



<http://fantasirio.jimdo.com>

<http://fantasirio.altervista.org>

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

REGOLAMENTO

(aggiornato al 28/08/2016)

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. 3</u>
5. <u>COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE ALL'AVVERSARIO</u>	<u>pag. 3</u>
6. <u>MODULI DI GIOCO</u>	<u>pag. 5</u>
7. <u>VANTAGGIO CAMPO</u>	<u>pag. 5</u>
8. <u>CALCIOMERCATO DURANTE IL CAMPIONATO</u>	<u>pag. 5</u>
9. <u>COME VIENE CALCOLATO IL RISULTATO</u>	<u>pag. 7</u>
10. <u>CONTI</u>	<u>pag. 8</u>
11. <u>TAR DEL LAZIO (Pag. 206 del Televideo) e ARBITRATO DEL C.O.N.I.</u>	<u>pag. 9</u>
12. <u>TABELLA DI CONVERSIONE</u>	<u>pag. 9</u>
13. <u>RANKING</u>	<u>pag. 10</u>
14. <u>CAMPIONATO</u>	<u>pag. 11</u>
15. <u>COPPA ITALIA</u>	<u>pag. 12</u>
16. <u>COPPE EUROPEE</u>	<u>pag. 13</u>
17. <u>SUPERCOPPE E MONDIALE PER CLUB</u>	<u>pag. 14</u>
18. <u>MONTEPREMI E VINCITE</u>	<u>pag. 15</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. Nel caso questa non sia versata entro il giorno dell' asta di settembre, si rende noto che le società inadempienti saranno svantaggiate ogni arrivo a paripunti; inoltre fin quando non sarà perfezionato il pagamento, verranno sottratti 2 fantapunti al tabellino di TUTTE le competizioni che intercorreranno fino a pagamento avvenuto.

Nel caso che la quota non sia stata ancora versata all' asta di FEBBRAIO, oltre alle penalità fin qui elencate, verrà notificata una multa di 10 euro virtuali da decurtare dagli eventuali premi conseguiti.

2. MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Essendo purtroppo l'Italia un paese democratico, prima di ogni asta si voteranno le nuove clausole e le migliorie 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.

3. ACQUISTO E GESTIONE DEI GIOCATORI

Prima di partire con l'asta vera e propria occorrerà procedere con il sorteggio dei RANKING pari merito, dopodiché l'asta potrà iniziare.

I giocatori si acquistano chiamandoli uno alla volta e compiendo un asta. Nel caso di reset delle rose e si ricominci da zero, per l'asta di inizio verranno messi a disposizione dei Fantaproprietari un montepremi di 400 fanta milioni di € (FM) 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, e chi chiama un giocatore è obbligato a fare un'offerta di almeno 1 FM. Per identificare il ruolo di giocatori dubbi (tipo Il Giocatore "A", Centrocampista od Attaccante?) si faccia riferimento alla tabella che verrà stampata il giorno dell'asta. (presa dal sito ufficiale <http://www.gazzetta.it/calcio/fantanews/statistiche/>).

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. 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 <http://www.gazzetta.it/calcio/fantanews/statistiche/> 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 sopra 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 <http://www.gazzetta.it/calcio/fantanews/statistiche/>.

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: verrà assegnato un bonus in FM, del valore indicato al Capitolo 18 - "Montepremi e Vincite", in base ai risultati conseguiti l'anno precedente a quello in corso. Gli FM conseguiti saranno fruibili dall'asta di Settembre.

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 la prima volta, ad una multa reale di €10,00 dalla seconda volta in avanti, 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 il campionato.

SOLO LA PRIMA GIORNATA: Nel caso in cui il non invio della formazione avvenga alla prima giornata, e quindi in assenza di formazione/i precedente/i da utilizzare, verrà redatta dal Presidente di Lega una formazione con modulo 3-4-3 inserendo prioritariamente i giocatori di minor valore della rosa del Presidente omertoso.

