REGOLAMENTO ultimo agg.: 31/08/16

PREMESSA - FAIR PLAY

"PALLE D'ITRIA LEAGUE 2016-2017" (fusione fra lessico toponomastico e dimostrazione di possesso di attributi fantacalcistici) è un fantasy game basato appunto su palle e palloni del campionato nazionale di calcio di serie A.

Avere le palle è bene, dimostrarlo con cattiveria pure, purché lo si faccia con grande correttezza: i fantallenatori del nostro torneo sono tenuti a partecipare con lealtà sportiva, che si traduce sempre con l'invio della miglior formazione possibile, anche in situazioni di classifica precaria o in caso di diminuite motivazioni.

L'organizzazione è certa che non ci saranno accordi nascosti, 'biscotti' né scorretti scambi di favori: è comunque facoltà del/i presidente/i monitorare e vigilare il comportamento di ogni allenatore e adottare provvedimenti disciplinari in merito.

L'unica 'combine' ammessa è l'**'incentivo a vincere'**, vale a dire l'offerta ad altra squadra (in forma di beni, denaro, prestazioni sessuali, ecc.) di un premio unicamente finalizzato alla vittoria (mai al pareggio o alla sconfitta). Ad esempio un allenatore può mettere in palio 5 euro (oppure una pizza, oppure un'amica per una notte) per un altro allenatore come premio in caso di vittoria contro un altro allenatore contro cui è in lizza per la qualificazione.

In questo caso, non essendoci null'altro scopo diverso dal criterio 'vittoria', è consigliato fare l'offerta 'pubblicamente' inviando comunicazione anche al presidente o a tutti gli allenatori, al fine di ***'fomentare scherzosamente e bastardamente gli animi'***.

SITO INTERNET

Uno degli aspetti più divertenti del nostro fantacalcio è proprio vivere il match in tempo reale conoscendo le formazioni, ancor più ora che le partite si snodano lungo un arco temporale ampissimo (spesso dal venerdì al lunedì), con la conseguente possibilità di spalmare ad oltranza emozioni, esultanze, bestemmie, salti di gioia e chitemmorti vari. Per questo abbiamo approntato un sito che permetterà a tutti i fantallenatori di gestire la propria squadra e visionare le formazioni in campo, oltre che i risultati e le classifiche.

Per ogni giornata, **entro 10 minuti dall'inizio del primo anticipo** si potrà inserire la formazione dal sito

http://www.alterstudio.it/palleditria/

Basta entrare, selezionare il proprio girone, inserire la formazione usando i classici menu a tendina, inserire opzionalmente un commento (evitate caratteri e segni tipo !"£$%&/()=èàì+ù ecc), inserire la password (che sceglierete voi stessi non appena vi sarà richiesta) e poi confermare. La formazione può essere modificata infinite volte purché entro l'orario limite, dopodiché il sistema applica un 'blocco orario' che impedisce ulteriori modifiche.

VENIAMO AL SODO

MODALITA'

"PALLE D'ITRIA LEAGUE 2016-2017" permette a chiunque di costituire una squadra di calcio virtuale, di gestirla e di schierarla in campo in occasione di ogni giornata della serie A.

Le squadre partecipanti sono 32 oppure 40 (da ora in poi troverete nel presente regolamento una descrizione del torneo a 32 squadre e fra parentesi la corrispondente opzione in caso di 40 squadre, colorata in azzurro).

Il concorso dura 35 (36) giornate e parte sabato **10 Settembre 2015** col 1° anticipo del **3° turno del Campionato di Calcio di serie A** e termina alla 37a (38a) giornata del campionato stesso (salvo slittamenti o modifiche). Ogni giornata la squadra virtuale otterrà un punteggio determinato dalle prestazioni dei singoli calciatori e questo punteggio influirà in una doppia classifica (**CAMPIONATO all'italiana** e **SUPERCOPPA a cascata**) e potrà puntare ai premi in palio (poi descritti). Il concorso consiste nello schierare una squadra virtuale, acquistando previo asta 'fisica' 25 calciatori tra quelli della serie A. Il partecipante ha a disposizione 250 milioni virtuali per acquistare i seguenti calciatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata regolarmente su La Gazzetta dello Sport. Il partecipante non potrà spendere più dei 250 milioni (potrà spenderne meno) e dovrà acquistare il numero di calciatori richiesti per poter partecipare.

Ogni partecipante può iscrivere una squadra **mediante asta comune** (un'asta per ogni girone), **versando 120 euro** (a cui **vanno aggiunti 10 eu** per un mini buffet inaugurale, che però vengono interamente versati al locale o associazione esterna che lo predispone).

