

REGOLAMENTO UFFICIALE FantaSaròn



ANNO "2015 - 2016" rev. Agosto 2015

1. QUOTA DI ISCRIZIONE CAMPIONATO, COPPE e PREMI

- Quota di iscrizione campionato: **100 € a squadra**

Al momento dell'asta di settembre, tutti o presidenti dovranno versare la quota di iscrizione al campionato per consentire il pagamento dei vincitori dell'anno precedente.

L'iscrizione della squadra al campionato è subordinato al pagamento della quota annuale prevista.

- Quota di iscrizione Champions League: **20 € a squadra**

- Quota di iscrizione Europa League: **10 € a squadra (SOSPESA)**

I premi stabiliti per le competizioni sono i seguenti:

	Campionato	Coppa Italia	Supercoppa Italiana	Champions League	Europa League	Supercoppa Europea
Vincente	€ 550,00	€ 30,00	€ 20,00	€ 350,00	€ 110,00	€ 20,00
2°	€ 300,00	-	-	€ 50,00	€ 10,00	-
3°	€ 100,00	-	-	-	-	-

2. CREDITI IN BASE ALL'ANDAMENTO DEL CAMPIONATO

Crediti base all'asta iniziale **350 f€**, in base al piazzamento in classifica nella stagione precedente bisogna aggiungere i seguenti crediti (**tetto massimo fissato a 400 f€**):

10° classificato:	10	f€
9° classificato:	9	f€
8° classificato:	8	f€
7° classificato:	7	f€
6° classificato:	6	f€
5° classificato:	5	f€
4° classificato:	4	f€

I crediti avanzati dal mercato di Settembre e Gennaio vengono rassegnati per l'anno successivo.

3. ALTRI PREMI

Bonus punti squadra	7	f€
Bonus Capocannoniere	5	f€
Bonus Assist-man	3	f€

A pari merito si distribuiscono i crediti aggiuntivi arrotondati per eccesso.

4. IN CASO DI RINVIO PARTITE (pioggia, neve, incidenti) E GIORNATA LUNGA

In caso di partita rinviata o recuperata **nella medesima settimana** vengono attribuiti i voti ai giocatori della partita recuperata.

In caso di partita rinviata (al massimo due partite) viene assegnato **6 politico** ai giocatori in campo.

In caso di tre o più partite rinviate a data da destinarsi, per evitare favoritismi tutti **i risultati verranno congelati sullo 0-0** (1 punto a ciascuna squadra).

Nel caso in cui la giornata venga disputata su **5 giorni (Giovedì – Lunedì)** si avrà a disposizione un cambio aggiuntivo (**4 cambi**).

5. PORTIERE SENZA VOTO

Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato **d'ufficio un voto equivalente a 6, altrimenti dovrà essere sostituito**

dal portiere di riserva. Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i punti gol o punti cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere.

6. GIOCATORI GIUDICATI S.V. MA o SENZA CON BONUS/MALUS (escluso Portiere)

- a.) Un giocatore s.v. che ottiene un bonus riceve **6** punti d'ufficio indipendentemente dal tempo giocato (a cui vanno aggiunti i relativi bonus);
- b.) Un giocatore s.v. che viene espulso prende **4** punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione);
- c.) Un giocatore s.v. che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve **6** punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus);
- d.) Un giocatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito **non viene** conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.
- e.) **il calciatore s.v. senza bonus o malus che ha giocato almeno 15 minuti (eventuali minuti di recupero inclusi) riceve 5,5 punti d'ufficio;**

7. RISERVE E SOSTITUZIONI e GIOCATORE SENZA VOTO

E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni: Ogni squadra può schierare in panchina sino a 7 calciatori di riserva: un portiere e 2 calciatori per ruolo (2 difensori, 2 centrocampisti e 2 attaccanti).

Si possono sostituire 3 giocatori, in caso di più sostituzioni vale la regola che si parte prima dal portiere e poi a salire.

Nel caso in cui un giocatore titolare e il 1° giocatore in panchina (x quel ruolo) non abbiano giocato, entra in campo il 2° giocatore in panchina conteggiando questo cambio come **UNA sola sostituzione** e non due.

Nel caso che il portiere venga espulso e sostituito da un calciatore di movimento, questi, diventando portiere, ne assumerà il ruolo e gli verrà assegnato regolarmente meno un punto (-1) per ogni gol subito e più tre punti (+3) per ogni rigore parato.

Esaurite le tre sostituzioni una squadra giocherà in uno in meno. **Il voto sarà pari a 0.** (non esiste la riserva d'ufficio)

8. FATTORE CAMPO

Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono **assegnati 2 punti**, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Squadra.

