



REGOLAMENTO

1) Il sito a cui facciamo riferimento è:

<http://fantacalcisti.it/noipatitidifantacalcio/index.php>

1a) Budget iniziale 300 fantamiliardi

2) La rosa deve essere composta da 25 giocatori e suddivisa in 3 Portieri, 8 Difensori, 8 Centrocampisti, 6 Attaccanti, e le formazioni verranno create tramite asta ad offerta libera.

Preliminari

-Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.

-In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un suo vice. Tale persona non potrà essere un altro allenatore ma uno estraneo alla lega.

-Se persiste l'indisponibilità, l'allenatore dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dagli altri allenatori delle altre squadre.

-E compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'asta iniziale, previa consultazione con gli altri allenatori.

Svolgimento dell'asta

L'asta iniziale, cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni: 1) L'asta avviene per chiamata tramite consultazione di una lista di tutti i calciatori del campionato di serie A 2019-20, prima i PORTIERI poi i DIFENSORI, CENTROCAMPISTI ed infine gli ATTACCANTI.

L'assemblea Generale stabilisce l'ordine con il quale gli allenatori nomineranno l'ordine di chiamata (se previsto).

L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.

2a) Per i ruoli dei giocatori ci sarà una lista prescelta da tutti, ma sarà possibile con votazione a maggioranza poter cambiare ruolo ad un calciatore.

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

- Se durante l'asta si supera il budget, ci sarà una penalizzazione, che consiste nel vendere un acquisto effettuato in precedenza a metà del suo valore di acquisto

4) Il mercato è sempre aperto, è possibile fare 15 cambi in tutto il torneo

Norme generali

Il Mercato Libero, cioè l'acquisto e lo svincolo di calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

Il Mercato Libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori sono permesse solo esclusivamente nei giorni concordati nell'assemblea di Lega con tutti i fantallenatori.

Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine dell'asta iniziale .

L'ingaggio dei calciatori "liberi da contratto" varia a seconda delle offerte presentate al Mercato Libero

E possibile acquistare soltanto calciatori "liberi da contratto", cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.

Una squadra può acquistare anche più di un calciatore sia in numero che per ruolo.

Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto a un nuovo acquisto, diventa libero e può quindi essere acquistato, a partire dallo stesso mercato, da qualunque altra società, ma in nessun caso essere riacquistato nel corso della stagione dalla squadra per cui era tesserato in precedenza.

I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.

4a) Come si svolge il cambio:

4b) Proporre il giocatore che si vuole acquistare su whatsapp (NOI PATITI DI MERCATO), e dalla partenza dell'asta è possibile rilanciare l'offerta per 48 ore, alla scadenza se non ci sono contendenti per il giocatore, il rilancio più alto si aggiudica l'asta, in caso in cui il giocatore è conteso fra due fantallenatori, si prosegue fino al rilancio più alto.

4c) Una volta acquistato il giocatore dovete vendere sul mercato l'esubero (attenzione al budget disponibile) ed aggiornare la vostra rosa

4d) L'orario della fine dell'asta potrà essere scelta dalle 13,00 alle 24,00 del giorno della scadenza dell'asta, per via del fuso orario del Brasile

4e) se un giocatore viene venduto ad un campionato diverso da quello di serie A italiano, il cambio non verrà considerato nei 15 disponibili

5) Gli scambi fra due fantallenatori è sempre possibile.

5a) Anche negli scambi c'è tempo 48 ore, per permettere anche a gli altri fantallenatori di partecipare alle contrattazioni.

6) La formazione deve essere consegnata 1min. prima dell'inizio della giornata di campionato, inserendo la formazione sul proprio logo del sito di FANTACALCISTI.it.

Se una formazione non viene consegnata in tempo utile, la formazione subirà una penalizzazione del mancato raddoppio del capitano.

Schema di gioco

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

11 titolari secondo i seguenti moduli: 3-4-3, 3-5-2, 3-6-1, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1, 6-3-1, 4-2-4.

Il fantallenatore inserire la formazione costituita da 11 titolari e 7 panchinari (obbligatorio il portiere poi a discrezione del fantallenatore gli altri giocatori con il solo obbligo di schierare almeno un giocatore per ruolo. A questo punto se un titolare non gioca o verrà giudicato S.V. o N.G. si procederà alla sua sostituzione.

Prima dell'inizio della gara, entro la scadenza prefissata, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione su sito Internet fantacalcisti.it/noipatitidifantacalcio. Ove si dovessero verificare problemi nell'inserimento della formazione bisogna comunicarla, sempre entro la scadenza, con altri mezzi disponibili, in ordine tagboard del sito, email o sms al presidente o al webmaster, telefono. new

Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione nei tempi previsti dal regolamento, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente, se tale omissione riguarda la 1° giornata si assegnerà un punteggio di 59 (Totale Squadra).

È consentito l'utilizzo di calciatori di riserva, a condizioni che siano rispettate le seguenti disposizioni:

Ogni squadra può schierare in panchina sino a 7 calciatori di riserva: almeno un calciatore per ruolo (un portiere, un difensore un centrocampista e un attaccante). I restanti posti sono a discrezione del fantallenatore.

I calciatori dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.

Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara.

I calciatori di riserva possono sostituire solo calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g..

I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto.

Nel caso che anche il primo calciatore 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.

