

REGOLAMENTO UFFICIALE



www.fantaronco.com

V.8.01

By Bellini Paolo & Gianluca Archetti

INTRODUZIONE:

Qui di seguito trovate le regole Ufficiali della Federazione Fantacalcio Fantaronco 1996. Ogni anno, se necessario, vengono modificate e aggiornate in base all' esperienza dell' anno precedente. Le modifiche, le aggiunte e le nuove regole sono sottolineate dal testo in **verde**. Per poter partecipare alla stagione organizzata dalla Lega, è indispensabile:

- ✓ Avere un' accesso ad Internet per potersi collegare al sito ufficiale della Lega (www.fantaronco.com), utilizzare i moduli di invio formazioni-rose-mercato disponibili sul sito, e consultare il forum ufficiale al quale **tutti obbligatoriamente** dovranno essere iscritti
- ✓ Possedere o appoggiarsi ad una casella email valida per eventuali comunicazioni della Lega

La nostra Lega **non ha scopo di lucro** ma affronta parecchie spese annuali. E' per questo motivo che la partecipazione al nostro gioco comporta il pagamento di una quota annuale di € 5,00. Per chi non avesse la possibilità di effettuare il pagamento direttamente alla Lega, lo può fare anche:

- ✓ Tramite Bonifico Bancario a: Bellini Paolo – via San Zenone, 64 – 25064 Gussago (BS) – Banca Network Investimenti – IBAN: IT09Y0563001600000011096047
- ✓ Tramite ricarica carta Postepay n° 4023 6004 4323 3632 intestata a Bellini Paolo
- ✓ In busta chiusa inserendo i soldi in un doppio foglio piegato onde evitare si vedano in trasparenza, a: Bellini Paolo, via Umberto I, 42 – 25030 – Adro (BS)

Per i nuovi iscritti: Nel caso in cui i nuovi iscritti non riuscissero a subentrare, la quota versata verrà intermante restituita.

ISCRIZIONE:

Se possedete i requisiti soprarichiesti, potete iscrivervi semplicemente compilando il modulo di iscrizione che trovate nel sito internet ufficiale: www.fantaronco.com alla sezione "ISCRIZIONI". Se avete partecipato alla passata stagione dovrete, una volta entrati nella sezione ISCRIZIONI, compilare il modulo RICONFERMA ISCRIZIONE, viceversa, se siete nuovi o avete già giocato ma non avete partecipato all' ultima stagione, dovrete compilare il modulo NUOVA ISCRIZIONE

E' importante compilare il modulo in tutte le sue parti pena l' annullamento dell' iscrizione.

IL FORUM:

La nostra Lega ha creato un forum dove poter scambiare opinioni, dare suggerimenti, inserire le formazioni e, per ultimo ma non meno importante, effettuare le trattative di mercato (vedi regola 11 – Mercato (Trattative)).

L' iscrizione al forum è gratuita e obbligatoria.

Per accedervi, collegatevi all' home page del sito ufficiale dove troverete il link diretto.

IL GIOCO IN BREVE:

La Federazione Fantacalcio Fantaronco 1996, è composta da 8 tornei distinti:

- ✓ Il campionato di serie A (18 squadre)
- ✓ Il campionato di serie B (18 squadre)
- ✓ Il campionato di serie C (18 squadre)
- ✓ Il torneo a Gran Premio (tutte)
- ✓ La Coppa di Lega (tutte)
- ✓ La Supercoppa di Lega (tra la vincitrice della serie A e della Coppa)
- ✓ La Champions FR League
- ✓ La FR League

REGOLA 1 - PRELAZIONE:

I presidenti che hanno partecipato alla passata stagione **godono del diritto** di prelazione. Questi, se iscritti entro il termine stabilito (nella sezione ISCRIZIONI del sito ufficiale sono elencate le date di svolgimento delle iscrizioni) andranno a completare la lista. Eventuali posti vacanti verranno coperti dai nuovi iscritti in ordine di iscrizione (fa fede la data di invio del modulo di iscrizione). Per controllare lo stato delle iscrizioni dovete consultare la sezione LE SOCIETA' del sito ufficiale.

Nel caso in cui un iscritto di serie A con diritto di prelazione non riconfermasse la partecipazione, oppure non consegnasse in tempo la rosa iniziale (pena l' esclusione dal gioco) al suo posto subentrerebbe in ordine:

- ✓ I neoretrocessi in serie B (dal terzultimo classificato all'ultimo)
- ✓ Il 4° classificato della serie B e così via.

Nel caso in cui un iscritto di serie B con diritto di prelazione non riconfermasse la partecipazione, oppure non consegnasse in tempo la rosa iniziale (pena l' esclusione dal gioco) al suo posto subentrerebbe in ordine:

- ✓ I neoretrocessi in serie C (dal terzultimo classificato all'ultimo)
- ✓ Il 4° classificato della serie C e così via.

Nel caso in cui un iscritto di serie C con diritto di prelazione non riconfermasse la partecipazione, oppure non consegnasse in tempo la rosa iniziale (pena l' esclusione dal gioco) al suo posto subentrerebbe un nuovo iscritto.

Ripescaggi: il ripescaggio di una squadra non potrà avvenire per 2 anni consecutivi!

REGOLA 2 – LE SOCIETA':

La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna squadra, viene stabilita dal rispettivo allenatore e deve essere indicata in fase di iscrizione.

