



<http://fantasirio.jimdo.com>

<http://fantasirio.altervista.org>

<http://www.facebook.com/groups/40389705875/>

REGOLAMENTO

(aggiornato al 10/09/2014)

INDICE

1. <u>PREFAZIONE : MINACCE E TERRORISMO</u>	<u>pag. 2</u>
2. <u>MODIFICHE AL REGOLAMENTO</u>	<u>pag. 2</u>
3. <u>ACQUISTO E GESTIONE DEI GIOCATORI</u>	<u>pag. 2</u>
4. <u>BIASONE DELLE SQUADRE E SUDDITANZA PSICOLOGICA</u>	<u>pag. 2</u>
5. <u>COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE ALL'AVVERSARIO</u>	<u>pag. 3</u>
6. <u>MODULI DI GIOCO</u>	<u>pag. 4</u>
7. <u>VANTAGGIO CAMPO</u>	<u>pag. 4</u>
8. <u>CALCIOMERCATO DURANTE IL CAMPIONATO</u>	<u>pag. 4</u>
9. <u>COME VIENE CALCOLATO IL RISULTATO</u>	<u>pag. 6</u>
10. <u>CONTI</u>	<u>pag. 7</u>
11. <u>TAR DEL LAZIO (Pag. 206 del Televideo RAI) e ARBITRATO DEL C.O.N.I.</u>	<u>pag. 8</u>
12. <u>TABELLA DI CONVERSIONE</u>	<u>pag. 8</u>
13. <u>RANKING</u>	<u>pag. 9</u>
14. <u>CAMPIONATO</u>	<u>pag. 10</u>
15. <u>COPPA ITALIA</u>	<u>pag. 11</u>
16. <u>COPPE EUROPEE</u>	<u>pag. 12</u>
17. <u>SUPERCOPPE E DIAMOND CUP</u>	<u>pag. 13</u>
18. <u>MONTEPREMI E VINCITE</u>	<u>pag. 14</u>

1. PRAFAZIONE : MINACCE E TERRORISMO

L'iscrizione al FANTASIRIO è di 150 € a Squadra. **La quota si versa al momento dell'asta di settembre.**

2. MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Essendo purtroppo l'Italia un paese democratico, prima di ogni asta si voteranno le nuove clausole e le migliori da apportare al regolamento. Nel caso di voto paritario, la votazione del Presidente la cui onestà e reputazione imparziale è riconosciuta in ogni ambito, varrà doppio.

Le ultime modifiche sono state apportate durante l'Asta di Febbraio 2013 e sono contrassegnate da un inciso fra i simboli *****...***** ; ad esempio : ***** <<modifiche apportate nel corso dell' ultima Asta>> *****

3. ACQUISTO E GESTIONE DEI GIOCATORI

Prima di partire con l'asta vera e propria occorrerà risolvere le questioni relative alle BUSTE, al sorteggio dei RANKING pari merito, dopodiché l'asta può iniziare. (ovviamente se i due proprietari sono d'accordo, questa operazione è consentita anche durante lo svolgimento dell' asta, SOLO se sono entrambi d'accordo)

I giocatori si acquistano chiamandoli uno alla volta e compiendo un'asta. Solo per l'asta di inizio verranno messi a disposizione dei fantaproprietari un montepremi di 400 fanta milioni di € per completare una rosa di:

3 portieri **9 difensori** **9 centrocampisti** **7 attaccanti** **per un totale di 28 giocatori.**

A turno si chiama un giocatore e l'asta parte, ma chi chiama un giocatore non è obbligato a fare un'offerta, io posso chiamare un attaccante forte ma non offrire niente, ad esempio. Per identificare il ruolo di giocatori dubbi (tipo Cassano Centrocampista od Attaccante?) si faccia riferimento alla tabella che verrà stampata il giorno dell'asta. (presa dal sito ufficiale www.fantacalcio.it). I 400 FM (Fanta Milioni) sono solo per l'asta "zero" : tutte le successive aste verranno accordati 100 FM.

In fase d'asta, il mercato è libero a tutti gli effetti, sono consentite pastette sotterfugi e accordi sottobanco come nel calcio vero, ossia durante l'asta di un singolo giocatore, un presidente per recuperare denaro può accordarsi in parallelo con un altro presidente per vendere INSTANT un calciatore e fare cassa, per poterla utilizzare per l'operazione principale. **[soppresso →]** ; è ~~altresi consentito proporre l'acquisto di un giocatore in comproprietà in fase di conto d'asta.~~ **[← soppresso]** Questa operazione parallela non si può dilungare per molto tempo e frenare l'operazione principale.

- Cambio di ruolo: *Se da un anno all'altro (e solo da una stagione all'altra, non a gennaio) un calciatore dato dalla Lista www.fantacalcio.it subisce un cambio di ruolo (esempio **Giocatore "A"** stagione scorsa Centrocampista, **Giocatore "A"** stagione in corso attaccante), il proprietario dovrà schierarlo nel ruolo dato dalla nuova lista, tagliando conseguentemente un giocatore nel nuovo reparto se non si hanno posti liberi. Se il cambio di ruolo dovesse avvenire a gennaio, il giocatore resta nel medesimo ruolo dell'acquisto di settembre.*

- Ruolo errato di un giocatore chiamato: Nel caso che un giocatore venga chiamato ma una volta stilate le rose definitive del dopo asta si scopra ad un controllo che il giocatore non è del ruolo che era stato dichiarato, il giocatore è TAGLIATO di ufficio e la squadra avrà uno slot vuoto fino al prossimo mercato disponibile. Questo provvedimento può essere effettuato SOLO entro due settimane dalla data dell' asta, dopodiché si considererà che il ruolo sia stato cambiato dai gestori del sito ufficiale www.fantacalcio.it .