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:

- la pagina Facebook del gruppo Fantasirio al seguente link <http://www.facebook.com/groups/40389705875/>;
- il sito FantaSirio di Jimdo al seguente link <http://fantasirio.jimdo.com/>;
- 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: Titolari: **Port1** - Difens1, Difens2, Difens3 -, **Centr1, Centr2, Centr3, Centr4** - **Attacc1, Attacc2, Attacc3** .

Panca : **Port2** - Difens4, Difens5 - **Centr5, Centr6** - **Attacc4, Attacc5** (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 più panchinari o fuori ruolo l'ultimo non sarà considerato in tutti i modi.

Importante: Starebbe nella lealtà del presidente che riceve la formazione sbagliata 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 capiti, 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:

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 DURANTE IL CAMPIONATO

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 (ok alla **SECONDA** asta utile successiva allo scambio). Il giocatore mandato via per accogliere un nuovo acquisto non potrà tornare alla squadra d'origine prima delle tempistiche descritte precedentemente, 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 27ª Giornata di Campionato (l'ultima della 2ª andata) è il termine ultimo per effettuare movimenti di mercato: dopo tale scadenza non si potranno più 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 mediante Facebook che provvederà ad aggiornare 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.**

- **ATTENZIONE:** Le operazioni di mercato si ritengono UFFICIALI solo se c'è stata una pubblicazione sul gruppo Facebook FANTASIRIO approvata da entrambi i presidenti, e NON in nessun altro caso, parole date comprese.

- Acquisti e comproprietà

Se un giocatore viene acquistato cash, la valutazione del giocatore cambierà, sia essa superiore od inferiore al costo originario

- 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.

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		MAIUS	
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 nq del primo portiere schierato.

- **Nota2:** Un giocatore espulso che prende sv o nq 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 nq 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)

Nel caso un calcio di rigore non venga direttamente calciato in porta, ma calciato al fine effettuare un passaggio ad un compagno di squadra del calciatore designato per la battuta (caso *Messi-Suarez*), verranno considerati i bonus/malus assegnati dal quotidiano di riferimento (Gazzetta dello Sport) riportati sul sito dei voti di riferimento (www.pianetafantacalcio.it)

- 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). Deroghe alla regola saranno accettate solo nel caso che tutti i presidenti coinvolti siano favorevoli.

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 postcipo di Serie A .

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 e' 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 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. Mancano tutti o alcuni ammoniti od espulsi

Provvedimento: Non può succedere in quanto Pianeta Fantacalcio pubblica, con i voti ufficiali, l' elenco di ammonizioni ed espulsioni del giudice sportivo.

2. Manca eventuale colonna dei rigori segnati e/o sbagliati

Provvedimento: Pagina 206 del Televideo RAI

3. Mancano i marcatori dei gol

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

4. Mancano uno o più 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 Pianeta fantacalcio (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)

5. 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'arbitro 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.

- 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 sesto classificato del campionato 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. 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 (la classifica del RNK tiene già conto degli eventuali sorteggi di inizio anno).

RANKING

	 CAMPIONATO	 CHAMPIONS L.	 EUROPA L.	 MONDIALE CLUE	 SUPERCOP EUR.	 COPPA ITALIA	 SUPERCOP ITA	 SCARPA D'OR
	CAMPIONATO	CHAMPIONS L.	EUROPA L.	MONDIALE CLUE	SUPERCOP EUR.	COPPA ITALIA	SUPERCOP ITA	SCARPA D'OR
WINNER	15	13	7	6	5	4	2	2
2° Class	10	8	3	3	/	2	/	/
3° Class	5	/	/	/	/	/	/	/

CAMPIONATO

14. CAMPIONATO

• **FORMULA**

Si effettua con tutte le 10 squadre in un girone all'italiana con due turni d'andata e due di ritorno (con 10 squadre, sono $18 + 18 = 36$ partite).

