



NOI PATITI DI FANTACALCIO

REGOLAMENTO

REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO

Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di fantarose, formate dai veri calciatori delle squadre del campionato di calcio di serie A (stagione 2018-2019), che si affrontano tra loro, nel rispetto del presente regolamento.

REGOLA 2: MODALITA DEL GIOCO

Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di serie A.

Il gioco si articola nelle seguenti fasi:

Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta 25 calciatori compreso i portieri scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato di serie A.

Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori (titolari) più 5 riserve, scelti di volta in volta, tra i calciatori della rosa, per disputare le partite previste dal calendario di Lega.

1) Budget iniziale 300 fantamiliardi

2) La rosa deve essere composta da 25 giocatori e suddivisa in 3 Portieri, 8 Difensori, 8 Centrocampisti, 6 Attaccanti

3) Il budget max è di 300 mil, non è mai possibile spendere più del proprio budget iniziale.

3a) Il primo giocatore dell'asta iniziale viene proposto da un neo iscritto se presente, in caso di più neo iscritti la precedenza spetta al più giovane. Se non sono presenti neo iscritti il compito spetta al concorrente della squadra ultima classificata nell'anno precedente e detentrici del "Mestolo di legno".

3b) Se durante l'asta iniziale, viene sfiorato il tetto budget, il concorrente deve vendere il giocatore dello stesso ruolo acquistato con la cifra più alta ed ottiene in cambio la metà del valore dell'acquisto.

4) Il mercato è sempre aperto, nel corso della stagione possono essere effettuati nuovi acquisti, per migliorare la propria rosa, fino ad un massimo di 15. Sarà possibile farlo dal Martedì fino alle 23,59 del Venerdì con questa modalità:

4a) Lanciare l'asta per il giocatore che si vuole acquistare sul gruppo whatsapp: "MERCATO NOI PATITI DI FANTACALCIO", dalla partenza dell'asta è possibile rilanciare l'offerta per 48 ore, a tale scadenza chi avrà inserito l'offerta più alta si aggiudicherà il giocatore. È concessa la facoltà a chi avrà inserito la seconda offerta più alta di rilanciare anche dopo lo scadere di quest'ultima. A questo punto si avvierà un'asta ad oltranza alla quale potranno partecipare solamente gli ultimi due offerenti e che continuerà fino a quando uno dei due non rinuncerà all'acquisto.

4b) Il messaggio con il quale viene aperta l'asta deve contenere: cognome del giocatore che si vuole acquistare, nel caso di omonimia anche il nome, ruolo, squadra di appartenenza, data e ora di fine asta, che deve rientrare in un lasso di tempo compreso tra le 14,00 (ora italiana) e le 24,00 (ora italiana)

4c) Una volta acquistato il giocatore, il vincitore deve comunicare sul gruppo whatsapp: NOI PATITI DI FANTACALCIO, il cognome e la squadra del calciatore che vuole liberare, quest'ultimo sarà nuovamente sul mercato e potrà essere nuovamente acquistato. Naturalmente nello svolgimento dell'azione sopra dovranno essere rispettati i limiti imposti dal budget. La comunicazione del nome del giocatore svincolato dovrà essere tempestiva per permettere agli altri partecipanti di lanciare una nuova asta per il giocatore appena svincolato e all'amministratore di aggiornare la rosa in tempo utile.

4d) Per poter riacquistare un giocatore ceduto in precedenza serve l'autorizzazione della lega che decide con votazione a maggioranza sul gruppo whatsapp NOI PATITI DI FANTACALCIO

5) Gli scambi fra due fantallenatori sono sempre possibili e illimitati. Devono naturalmente rispettare le seguenti regole:

5a) Durata della trattativa anche 48 ore, per permettere anche agli altri fantallenatori di partecipare alle contrattazioni.

5b) Anche in questo caso resta valido il vincolo legato al budget.

6) La formazione deve essere consegnata 1 ora prima dell'inizio della giornata di campionato.