4. BLASONE DELLE SQUADRE E SUDDITANZA PSICOLOGICA

Come nel calcio vero, si assegnerà un bonus derivato dagli acquisti dei diritti televisivi, pay per view, abbonamenti e sponsor: ogni 3 campionati vinti verrà assegnata una stella dorata da apporre su simbolo e maglia, con un conseguente bonus di 10 FM per ogni asta a seguire: più stelle si hanno più crediti si ricevono.

- Bonus: 1 Stella 10 FM supplementari - 2 Stelle 25 FM supplementari - 3 Stelle 50 FM supplementari

5. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE ALL'AVVERSAIO

L'invio della formazione andrà fatto mediante il sito <http://fantasirio.altervista.org/> , dopo essersi loggati , gestito mediante l' utilizzo del software Fantacalcio Manager (FCM) .

Per essere funzionale in tutte le sue potenzialità, il software FCM richiede che ogni Presidente fornisca una casella e-mail valida al Webmaster, anche se questo non è indispensabile per l' utilizzo del software FCM.

L'invio della formazione deve essere comunicato almeno entro l'inizio della prima partita di anticipo, nel caso che giochi almeno uno dei miei (tra titolari e riserve che intendo schierare); se nessuno della mia formazione è presente nella prima partita, è concesso l'invio entro la partita seguente **avvalendosi dell' invio mediante l' opzione "last minute" ma in tal caso si sarà soggetti ad una multa virtuale di €5,00_** . Nel caso non sia rispettata tale scadenza, non saranno validi i giocatori schierati in ritardo (come fossero s.v.) .

L'invio della formazione dopo l' inizio del primo anticipo di Serie A , ovvero in modalità "last minute" (come meglio definita nei commi successivi) non potrà ovviamente essere effettuata avvalendosi del sito <http://fantasirio.altervista.org/> , pertanto in questo caso l' invio della formazione dovrà necessariamente essere effettuato utilizzando gli altri metodi d' invio che verranno successivamente descritti, e comunque in tal caso come già specificato precedentemente e qui ribadito si sarà soggetti ad una multa virtuale di €5,00.

Nel caso in cui un Presidente si dimentichi completamente di inviare la formazione, questo sarà soggetto ad una multa virtuale di €5,00 e verrà utilizzata l' ultima formazione utile inviata nella/e settimana/e precedente/i per affrontare l' avversario di giornata. Nel caso la settimana precedente si siano disputate più competizioni in contemporanea, come formazione precedente verrà considerata quella inviata per la competizione "più importante". Nel caso in cui il non invio della formazione avvenga alla prima competizione a cui si partecipa, e quindi in assenza di formazione/i precedente/i da utilizzare, il Presidente omettoso perderà a tavolino con il punteggio di 3 a 0 a favore del suo avversario.

Una volta formata la propria rosa di giocatori di 28 elementi, ogni partecipante dovrà inviare la propria formazione tramite il sito <http://fantasirio.altervista.org> oppure, nel caso il suddetto sito fosse inaccessibile, mediante e nel seguente ordine di preferenza_ :

- il sito FantaSirio di Jimdo al seguente link <http://fantasirio.jimdo.com/> ;
- la pagina FaceBook del gruppo fantasirio al seguente link <http://www.facebook.com/groups/40389705875/> ;
- mediante SMS e/o e-mail agli/all' avversari/o ed al Vicepresidente di Lega nel caso in cui tutti i precedenti metodi d' invio formazione fossero inaccessibili .

Ovviamente in caso di "problemi tecnici" con il sito <http://fantasirio.altervista.org> non sarà applicata alcuna multa virtuale se la formazione verrà inviata in modi e tempi diversi da quanto previsto dai precedenti commi.

E' possibile schierare, oltre al portiere, un minimo di 3 difensori ed un massimo di 3 attaccanti, mentre in panca si schiereranno 1 portiere 2 difensori, 2 centrocampisti e 2 attaccanti (Il portiere in panca occorre comunicarlo).

Nell' inviare la formazione è necessario presentare per intero tutti e 18 i giocatori (11 titolari + 2°portiere e 6 panchine) a meno che alcuni giocatori non siano disponibili per infortuni o squalifiche.

Esempio: **Viviano**, Chiellini , Ranocchia, Mexes, Montolivo,Pirlo,Perrotta,De Rossi, **Pazzini**, **Gilardino**, **Quagliarella**.
Panca: **Julio Cesar**, **Dainelli**, **Bonucci** , **Parolo** , **Brighi**, **Acquafresca** ,**Denis** (in panca portiere + 2 x ogni ruolo). In questo caso ho schierato una 3-4-3.

-Nota: Nel caso il Presidente sia in possesso di due portieri della stessa squadra (**Portiere "A"** e **Portiere "B"** dell' Inter, x esempio), e **Portiere "A"** è il titolare, non occorre segnalare il **Portiere "B"** nell' eventuale invio formazione mediante SMS/e-mail ; non comunicare il portiere in panca significa automaticamente "In panca ho il portiere di riserva dell' Inter, se questo è **Portiere "B"** ; se dovesse per assurdo giocare il terzo portiere per sfighe varie, il voto sarà 4. Nel caso un presidente abbia tutti e 3 i portieri di una squadra sarà obbligato a comunicare in formazione i due portieri schierati, onde evitare disguidi.

- Errore nell'invio della formazione :

Nel caso che la formazione inviata sia sbagliata: Se vengono schierati 10 giocatori, entrerà di diritto il primo panchinaro dei DIFENSORI (non sarà possibile aggiungere un ulteriore panchinaro in difesa, ovviamente). Se vengono schierati 11 giocatori ma con un titolare schierato due volte si toglierà il fuori reparto (se l'omonimo è in due reparti diversi) e sarà sostituito dal panchinaro. Se l' omonimo è attaccante, ad esempio, e viene schierato insieme ad altri 3 attaccanti per errore, e anche a centrocampo, verrà eliminato il "centrocampista" facendo entrare il primo panchinaro di centrocampo come rimpiazzo, e verrà eliminato ANCHE quello in attacco (causa esubero).