Con la speciale opzione 'Porta un FantAmico', chi presenterà un nuovo fantallenatore (non già in passato iscritto al Palleditria), otterrà un simbolico sconto di 10 € sulla propria quota (cumulabili, quindi 10 € in meno per ogni FantAmico).

Palleditria è strutturato per esaudire il desiderio sia di chi predilige l'atmosfera suggestiva degli scontri diretti (con larga influenza della componente fortuna), sia di chi vuole che venga meritocraticamente premiata la regolarità e la costanza. Perciò si suddivide in:

CAMPIONATO all'italiana e SUPERCOPPA a cascata

Campionato e Supercoppa hanno identico montepremi e stesso prestigio, tanto che alla fine i veri vincitori del Palleditria sono due.

PRESIDENZA

Palleditria è presieduto da **Francesco Biancofiore** e **Massimo Bertocci**, che gestiscono due gironi ciascuno. A seconda quindi del vostro girone, i fantallenatori dovranno fare capo all'uno o all'altro per segnalazioni, richieste, commenti, reclami, ecc.

I tornei finali Top 8 (Top 10) e Flop 24 (Flop 30) sono presieduti da Francesco Biancofiore.

CAMPIONATO all'italiana

Una volta suddivise – per motivi di asteggiabilità - le 32 (40) squadre in quattro gironi (gir A, gir B, gir C, gir D), ciascuno di 8 (10) squadre, questi gironi viaggiano per 28 (27) giornate per conto loro. In ciascun girone quindi il CAMPIONATO è di tipo all'italiana e consiste in 4 (3) cicli di scontri diretti, ciascuno di 7 (9) giornate, al termine dei quali viene generata una classifica col classico metodo dei 3 punti per la vittoria, 1 per il pareggio, 0 per la sconfitta. **Non esiste fattore campo**, nessuno gioca in casa, nessuno fuori.

In particolare, ogni torneo, compreso quello finale denominato '**TOP 8'** (**TOP 10'**), è basato su scontri diretti, per cui i punteggi ottenuti vanno trasformati in gol con la seguente tabella di conversione:
fino a 65,5 punti = 0 gol; da 66 a 71,5 p = 1 gol; da 72 a 77,5 p = 2 gol; da 78 a 83,5 p = 3 gol; da 84 a 89, 5 p = 4 gol; da 90 a 95,5 p = 5 gol; da 96 a 101,5 p = 6 gol; ecc (fino a 144 p = 14 gol).
Ogni squadra segnerà così un certo numero di gol che decideranno il risultato della partita, risultato che porterà alla squadra i seguenti punti: **sconfitta = 0 punti in classifica**; **pareggio = 1 punto**; **vittoria = 3 punti**.
Tra le squadre con stesso piazzamento prevarranno quelle con migliori criteri secondari (fantamedia, maggior numero di gol fatti, differenza reti, punti negli scontri diretti con classifica avulsa a 2 o più squadre, sorteggio).

- In caso di torneo a 32 squadre, **al termine della 28° giornata passano il turno le 2 migliori classificate dei quattro gironi** (il criterio prevede nell'ordine i punti, la fantamedia, il maggior numero di gol fatti, punti negli scontri diretti con classifica avulsa a 2 o più squadre, la differenza reti, il sorteggio), e accedono ad un torneo finale, sempre di 8 squadre e 7 giornate, denominato '**TOP 8**' analogamente strutturato, che designerà il vincitore del CAMPIONATO all'italiana, il secondo e il terzo posto.
- In caso di torneo a 40 squadre, **al termine della 27° giornata passano il turno le 2 migliori classificate dei quattro gironi + le 2 migliori terze** (il criterio prevede nell'ordine i punti, la fantamedia, il maggior numero di gol fatti, punti negli scontri diretti con classifica avulsa a 2 o più squadre, la differenza reti, il sorteggio), e accedono ad un torneo finale, sempre di 10 squadre e 9 giornate, denominato '**TOP 10**' analogamente strutturato, che designerà il vincitore del CAMPIONATO all'italiana, il secondo e il terzo posto.

SUPERCOPPA a cascata

SUPERCOPPA a cascata si differenzia dal CAMPIONATO perché il punteggio ottenuto non viene tradotto in reti (es: 66,5 rimane 66,5 e non diventa 1 gol) ma viene immesso online alla voce SUPERCOPPA in una classifica via via aggiornata con tutte le 32 (40) squadre, ordinate secondo il criterio univoco della **fantamedia generale**, determinando così dopo 35 (36) giornate la squadra vincitrice della SUPERCOPPA, oltre alla seconda e terza classificate.
Anche la supercoppa è consultabile online (http://www.alterstudio.it/palleditria/).