- a. Il nome non può riportare riferimenti politici, terroristici ecc.....
- b. In caso di iscrizione di due squadre con medesimo nome, lo manterrà chi si è iscritto per primo.
- c. Se un allenatore "riconfermato" volesse cambiare il nome della propria squadra lo potrà ma questa operazione avrà un costo che verrà decurtato dal budget iniziale. Il costo è fissato ad € 800.000
- d. E' obbligatorio avere un proprio stemma. Se ne possedete uno, dovete inviare ad info@fantaronco.com il file a disposizione (preferibilmente in formato vettoriale) se invece non lo avete, lo realizziamo noi per voi, è sufficiente indicare in email come lo vorreste. In assenza di comunicazione a riguardo la Federazione Fantaronco lo creerà basandosi sul nome e sui colori sociali selezionati in fase di iscrizione.

REGOLA 3 – LA PAGINA PERSONALE:

Ogni squadra iscritta avrà a disposizione sul sito ufficiale un proprio spazio personale. In questa pagina trovate:

- ✓ Lo stemma, la fotografia dell' allenatore, lo storico della società, i dati dello stadio ed economici, la rosa e i movimenti di mercato e i link per inviare la formazione settimanale.

REGOLA 4 – LA ROSA INIZIALE:

All' atto dell' iscrizione, ogni **nuovo Fantallenatore** riceverà un credito iniziale (sarà automaticamente inserito nella pagina personale della squadra) che potrà utilizzare per la formazione della rosa dei giocatori. (gli **allenatori riconfermati** partiranno invece dal credito iniziale + il credito residuo della stagione precedente).

- a. La rosa è libera, cioè, non si ha un numero prestabilito di giocatori da acquistare per ogni ruolo, ma bensì ognuno creerà la propria rosa come meglio crede acquistando più o meno elementi di ciascun ruolo.
- b. E' obbligatorio avere in rosa non meno di 2 portieri;
- c. La rosa deve obbligatoriamente essere composta da un minimo di 21 elementi.

- d. E' assolutamente vietato utilizzare più del credito iniziale.
- e. La rosa deve essere inviata tramite il modulo INVIA ROSA INIZIALE. Il link lo trovate sul sito alla voce "Come Iniziare a Giocare".
- f. Il termine per l' invio della rosa iniziale sarà comunicato via email a tutti gli iscritti e riportato sul sito.

REGOLA 5 – QUOTAZIONI INIZIALI:

La lista completa dei giocatori suddivisa per ruoli, completa delle quotazioni iniziali sarà disponibile sul sito www.fantaronco.com dove potrete scaricarla in formato excel. Sarà compito della F.F.C. Fantaronco avvisare tramite email tutti i partecipanti nel momento in cui le quotazioni saranno disponibili.

Tali quotazioni verranno aggiornate settimanalmente integrando eventuali nuovi giocatori o eliminando quelli ceduti all'estero o in altre serie fino alla chiusura del calcio-mercato di serie A.

Nota:

La nostra lega inizia a campionato di Serie A in corso, questo significa che la quotazione iniziale di un giocatore non subirà variazioni. Es. Totti nel precampionato ha una quotazione di 13.000.000, nelle prime due giornate segna 4 gol, la sua quotazione resta comunque di 13.000.000.

REGOLA 6 – LA FORMAZIONE SETTIMANALE:

Ad ogni turno di campionato, tutti i fantallenatori dovranno schierare la formazione da mandare in campo utilizzando l' apposito modulo INVIA FORMAZIONE SETTIMANALE. Il link lo trovate sul sito alla voce "Menu Principale" e nella propria pagina personale. **E' a disposizione nel forum ufficiale della Federazione una sezione dedicata alle formazioni settimanali dove è consigliato inserire la propria per condividerla con gli altri allenatori. Oltretutto questa operazione fornisce l'unica possibilità di contestare un mancato ricevimento tramite il modulo.**

- a. Questa dovrà essere **obbligatoriamente** composta da 18 giocatori: 11 titolari e 7 riserve.
- b. La formazione dovrà essere schierata con uno dei seguenti moduli: 433 – 532 – 631 - 442 – 541 – 451 – 352
- c. La panchina dovrà essere composta obbligatoriamente da 7 elementi tra i quali obbligatoriamente almeno un portiere.
- d. I giocatori in panchina dovranno essere inseriti in ordine di ruolo: prima verrà il o i portieri, a seguire i difensori, i centrocampisti ed infine gli attaccanti.
- e. La formazione dovrà essere inviata prima dell' inizio della prima partita della giornata di serie A. Nel caso in cui giungesse in ritardo o non giungesse affatto verrà schierata quella della settimana precedente.
- f. Bisogna sempre inserire i giocatori indicando prima il Cognome ed eventualmente l' iniziale in caso di omonimia.
- g. E' obbligatorio inviare la formazione almeno una volta ogni 3 turni pena una sanzione di € 650.000. La stessa sanzione verrà applicata anche alla quarta giornata consecutiva mentre alla quinta scatterà automaticamente la squalifica del presidente con l'affidamento della gestione per il resto della stagione dal computer fino a nuova assegnazione.
- h. Ogni formazione inviata alla Federazione, verrà poi inviata, alla scadenza, a tutti i partecipanti.
- i. E' possibile contestare il mancato ricevimento della formazione solo nel caso in cui questa sia stata pubblicata contemporaneamente ed entro il limite, nella sezione del Forum dedicata.
- j. **Nell'evenienza che venga sospeso,rinviato l'unico anticipo di giornata, la consegna delle formazioni slitterà alla successiva partita in calendario.**

ATTENZIONE:

Controllate bene la formazione che state inviando in quanto ogni errore di compilazione:

- ✓ schieramento giocatori che non avete in rosa,
- ✓ schieramenti di moduli inesistenti,
- ✓ stesso giocatore titolare anche in panchina,
- ✓ panchina formata da meno di 7 elementi,
- ✓ panchina senza portiere, ordine dei panchinari sparsa
- ✓ ecc...

comporterà un' ammenda di € 300.000 da decurtare al credito della squadra.