Casi particolari

Durante il corso del campionato si possono verificare dei casi particolari. I casi non previsti verranno regolamentati in base all'Assemblea di Lega. Ecco qui quelli previsti:

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 (la regola diventa effettiva quando il voto non è stato assegnato dal quotidiano ufficiale). 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. Se neanche dalla panchina si potrà sostituire il portiere, gli verrà assegnato un voto d'ufficio pari a (0) punti.

Portiere senza voto + punti azione

Nel caso che un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.

Calciatore senza voto

Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g., esso verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo presente tra quelli in panchina.

Rigore sbagliato

Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha battuto ha ripreso la respinta e segnato. Al calciatore verranno assegnati meno tre (-3) Punti-gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) Punti-gol per aver segnato un gol.

Espulso senza voto

Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato, cioè termini la gara senza voto, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 4 come punteggio(la regola diventa effettiva quando il quotidiano ufficiale non giudica l'episodio).

Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito prima di poter essere giudicato, cioè termini la gara senza voto, non verrà comunque considerato giocatore titolare e subentrerà la riserva in quel ruolo.

Marcatore senza voto

Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato, gli verrà assegnato

d'ufficio un (6) come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere (+3) per la marcatura.

Autogol senza voto

Nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente sottrarre(2) punti per l'autogol.

Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

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.

Rigore calciato senza voto

Nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli), ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere (+3)punti se il penalty è stato realizzato o sottrarre (+3) punti se è stato sbagliato.

Partita sospesa o rinviata o decisa 'a tavolino'

Nel caso una partita venga sospesa o rinviata bisogna aspettare la ripetizione della partita se viene ripetuta nella settimana altrimenti si assegna un voto d'ufficio pari a 6 a tutti i tesserati delle due squadre che dovevano disputare la partita. Nel caso di una partita decisa a tavolino, invece, solo se la F.I.G.C. deciderà di omologare il risultato sul campo verranno assegnati i bonus/malus, viceversa se risultasse il (3-0) non verranno assegnati bonus/malus.

Calcolo del Totale-Squadra

Il Totale-Squadra di ciascuna squadra è dato dalla somma dei singoli Totali-Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara.

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Totali-Squadra delle due squadre in base alla seguente Tabella di Conversione:

Tabella di Conversione:

Punti-Squadra Fantagol

Meno di 66 punti 0 gol

Da 66 a 71,5 punti 1 gol

Da 72 a 77,5 punti 2 gol

Da 78 a 82,5 punti 3 gol

Da 83 a 86,5 punti 4 gol

Da 87 a 90,5 punti 5 gol

Da 91 a 94,5 punti 6 gol

E così via (ogni 4 punti un gol).

6a) Si può modificare sempre la formazione fino alla chiusura della giornata, e cioè un min. 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 confermare, il voto di tali giocatori sarà di 6 voto d'ufficio.

7) Il capitano dà la possibilità di raddoppiare il voto del giocatore scelto, se il prescelto non prendesse voto, viene sostituito dal giocatore in panchina che ne prende il posto, se anche il giocatore che dovrebbe sostituire, non viene assegnato nessun voto, il bonus del capitano viene perso

8) Punteggi: i voti utilizzeremo la 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 al portiere, -0,5 e -1 rispettivamente per ammonizioni ed espulsioni, -3 per un rigore fallito, +3 per ogni rigori parato, autogoal (-1pt), l'imbattibilità del portiere +1 Assist +1

9) IL CAMPIONATO-CALENDARIO-CLASSIFICA

Il campionato si svolge con gironi di andata e ritorno di 10 squadre, a seconda di quanto deliberato dall'Assemblea Generale di Lega.

La Lega provvederà alla formazione del Calendario degli incontri di Campionato, la cui durata è di 34 giornate a partire dalla quinta giornata del campionato di Serie A 2017-2018.

La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per il pareggio e zero per la sconfitta.

Settimanalmente verrà aggiornata la classifica.

In caso di parità di punteggio tra due squadre, il titolo di Campione di Lega è assegnato alla squadra col miglior punteggio totale (VEDERE REGOLAMENTO SUL SITO PER APPROFONDIRE)

In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre al termine del campionato si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta "classifica avulsa") fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine: a) della Media-Totale Squadra; b) a parità di Media, dei punti conseguiti negli scontri diretti; c) a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti. Lo scudetto verrà quindi disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre meglio classificate nella classifica avulsa con le modalità stabilite alla regola 14, punto 5.

Nel caso in cui due o più squadre interessate permangono in parità anche nella classifica avulsa, e ai soli fini della compilazione della relativa graduatoria, si tiene conto, nell'ordine: a) del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato; b) del sorteggio.

10) LE COPPE-SUPERCOPPA

"TORRETTA CUP 2019/20"

La Coppa "TORRETTA CUP 2017/18" è un torneo a cui partecipano le squadre scritte al campionato di Lega.

Si disputa durante lo svolgimento del Campionato, in corrispondenza di giornate prestabilite del vero Campionato di Serie A. In quelle giornate il Campionato di Lega non osserverà riposo.

Verrà stilata la classifica in base al punteggio totale della squadra.

Ai sedicesimi accederanno dalla prima all'ottava classificata

Le ultime di ogni girone verranno direttamente eliminate

Tutte le partite successive dai sedicesimi alle semifinali saranno con partite di andata e ritorno

Finale e finalina terzo quarto posto scontro diretto.

In caso di parità di punteggio passa alla fase successiva la migliore classificata.

11) Premio per il vincitore

CENA PAGATA DAI PERDENTI DI

"NOI PATITI DI FANTACALCIO"