9. PORTIERE CHE NON SUBISCE GOAL

Se un portiere non subisce goal viene assegnato un **+1 alla squadra**

10. ASSIST

Se un giocatore confeziona un assist viene assegnato un **+1 al giocatore**

11. GOAL DECISIVO

Se un giocatore confeziona un goal decisivo per la vittoria viene assegnato un **+1 al giocatore**

Se un giocatore confeziona un goal decisivo per il pareggio viene assegnato un **+0,5 al giocatore**

12. VOTI e GIUDICE SPORTIVO: Giornale di riferimento

Il giornale di riferimento per i voti dei singoli giocatori è la "Gazzetta dello Sport". Il sito della lega calcio per il giudice sportivo (goal, ammonizioni, espulsioni ecc..)

13. NUOVI INTERVALLI. Più realistici (simile all'andamento di serie A)

Meno di 66 punti	=	0 goal
Da 66 a 71,5 punti	=	1 goal
Da 72 a 76,5 punti	=	2 goal
Da 77 a 80,5 punti	=	3 goal
Da 81 a 84,5 punti	=	4 goal
Da 85 a 88,5 punti	=	5 goal
Da 89 a 92,5 punti	=	6 goal

Alcune regole da non dimenticare (solo nella lega FantaSaròn):

Punteggio uguale o superiore a 66 punti, in caso di pareggio e se la differenza di punteggio è di 4 punti si assegna un goal in più alla squadra con il punteggio più alto. (esempio: punti: 66-70 risultato 1-2 e non 1-1)

Punteggio uguale o superiore a 60 punti, se la differenza tra il punteggio maggiore o uguale a 10 punti, si assegna un goal aggiuntivo alla squadra con punteggio più alto. (es: punti: 66-76 risultato 1-3 e non 1-2)

14. SPAREGGI: Mai !!!

A parità di punti si controllano:

1. Somma totale punti squadra totalizzati in campionato
2. Differenza reti scontri diretti in campionato

15. VINCOLI BIENNALI

- a.) Ciascun allenatore ha la possibilità di **vincolare** per l'anno seguente fino ad un massimo di **3 calciatori** (uno per ruolo), per **due anni massimo** poi il giocatore viene svincolato e torna sul mercato.
- b.) Il ruolo del giocatore sarà quello stabilito dalla Gazzetta dello Sport nella stagione in corso. Se un giocatore da centrocampista diventa attaccante nelle riconferme va considerato come attaccante.
- b.) Confermare un giocatore costerà quanto il prezzo d'asta al quale lo si è comprato.
- c.) Nessuno è obbligato a riconfermare i propri giocatori, ognuno può decidere di riconfermarne 3,2,1 o nessuno
- d) Si possono tagliare i giocatori vincolati, lasciandoli liberi sul mercato.

Chi dovesse prendere il giocatore e confermarlo l'anno successivo conterà già un anno di presenza in quella squadra. -----**NON SI POSSONO SCAMBIARE I GIOCATORI VINCOLATI DA CONTRATTO**-----

16. CESSIONE DI UN CALCIATORE all'estero o in altra Serie.

Nel caso un calciatore della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società, italiana o straniera, la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore **riceverà come indennizzo un numero di crediti pari a il 50%** del suo ingaggio arrotondato per eccesso.

17. CALCIATORE SQUALIFICATO per illecito o doping.

La squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore squalificato può decidere se aspettare il ritorno in campo dello stesso atleta una volta scontata la pena oppure **tagliarlo a 0 €** e acquistare al Mercato di riparazione un nuovo giocatore in quel ruolo.

18. CALCIATORE DECEDUTO

Nel triste caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra muoia, la squadra che ne detiene il 'cartellino' **riceverà il 100% dei crediti pagati.**

19. LA FORMAZIONE e I MODULI. Schema di gioco

Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:

La formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da almeno un attaccante fino a un massimo di 3;

Questi i moduli accettati: 5-3-2 ; 5-4-1 ; 4-4-2 ; 4-3-3 ; 4-5-1 ; 3-5-2 ; 3-4-3

20. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE

Dal 2010 il campionato di serie A sarà un campionato spezzatino, giocheranno il venerdì, il sabato, la domenica ed il lunedì; non sarà più possibile cambiare i giocatori in campo dopo aver inserito la formazione che tassativamente deve essere spedita prima dell'inizio della prima partita di giornata.

La formazione può essere comunicata attraverso **"l'invio formazioni"** del sito", via email (alla mailing-list: fantamala@tiscali.it) , sms (se proprio non vuoi usare la mail) o attraverso un foglietto di carta (meglio di no). La formazione deve essere comunicata al presidente di lega e per conoscenza all'avversario di giornata. Nel caso in cui la formazione non sia comunicata al presidente di lega, ma a terzi, il fanta-allenatore deve accertarsi di persona che questa pervenga successivamente al presidente di lega, affinché questo non consideri per non comunicata la formazione.