REGOLA 7 – MODALITA' DI CALCOLO:

- a. Ogni giocatore di ogni squadra schierata riceverà una valutazione (noi adottiamo i voti della gazzetta dello Sport) alla quale dovranno essere aggiunti/tolti i seguenti bonus/malus:
- ✓ +3 per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato che non sia il rigore.
 - ✓ +3 per ogni rigore parato dal portiere (o da un giocatore che ne prende il posto)
 - ✓ +2 per ogni gol realizzato su rigore
 - ✓ -1 per ogni gol subito dal portiere (o da un giocatore che ne prende il posto)
 - ✓ -2 per ogni autogol realizzato
 - ✓ -3 per ogni rigore sbagliato
 - ✓ -0,5 per ogni ammonizione
 - ✓ -1 per ogni espulsione
 - ✓ +2 per la squadra che gioca in casa (non valido per il gran premio)

NB:

Le ammonizioni/espulsioni inflitte dopo il fischio finale non saranno considerate valide nel calcolo dei voti.

- b. La somma delle valutazioni dei giocatori scesi in campo della formazione schierata darà il TOTALE SQUADRA che verrà trasformato in gol mediante la seguente tabella:
- ✓ meno di 66 punti 0 gol
 - ✓ da 66 a 71,999 punti 1 gol
 - ✓ da 72 a 76,999 punti 2 gol
 - ✓ da 77 a 80,999 punti 3 gol
 - ✓ da 81 a 84,999 punti 4 gol
 - ✓ da 85 a 88,999 punti 5 gol
 - ✓ da 89 a 92,999 punti 6 gol
 - ✓ e così via (ogni 4 punti un gol)
- c. Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra di almeno 3 punti, la squadra in svantaggio ottiene 1 gol omaggio e pareggia l'incontro. Se succede nella fascia dei zero gol (es: squadra A 67 punti, squadra B 65 punti) l'incontro finisce 0-0 e non 1-1.
- d. Se due squadre si ritrovano nello stesso intervallo di punteggio "meno di 66 punti" ma una stacca l'altra di almeno 10 punti, la squadra con maggior punteggio ottiene 1 gol omaggio e vince l'incontro.

REGOLA 8 – CASI SPECIALI DI CALCOLO:

Durante la stagione potrebbero verificarsi casi speciali, di seguito trovate come la federazione tratterà questi eventi:

- ✓ Portiere che **ha giocato** ma non ha ricevuto voto: riceverà un 6 d'ufficio (più i bonus/malus)
- ✓ Calciatore senza voto: dovrà essere sostituito
- ✓ Squadra senza voto: tutti 6 d'ufficio
- ✓ Espulso senza voto: 4
- ✓ Ammonito senza voto: verrà sostituito
- ✓ Marcatore senza voto: 6 d'ufficio + gol
- ✓ Autogol senza voto: 6 d'ufficio – autogol
- ✓ Riserva d'Ufficio: **3** (2 per il portiere)

Nel caso in cui si applicassero i tempi supplementari ed eventualmente i calci di rigore, varranno le seguenti regole:

1 Calcolo dei Tempi Supplementari

a. I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante, quindi, escluso il portiere) così da ottenere un Totale-Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari. Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 3 d'ufficio.

b. Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore.

(Nota)

Quando si dice 'se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità, s'intende nell'arco dei due incontri. Ovviamente, se i tempi supplementari si concludono con un risultato di 1-1 in una partita di ritorno, dopo che la partita d'andata è finita 0-0, passerà il turno la squadra 'ospitata', avendo realizzato un maggiore numero di gol in trasferta (cfr. Supplemento 1, Coppa e Supercoppa, paragrafo 7). Si dovrà dunque passare all'esecuzione dei calci di rigore solo nei seguenti casi: se i tempi supplementari si concludono con un punteggio di 0-0 (quindi non modificano il punteggio che ha portato alla disputa dei supplementari), oppure se si concludono con un punteggio di parità (1-1, 2-2, ecc.) in una gara ad eliminazione diretta disputata in un turno secco.

c. L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:

(I) Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.

(II) Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;

(Nota)

Anche se le riserve sono sette, ai fini del calcolo dei tempi supplementari si prendono in considerazione sempre e soltanto tre calciatori, ovvero i primi calciatori di movimento in panchina per ciascun ruolo, se essi hanno preso il voto.

(III) Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 3 d'ufficio.

(IV) Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;

(Nota)

Nei supplementari il Fattore Campo è +0,5 per non agevolare troppo il compito alla squadra di casa. Il +2 previsto fino a due anni fa era davvero esagerato.

(V) Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

2 Tabella di Conversione Supplementari

a. La Tabella di Conversione Supplementari trasforma ciascun Totale-Supplementari in un certo numero di gol, così da ottenere un 'reale' risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di

gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Supplementari ottenuto da ogni squadra, in base alla tabella sottostante.

Meno di 20	= 0 gol
Da 20 a 23,999 =	1 gol
Da 24 a 27,999 =	2 gol
Da 28 a 31,999 =	3 gol
Da 32 a 35,999 =	4 gol
e così via (ogni 4 punti un gol)	

b. La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:

(I) Se una squadra totalizza meno di 20 punti (cioè fino a 19,999) non si assegna alcun gol;

(II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti;

(III) Da 20 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (es.: 20 = 1 gol, 24 = 2 gol, 28 = 3 gol).

3 Calcolo dei Calci di Rigore

a. In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.

b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 18 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 18 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri però, dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11.

c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso Voto sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.