COME GIOCARE (unica formazione per entrambe le competizioni) – ONLINE!

Prima di ogni giornata, il partecipante deve:
- scegliere il **modulo di gioco** tra quelli previsti (3/4/3, 3/5/2, 4/5/1, 4/4/2, 4/3/3, 5/4/1, 5/3/2: la 1a cifra indica i difensori, la 2a i centrocampisti, la 3a gli attaccanti);
- schierare **gli 11 titolari** (prima il portiere, poi i difensori, i centrocampisti, gli attaccanti, secondo il modulo selezionato);
- scegliere **i 7 panchinari** (il primo calciatore della panchina deve essere un portiere, per gli altri sei l'ordine è a discrezione del partecipante e non esiste obbligo di ruolo).

Prima di ogni giornata sarà possibile effettuare sostituzioni, nel qual caso la formazione sarà sempre l'ultima comunicata (se inviata **dieci minuti prima dell'inizio della prima partita – fa fede l'orario indicato dal sistema, nel nostro portale**).
La formazione va inserita nel sistema (http://www.alterstudio.it/palleditria/); facoltativamente potete inserire un commento (evitate segni e caratteri speciali, a volte inibiscono l'invio, nel caso eliminateli o togliete il commento).
ATTENZIONE! il sistema NON accetta le formazioni dopo la scadenza.

Tutto ciò che riguarda il CAMPIONATO è gestibile (salvo le aste, che cercheremo sempre di mantenere 'fisiche') e consultabile online all'indirizzo http://www.alterstudio.it/palleditria/

ASTA INIZIALE (fondamentale!)

Quattro parole sull'asta. Intanto ditelo a mamma, papà, moglie, fidanzata, figli, amici, amanti: per 4 o 5 ore non ci sarete per nessuno tranne che per il FantaCalcio. Tutto il resto dell'annata, invece, dedicatelo a chi volete, tanto in testa resta solo il fantacalcio…
Siamo abbastanza intransigenti sull'orario (riceverete info su appuntamento e location in mail/sms/wa): ci diamo un limite di sforo molto risicato (10-15 min).
NOTA: nelle sole aste di riparazione vigono regole ancora più severe, come la detrazione di 1 fantamilione per minuto di ritardo oltre i 10'. Se l'asta di riparazione inizia, invece, non ci sono penalizzazioni ma si dovrà attenderne la fine per poi vendere (al prezzo di acquisto) i giocatori e rimpiazzarli con ciò che è rimasto (acquistati allo stesso prezzo dei venduti, quindi senza 'monetizzare').
Ma veniamo alla prima grande asta.
Portate la penna, liste gazzetta aggiornate, **quota di € 120 + € 10 per buffet** (se siete più allenatori della stessa squadra € 120 + € 10 per ogni allenatore), calcolatrici, allegria.
Intanto una precisazione: **NON ADOTTIAMO LA REGOLA DEI TREQUARTISTI**. Quindi fantacalcio Gazzetta dello Sport classico.
ATTENZIONE: IL SORTEGGIO DEI GIRONI SARA' INTEGRALE
Onde evitare gironi più 'morbidi' (o presunti tali) o situazioni, oltre che per favorire nuove conoscenze e amicizie, **i 4 gironi saranno composti esclusivamente secondo sorteggio**: no alle teste di serie; no a *"è amico mio, l'ho portato io, dai che è timido"*; no ai cugini che preferirebbero stare insieme senò le zie si offendono. ***Unica eccezione sono i due presidenti, che (gestendo due gironi a testa) non ha senso stiano nello stesso girone.***
Ci saranno 4 tavoli, uno per girone, con battitori d'asta 'a rotazione': in questo come sapete siamo molto snelli e liberi, solitamente i più esperti si alternano nella battitura, oppure, verso il finale, lo faranno quelli che hanno completato la squadra.