Al termine delle 36 partite, la classifica finale stabilirà i vincitori del campionato, oltre all'ordine di arrivo per la creazione dei turni preliminari di Coppa Italia della stagione successiva.

• **DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA FINALE DEL CAMPIONATO**

- Se 2 squadre sono paripunte 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 per tutte le competizioni tranne il campionato*);
- Maggior numero di gol effettuati negli scontri diretti ;
- Maggior numero di gol effettuati in tutto il campionato (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 paripunte :

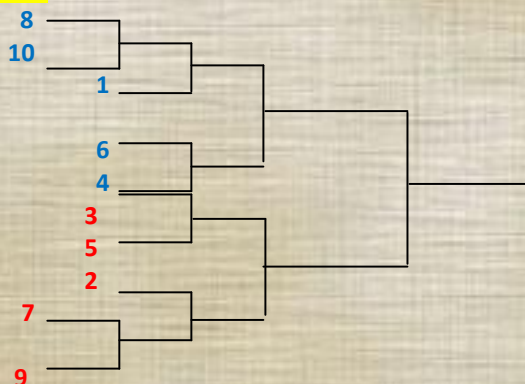
Si tolgono le squadre che hanno pagato dopo l'iscrizione al Fanta Sirio e anche quelle che hanno preso maggior numero di multe, che vanno in fondo alla classifica. (si utilizzano i criteri delle 2 squadre paripunte in via preliminare). Si stila quindi una mini classifica tra scontri diretti; se ci sono ancora due squadre a parimerito, per quest'ultime si applicano i criteri delle 2 squadre paripunte. Se tutte e tre sono pari merito, passano le squadre con Ranking migliore.

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 **all'ordine di arrivo dell'anno precedente in campionato** delle teste di serie, nell'ordine, dall'alto verso il basso: 8-10 ; 1-6 ; 4-3 : 5-2 ; 7-9 .



A partire dalla stagione fantacalcistica 2016 / 2017 , gli incontri degli ottavi di finale si disputeranno in corrispondenza della 3^a giornata di campionato, oppure nella giornata successiva alla finale di supercoppa europea se questa verrà svolta in una giornata diversa dalla 2^a di campionato.

Gli incontri dei quarti di finale si svolgeranno la prima giornata successiva a quella degli ottavi di finale.

Gli incontri di semifinale e finale si svolgeranno sempre , in una giornata da stabilire di anno in anno, dopo la 27^a giornata di campionato ovvero dopo il termine degli scambi fuori asta.

TUTTE LE GARE FINO ALLE SEMIFINALI COMPRESO 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 **nel campionato e nelle coppe europee** dell' anno precedente a quello in corso, si procederà dividendo le squadre in due fasce:

- Parteciperanno alla **CHAMPIONS LEAGUE**, a partire dalla stagione fantacalcistica 2017 / 2018 :
 - La squadra detentrici della Champions League;
 - La squadra detentrici dell' Europa League;
 - Le prime 4 classificate del Campionato.

Nel caso una o entrambe le detentrici della Champions e dell' Europa League arrivassero classificate nelle prime 4 posizioni del Campionato, libereranno automaticamente un posto per la 5^a ed eventualmente anche per la 6^a classificate del Campionato.

- Parteciperanno all' **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 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 :

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 **del campionato**; 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 MONDIALE PER CLUB

17. SUPERCOPPE E MONDIALE PER CLUB

- **Supercoppa Italiana (alias Supercoppa di Lega)**: si disputa alla prima uscita stagionale, 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 (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.

- **Supercoppa Europea (alias Supercoppa Uefa)**: si disputa la giornata successiva alla supercoppa italiana (in genere alla 2^a giornata di campionato), 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).

- **Mondiale per Club (alias Supercoppa Fifa)**: a seguito dell'abolizione della Diamond Cup, a partire dalla stagione fantacalcistica 2016 / 2017 viene costituito la nuova competizione denominata **Mondiale per Club**.

