del ricorso ed allegare l'eventuale documentazione. Qualora il partecipante non fosse in grado di fornire l'eventuale documentazione in formato elettronico, potrà inoltrare l'eventuale documentazione in formato cartaceo presso l'organizzazione entro le ore 24 del 15° giorno successivo alla pubblicazione delle classifiche ufficiali da parte dell'organizzazione (es. i conti di una giornata normale dovrebbero essere pubblicati dall'organizzazione entro le ore 24 del giovedì successivo alla disputa delle partite della giornata in questione, quindi l'interessato avrà tempo di presentare ricorso fino alle ore 24 del 3° venerdì successivo alla pubblicazione della classifica aggiornata).

5 Campionato

Il campionato è la prima delle due competizioni da svolgere, il via coincide con la prima giornata del campionato di serie A (o con una data diversa fornita dall'organizzazione). La competizione si svolge in 39 giornate, secondo il calendario che verrà diramato dall'organizzazione.

6 Coppa.

La coppa è la seconda competizione da svolgere in concomitanza del Campionato; il via coincide con la prima giornata del campionato di serie A (o con una data diversa fornita dall'organizzazione). La competizione si svolge in 39 giornate, secondo il calendario che verrà diramato dall'organizzazione.

7 Iscrizione

L'iscrizione al campionato costa € 180,00, inoltre dovranno essere versati € 20,00 come cauzione; la cauzione verrà restituita a fine campionato. Il pagamento dei 200,00 €, dovrà essere

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

effettuato prima dell'inizio dell'asta, chi non sarà in regola con il pagamento verrà escluso dal torneo.

8 Premi.

Campionato:

1° Classificato € 860 (+ La somma delle multe/2)

2° Classificato € 500

3° Classificato € 380

4° Classificato € 180

5° Classificato € 100

Coppa:

1° Classificato € 400 (+ La somma delle multe/2)

2° Classificato € 180

IMPORTANTE: Si ricorda a tutti i partecipanti che in caso di arrivo di più squadre a pari punti si guarderà in ordine: goal fatti, scontri diretti, differenza reti, goal subiti, sorteggio.

9 Penalità ed Ammende

Ogni tipo di infrazione al regolamento prevede una sanzione, in caso di sanzione economica, l'importo verrà detratto dalla cauzione fino all'esaurimento della medesima, a quel punto la squadra sarà esclusa dal campionato e la formazione verrà gestita dall'organizzazione. Sul sito <http://fantacalcioseriea.facceitaliane.it>, nella specifica categoria "Sanzioni", l'organizzazione pubblicherà ogni qualvolta ne verrà riconosciuta una, l'elenco delle sanzioni comminate alle varie società partecipanti (oltre a pubblicarle nelle classifiche delle giornate interessate). Prima di ogni mercato di riparazione, l'organizzazione pubblicherà il riepilogo delle sanzioni economiche comminate alle varie società partecipanti, che come già detto dovranno essere pagate prima dello svolgimento del mercato stesso, pena la non ammissione al medesimo. L'intero ammontare delle sanzioni economiche verrà incassato dall'organizzazione.

9.1 Formazione NON Consegnata

1. Formazione non consegnata in giornata "normale" o "infrasettimanale".

Come si procede: L'organizzazione provvederà ad inserire la formazione della società che commette l'infrazione.

Sanzione economica: Multa di € 10,00.

Sanzione sportiva: 0 punti assegnati alla squadra che commette l'infrazione, per la squadra avversaria varrà invece il punteggio della formazione messa in campo dall'organizzazione.

Alla seconda infrazione, l'organizzazione provvederà all'esclusione immediata della squadra interessata, dal torneo in corso di svolgimento e da quello dell'anno successivo.

2. Formazione non consegnata in giornata "mezza" o "inframezza".

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

Vi sono 2 possibili scenari da prendere in considerazione:

- a) Formazione non consegnata nella 1a parte della giornata mezza o inframezza.

Come si procede: L'organizzazione provvederà a inserire la formazione della società che commette l'infrazione.

Sanzione economica: Multa di € 10,00.

Sanzione sportiva: 0 punti assegnati alla squadra che commette l'infrazione, per la squadra avversaria varrà invece il punteggio della formazione messa in campo dall'organizzazione.

Alla seconda infrazione, l'organizzazione provvederà all'esclusione immediata della squadra interessata, dal torneo in corso di svolgimento e da quello dell'anno successivo.

- b) Formazione non consegnata nella 2a parte della giornata mezza o inframezza.

Come si procede: Nel caso della formazione consegnata in modo parziale, si provvederà a completarla nelle sue parti mancanti con i giocatori della 2a parte della giornata "mezza" o "inframezza", da parte dell'organizzazione.

Sanzione economica: Multa di € 10,00.