Se schierati in 12 si toglieranno le due valutazioni più alte in Formazione e saranno sostituite da un unico 4. Se schierati piu' panchinari o fuori ruolo l'ultimo non sarà considerato in tutti i modi.

Importante: Starebbe nella lealtà del presidente che riceve la formazione sbaagliata avvertire l'avversario dell'errore onde evitare di applicare questa spiacevole regola che non avrebbe modo di essere. CONFIDO nella lealtà di tutti.

Si rammenta infine a tutti i Presidenti che nel caso si invii la formazione avvalendosi del sito <http://fantasirio.altervista.org/> è pressochè impossibile incorrere in un' invio di errata formazione in quanto il software non accetta "doppioni" o ruoli/nomi errati.

- Comunicazione della formazione "last minute":

E' concesso l'invio della formazione in parte a patto che VENGA SCHIERATO TUTTO IL REPARTO IN QUESTIONE. Non è consentito il cambio di un giocatore titolare last minute o del modulo se uno qualsiasi dei giocatori presenti nel reparto ha già giocato. *Sarebbe gradita un po' di logica elasticità mentale nel caso che capitì, e non attenersi scrupolosamente al regolamento: il buon senso è meglio di qualsiasi regolamento.*

Quanto sopra esposto è da contemplare soltanto nel caso in cui un Presidente NON abbia inviato la formazione avvalendosi del sito <http://fantasirio.altervista.org/> , ovvero avvalendosi dell' invio "last minute" per necessità o dimenticanza e si sarà sempre e comunque soggetti ad una multa virtuale di €. 5,00 .

6. MODULI DI GIOCO

Sono accettati tutti i moduli, purchè rispondano ai seguenti vincoli:

[soppresso →] La formazione deve includere un minimo di tre difensori, almeno un centrocampista, e uno, due, o massimo tre attaccanti (zero attaccanti non ammessi). [← soppresso]

***** <<La formazione deve includere da un minimo di 3 fino ad un massimo di 6 difensori, almeno 1 centrocampista, 1, 2 o massimo 3 attaccanti (zero attaccanti non ammesso)>> ***.**

Di solito il più usato è il 3-4-3 perché si possono schierare 4 centrocampisti e 3 attaccanti, ma nel corso del campionato infortuni squalifiche e sfighe varie potrebbero far saltare il modulo.

7. VANTAGGIO CAMPO

Chi giocherà in casa avrà un vantaggio per la regola del fattore campo di **+2 punti** da sommare al risultato totale.

Esempio: Tizio contro Caio risultato finale 77 punti contro 76 risultato della partita 2-2; a Tizio che gioca in casa verranno aggiunti 2 punti per la regola del fattore campo, quindi diverrà 79 contro 76: risultato finale della partita 3-2 per Tizio e così via...

8. CALCIOMERCATO

Gli scambi di giocatori possono essere effettuati **dal martedì al giovedì**, i prestiti solo durante le aste. Onde evitare che gli scambi avvengano con formula simile al prestito (ce lo scambiamo e a gennaio me lo ridai), uno scambio di giocatori vincola i presidenti ad una durata del contratto per ALMENO un anno (n.2 aste). Il giocatore mandato via per accogliere un nuovo acquisto non potrà tornare alla squadra d'origine prima dell'anno, a meno che non venga tagliato e riacquistato tramite asta pubblica alla presenza degli altri proprietari.

Oltre ai crediti residui, si potranno utilizzare virtualmente i crediti dell' asta successiva SOLO nel periodo da settembre a gennaio, in quanto gli FM saranno parte integrante del budget dell' anno in corso.

Nel caso un proprio giocatore durante l'anno o a fine anno vada all'estero, il proprietario riceve il 50% del prezzo dell'acquisto; In tutti i casi diversi da questo il proprietario non riceve un ghello. Si potrà poi riempire la lacuna in rosa alla prima finestra di mercato.

Finita l'asta si possono fare solo scambi tra le squadre ma non si possono + acquistare giocatori nuovi fino alla finestra di febbraio (successivamente alla fine della finestra di mercato della A), dove verranno ridistribuiti 100 fanta milioni di € per gli acquisti di riparazione.

Finita l'asta di febbraio, l'acquisto e il prestito dei giocatori è ribloccato (solo scambi permessi).

Le 23:59 del giovedì dopo la 18° Giornata di Regular (l'ultima) è il termine ultimo per effettuare movimenti di mercato: dopo tale scadenza non si potranno piu' fare scambi: il mercato è BLOCCATO. (Se c'è l'infrasettimanale il termine è anticipato alla stessa ora del Martedì).

- **Movimenti dei giocatori :**

Ogni formula di movimento è ammessa: precontratto, scambio, scambio di più giocatori per uno (valutazioni immutate), prestito a gennaio o a fine anno, conguagli, accordi per le prossime aste (non mi fai l'asta per gli attaccanti del Milan!!!!) , e chi più ne ha più ne metta.

L'operazione andrà comunicata immediatamente all'avversario della domenica ed alla LEGA che provvederà ad aggiornare il fascicolo ed i siti internet di riferimento, che nel caso di opzioni e prestiti penserà anche a "depositare" il contratto che dovrà essere redatto dai presidenti: I contratti vanno onorati.

- **Acquisti e comproprietà**

Se un giocatore viene acquistato cash, la valutazione del giocatore cambierà, sia essa superiore od inferiore al costo originario. Nel caso venga acquistato in comproprietà i benefici ricavati dal giocatore saranno divisi dai due presidenti; tuttavia attenzione perché tutte le controversie che possono scaturire dalla gestione di una comproprietà dovranno essere risolte dai due presidenti. Su un'operazione di comproprietà la valutazione del giocatore non cambia, gli eventuali FM pagati per l'operazione andranno nelle casse del presidente che aveva in rosa il giocatore in oggetto. Nel caso che due presidenti non raggiungano l'accordo sul calciatore, la prima asta possibile si ricorrerà alle buste.