Si estrae a sorte con l'antichissima tecnica del 'tocco' il primo fantallenatore 'chiamante' e costui annuncia: RUOLO (si può chiamare qualunque ruolo), NOME CALCIATORE, SQUADRA (almeno nei casi dubbi o di omonimia o somiglianza nome), MILIONI (solitamente 1, ma per alcuni nomi è logico ma facoltativo partire da cifre superiori per accorciare i tempi).
Chiunque non abbia ancora completato quel reparto e sia in possesso dei fantamilioni necessari può rilanciare (considerando di possedere ancora almeno 1 fm in cassa per ogni giocatore ancora mancante in rosa, come è logico).
Il battitore declama i classici "e 1, e 2, e 3!", salvo venga interrotto da migliore offerta valida.
La battitura termina quando viene declamato il "TRE!" prima che una successivo rialzo valido venga pronunciato.
Si prosegue col fantallenatore adiacente, che procede con un nuovo nome di qualunque ruolo (purché contenuto nei reparti ancora per lui incompleti).
Facciamo un esempio:
ATTACCANTE, AMAURI (non MAURI del milan o della lazio), ripeto AMAURI, l'attaccante del torino, a 1.
Interviene un fantallenatore: AMAURI a 2.
Interviene un terzo: AMURI a 5.
Battitore: AMAURI 5 e UNO, e DUE, e TRE! Aggiudicato AMAURI a REAL NESSUNO a 5 fm.
Chi vuole annota su una plancia (vi viene consegnata), mentre è bene che calcolatrici, smartphone e penne siano portate da casa.
Quando tutte le rose acquistano 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti, l'asta di quel girone termina.
Periodicamente si 'stacca' per effettuare dei conteggi ed aggiornare lo stato dei crediti residui: operazione utile anche per evitare sforamenti, che falserebbero parte dell'asta.
SFORAMENTI - In caso di sforamenti di cui ci si accorga in tempo utile, si interviene per sanare il sanabile. Se lo sforamento viene riscontrato troppo 'in avanti' o peggio ancora ad asta conclusa, il fantallenatore è responsabile UNICO dell'errore, anche se eventuali riscontri di calcolo parziali ad opera del presidente o di altri fantallenatori si siano rivelati errati in merito al suo credito.
Sarà cura quindi di ogni fantallenatore avere una corretta contabilità del proprio bilancio.
In casi di 'sforo' il fantallenatore sarà penalizzato sull'asta successiva (o alla prima in cui si presenta) con una detrazione di 30 fm + i fm di sforo. Se ad esempio si ritrova ad aver speso 252 fantamilioni (sforo di 2 fm) sara penalizzato di 30+2 fm, quindi 32. Alla prima asta utile in cui opera, gli saranno detratti 32 fm.
Inoltre in casi eclatanti i presidenti possono decidere di adottare provvedimenti a maggioranza democratica. Ad esempio, se in fase d'asta Higuain viene acquistato 'sforando', ed è certamente un giocatore che con crediti minori (quindi senza sforo) non sarebbe finito in quella squadra in modo matematicamente certo, potrebbe essere decisa l'inibizione all'uso del giocatore fino ad asta successiva, o provvedimenti similari da votare a maggioranza. La regola base è avere un po' di attenzione, con cui si evitano inutili problematiche.
A fine asta il presidente deve avere in mano almeno una plancia per ogni girone (leggibile e con indicazioni sui nomi dubbi o somiglianti o omonimi), in modo da trasferirli nel sistema entro poche ore, così da essere subito online.
Sulla plancia devono essere indicati i fantamilioni residui, per un riscontro con il sistema.
Detti fantamilioni restano a disposizione del fantallenatore per usi successivi in una o più aste di riparazione, senza scadenza.
DELEGHE: il fantallenatore impossibilitato a presenziare alle aste iniziale può inviare un delegato, comunicandolo preventivamente.

GESTIONE FACOLTATIVA (unica gestione per entrambe le competizioni)
Ogni partecipante può operare sul mercato per sostituire alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli. Per rispondere a questa esigenza, al termine dei mini-tornei, quindi dopo **7** (9) **giornate**, **14** (18) **giornate**, **21** (27) **giornate** e **28 giornate**, tutte le squadre potranno aggiornare la rosa effettuando **5** (7) **cambi** (in apposite riunioni di asta da fissare, separate per ciascun girone). Chi non sfrutterà i cambi con l'asta non potrà pretendere di farlo successivamente se non ad un'asta di riparazione successiva. Si precisa che al limite dei 5 (7) cambi non concorrono i calciatori che dovessero lasciare la serie A durante la stagione (ad esempio perché trasferiti o perché hanno lasciato il calcio giocato), dal momento in cui non compaiano più nelle liste Gazzetta.
Si possono sfruttare i fm residui della prima asta, o di aste precedenti, che si sommeranno ai fm ottenuti vendendo i giocatori da sostituire (valore di acquisto). Ogni operazione, però, deve rispettare i vincoli seguiti per la creazione della squadra: per ogni calciatore venduto si dovrà acquistarne un altro dello stesso ruolo, senza andare in passivo con i crediti a disposizione. Ogni vendita fa incassare l'esatto numero di fantamilioni spesi per l'acquisto del giocatore in questione: tali risorse, sommate ad eventuale credito residuo, concorre a creare il budget d'asta spendibile in sede d'asta.
SCAMBI: non sono consentiti scambi.
DELEGHE: il fantallenatore impossibilitato a presenziare alle aste di riparazione può inviare un delegato, comunicandolo preventivamente.