(Nota)

Ricordiamo che per i calci di rigore si deve prendere in considerazione solo il Voto assegnato dal Quotidiano Ufficiale senza somma e/o sottrazione dei Punti-gol o dei Punti-cartellino.

d. I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli s.v., i n.g. e chi non ha proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.

e. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6 (confronta il punto 3, lettera a di questa stessa regola).

f. In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 13 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.

g. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà quindi il diciottesimo rigorista).

h. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcolerà la media dei Totali-Squadra nelle due partite (andata e ritorno) di Coppa (o la FantaMedia totale della singola partita se si tratta di gara secca) disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo (o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale) la squadra con la media Totale-Squadra più alta. La FantaMedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.

(Nota)

Questo è chiaramente un caso estremo, ma si è verificato in passato.

i. In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina

REGOLA 9 – RISERVE E SOSTITUZIONI:

Le sostituzioni saranno così gestite:

- ✓ Qualsiasi giocatore di movimento titolare (quindi non il portiere – vedi casi speciali), avesse giocato ma non non avesse ricevuto voto verrà sostituito con il 1° pari ruolo in panchina.
- ✓ Qualsiasi giocatore (stavolta anche il portiere), non avesse giocato nella realtà verrà sostituito con il 1° pari ruolo in panchina.
- ✓ Non potranno essere effettuate più di 3 sostituzioni
- ✓ Le riserve potranno sostituire solo giocatori di pari ruolo
- ✓ Le riserve non possono sostituire giocatori espulsi

Nel caso che anche il primo giocatore di riserva per un dato ruolo o reparto non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato giudicato s.v. o n.g. si prenderà in considerazione la seconda riserva di quel ruolo e così via. (le sostituzioni seguono questo ordine: portieri-difensori-centrocampisti-attaccanti).

ESEMPIO di SOSTITUZIONE:

Mettiamo il caso che nella mia formazione non giochi o sia stato giudicato S.V. BONERA (difensore). Al suo posto entrerebbe il 1° difensore in panchina LEGROTTAGLIE, ma ahimè anche lui è S.V., quindi si passa al 2° difensore in panchina: SAMUEL che ha preso 5, conta solo la sostituzione effettiva, quindi conta 1. Nel caso ulteriore che anche SAMUEL fosse stato giudicato S.V., l' assente viene sostituito dalla riserva di ufficio dal valore di 3 (per il portiere 2). **Questo solo per campionato e coppa, non per il gran premio.**

Resta comunque il fatto che la riserva di ufficio conta come una sostituzione e quindi dopo la 3a sostituzione si giocherà con un giocatore in meno.

REGOLA 10 – IL MERCATO 1° FASE, L' ASTA:

In questa 1° fase il mercato sarà ad asta. Questa coinvolgerà tutti i giocatori invenduti nel mercato iniziale e successivamente quelli nuovi che arriveranno durante l' anno. Ogni presidente potrà scaricare dal sito nella sezione "DOWNLOAD" il file excel "SVINCOLATI" che riporterà tutti i giocatori liberi per l' asta. Sarà compito della F.F.C. Fantaronco avvisare tramite email tutti i partecipanti nel momento in cui il file sarà disponibile.

Nei giorni disponibili ad effettuare l' asta a buste chiuse, ogni presidente avrà la possibilità di inviare **1 e solo 1 busta** (tramite l' apposito modulo che trovate nel sito nella sezione "Il Mercato") contenente l' elenco delle offerte per i giocatori interessati.

- a) Le offerte totali della busta **non potranno in alcun modo superare i crediti disponibili** della squadra pena l' annullamento della busta stessa.
- b) Nel malaugurato caso che qualcuno invii più di una busta, verrà tenuta in considerazione solo la prima ricevuta, l' altra o le altre verranno annullate.
- c) Naturalmente non saranno accettate buste inviate prima dell' apertura dell' asta e dopo la chiusura.
- d) Non sono accettate offerte recanti cifre con la virgola, es: € 3.520.200 (OK) € 3.520.200,05 (NO).
- e) Le buste verranno inviate ad una casella email gestita dalla Federazione Fantacalcio ufficiale che alla scadenza le renderà pubbliche sia alla nostra Lega che a tutti i presidenti.

- f) Naturalmente chi offrirà di più si aggiudicherà il/i giocatore/i.
- g) In caso di pari offerta chi ha inviato prima la medesima si aggiudicherà il/i giocatore/i.

Ricordo che per le offerte esistono le seguenti basi d' asta:

- ✓ Portieri: € 1.500.000
- ✓ Difensori: € 1.500.000
- ✓ Centrocampisti: € 2.000.000
- ✓ Attaccanti: € 2.500.000

REGOLA 11 – IL MERCATO 2° FASE, LE TRATTATIVE:

Durante questa fase (che verrà subito dopo la fase dell' ASTA) i presidenti di tutte le squadre iscritte potranno contrattare tra loro scambi di giocatori con giocatori e/o denaro (da attingere dal credito residuo) utilizzando solo ed esclusivamente il FORUM della nostra federazione.

Una volta che due presidenti raggiungeranno un' accordo, dovranno entrambi compilare il modulo per il deposito del contratto (nella sezione "MERCATO") affinché il movimento venga depositato.

- a. Ogni presidente potrà effettuare un massimo di 2 scambi (2 giocatori) con uno stesso presidente per ogni sessione (quindi un massimo di 4 giocatori durante l' anno).
- b. E' assolutamente vietato iniziare le contrattazioni prima dell' inizio ufficiale
- c. Il contratto depositato è vincolante e non può essere rescisso, se non nel caso in cui solo una parte lo depositi.
- d. Le assegnazioni ed i relativi saldi verranno aggiornati alla fine di ogni giornata.
- e. Non è possibile fare offerte superiori al proprio budget.
- f. La federazione ha la facoltà di intervenire nell'eventualità che si presentassero movimenti "non cogruì" al normale svolgimento del mercato.