Se il giocatore viene riscattato dall'altro presidente o per accordi verbali o tramite buste, la valutazione del giocatore cambierà dell'importo dell'acquisto. Si potrà ricorrere alle buste **SOLO PRIMA** dell'inizio dell'asta, per evitare che il presidente più ricco faccia rivalsa sulla comproprietà ai danni del più povero a fine asta. (se i due presidenti sono d'accordo si può effettuare in qualsiasi momento)

- **Le Buste** funzionano così: Il Presidente X ha l'**attaccante "A"** in comproprietà con il presidente Y.

l'**attaccante "A"** fu pagato 200, e i due presidenti sborsarono 100 e 100. Ora si trovano alle buste: dovranno inserire in busta un importo, e l'importo di chi avrà offerto di + dei due presidenti andrà nelle casse del presidente che avrà offerto meno, che però perderà il giocatore.

[**soppresso →**] La nuova valutazione sarà quindi pari all'importo scritto nella busta del vincitore moltiplicato per 2.

[**← soppresso**]

*****<< La nuova valutazione sarà quindi pari all'importo scritto nella busta del vincitore più la metà pagata a suo tempo per l'acquisto del giocatore; ad esempio se il vincitore ha messo 50, la nuova valutazione sarà la somma di 50 (importo busta del vincitore) + 100 (metà pagata a suo tempo per l'acquisto in comproprietà) = 150. >>*****

*****<< DALLA STAGIONE FANTACALCISTICA 2014/2015 NON SI POTRANNO PIU' ACQUISTARE GIOCATORI IN COMPROPRIETA' ; QUELLE GIA' IN ESSERE DOVRANNO CESSARE ENTRO L' ASTA DI SETTEMBRE 2015 , PERTANTO ENTRO TALE TERMINE TUTTI I PRESIDENTI COINVOLTI DOVRANNO RISOLVERE LE LORO COMPROPRIETA' . >>*****

- **Scambi :**

Nel caso avvengano scambi tra giocatori (oppure scambi + milioni), i milioni finiscono nelle casse della società vendente, e la valutazione dei giocatori rimane immutata. Questo anche nel caso tipo: "Dai dammi l'**Attaccante "A"** che ti do il Centrocampista "B" +100!" Le valutazioni restano immutate perché c'è stato uno scambio tra giocatori e i 100 finiscono nelle casse della società che vende: **la valutazione cambia solo nel caso di passaggi unilaterali, e non ove vi sia uno scambio.**

Nota Importante: onde evitare le plusvalenze dei valori dei calciatori è consentito, durante le aste, un solo acquisto cash per ogni coppia di presidenti. Esempio: se X compra da Y un giocatore cash che ne fa aumentare o diminuire il valore, il presidente Y non potrà acquistare da X cash un altro giocatore per tutta la durata dell'asta, altrimenti si effettuerebbe uno scambio e la valutazione andrebbe immutata: X e Y potranno solo effettuare scambi tra di loro ma non acquisti cash. Acquisti a prezzi "sospetti" non saranno ritenuti validi in corso d'asta.

- **Prestiti ed accordi :**

Si potranno prestare giocatori **SOLO DURANTE LE ASTE, E NON DURANTE L'ANNO.** Farà fede la data di scadenza del contratto depositato. *Tenete presente che non esiste il turn-over; i giocatori eccedenti i 28 dovranno essere tagliati.* Nel caso che un giocatore di Serie A sia prestato o venduto all'estero, il presidente sarà obbligato a cedere ed incasserà i FM conseguenti al movimento del giocatore. Non potrà tenere occupato uno slot con un nome di un giocatore che nella Serie A non c'è più, anche se momentaneamente.

- **Diritto di Prelazione:**

Si è pensato di introdurre questa regola per valorizzare i vivai (o le "cantere" come dir si voglia) ed i giovani calciatori (ma non solo) che militano nelle varie Società Fantacalcistiche. Infatti questa regola tutelerebbe soprattutto i calciatori giovani che spesso vengono ceduti in prestito 6 mesi per poi tornare nella società di Serie A che lo hanno prestato. Per far valere il proprio diritto di prelazione, il Presidente interessato dovrà ripagare la stessa cifra per intero, pagata a suo tempo per acquistarlo, in caso il calciatore interessato ritorni da un campionato estero; Si dovrà versare invece la metà del valore pagato a suo tempo per acquistarlo, se il calciatore ritorna dalla serie B o altra categoria italiana. Se un calciatore è stato pagato 1 FM. in tutti i casi si dovrà sempre versare 1 FM. per far valere il diritto di prelazione. Ovviamente il diritto di prelazione dovrà essere esercitato prima dell' inizio dell' asta vera e propria dal Presidente interessato, qualora questi sia intenzionato a far valere tale diritto.

9. COME VIENE CALCOLATO IL RISULTATO

Le Squadre si affrontano in gare di andata e ritorno, il cui punteggio è determinato dalla somma dei voti assegnati in pagella dal quotidiano sportivo ufficiale (Gazzetta dello Sport) e dei seguenti bonus e malus riportati dal tabellino del quotidiano:

BONUS		MALUS	
Gol fatto +3		Ammonizione -0,5	Autorete -2
Rigore parato +3		Espulsione -1	Rigore sbagliato -3
Assist +1		Gol subito dal portiere -1	Gol subito da un giocatore su rigore -0,5

Esempio 1: Il mio Attaccante ha preso 7, ha fatto 2 gol ha sbagliato un rigore ma è stato ammonito: Il mio attaccante ha totalizzato: 7 (voto) +3 +3 (2 gol) -3 (rigore sbagliato) -0,5 (ammonito) = 9,5

Esempio 2: Il mio Portiere ha preso due pere, prende 5 sul giornale, ed è stato espulso perché ha commesso fallo su l'ultimo uomo (per fortuna che aveva parato un rigore!):

Il mio portiere ha totalizzato: 5 (voto) -1 -1 (2 gol subiti) -1 (espulsione) +3 (rigore parato) = 5

Con questo meccanismo si identificano gli 11 voti della rosa titolare.