6a) Si può modificare sempre la formazione fino alla chiusura della giornata, e cioè un'ora prima dell'inizio delle partite

6b) Se il campionato proponesse anticipi o posticipi, per il punteggio aspetteremo i voti di tutte le partite in programma, solo in caso di partite rinviate o sospese con data da confermare, il voto di tali giocatori sarà di 6 voto d'ufficio per i giocatori di movimento e 5 per i portieri.

6c) In caso di mancato inserimento del capitano il bonus non viene assegnato.

6d) Se il giocatore indicato come capitano non gioca, viene considerata come tale la prima riserva dello stesso ruolo, almeno che non abbia già sostituito un altro giocatore o non abbia raggiunto voto in questo caso viene considerata la seconda riserva se disponibile. Altrimenti il bonus non viene assegnato.

7) Moduli possibili: 433 - 532 - 442 - 541 - 451 - 352 - 343 - 631

8) Punteggio : voti ufficiali della Gazzetta dello Sport

8a) il punteggio totale si ottiene sommando i voti degli undici titolari + bonus/malus + il capitano che raddoppia il suo voto.

8b) Bonus / Malus : Integrato alla somma dei voti di ogni singolo giocatore aggiungeremo o toglieremo i bonus /malus come segue: + 3 per le reti realizzate (anche su rigore), -1 per ogni goal subito dal portiere, -0,5 e -1 rispettivamente per ammonizioni ed espulsioni, -3 per un rigore fallito, +3 per ogni rigori parato, autogoal - 2pt, l'imbattibilità del portiere +1

9) Classifica : il campionato è a scontri diretti , e al vincitore si aggiudica 3 Pt al pareggio 1 Pt ciascuno, al perdente 0 Pt.

REGOLA 3: LA LEGA

Una FantaLega debitamente costituita e composta da 10 società.

Ciascuna Lega è governata dall'assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.

L'assemblea di Lega deve designare tanti responsabili, ma il responsabile effettivamente necessario è uno solo: il GALOPPINO (È unico ed inimitabile).

I compiti del GALOPPINO

Coordinamento delle operazioni dell'asta iniziale;

Registrazione delle operazioni di mercato;

Composizione del calendario;

Composizione delle classifiche.

Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice.

Le riunioni ufficiali sono:

Assemblea di Lega pre-Campionato e Asta iniziale;

Galà e Assemblea di Lega post-Campionato;

Premiazione.

Le società hanno l'obbligo di portare a termine il campionato, le manifestazioni alle quali si iscrivono (coppa) e rispettare le scadenze.

Nel caso una società si ritiri dal Campionato o da un'altra manifestazione ufficiale di Lega, tutte le gare disputate da codesta società non hanno più valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria, inoltre dovrà assolvere anche a tutti i compiti di iscrizione al gioco (pagamento di iscrizione, rate e quant'altro).

Nel caso un allenatore intenda sporgere reclamo al P. di L. al fine di contestare l'esito di un incontro, applicazione del regolamento, ecc, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

I reclami dovranno pervenire entro e non oltre il martedì-venerdì precedenti alla giornata di campionato(turno infrasettimanale compreso).

Non verranno presi in considerazione errori tecnici commessi da arbitri, guardialinee o altri ufficiali di gara.

Potranno essere accolti invece ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Q.U. (o, eventualmente, dal quotidiano di riserva, sito internet), purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

REGOLA 4 : PREMI

1) Premio per il vincitore

CAMPIONATO: CENA PAGATA DAI PERDENTI DI **"NOI PATITI DI FANTACALCIO"**

COPPA: APERITIVO PAGATO DAI PERDENTI DI **"NOI PATITI DI FANTACALCIO"**

ULTIMO CLASSIFICATO: MESTOLO DI LEGNO, PREPARATO A CURA DELL'ULTIMO CLASSIFICATO DELL'ANNO PRECEDENTE.