REGOLA 12 – IL MERCATO, DATE e NOTE:

Le date di svolgimento delle sessioni del mercato le trovate sul sito ufficiale alla sezione MERCATO. Sono previste due sessioni di mercato annuali.

- a. I giocatori vinti all' asta avranno come valore l' effettivo valore di acquisto alle buste.
- b. I giocatori vinti all' asta percepiranno uno stipendio (vedi regola 15) in percentuale al valore di acquisto.
- c. I giocatori aggiudicati con una trattativa percepiranno lo stesso stipendio percepito dalla precedente società (Amauri, che ha stipendio € 17,400, percepirà sempre il medesimo stipendio anche se fosse venduto/acquistato per € 1.000!!!!)
- d. I giocatori aggiudicati con una trattativa riceveranno come valore, il valore della base d' asta:

- ✓ Portieri: € 1.500.000
- ✓ Difensori: € 1.500.000
- ✓ Centrocampisti: € 2.000.000
- ✓ Attaccanti: € 2.500.000

e. I crediti utilizzabili per il mercato sono sempre quelli relativi alla giornata antecedente a quella della domenica antecedente al lunedì di mercato (asta o scambi che sia). Esempio: Domenica 8 febbraio viene giocata la 23a giornata e lunedì 9 inizia l'asta o gli scambi...i crediti validi sono quelli relativi alla giornata 22 di domenica 1 febbraio!

REGOLA 13 – STADIO:

Come noterete, nella pagina personale di ogni iscritto, compare il nome (deciso al momento dell' iscrizione), la fotografia e la capienza dello stadio. La capienza di partenza (e anche la minima) è fissata in 10.000 posti.

L'incasso per ogni posto è fissato in € 50,00 ed il totale sarà così suddiviso: 80% alla squadra di casa ed il restante 20% alla squadra ospitata.

Durante la stagione sono previsti più bonus posti. I bonus posti verranno assegnati in base alle classifiche che troverete a seguire. Il nostro scopo è di variare le capienze degli stadi in base alle vittorie ottenute.

I bonus posti verranno così assegnati:

CAMPIONATO di SERIE A:

Classifica a metà campionato:

- 1) 1.100
- 2) 900
- 3) 700
- 4) 600
- 5) 500
- 6) 400
- 7) 300
- 8) 200
- 9) 100

Classifica finale:

- 1) 1.500
- 2) 1.400
- 3) 1.300
- 4) 1.200
- 5) 1.100
- 6) 1.000
- 7) 900
- 8) 800
- 9) 700
- 10) 600
- 11) 500
- 12) 400
- 13) 300
- 14) 200
- 15) 100

CAMPIONATO di SERIE B:

Classifica a metà campionato:

- 1) 900
- 2) 800
- 3) 700
- 4) 600
- 5) 500
- 6) 400
- 7) 300
- 8) 200
- 9) 100

Classifica finale:

- 1) 1.100
- 2) 1.000
- 3) 900
- 4) 800
- 5) 700
- 6) 600
- 7) 500
- 8) 400

- 9) 300
- 10) 200
- 11) 100

CAMPIONATO di SERIE C:

Classifica a metà campionato:

- 1) 900
- 2) 800
- 3) 700
- 4) 600
- 5) 500
- 6) 400
- 7) 300
- 8) 200
- 9) 100

Classifica finale:

- 1) 1.100
- 2) 1.000
- 3) 900
- 4) 800
- 5) 700
- 6) 600
- 7) 500
- 8) 400
- 9) 300
- 10) 200
- 11) 100

COPPA di LEGA:

- ✓ 300 posti per la qualificazione agli ottavi di finale
- ✓ 300 posti per la qualificazione ai quarti di finale
- ✓ 300 posti per la qualificazione alla semifinali
- ✓ 300 posti per la qualificazione alla finale
- ✓ 300 posti per la vittoria finale

Il tetto massimo di posti per uno stadio è fissato a 30.000

Anche l' stadio muterà con la costruzione dei nuovi posti...