N.B. : Come potete vedere la valutazione del portiere potrebbe anche andare in negativo. Se dovesse succedere si considera il valore negativo per la somma finale (eh, sì, se il portiere prende voto 4 e subisce 5 gol si "somma" -1!!!)

- *Caso Particolare:* 🟡 (Rigore) Se il portiere fa fallo da espulsione e la squadra ha esaurito le sostituzioni, se le veci del portiere le fa un giocatore, si applicherà al suo voto i bonus malus derivanti dalla parata (+3), ma il gol subito varrà -0,5.

Ogni gol successivamente subito (non su Rigore) varrà come se fosse l'estremo difensore. (-1)

- *Caso Particolare:* 🟠 (Espulsione) Se un giocatore viene ammonito e successivamente prende un cartellino rosso diretto, non si sottrae 1,5 ma solamente 1.

- Ingresso delle riserve :

Nel caso che un giocatore titolare non giochi (n.g. o s.v.) questo verrà sostituito dal suo pari ruolo in panchina, seguendo la numerazione stabilita dal presidente al momento dell'invio della formazione. Le sostituzioni avvengono solo con il pari ruolo. Nel caso che il portiere titolare giochi ma non prende il voto perché inutilizzato (s.v. o n.g.) il voto d'ufficio è 6 (chiaramente si calcolano comunque a partire dal 6 di ufficio i bonus e i malus in base a gol subiti, ammonizioni, ecc...). Esempio: Domenica scorsa il portiere del Bologna ha preso n.g. perché incolpevole sui 2 gol presi, ma ai fini del fantacalcio il voto è $6 - 2 = 4$.

- **Nota1:** Se mi entra prima un portiere e successivamente il secondo portiere, la valutazione va effettuata solo sul primo portiere entrato, ma solo nel caso che il primo portiere abbia giocato **almeno un tempo**. (questo per evitare il rischio che un portiere si faccia male dopo 5 minuti, esca sostituito, prenda n.g. ed il presidente gli assegni ingiustamente un 6). Chiaramente se il primo portiere gioca anche 5 minuti e prende il voto non entra nessuna riserva... questa nota è solo nel caso di valutazione sv o n.g. del primo portiere schierato.

- **Nota2:** Un giocatore espulso che prende sv o n.g. è uguale a 4 (più bonus e malus eccetto i cartellini). Questa nota si applica anche nel caso che il giocatore **abbia giocato**, sia stato sostituito, e sia stato **ESPULSO** in panchina.

Si toglierà quindi 1 dal voto (se sv=4 finale come da inizio nota). L'espulsione in panchina di un giocatore che non era neanche entrato (rissa o proteste, esempio) non influisce sul fantacalcio, dato che non ha comunque giocato.

- **Nota3:** Un giocatore che sbaglia un rigore ma prende sv o n.g. è uguale a 4 (senza bonus e malus)

- Numero di giocatori inferiori a 11 :

Vi potrà capitare che durante la lunga e tortuosa stagione nemmeno i giocatori panchinari giochino o ottengano il voto; in questo caso entrerà la riserva d'ufficio il cui voto è **4**, la quale può entrare una sola volta; se mancheranno altri giocatori in questo od in qualsiasi altro reparto (portieri compresi) riceveranno un voto d'ufficio pari a **0**.

- Il calcio di rigore :

Un rigore è parato se il portiere influisce sul tiro e la palla non entra; se sulla ribattuta del portiere un attaccante la butta dentro è rigore parato ma gol subito: se la palla vien calciata fuori dall'attaccante non è rigore parato dal portiere, ma è rigore sbagliato dell'attaccante. Se l'attaccante prende il palo e sulla successiva ribattuta la insacca, è rigore sbagliato dell'attaccante (non è rigore parato dal portiere) e gol (-3 +3)

- Gare sospese o rinviate :

Se una partita viene sospesa o rinviata, si assegna un 6 d'ufficio a tutti i giocatori delle squadre presenti in quelle rose, a meno che la partita non si recuperi entro E NON OLTRE una settimana (e che non intralci lo svolgimento della competizione). Non saranno concesse deroghe alla regola.

Nota: E' capitato che con molta nebbia i tabellini delle due squadre fossero tutti s.v.: in questo caso si assegna un 6 politico a tutti i presenti in campo. (+ bonus e malus, se presenti su Stadio).

10. CONTI

Per effettuare i conti, a causa dello spezzatino e dal fatto che tutte le testate giornalistiche sportive On Line sono diventate a pagamento, occorre utilizzare il sito di riferimento ufficiale www.pianetafantacalcio.it.

La sezione voti è articolata in "Voti ufficiosi" e "Voti Ufficiali", con il numerino relativo alla giornata di riferimento. Occorre effettuare il calcolo partendo dal voto e i bonus/malus derivati dalla colonna rosa di sinistra "Voti G" (Gazzetta dello Sport).

Prestare attenzione: non considerare la Fantamedia già calcolata nelle colonne riepilogative a destra, ma effettuare manualmente i conti poiché abbiamo casi particolari per i quali potrebbe non essere veritiero quel valore, come ad esempio nel caso del rigore subito da un giocatore (e non da un portiere), l'espulso sv, l'autorete, ecc ecc.
In tutte le casistiche dove sia determinate il minuto di sostituzione si faccia riferimento al sito online di Gazzetta dello Sport, ove ci sono i minuti di sostituzione per ogni singola partita.