Bisogna comunicare la formazione tassativamente entro la prima partita della giornata (si terrà come prova l'ora del centro messaggi o dell'invio mail) pena la seguenti sanzioni.

Non sono valide formazioni che risultano inviate anche solo 1 secondo dopo l'inizio della prima partita della settimana.

21. PENALITA' PER MANCATA FORMAZIONE

IN CAMPIONATO nella giornata incriminata se:

- si gioca campionato e coppa verrà inserita la stessa formazione della coppa e si gioca la partita. Alla fantasquadra in sanzione **verrà assegnato 1 punto in meno in classifica**. Se in coppa non è presente nessuna formazione si procederà come descritto successivamente.

- si gioca solo il campionato verrà inserita la formazione della giornata precedente in modo da far giocare la partita. Alla fantasquadra in sanzione **verranno assegnati 1 punto in meno in classifica** qualsiasi sia il risultato ottenuto. Alla squadra avversaria **verranno assegnati i punti ottenuti dalla partita giocata**.

NELLE COPPE DI LEGA nella giornata incriminata se:

- in concomitanza con il campionato c'è la partita di Coppa Italia verrà inserita la stessa formazione del campionato e si gioca la partita. Alla fantasquadra in sanzione **verranno assegnati 6 punti in meno sul totale punti di giornata realizzato**. Se in campionato non è presente nessuna formazione si procederà come descritto successivamente.

- si gioca solo la coppa Alla fantasquadra in sanzione nella fase a girone **verranno assegnati un punteggio pari a 10 punti in meno sul totale punti più basso di giornata** qualsiasi sia il risultato ottenuto mentre nella fase a scontri diretti **verranno assegnati i goal realizzati solo se il punteggio supera 80,5 punti soglia per cui bisogna attribuire il 4 goal (vittoria a tavolino minimo per 3-0)**.

22. PENALITA' SERIE B e LODO "SFRANTUMMATO"

Le due squadre che retrocedono non possono confermare i giocatori, falliscono e devono cambiare nome.

LODO "SFRANTUMMATO"

1) ISTITUZIONE ALL'INTERNO DELLA PAGINA WEB DELLA LEGA DELLA SEZIONE "PECORA"

In quest'area verrà inserito il nome della Società e del Presidente che hanno guadagnato la retrocessione. Questo per consegnare alla storia la memoria del fallimento. Da tale registro ovviamente non si può essere cancellati.

2) CONCORDATO FALLIMENTARE

In base facoltativa, il Presidente della società fallita può concordare con la Lega il mantenimento della ragione sociale [nome] previo il pagamento di una penale, fissata al 10% del capitale sociale versato. Tale somma [10 €] sarà da corrispondere alla Tesoreria della Lega congiuntamente all'atto dell'iscrizione della squadra al campionato dell'anno successivo.

3) SVINCOLO DEI GIOCATORI PER LA SQUADRA RETROCESSA

In caso di fallimento e solo dopo aver aderito al concordato (punto 2) potranno comunque essere riconfermati i **tre giocatori** alla regola 15 punto A **versando** una quota pari a **10,00 €** cadauno.

23. ASTA INIZIALE SETTEMBRE Cambiare un giocatore

Finita l'asta per ogni ruolo si può vendere solo **2 giocatori per ruolo** per 1 f€ e cambiarlo con un altro (eventualmente rifacendo un asta se interessa a più persone)

24. SCAMBI E VENDITE

In caso di scambio o prestito oneroso di giocatori **il prezzo di riconferma rimane lo stesso dell'asta di settembre**. Il giocatore scambiato risulterà essere come un prestito fino a fine stagione; ritornerà nella squadra originale e il presidente potrà confermarlo in rosa.

25. MERCATO DI RIPARAZIONE

Mercato aperto tra il **1° e il 5 febbraio 2011**. Tutti i presidenti si impegneranno per trovarsi per il mercato di riparazione.

Le squadre **al mercato di gennaio** riceveranno **dei bonus in base alla classifica**; l'ultimo prenderà 10 crediti, il nono 9 crediti e così a salire fino al primo che riceverà 1 credito (classifica alla partita prima della chiusura del mercato di serie A). Non si potranno confermare e nemmeno scambiare tutti i giocatori presi a Gennaio.

26. COPPA ITALIA

Giochiamo in 10 squadre, le partite verranno giocate la 5, l'8 e la 10 giornata e si farà la somma totale dei punti delle 2 giornate, le 2 peggiori squadre sono eliminate. Le altre 8 passano ai quarti. Il sorteggio degli scontri dei quarti e gli accoppiamenti delle semifinali (andata e ritorno) verranno estratti a sorte appena si sanno le 8 squadre passate ai quarti.

27. SUPERCOPPA ITALIANA

Si sfidano il detentore del titolo e la vincente della coppa Italia. Scontro diretto in campo neutro.

Lega del fantacalcio
Fanta saròn 