10.000 posti



11.500 posti



13.000 posti



14.500 posti



16.000 posti



17.500 posti



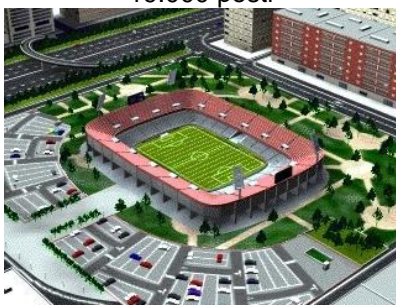
19.000 posti



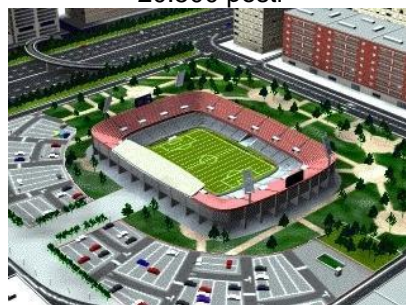
20.500 posti



22.000 posti



23.000 posti



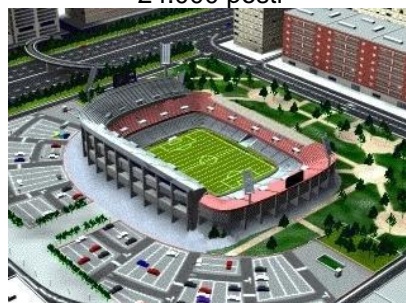
24.000 posti



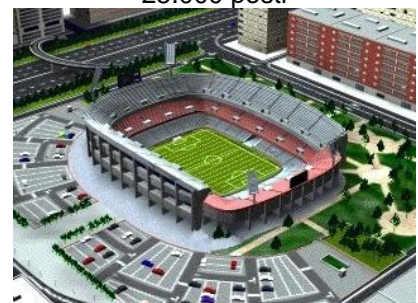
25.000 posti



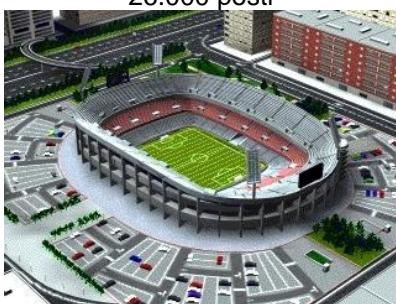
26.000 posti



27.000 posti



28.000 posti



29.000 posti



30.000 posti

REGOLA 14 – IL RISCATTO:

Una volta aggiudicati i posti stadio, questi non sono per sempre, per mantenerli dovranno essere confermati. Nella pratica, tutti i posti maturati in stagione resteranno validi fino alla fine della stagione successiva, al

termine della quale sarà possibile confermare il possesso degli stessi versando un contributo alla federazione di € 700,00 per singolo posto.

- ✓ Chiunque debba riconfermare i posti stadio, può sia confermarli tutti, sia confermarne una parte e non confermarli affatto.
- ✓ In ogni caso la base di 10.000 posti sarà sempre garantita.

REGOLA 15 – STIPENDI:

Ogni società dovrà corrispondere ad ogni giornata di Fantacalcio il pagamento degli stipendi dei propri giocatori.

L'ammontare di tale spesa la trovate indicata sia nel file quotazioni che, a rosa completata, nella pagina personale di ogni squadra.

REGOLA 16 – LA SERIE A IN DETTAGLIO:

Il campionato di serie A si svolge in un girone unico a **18** squadre andata e ritorno

In base alla tabella di conversione ad ogni squadra verrà assegnato un determinato numero di gol.

In caso di vittoria la squadra riceverà 3 punti

In caso di parità le squadre riceveranno 1 punto a testa.

In caso di sconfitta la squadra non percepirà nessun punto.

Ad ogni partita, la squadra che giocherà in casa percepirà l'80% dell'incasso, mentre la squadra ospitata riceverà il restante 20%. La capienza dello Stadio ed il relativo incasso lo trovate nella pagina personale di ogni squadra

In base alla classifica finale, ciascun allenatore riceverà un premio che sommerà dal credito dell'anno successivo. Gli ultimi 3 retrocederanno in serie B (vedi serie B e gestione serie B):

- 1) Vincitore campionato € 15.000.0000
- 2) € 12.000.0000
- 3) € 9.000.000
- 4) € 7.000.000
- 5) € 5.500.000
- 6) € 4.500.000
- 7) € 3.500.000
- 8) € 2.500.000
- 9) € 1.500.000
- 10) € 1.000.000
- 11) € 800.000
- 12) € 600.000
- 13) € 400.000
- 14) € 200.000
- 15) € 100.000
- 16) € 0 e retrocessione in serie B
- 17) € 0 e retrocessione in serie B
- 18) € 0 e retrocessione in serie B

In caso di parità punti a fine torneo si applicheranno le seguenti norme:

- ✓ scontri diretti (non vale la regola del "gol doppio" fuori casa)
- ✓ somma totali squadra
- ✓ differenza reti
- ✓ reti segnate
- ✓ sorteggio

REGOLA 17 – LA SERIE B IN DETTAGLIO:

Il campionato di serie B si svolge in un girone unico a **18** squadre andata e ritorno

In base alla tabella di conversione ad ogni squadra verrà assegnato un determinato numero di gol.

In caso di vittoria la squadra riceverà 3 punti

In caso di parità le squadre riceveranno 1 punto a testa.

In caso di sconfitta la squadra non percepirà nessun punto.

Ad ogni partita, la squadra che giocherà in casa percepirà l' 80% dell' incasso, mentre la squadra ospitata riceverà il restante 20%. La capienza dello Stadio ed il relativo incasso lo trovate nella pagina personale di ogni squadra

In base alla classifica finale, ciascun allenatore riceverà un premio che sommerà dal credito dell' anno successivo. I primi 3 saranno promossi in serie A, gli ultimi 3 saranno retrocessi in serie C.

- 1) Vincitore campionato € 6.000.000 e promozione in serie A
- 2) € 4.000.000 e promozione in serie A
- 3) € 3.000.000 e promozione in serie A
- 4) € 2.000.000
- 5) € 1.500.000
- 6) € 1.000.000
- 7) € 900.000
- 8) € 800.000
- 9) € 700.000
- 10) € 600.000
- 11) € 500.000
- 12) € 400.000
- 13) € 300.000
- 14) € 200.000
- 15) € 100.000
- 16) € 0 e retrocessione in serie C
- 17) € 0 e retrocessione in serie C
- 18) € 0 e retrocessione in serie C

In caso di parità punti a fine torneo si applicheranno le seguenti norme:

- ✓ scontri diretti (non vale la regola del "gol doppio" fuori casa)
- ✓ somma totali squadra
- ✓ differenza reti
- ✓ reti segnate
- ✓ sorteggio

REGOLA 18 – LA SERIE C IN DETTAGLIO:

Il campionato di serie C si svolge in un girone unico a 18 squadre con andata e ritorno

In base alla tabella di conversione ad ogni squadra verrà assegnato un determinato numero di gol.

In caso di vittoria la squadra riceverà 3 punti

In caso di parità le squadre riceveranno 1 punto a testa.

In caso di sconfitta la squadra non percepirà nessun punto.