La legenda del sito è così articolata:

Legenda	
Voti	Goal
G= Voto Gazzetta	Gs= Goal Subito
Cds= Voto Corriere dello Sport	Gf= Goal Fatto
Ts= Voto Tutto Sport	
M2= Media Voto Gazzetta\Corriere	Au= Autorete
M3= Media Voto Gazzetta\Corriere\TuttoSport	 Goal Decisivo Vittoria
VG= Voto Gazzetta con bonus	 Goal Decisivo Pareggio
VC= Voto Corriere con bonus	
VT= Voto TuttoSport con bonus	
Rigore	Bonus\Malus
Tr= Rigore Trasformato	 Ammonizione
Su= Rigore Subito	 Espulsione
Sb= Rigore Sbagliato	As= Assist*
Pa= Rigore Parato	
Icone	
 Titolare	
 Panchina	

Non appena sarà disponibile la sezione "Voti ufficiali" si potrà procedere ad effettuare i conti. Ogni caso particolare andrà discusso tra i presidenti. Nell'effettuare i conti si guardi SOLO e SOLAMENTE la colonna relativa a Voti G.

Nel caso il sito dovesse essere offline per vari motivi si aspetterà che torni in vigore, si tratta solo di aspettare.

IMPORTANTE: Pianeta Fantacalcio può effettuare correzioni anche dopo la stesura dei voti ufficiali. Onde evitare contestazioni, SI FARA' RIFERIMENTO ai voti POSTCEDENTI LE ORE 22:00 del giorno successivo all'ultimo posticipo di Serie A.

[comma soppresso →] IL GIORNO DOPO TALE SCADENZA ALLE 23:59 E' OBBLIGATORIO CONFERMARE IL RISULTATO O TRAMITE SMS A GAZZA/LOMU O TRAMITE POST SUL SITO FANTASIRIO ALLA PAGINA DELLE PAGELLE DI BORTO (NOTEVOLMENTE PIU' GRADITO) [← comma soppresso]

Grazie all'utilizzo del software fantacalcio manager (fcm) non è più necessario confermare il proprio risultato che sarà consultabile sul sito di altervista (<http://fantasirio.altervista.org/>) successivamente al rilascio degli aggiornamenti del software stesso. Nel caso si riscontrino incongruenze con i propri conteggi e quelli pubblicati sul sito di altervista si potrà segnalarlo al vicepresidente che effettuerà tempestivamente tutti i controlli del caso; il limite per segnalare queste eventuali incongruenze è fissato indicativamente entro l'inizio della prima partita della giornata di serie a successiva a quella di riferimento, ma verranno comunque vagliati singolarmente tutti i casi che si presentassero al fine del più regolare svolgimento di tutte le competizioni.

11. TAR DEL LAZIO (Pag. 206 del Televideo RAI) e ARBITRATO DEL C.O.N.I.

- **Differenza tra le votazioni del sito dei conti e il giornale:** si farà riferimento al SITO. Occorre prestare attenzione poiché non v'è il minutaggio di sostituzione: nel caso che serva sapere il minuto di sostituzione per gli eventuali casi particolari si faccia riferimento ai tabellini del sito del giornale di riferimento, Gazzetta dello Sport.

- **Anomalie nei tabellini:** Se:

1. **Manca tutto (TUTTO) il trafiletto degli ammoniti**

Provvedimento: Pagina 206 del Televideo RAI.

2. **Mancano una o due ammonizioni ma il trafiletto degli ammoniti è presente**

Provvedimento: Onde evitare contestazioni con il TAR del Lazio si fa riferimento *al sito, anche se si è sicuri che il giocatore in oggetto è stato ammonito.*

3. **Manca eventuale trafiletto dei rigori segnati e/o sbagliati**

Provvedimento: Pagina 206 del Televideo RAI

4. **Mancano i marcatori dei gol**

Provvedimento: Pagina 206 del Televideo RAI. *(solo per mancanza)*

5. **Mancano uno o piu' voti dei giocatori che sono scesi in campo, o addirittura il giocatore stesso (10 nomi sul tabellino anziché 11)**

Provvedimento: Si assegnerà un 6 politico + bonus e malus secondo il giornale (se presenti) altrimenti bonus e malus su pag. 206 del Televideo. Il giocatore deve essere entrato prima del 75', o essere uscito dopo il 15' compresi altrimenti il voto sarà s.v. *(farà fede il minutaggio presente sul tabellino online di Gazzetta dello sport o, se assente, su pagina 206 Televideo)*

6. **Mancano gli Assist**

Provvedimento: non vengono conteggiati.

In tutti i casi precedentemente citati, se anche il TAR del Lazio non dovesse soddisfare l'alterco tra i due presidenti, interverrà l'arbitrato del C.O.N.I. (La temutissima DUADE) che emetteranno l'incontestabile sentenza.

12. TABELLA DI CONVERSIONE

Il totale dei punti di ogni squadra viene poi convertito in gol fatti secondo la seguente tabella di conversione:

PUNTEGGIO	GOL FATTI	PUNTEGGIO	GOL FATTI
< DI 66	0	DA 84 A 89,5	4
DA 66 A 71,5	1	DA 90 A 95,5	5
DA 72 A 77,5	2	DA 96 A 101,5	6
DA 78 A 83,5	3	> DI 102	7

- **Caso particolare: 0-0 con differenza superiore a 6 :**

Qualora le squadre terminassero con un pareggio di 0-0, cioè con punteggi di squadra inferiori a 66 ma con una differenza tra i due punteggi uguale o superiore a 6 punti, alla squadra che ha acquisito il punteggio più alto verrà assegnato un gol, vincendo così la partita per 1-0.

[comma soppresso →] -Conteggio senza conti e comunicazione del risultato -

Se il risultato non sarà stato comunicato o non sarà confermato DA ALMENO UNO DEI DUE PRESIDENTI nei tempi e nelle modalità iscritte al paragrafo **CONTI**, verrà assegnato insindacabilmente un "Non disputata" con conseguente **SCONFITTA A TAVOLINO PER ENTRAMBE LE SQUADRE**. Non sarà accettato il fatto che un presidente creda che l'altro abbia comunicato il risultato sul sito oppure che abbia mandato il messaggio ma che non sia arrivato a Lomu o Gazza (prendeteviela col vostro gestore telefonico!!!). **[← comma soppresso]**

- **Penalità e Multe :**

Ai presidenti a cui saranno inflitte eventuali multe, saranno decurtati 5 € virtuali nel caso vinca un premio del Fantacalcio (di Campionato o Coppe); i fondi decurtati saranno accantonati in un montepremi (penalità inflitte) che andrà a formare il premio del secondo classificato della regular season dell'anno in corso.