IN PRATICA
Ogni asta di riparazione avrà inizio all'orario del giorno prefissato con una tolleranza massima di 10 minuti. Ogni girone tuttavia può a discrezione decidere di attendere eventuali ritardatari, ma con un limite compatibile agli impegni del presidente, mentre gli altri gironi possono iniziare.
Per ogni girone tutti i fantallenatori che vogliono partecipare all'asta di riparazione scrivono segretamente su un foglietto i nomi dei giocatori da cedere, il ruolo (P, D, C, A), il rispettivo valore e infine la somma dei crediti ottenuti vendendoli a cui si sommano eventuali crediti a disposizione dalla precedente asta.
I foglietti, piegati, vanno posti a centro tavolo. Uno ad uno il presidente o chi per lui li apre e legge il contenuto: i giocatori ceduti potranno essere così acquistati insieme a tutti quelli in lista gazzetta che non appartengono a squadre di quel girone.
Le modalità seguono quelle della prima asta.
DELEGHE: il fantallenatore impossibilitato a presenziare alle aste di riparazione che non abbia trovato un delegato, può fornire una lista ad uno dei partecipanti ma le cessioni devono essere note a tutti (e acquistabili) mentre gli acquisti dell'assente verranno fatti a fine asta pescando in ordine di lista i disponibili e al costo pari a quello della cessione corrispondente.

PRECISAZIONE PER I RITARDATARI ALLE ASTE DI RIPARAZIONE
Dal momento dell'apertura del primo foglietto, l'asta si considera INIZIATA e qualunque ritardatario di quel girone che dovesse raggiungere la sede d'asta si riterrà in "stand by", cioè potrà assistere passivamente all'asta e solo a conclusione della stessa operare i suoi cambi.
Eccezione può essere fatta se il girone è d'accordo all'unanimità (e sentito il presidente) se il ritardatario non è a conoscenza delle cessioni fino a quel momento annunciate, o se quelle a sua conoscenza sono relative a giocatori assolutamente ininfluenti. Comunque mai un ritardatario può essere ammesso se ci sono già stati acquisti.

Esempio di ammissione possibile: sul primo foglietto viene ceduto esclusivamente il difensore Sordo della Juve, che per l'asportazione della recchia destra starà fuori 7 mesi.
Il ritardatario arriva in quel momento, ha usato la sua 'recchia sinistra' e lo ha sentito, ma è palesemente a conoscenza del fatto per cui mai comprerebbe il suddetto Sordo, quindi non ne trae vantaggio.
Non ha ascoltato altro e i fantallenatori decidono di ammetterlo all'asta, quindi consegna il suo foglietto e si inizia.

Se invece non viene ammesso, il ritardatario prima che l'asta prosegua deve immediatamente consegnare il suo foglio con le cessioni, ruoli, crediti, per evitare che assistendo all'asta decida di conseguenza a suo vantaggio se e cosa cedere in base ai movimenti di mercato (sarebbe un paradosso che la sua condizione di ritardatario possa addirittura apportargli dei vantaggi).
Consegnato il foglietto può liberamente assistere senza partecipare.
L'asta può dunque procedere e ovviamente i giocatori ceduti dal ritardatario non saranno acquistabili dagli altri.
Ad asta conclusa, per migliorare la sua rosa, dovrà quindi essere letto il foglio cessioni del ritardatario che quindi potrà rimpiazzare i giocatori venduti con altri rimasti liberi nelle lista fantagazzetta.
Ma dovrà farlo senza 'monetizzare', cioè acquistando per ogni giocatore venduto un pari ruolo allo stesso prezzo del giocatore ceduto.
La motivazione è sempre quella di non ottenere un vantaggio a carte scoperte, oltre che di non poter appunto ricomprare giocatori da se stesso ceduti pagandoli meno.