Sanzione sportiva: 0 punti assegnati alla squadra che commette l'infrazione, per la squadra avversaria varrà invece il punteggio della formazione messa in campo dall'organizzazione.

3. Formazione non consegnata in giornata "composta".

Vi sono 4 possibili scenari da prendere in considerazione:

- a) Si sceglie di far giocare i giocatori di serie A della 1a giornata, e non si completa la formazione con i giocatori di serie B.

Come si procede: L'organizzazione provvederà a completare la formazione con i giocatori di serie B.

Sanzione economica: Multa di € 10,00.

Sanzione sportiva: 0 punti assegnati alla squadra che commette l'infrazione, per la squadra avversaria varrà invece il punteggio della formazione completata dall'organizzazione.

- b) Si sceglie di far giocare i giocatori di serie A della 2a giornata, e ci si "dimentica" di schierarli.

Come si procede: L'organizzazione provvederà a completare la formazione con i giocatori di serie A.

Sanzione economica: Multa di € 10,00.

Sanzione sportiva: 0 punti assegnati alla squadra che commette l'infrazione, per la squadra avversaria varrà invece il punteggio della formazione completata dall'organizzazione.

- c) Si sceglie di far giocare i giocatori di serie A della 1a giornata, e non si completa la formazione con quelli di serie B.

Come si procede: L'organizzazione provvederà a completare la formazione con i giocatori di serie B.

Sanzione economica: Multa di € 10,00.

Sanzione sportiva: 0 punti assegnati alla squadra che commette l'infrazione, per la squadra avversaria varrà invece il punteggio della formazione completata dall'organizzazione.

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

d) Si sceglie di far giocare i giocatori di serie A della 2a giornata, ma non si schierano i giocatori di serie B.

Come si procede: L'organizzazione provvederà a inserire la formazione della società che commette l'infrazione.

Sanzione economica: Multa di € 10,00.

Sanzione sportiva: 0 punti assegnati alla squadra che commette l'infrazione, per la squadra avversaria varrà invece il punteggio della formazione messa in campo dall'organizzazione.

9.2 Formazione presentata in ritardo

1. Formazione consegnata oltre i termini consentiti.

Come si procede: L'organizzazione annullerà la formazione presentata e provvederà a inserire la formazione della società che aveva inserito nella giornata precedente.

Sanzione economica: Multa di € 10,00.

Sanzione sportiva: 0 punti assegnati alla squadra che commette l'infrazione, per la squadra avversaria varrà invece il punteggio della formazione messa in campo dall'organizzazione.

9.3 Formazione incompleta.

1. Formazione consegnata incompleta entro i termini consentiti o formazione schierata con giocatori dell'anticipo ma non completata.

Come si procede: L'organizzazione annullerà la formazione presentata e provvederà a inserire la formazione della società che aveva inserito nella giornata precedente.

Sanzione economica: Multa di € 10,00.

Sanzione sportiva: 0 punti assegnati alla squadra che commette l'infrazione, per la squadra avversaria varrà invece il punteggio della formazione messa in campo dall'organizzazione.

9.4 Formazione compilata con modulo non consentito.

Come si procede: L'organizzazione annullerà la formazione presentata e provvederà a inserire la formazione della società che aveva inserito nella giornata precedente.

Sanzione economica: Multa di € 10,00.

Sanzione sportiva: 0 punti assegnati alla squadra che commette l'infrazione, per la squadra avversaria varrà invece il punteggio della formazione messa in campo dall'organizzazione.

9.5 Formazione schierata non in ordine di ruolo.

Come si procede: L'organizzazione annullerà la formazione presentata e provvederà a inserire la formazione della società che aveva inserito nella giornata precedente.

Sanzione economica: Multa di € 10,00.

Sanzione sportiva: 0 punti assegnati alla squadra che commette l'infrazione, per la squadra avversaria varrà invece il punteggio della formazione messa in campo dall'organizzazione.

REGOLAMENTO

Edizione 2017/2018

9.6 Spendere più del consentito durante l'asta iniziale o i susseguenti mercati di riparazione

Come si procede:

Campionato: soldi spesi in più/2 arrotondato in eccesso

Coppa: soldi spesi in più/2 arrotondato in difetto.

9.7 Ricomprare un giocatore ceduto in un precedente mercato di riparazione

Come si procede: Alla squadra che dovesse ricorrere in questa infrazione l'organizzazione oltre a non riconoscere il giocatore nella rosa, toglierà anche i fantamiliardi spesi per l'operazione non restituendoli più alla squadra che commette l'infrazione.

Per eventuali correzioni, aggiunte, modifiche di tutti gli argomenti trattati in questo paragrafo si rimanda tutti i partecipanti alla lettura settimanale del comunicato ufficiale, in quanto ciò che si troverà scritto su quello strumento diventerà effettivo dal momento dell'uscita.