13. RANKING

A Seconda dei risultati ottenuti dalle squadre nell' arco dell' anno, verrà assegnato a fine stagione un punteggio che servirà a stilare una classifica di merito che porterà a benefici in caso di parità nei confronti della squadra classificata parimerito per passaggi turno o per classifiche finali. Vincere lo scudetto, ad esempio, vale 10 punti che verranno sommati al "Ranking" della squadra vincitrice. Il riassunto dei bonus e l' unico malus (-2 per il 10° classificato della regular season) è elencato di seguito. Le nuove squadre che si iscriveranno avranno diritto a ricevere un RANKING calcolato dalla media del Ranking delle altre squadre arrotondato per difetto. Il Ranking si aggiorna prima dell' inizio dell' asta di Settembre per avere i nuovi accoppiamenti della Coppa Italia. Il Ranking si aggiorna SOLO a inizio anno. Tra le squadre con RNK parimerito a inizio anno verrà effettuato un sorteggio preventivo di modo che non possa esistere un pari merito in questa speciale classifica (Vedere il planning di Coppa Italia, la classifica del RNK tiene già conto degli eventuali sorteggi di inizio anno)

RANKING			
 1 10 2 7 3 4	 1 5 2 2 10 -2	 1 4 2 2	 1 2
			 1 5
 1 13 2 8	 1 7 2 3	 1 15	 1 2

14. CAMPIONATO

• **FORMULA**

Si effettua un andata e un ritorno (con 10 squadre, sono 18 partite). Dopo le giornate di regular season si stila la classifica finale e anche gli scarpazzoni che sono arrivati ultimi tornano in gioco perché si fanno i play off come nel basket per determinare il vincitore del FANTASIRIO.

• **DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA FINALE DELLA REGULAR SEASON**

- Se 2 squadre sono paripunti si darà precedenza a:

- Squadra la quale il Presidente ha pagato prima l'iscrizione al Fanta Sirio ;
- Minor numero di multe ;
- Punteggio Scontri diretti (*Regole UEFA come Play Off (vedi "Playoff e Finale scudo")*);
- Differenza reti nella Regular (o nell'eventuale girone) ;
- Miglior Ranking (non può essere lo stesso poiché a inizio anno si sorteggia la "migliore" nel caso di RNK uguale) .

- Se 3 o più squadre sono paripunti :

Si stila una mini classifica tra scontri diretti; se ci sono ancora due squadre a parimerito, per quest'ultime si applicano i criteri delle 2 squadre paripunti. Se tutte e tre sono pari merito, passano le squadre con Ranking migliore.

• **PLAY OFF E FINALE SCUDO**

Essendoci 10 squadre, gli ottavi di finale saranno disputati dalle squadre classificate SETTIMA, OTTAVA, NONA, e DECIMA, con gara SECCA in casa della squadra meglio classificata; passerà la squadra che totalizza il tabellino più alto (se pari, passa la meglio classificata in regular). I quarti e le semi finali si giocano su un andata ed un ritorno con regole UEFA (si sommano gol andata e ritorno ed in caso di parità passa chi ha fatto + gol in trasferta). Se il risultato è il medesimo, occorre sommare i tabellini delle due partite e li si confrontano (se ancora il ris. è il medesimo, passa la squadra meglio classificata in regular). Stesso discorso per il pareggio del tabellino in finale secca. Chiaramente tutte e due le squadre beneficiano del +2 del giocare in casa, a turno; oltre a questo bonus si assegna alla fine della regular season un altro bonus che verrà utilizzato dalle squadre durante TUTTI i play off:

1° Class: +2 2° Class: +1,5 3° Class: +1 4° Class: +0,5

Nota: Durante i play off gioca l'andata in casa la squadra meglio classificata in regular season.

- LA FINALE E LA FINALINA SON SECHE ED IN CAMPO NEUTRO (i bonus conquistati dal piazzamento in regular si mantengono)

COPPA ITALIA

15. COPPA ITALIA

• **FORMULA**

La formula è la medesima della Coppa Italia reale; il tabellone è strutturato nel seguente modo. Il tabellone verrà compilato in base al ranking delle teste di serie, nell'ordine, dall'alto verso il basso: 8-10 ; 1-6 ; 4-3 : 5-2 ; 7-9 . Nel caso di un parimerito nel ranking si procederà al sorteggio. **TUTTE LE GARE FINO ALLE SEMIFINALI SONO SECHE E GIOCA IN CASA LA SQUADRA CON RANKING MIGLIORE** (Finale esclusa).

LA FINALE SARA' GIOCATA IN CAMPO NEUTRO .



In caso di parità bisognerà sommare i tabellini della o delle partite; se ancora sono uguali passa la squadra la quale presidente ha pagato prima l'iscrizione, se lo stesso giorno, passa quella con ranking MIGLIORE.

-Eventuali rinvii

Nel caso che una gara del campionato vero sia posticipata o annullata, ecc... non si aspetta una settimana come nel nostro FantaCampionato, ma si assegna un 6 politico a tutti i giocatori presenti in quella partita.

COPPE EUROPEE

16. COPPE EUROPEE

• COMPETIZIONI

A seconda del piazzamento nei play off dell' anno precedente a quello in corso, si procederà dividendo le squadre in due fasce:

- Giocheranno la **CHAMPIONS LEAGUE** le prime 4 classificate nei play off dell' anno precedente, più le prime due meglio classificate in regular season dopo quest'ultime , per un totale di sei squadre.
- Giocheranno la **EUROPA LEAGUE** le quattro formazioni rimanenti.