Al termine delle 28 (27) giornate (quindi dei 4 minitornei da 7 giornate) (quindi dei 3 minitornei da 9 giornate) **viene indetta l'ultima asta**: ovviamente le squadre invitate sono esclusivamente le **8 (10) qualificate al torneo finale TOP 8 (TOP 10)**, poiché le 24 (30) eliminate spariscono dal CAMPIONATO, ma proseguono con le rose inalterate in 'SUPERCOPPA a cascata' e al trofeo 'CARIGE MAXI FANTAMEDIA' – vedi sezione 'PREMI'). L'asta avrà luogo prima dell'inizio del torneo finale e permetterà alle squadre di effettuare **5 (7) cambi** (con gli stessi criteri delle precedenti aste). Poiché nel torneo finale confluiscono squadre aventi già in rosa giocatori 'doppioni' (cosa che consente tranquillamente lo svolgimento del torneo finale), è bene limitare l'ulteriore presenza di giocatori in comune: per questo nell'ultima asta **possono essere banditi e acquistati esclusivamente giocatori non appartenenti ad alcuna delle 8 (10) rose qualificate**. Giusto per chiarire, è invece possibile acquistare quei giocatori che in fase iniziale di asta (quando cioè si effettuano in busta chiusa le cessioni preliminari) spariscono dalle rose e non sono presenti in alcuna delle 8 (10) squadre.
Al TOP 10 si qualificano le prime 2 squadre classificate in ogni girone + le 2 migliori terze. In caso di parimerito nello stesso girone o fra gironi differenti, il primo criterio di paragone sono i punti in classifica; seguono, nell'ordine, i punti di fantamedia; il numero di gol fatti; la differenza reti; gli eventuali scontri diretti (in caso di 3 o più squadre si stila una classifica avulsa ma solo dopo che i criteri precedenti siano tutti in perfetta parità).
Al FLOP 30 si qualificano tutte le non qualificate al TOP 10.

QUOTA

Come sapete la quota è di **120 zucchine**, a cui aggiungere **€ 10** per il buffet (per squadre formate da 2 o più fantallenatori, vogliate dunque considerare € 120 + € 10 per ogni bocca da sfamare). In caso di fantallenatori 'venuti mangiati', non solo non avranno diritto al buffet ma saranno legati stretti stretti ad una seggiola con limone biologico in bocca e una carota a chilometro zero posizionata in altro pertugio fino al termine del rinfresco.
Come già spiegato, con la speciale opzione ***'Porta un FantAmico'***, chi presenta un nuovo fantallenatore (non già in passato iscritto al Palleditria), otterrà un simbolico sconto di € 10 sulla propria quota (cumulabili, quindi € 10 in meno per ogni FantAmico).

BUFFET

A circa metà asta sbraneremo il buffet, che è parzialmente drogato e solo il presidente sa quali sono le cose da mangiare o da evitare.

CALCOLO DEI PUNTI

Al termine di ogni giornata, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio, pertanto ogni squadra ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli 11 calciatori reali "scesi in campo". I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali panchinari che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (per un massimo di tre sostituzioni). Automaticamente avvengono le necessarie sostituzioni pescando in panchina un massimo di tre calciatori inserendoli al posto di chi non ha preso punti. I calciatori entreranno nell'ordine stabilito al momento della composizione della panchina, salvo dare la precedenza assoluta al giocatore panchinaro dello stesso ruolo di quello da sostituire. Se né il titolare, né le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica.

In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio secondo regole della Gazzetta.

Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al **voto in pagella assegnato dalla Gazzetta dello Sport**. A questo punteggio possono andare a sommarsi dei bonus ed a sottrarsi dei malus:

bonus: + 3 punti per ogni gol segnato, + 1 per ogni assist servito (anche da calcio d'angolo o punizione), + 3 punti per ogni rigore parato. Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore (non effettuato da calcio d'angolo o da calcio di punizione) che mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso;
malus: - 0,5 punto per un'ammonizione, - 1 punto per una espulsione, -1 punto per ogni gol subito dal portiere, -2 punti per ogni autogol, - 1 punto per l'autorete del portiere (**NOVITA' 2016-17**), -3 punti per ogni rigore sbagliato;
il **modificatore della difesa** è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra, bonus che quindi si applica solo in caso di schema 4/5/1 o 4/4/2 o 4/3/3 o 5/4/1 o 5/3/2 (sia che lo schema sia il prescelto, sia che lo diventi in seguito a sostituzioni di titolari con panchinari). Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (nel caso dei senza voto che ricevono punteggio ai fini del gioco - vedi oltre - a tal punteggio si sottraggono i bonus e si aggiungono i malus). Si calcola la media aritmetica matematica di questi 4 valori.
NOVITA' 2016-17: con portiere e almeno 4 difensori, si avrà un +6 se la media tra i voti del portiere e dei tre migliori difensori è maggiore a 7; +5 se la media è maggiore di 6,75 e minore o uguale a 7; +4 se la media è maggiore di 6,5 e minore e uguale a 6,75; +3 se è maggiore di 6,25 e minore o uguale a 6,5; +2 se è maggiore di 6 e minore o uguale a 6,25; +1 se è uguale a 6.
SENZA VOTO (casi particolari – **NOVITA' 2016-17**)