Ad ogni partita, la squadra che giocherà in casa percepirà l' 80% dell' incasso, mentre la squadra ospitata riceverà il restante 20%. La capienza dello Stadio ed il relativo incasso lo trovate nella pagina personale di ogni squadra

In base alla classifica finale, ciascun allenatore riceverà un premio che sommerà dal credito dell' anno successivo. I primi 3 saranno promossi in serie B.

- 1) Vincitore campionato € 6.000.000 e promozione in serie B
- 2) € 4.000.000 e promozione in serie B
- 3) € 3.000.000 e promozione in serie B
- 4) € 2.000.000
- 5) € 1.500.000
- 6) € 1.000.000
- 7) € 900.000
- 8) € 800.000
- 9) € 700.000
- 10) € 600.000
- 11) € 500.000
- 12) € 400.000

- 13) € 300.000
- 14) € 200.000
- 15) € 100.000
- 16) € 0
- 17) € 0
- 18) € 0

In caso di parità punti a fine torneo si applicheranno le seguenti norme:

- ✓ scontri diretti (non vale la regola del “gol doppio” fuori casa)
- ✓ somma totali squadra
- ✓ differenza reti
- ✓ reti segnate
- ✓ sorteggio

REGOLA 19 – LA COPPA di LEGA IN DETTAGLIO:

A questa competizione parteciperanno tutte le 54 squadre iscritte.

Il torneo si svolgerà in due fasi:

Prima Fase: la prima fase sarà costituita da 9 gironi all' italiana andata/ritorno. La suddivisione iniziale delle squadre nei gironi sarà effettuata tramite sorteggio. Dalla prima fase si qualificheranno un totale di 16 squadre per gli ottavi di finale (le prime classificate di ogni girone e le migliori 7 seconde)

In caso di vittoria la squadra riceverà 3 punti.

In caso di parità le squadre riceveranno 1 punto a testa.

In caso di sconfitta la squadra non percepirà nessun punto.

Ad ogni partita, la squadra che giocherà in casa percepirà l' 80% dell' incasso, mentre la squadra ospitata riceverà il restante 20%. L' incasso sarà determinato dalla capienza dello stadio di chi gioca in casa (lo trovate nella pagina personale della squadra) moltiplicato per € 50,00.

In caso di parità punti alla fine della prima fase applicheranno le seguenti norme:

- ✓ scontri diretti (non vale la regola del “gol doppio” fuori casa)
- ✓ somma totali squadra
- ✓ differenza reti
- ✓ reti segnate
- ✓ sorteggio

Seconda Fase: la seconda fase sarà costituita da turni ad eliminazione diretta andata e ritorno.

Come per il campionato, la squadra di casa percepirà l' 80% dell' incasso, mentre la squadra ospitata riceverà il restante 20%. L' incasso sarà determinato dalla capienza dello stadio di chi gioca in casa (lo trovate nella pagina personale della squadra) moltiplicato per € 50,00.

In caso di parità assoluta al termine delle 2 gare (ricordo che vale la regola internazionale del gol in trasferta che vale doppio in caso di parità di risultato), si disputeranno i tempi supplementare ed eventualmente i calci di rigore (vedi regola 8)

Nota: le 8 migliori prime classificate disputeranno gli ottavi contro le 7 seconde qualificate e la peggiore prima. Non si potranno incontrare negli ottavi di finale squadre provenienti dallo stesso girone di qualificazione.

Per ogni passaggio di turno, sono previsti i seguenti bonus:

- ✓ € 2.500.000 per la qualificazione agli ottavi di finale
- ✓ € 2.500.000 per la qualificazione ai quarti di finale
- ✓ € 2.500.000 per la qualificazione alle semifinali
- ✓ € 2.500.000 per la qualificazione alla finale

- ✓ € 5.000.000 per la vittoria della coppa di lega

REGOLA 20 – IL GRAN PREMIO IN DETTAGLIO:

Il fantacalcio come lo si conosce, ognuno gioca da solo e mediante la somma dei totali squadra giornata dopo giornata si avanza o si scende in classifica.

Per questo torneo è prevista una classifica giornaliera con assegnazione di bonus:

- 1) € 300.000
- 2) € 200.000
- 3) € 150.000
- 4) € 140.000
- 5) € 130.000
- 6) € 120.000
- 7) € 110.000
- 8) € 100.000
- 9) € 90.000
- 10) € 80.000
- 11) € 70.000
- 12) € 60.000
- 13) € 50.000
- 14) € 40.000
- 15) € 30.000
- 16) € 20.000
- 17) € 10.000

ESEMPIO:

Se due o più squadre si classificassero a pari merito, i premi settimanali verranno distribuiti saranno sempre e solo 17 e verranno distribuiti in questo modo:

- ✓ Squadra A e Squadra B primi : € 300.000 a testa
- ✓ Squadra C terza; € 150.000
- ✓ Squadra D – E ed F quarti: € 140.000 a testa
- ✓ Squadra G settima: € 110.000

Alla fine del torneo questi saranno i bonus finali:

- 1) Vincitore Gran Premio € 19.000.0000
- 2) € 16.000.0000
- 3) € 15.000.000
- 4) € 14.000.000
- 5) € 13.000.000
- 6) € 12.000.000
- 7) € 11.000.000
- 8) € 10.000.000
- 9) € 9.000.000
- 10) € 8.000.000
- 11) € 7.000.000
- 12) € 6.000.000
- 13) € 5.000.000
- 14) € 4.500.000
- 15) € 4.000.000
- 16) € 3.500.000
- 17) € 3.000.000
- 18) € 2.500.000
- 19) € 2.000.000

- 20) € 1.500.000
- 21) € 1.000.000
- 22) € 800.000
- 23) € 600.000
- 24) € 400.000
- 25) € 200.000
- tutti gli altri € 0

un ulteriore 1.000.000 di premio verrà aggiudicato alla squadra meglio classificata per ogni serie di appartenenza (1.000.000 per la migliore piazzata di serie A, 1.000.000 per la migliore di serie B, 1.000.000 per la migliore di serie C)

REGOLA 21 – LA SUPERCOPPA IN DETTAGLIO:

Come da tradizione, questo trofeo sarà conteso dalla vincitrice del campionato di serie A e dalla vincitrice della Coppa di Lega. La gara si svolgerà alla 1° giornata di campionato, in campo neutro e partita secca.