CHAMPIONS LEAGUE

• FORMULA DELLA CHAMPIONS LEAGUE :

Le sei squadre di Champions daranno vita ad un girone unico a 6 squadre, per un totale di 5 partite, **NON ESISTE FATTORE CAMPO**. Le prime quattro formazioni in classifica andranno a giocare le semifinali, mentre le restanti due, come nel calcio vero, entreranno in Europa League. In caso di parità si applicano le regole della determinazione della classifica finale della Regular del Campionato. Ovviamente la selezione si applicherà per il turno unico anziché per il doppio confronto come in Campionato. Solo la semifinale si svolge su **DOPPIO confronto (AND/RIT**, e gioca la prima in casa la meglio classificata alla fine del girone), **mentre la FINALE E' SECCA**. A parità di tabellino passerà(vincerà) la squadra con miglior risultato conseguito nel girone : - **SCONTRO DIRETTO – GOL FATTI - DIFFERENZA RETI - RANKING**

(Bonus come i Play Off scudetto, MA DIFFERENTI:

1° Class. +3 2° Class +2 3° Class +1 4°Class +0)

EUROPA LEAGUE

• FORMULA DELL' EUROPA LEAGUE :

Le Quattro formazioni si sfidano in un girone unico a 4 con formula di ANDATA e RITORNO, per un totale di sei partite. Le prime due vanno ai Play Off e le ultime due sono ELIMINATE. Ai Play Off insieme alle prime due squadre si aggiungono le due squadre provenienti dalla Champions, formando così il quadro delle semifinali. In caso di parità nel girone si ricorgerà ai criteri per la determinazione della classifica finale della regular season ; avendo considerato che le squadre che vengono dalla Champions in realtà sono teoricamente più forti rispetto alle altre due, abbiamo pensato di cancellare tutti i bonus durante i play off. (eccetto il + 2 derivante dal fattore campo, ovviamente)

TUTTE LE SQUADRE PARTONO ALLA PARI. BAGARRE !!!

La semifinale si svolge su **DOPPIO confronto (AND/RIT**, e gioca la prima in casa la squadra di Champions), **mentre la FINALE E' SECCA**.

Nota: L'EUROPA LEAGUE in caso di medesima somma finale dei tabellini, passerà (o vincerà, se in finale):

- **Se le squadre finaliste si sono incontrate nella fase a gironi, si guardano gli scontri diretti con i criteri della Champions league (SCONTRO DIRETTO – GOL FATTI - DIFFERENZA RETI - RANKING);**
- **Se le squadre finaliste sono una di Champions L. e una di Europa L., passerà (o vincerà, se in finale) la squadra con RNK MIGLIORE.**

LE FINALI SONO OVVIAMENTE IN CAMPO NEUTRO.

SUPERCOPPE E DIAMOND CUP

17. SUPERCOPPE E DIAMOND CUP

La **Supercoppa Italiana** si disputa alla prima uscita stagionale, in concomitanza con gli ottavi di Coppa Italia, tra la vincente del Campionato e la vincente della Coppa Italia, in gara secca (**Gioca in casa chi ha vinto lo scudetto**). La vittoria va alla squadra col tabellino maggiore; se il valore dei tabellini è il medesimo, vincerà la squadra meglio classificata nel ranking (se è lo stesso si guarda la tabella nella pagina del planning di Coppa Italia, dove il RNK tiene conto già dei sorteggi effettuati a inizio anno nel caso di eventuali parità). Nel caso la stessa squadra abbia vinto Scudetto e Coppa Italia, la sfida sarà disputata tra vincitrice dello scudetto e seconda classificata di Coppa Italia.

La **Supercoppa Europea**, si disputa la giornata successiva, in concomitanza con i Quarti di Coppa Italia, tra la vincente della Champions e la vincente della Europa League. La competizione si disputa a Montecarlo, onde per cui nessuna squadra beneficerà del vantaggio campo. Si conta il valore dei tabellini e vince il maggiore: se è il medesimo, vincerà la squadra meglio classificata nel ranking (se è lo stesso, vedi sopra per la Supercoppa Italiana).

La **Diamond Cup** è senza dubbio la coppa più spettacolare del torneo: La formazione detentrici della Champions dovrà misurarsi con una formazione SPECIALE ALL STARS scelta dagli altri presidenti, completando una formazione con i migliori giocatori della giornata eccetto quelli della squadra sfidante, ovviamente. Si gioca in Giappone: il fattore campo non va contato.

In caso di parità di tabellino vincono gli ALL STARS.

***** << La posta in palio è di €. 200,00 se vinta dalla formazione delle ALL STARS. In questo caso, i premi finali sono da considerarsi come l'importo evidenziato in giallo nella tabella dei premi. >> *****

VINCITE

18. MONTEPREMI E VINCITE

La posta iniziale di (€. 150,00 x 10 = €. 1.500,00) sarà così distribuita :

*** << (in giallo i premi se qualcuno vince la diamond l' anno corrente) >> ***

- **Campionato**

Vincitore:	250 €	(225 €)
2° Classificato:	150 €	(125 €)
3° Classificato:	50 €	(50 €)

- **Champions league**

Vincitore:	300 €	(275 €)
2° Classificato:	100 €	(100 €)

- **Regular season**

Vincitore:	150 €	(125 €)
2° Classificato:	30 €	(0 € + multe e r.p.)
3° Classificato:	Multe + Resto pizze	(0 €)

- **Europa league**

Vincitore:	150 €	(125 €)
2° Classificato:	50 €	(50 €)

- **Coppa Italia**

Vincitore:	100 €	(80 €)
2° Classificato:	20 €	(20 €)

- **Supercoppa Europea**

Vincitore:	100 €	(75 €)
------------	-------	--------

- **Supercoppa Italiana**

Vincitore:	50 €	(50 €)
------------	------	--------

- **Diamond Cup**

Vincitore:	0 €	(200 €)
------------	-----	---------

IN BOCCA AL LUPO A TUTTI E BUON DIVERTIMENTO

[ultimi aggiornamenti apportati a seguito dell' Asta di Settembre 2014
del 10 Settembre 2014]