15 MINUTI — dal 2015/16, come da Gazzetta, i calciatori valutati s.v., prendevano il 5,5 d'ufficio per i s.v. che giocavano almeno 15'. Quest'anno, sempre come da GdS, succede che: "**Il calciatore s.v. senza bonus o malus che è subentrato entro il 75° minuto (75° minuto compreso secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A)** e termina la partita riceve sempre 5,5 punti d'ufficio indipendentemente dall'effettivo tempo giocato; - **il calciatore s.v. senza bonus o malus che ha iniziato la partita da titolare** e viene sostituito dopo il 15° minuto della partita (15° minuto compreso secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) riceve sempre **6 punti d'ufficio**; - il calciatore s.v. senza bonus o malus che è subentrato nel corso della partita ma non la termina, se gioca almeno 15 minuti (secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) riceve **5,5 punti d'ufficio**.

Attenzione: resta inteso che per il calcolo dei punteggi ci si rifà comunque a quelli ufficiali pubblicati da "La Gazzetta dello Sport". A tal scopo i risultati sono automaticamente calcolati dal software del sito online, solitamente già dal lunedì pomeriggio (martedì notte in caso di posticipo del lunedì): in ogni caso gli allenatori, navigando, potranno rendersi conto della tempistica.

VARIAZIONI DI CALENDARIO

Nel caso di partite rinviate o giocate con un anticipo o posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. La Gazzetta dello Sport informerà dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo, ed a quella decisione ci atterremo.

PREMI FANTACALCIO PALLEDITRIA 2016-2017 – 40 squadre

TOP 10 - PREMIO CAMPIONATO A SCONTRI DIRETTI (solo per le migliori 10 – dalla giornata 28° alla 36°)

Le migliori 10 si qualificano ad un torneo finale "TOP 10" la cui classifica determina i seguenti premi:

Al vincitore:	**1000 cucuzze + COPPA***
Al secondo in classifica:	**500 cucuzze**
Al terzo in classifica:	**100 cucuzze**

PREMIO SUPERCOPPA A CASCATA (per tutte le squadre – intero arco torneo)

La classifica generale di tutte le fantamedie sommate nell'intero arco del torneo determina i seguenti premi:

Al vincitore:	**1000 cucuzze + COPPA***
Al secondo in classifica:	**500 cucuzze**
Al terzo in classifica:	**100 cucuzze**

FLOP 30 - PREMIO CAMPIONATO A FANTAMEDIA (solo per le peggiori 30 – dalla giornata 28° alla 36°)

Le peggiori 30 gareggiano nel torneo "FLOP 30" ripartendo da zero (no scontri diretti, solo fantamedie) e si contendono i premi:

Al vincitore:	**500 cucuzze**
Al secondo in classifica:	**110 cucuzze**

TROFEO "MAXI FANTAMEDIA" (per tutte le squadre – intero arco torneo)

Alla fine del torneo verrà premiata la squadra, fra tutte, che avrà totalizzato la miglior fantamedia di giornata fra tutte le giornate giocate. Ciò permette anche agli 'eliminati' di continuare a divertirsi (già lo fanno con la "SUPERCOPPA a CASCATA" e con "FLOP 30"), perciò **è premiabile anche una squadra che non dovesse qualificarsi al torneo finale TOP**, indipendentemente dal fatto di continuare o meno a inviare le formazioni (varrà, in caso di non invio, l'ultima schierata). Oltretutto questo premio incentiva tutte le squadre ad inviare la formazione anche in caso di ambizioni minate da classifica deficitaria.