In caso di parità a fine gara verranno disputati i tempi supplementari ed eventualmente i rigori. Questa è una novità nel nostro gioco, e la Supercoppa è un banco di prova per testare tale regola. Per consultare la regola completa vedi CASI SPECIALI DI CALCOLO

Per il vincitore ci sarà un premio di € 1.000.000

REGOLA 22 – LA CHAMPIONS FR LEAGUE IN DETTAGLIO:

Il torneo riservato ai migliori. Vi partecipano le prime 2 della serie A - B - C, le prime 4 del Gran Premio e le finaliste di Coppa*.

Il torneo si svolge in una prima fase a 4 gironi da 3 squadre con incontri in campo neutro solo andata. Le prime di ogni girone si affronteranno poi in semifinali andata e ritorno e finale unica in campo neutro.

In caso di parità punti tra due o più squadre al termine della fase a gironi si adotterà il seguente criterio:

- ✓ scontri diretti
- ✓ somma totali squadra
- ✓ differenza reti
- ✓ reti segnate
- ✓ sorteggio

In caso di parità al termine della doppia gara ad eliminazione diretta (ricordo che vale la regola internazionale del gol in trasferta che vale doppio in caso di parità di risultato), e della finale, si disputeranno i tempi supplementare ed eventualmente i calci di rigore (vedi regola 8)

Il vincitore della competizione vincerà € 5.000.000

* Nel caso in cui le finaliste di coppa facessero parte delle 2 di serie A/B/C queste libererebbero il posto nel rispettivo campionato, nel caso in cui questo si verificasse nel gran premio si pescherebbe dalle successive del gran premio stesso

REGOLA 23 – LA FR LEAGUE IN DETTAGLIO:

A questo torneo vi partecipano le terze/quarte/quinte della serie A - B - C, e la quinta/sesta/settima del Gran Premio.

Il torneo si svolge in una prima fase a 4 gironi da 3 squadre con incontri in campo neutro solo andata. Le prime di ogni girone si affronteranno poi in semifinali andata e ritorno e finale unica in campo neutro.

In caso di parità punti tra due o più squadre al termine della fase a gironi si adotterà il seguente criterio:

- ✓ scontri diretti
- ✓ somma totali squadra
- ✓ differenza reti

- ✓ reti segnate
- ✓ sorteggio

In caso di parità al termine della doppia gara ad eliminazione diretta (ricordo che vale la regola internazionale del gol in trasferta che vale doppio in caso di parità di risultato), e della finale, si disputeranno i tempi supplementare ed eventualmente i calci di rigore (vedi regola 8)

Il vincitore della competizione vincerà € 3.000.000

* Nel caso in cui le qualificate nel gran premio facessero parte delle qualificate di serie A/B/C si pescherebbe dalle successive del gran premio stesso

REGOLA 24 – LICENZIAMENTO:

Le società hanno la possibilità di "licenziare" un proprio giocatore (uno soltanto) e recuperare il 35% del valore di acquisto. Sarà possibile effettuare questa operazione in un'unica sessione (comunicata durante la stagione) e sempre nel rispetto del mantenimento del limite minimo dei giocatori in rosa di 21.

REGOLA 25 – PARTITE SOSPESSE, RINVIATE:

In questo caso tutti i giocatori delle rose delle squadre riceveranno 6 d'ufficio (senza Bonus-Malus). Questo vale soltanto per le singole partite annullate, posticipate a data da destinarsi lontane dalla giornata di campionato. Non vale, per esempio, per rinvii di un anticipo del sabato recuperato già la domenica....

REGOLA 26 – VARIO:

- a. **Giocatori squalificati:** Doping e illecito: Un calciatore squalificato per doping o per illecito equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco.
- b. **Giocatore ceduto all'estero o serie minore – giocatore deceduto:** il giocatore può essere sostituito (vale la regola del mercato e quindi è sostituibile soltanto durante la fase di mercato stessa). Verrà recuperato il 70% del prezzo di acquisto (e verrà immediatamente sommato al credito residuo e quindi utilizzabile per le azioni di mercato). Attenzione, verranno solo ufficializzate cessioni o rescissioni di contratto basandosi sulla sola ed unica fonte ufficiale permessa dal nostro gioco: la Federazione Fantacalcio Ufficiale. Qualsiasi altra notizia di fonte diversa non verrà presa in considerazione.
- c. **Divisione Sanzioni:** Le sanzioni raccolte durante l'anno formeranno un piccolo capitale che verrà poi suddiviso tra tutti coloro che a fine stagione non avranno commesso infrazioni.
- d. **Premiazioni:** Sul sito www.fantaronco.com trovate i premi per i vincitori di tutte le nostre competizioni, sono premi perpetui e di prestigio.
- e. **Cena Sociale:** Un paio di volte all'anno la nostra lega si riunisce per una cena. Tenete d'occhio il sito che riporterà quando e dove si svolgeranno questi incontri.

-----**F.F.C. FANTARONCO 1996**-----

qualsiasi informazione o delucidazione scrivete a info@fantaronco.com