Al **Mondiale per Club** parteciperanno le 4 squadre che l'anno precedente hanno vinto :

- Il Campionato.
- La Champions League ;
- L' Europa League ;
- La Coppa Italia .

Nel caso che una o più squadre vincono più d'una fra le competizioni sopra elencate, verrà/verranno selezionata/e per partecipare al Mondiale per Club la/e 2^a classificata/e fra le 4 competizioni sopra elencate dando la precedenza alla 2^a classificata del Campionato, poi della Champions League, Europa League ed infine della Coppa Italia.

Ad esempio: se la vincitrice del Campionato vince anche la Champions, parteciperà al Mondiale per Club la 2^a classificata del Campionato; se invece la vincitrice del Campionato vince anche la Champions e la Coppa Italia, parteciperanno al Mondiale per Club la 2^a classificata del Campionato e la 2^a classificata della Champions. Da notare che così facendo la 2^a classificata della Coppa Italia non potrà in nessun caso partecipare al Mondiale per Club

Il torneo si svolge mediante 2 gare di semifinale, in campo neutro, fra la vincitrice del Campionato contro la vincitrice dell' Europa League , e fra la vincitrice della Champions League contro la vincitrice della Coppa Italia. Le vincenti delle 2 gare di semifinale si sfideranno nella finale che si disputerà sempre in campo neutro.

Passerà/Vincerà la squadra che avrà totalizzato il maggior tabellino ed in caso di parità di tabellino vincerà la squadra con il Ranking migliore.

Al vincitore del Mondiale per club ed alla 2^a classificata, non sarà corrisposto alcun premio in denaro ma soltanto un premio in FM e dei punti Ranking; al vincitore saranno infatti accreditati 20FM + 5pt.Rank. , mentre al 2^a classificato saranno accreditati 10FM + 3pt.Rank. .

VINCITE

18. MONTEPREMI E VINCITE

La posta iniziale di (€. 150,00 x 10 = €. 1.500,00) e sarà distribuita come di seguito indicato :

*** << (in blu sono riportate le vincite in fantamilioni (FM) utilizzabili dall' asta di Settembre) >>

- **Campionato**

Vincitore:	350 € + 15 FM
2° Classificato:	150 € + 10 FM
3° Classificato:	100 € + 5 FM
4° Classificato:	75 € + 0 FM
5° Classificato:	50 € + 0 FM
6° Classificato:	0 € + 30 FM (+ Eventuali Multe e/o Resto pizze)
7° Classificato:	0 € + 20 FM
8° Classificato:	0 € + 10 FM
9° Classificato:	0 € + 5 FM
10° Classificato:	0 € + 0 FM

- **Champions league**

Vincitore:	300 € + 13 FM
2° Classificato:	100 € + 8 FM

- **Coppa Italia**

Vincitore:	50 € + 4 FM
2° Classificato:	25 € + 2 FM

- **Europa league**

Vincitore:	150 € + 7 FM
2° Classificato:	50 € + 3 FM

- **Supercoppa Italiana**

Vincitore:	50 € + 2 FM
------------	-------------

- **Supercoppa Europea**

Vincitore:	50 € + 5 FM
------------	-------------

- **Mondiale per club**

Vincitore:	0 € + 20 FM
2° Classificato:	0 € + 10 FM

- **Scarpa d'Oro**

Vincitore:	0 € + 2 FM
------------	------------

IN BOCCA AL LUPO A TUTTI E BUON DIVERTIMENTO

Ultimi aggiornamenti deliberati alle Assemblee di lega del :

- 30/05/2016 presso l' Hotel "Ponzo Gaeden" (ovvero durante la pizzata da Dano) :

- 28/08/2016 presso l' Hotel "la Bombonera" (ovvero durante la pizzata da Lomu).]