Al vincitore Trofeo 'MAXI FANTAMEDIA' **300 cucuzze**

TRASPARENZA ECONOMICA

Attivo: + 4710 € (quote di 120 euro x 40 squadre da cui detrarre 9 quote sconto da 10 € 'Porta un Fantamico').
Non sono state incluse le 10 eu di buffet perché direttamente fruite.
Passivo: - 4710 €, così suddivisi:
1600 € (somma dei primi tre premi TOP 10)
1600 € (somma dei primi tre premi SUPERCOPPA A CASCATA)
610 € (somma dei due premi FLOP 30)
300 € (premio TROFEO MAXI FANTAMEDIA)
600 € (per i FantaPresidenti) – compenso calcolato come sempre a forfait simbolico di 15 €/annue per squadra - per ideazione, gestione, organizzazione logistica, problem solving, aste, co-creazione e interfacciamento portale/gestionale con amministratore).
Differenza: 4710 € – 4710 € = 0 €

ADEMPIMENTI E GARANZIE

PRIMA GIORNATA

È obbligatorio per la prima giornata (nel caso il sito www.alterstudio.it/palleditria non sia completamente collaudato o le rose non perfettamente in regola) fornire al rispettivo presidente la formazione (tramite sms o email o whatsapp o altro mezzo certificante data e orario), **10 minuti prima dell'inizio della prima gara** (anticipo compreso), pena il conseguimento di un punteggio pari a 44 (come se tutti i giocatori schierati avessero preso 4).
Orario ufficiale è quello del sito Palleditria (col quale è consigliabile sincronizzare pc, orologi e cellulari). **In caso di anomalie del sistema non sarà ritenuta valida la formazione comunicata dopo tale scadenza (anche per sforamenti di pochissimi minuti), né quella inviata all'avversario ma non al presidente (sarà accettata, ma solo in via eccezionale, quella inviata a presidente diverso da quello comunicato per il proprio girone).**
Tutti i recapiti di riferimento (indirizzi email e numeri di cellulare) verranno inviati per posta elettronica: **consigliatissima è la creazione immediata di un gruppo 'fantacalcio' nel proprio programma di posta elettronica e nella rubrica del cellulare**.

DALLA 2° GIORNATA IN POI

È obbligatorio seguire questa procedura:
> entrare nel sito www.alterstudio.it/palleditria
> selezionare il proprio girone tra A, B, C, D (o trofei TOP/FLOP, dopo la 27°)
> selezionare la propria squadra
> inserire password (che avrete scelto e comunicato al presidente – se non lo fate la password di default è '**dacambiare**').
> immettere la propria formazione
Tale procedura va effettuata **prima di ogni giornata** (in mancanza vale quella della giornata precedente), **10 minuti prima dell'inizio della prima gara** (anticipi compresi). Potete modificarla all'infinito, purché entro quell'orario.

NOTA

Non occorre inviare la formazione anche all'avversario del turno in questione: tuttavia potete utilizzare il campo 'commenti' (per i vostri sfottò, commenti, pareri, opinioni, suggerimenti, ecc) all'atto dell'inserimento della formazione.

LE QUOTE DEVONO ESSERE TASSATIVAMENTE VERSATE PER INTERO DURANTE L'ASTA.
Durante l'asta iniziale è richiesto il pagamento per intero della quota. Siete pregati di portare a parte i 10 euro per il buffet.
In caso di inadempimento si è momentaneamente fuori dal TROFEO CARIGE fino al saldo della quota.

Esempio: Real Curdunno paga 60 euro perché 'non ce le ha tutte'. Alla 5° giornata realizza 101,5 balzando in vetta al Trofeo CARIGE. Non avendo ancora saldato, quel punteggio sarà annullato (ma solo dal trofeo Carige). Non appena avverrà il saldo, Real Curdunno potrà sperare che futuri punteggi elevati lo possano riportare al comando del suddetto trofeo (ma quel 101,5 andrà comunque perso).

Resta inteso che per il concorso valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati, le valutazioni e le scelte (come ad esempio la scelta di usare o meno i voti '6 politico' in caso di sospensioni, rinvii, ecc) de La Gazzetta dello Sport; questo vale anche per l'assegnazione di assist o reti o autoreti, anche se in disaccordo con fonti ufficiali e non ufficiali come FIGC, manuali, siti specialistici, ecc.
Chi partecipa accetta integralmente questo regolamento; in caso di controversie valgono nel bene o nel male le regole della Gazzetta dello Sport ed i suoi orientamenti, per quanto spesso opinabili o discutibili.

Il presente regolamento può essere modificato dai presidenti in caso di evidenti errori o sviste, o semplicemente a fini di completezza e miglioramento, anche senza comunicazione ai fantallenatori, che si impegnano periodicamente a scaricarne direttamente le versioni aggiornate dal sito ufficiale Palleditria.

Buon Fantacampionato!