

1. OGGETTO DEL GIOCO

1. Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di Fantasquadre, formate dai veri calciatori delle squadre del campionato italiano di calcio di Serie A, che si affrontano tra loro, nel rispetto del presente regolamento.

2. MODALITA' DEL GIOCO

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

2.2 Il gioco si articola nelle seguenti fasi:

a. Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta 25 calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A.

b. Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori+7 riserve (1 portiere-2 difensori-2 centrocampisti – 2 attaccanti), scelti tra i 25 della 'rosa', per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

3. LA LEGA

3.1 La Lega del Fantasavona, , si compone di 10 squadre.

Nata nella stagione 1996/1997, giunge quest'anno alla sua 22° edizione, con l'intento di creare una comunità che non si limiti solo al fantacalcio. Infatti è richiesta ai partecipanti un'assidua partecipazione, nel controllare le prestazioni della propria società, e di partecipare attivamente alle decisioni che verranno proposte nei diversi mercati.

3.2 il Fantasavona è gestita dal Consiglio di Lega, formato dai 3 moderatori, l'amministratore della lega è Maurizio C., responsabile dei conteggi e degli aggiornamenti costanti del sito, l'amministratore applica dove necessario le sanzioni previste dal regolamento, e tiene aggiornato sia il librone cartaceo che il sito; il vice amministratore nella voce di Cristian A. ha il compito di controllare il regolare svolgimento del torneo, eventualmente avvertendo l'amministratore di eventuali illeciti o sbagli nella gestione; infine il consigliere nella voce di Massimiliano V., ha il compito di interpretare insieme all'amministratore eventuali casi non presenti nel regolamento, insieme all'amministratore decide di eventuali sanzioni da intraprendere a discapito di società che presentino un illecito durante la stagione, altri consiglieri Fabrizio O. e Maurizio D.

3.3 Il Consiglio di Lega si esprimerà sul regolamento di questa Lega e sulle questioni che potranno sorgere in seguito, nonché sull'organizzazione, sui membri della lega e sul Calendario del Torneo e sulle date dei Mercati,

Il Consiglio di Lega ha il potere di legiferare su qualunque aspetto del gioco, quali ad esempio: affari di Gruppo, infrazioni o interpretazioni regolamentari, attribuzione di gol, autogol e assist, annullamento giornate. Le decisioni del Consiglio di Lega, verranno sottoposte a una votazione da parte di tutte le società, e verranno applicate solo in caso di maggioranza, in caso contrario verranno abolite dal regolamento.

3.4 I compiti dei Gestori di Lega sono:

- a. Coordinamento delle operazioni dell'Asta iniziale;
- b. Registrazione delle operazioni di Mercato Libero (opzionale)
- c. Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre;
- d. Acquisizione delle liste di vincolo;
- e. Composizione del calendario;
- f. Registrazione settimanale delle formazioni;

- g. Calcolo dei risultati finali delle partite;
- h. Composizione delle classifiche.
- i. compilazione del libro della lega
- l. aggiornamento del sito Fantasavona

3.5 Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.

3.6 Nel caso una società si ritiri dal campionato e non sia stato trovato un allenatore pronto a rilevare la gestione della squadra lasciata libera, la squadra continuerà il suo campionato ma non continuerà a rimanere in classifica, vedendosi attribuire ogni giornata la somma dei punteggi dei giocatori che hanno formato l'ultima formazione consegnata. (in alternativa la squadra verrà gestita da uno dei tre amministratori presidente, vice presidente o segretario)

3.7 Nel caso un allenatore intenda sporgere reclamo al Presidente di Lega, al fine di contestare l'esito di un incontro e chiedere che esso venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

- a. I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre il giovedì precedente la giornata di campionato successiva alla gara in questione.
- b. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.
- c. Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate sul giornale che servirà per ricavare i voti dei giocatori impegnati nelle varie partite (nel caso del Fantasavona, verrà utilizzata la Gazzetta dello Sport), purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

4. LE SOCIETA'

4.1 Denominazione Sociale

- a. La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o squadra, viene stabilita dal rispettivo allenatore e può essere:
 - un nome di fantasia;
- b. Un allenatore non può adottare un nome già scelto da un altro allenatore.
- c. Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il campionato in corso.

4.2 Capitale sociale

Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 1000 FM€, che dovrà spendere per acquistare i calciatori. **A questi saranno aggiunti, dopo l'Asta, altri 50 FM€ che serviranno per il Mercato Libero durante la stagione (opzionale)**

In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato (1000 FM€ complessivi) per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno. I soldi che avanzeranno a fine stagione non saranno sommati al capitale sociale della squadra nella stagione successiva.

4.4 Crediti bonus mercato gennaio.

Per il mercato di gennaio saranno sommati 100 FM£ crediti per ciascuna squadra

4.5 la società che prende parte al Fantasavona si impegna a versare la quota di iscrizione, Fissata in 50 euro (la quota può cambiare a seconda delle decisioni di tutte le società iscritte), la quota può essere versata durante il mercato di settembre in un'unica soluzione oppure divisa in due 25 euro al mercato di settembre e 25 euro al mercato di riparazione, in casi particolari la quota potrà essere versata per intero durante il mercato di riparazione, in caso di mancato pagamento scatteranno delle squalifiche come riportato nei paragrafi successivi, le quote saranno accetta senza la sanzione amministrativa fino alla penultima giornata di campionato di serie A

5. LA ROSA

5.1 La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.

5.2 Per calciatori appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A si intendono quei calciatori tesserati per le società della massima Serie italiana e abilitati a giocare nella stagione in corso.

5.3 La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:

- 3 Portieri
- 8 Difensori
- 8 Centrocampisti
- 6 Attaccanti

6. L'ASTA INIZIALE

6.1 L'asta verrà svolta nella sede in via xx settembre,

L'asta si svolgerà nel seguente ordine,

- le società chiameranno a turno un giocatore, fino al completamento delle rose
- le società potranno chiamare il giocatore dopo che sarà fatto il sorteggio del ruolo da chiamare
- la società che dovrà chiamare per prima è la società vincitrice del campionato precedente
- dopo la chiamata del primo giocatore si procederà in senso orario
- l'offerta sarà valida fino a quando un presidente non chiamerà passo, di conseguenza la società non potrà più partecipare all'asta per quel giocatore

6.2 Assegnazione dei calciatori

Una volta che un presidente si ritira dall'asta per un giocatore, non può più tornarne a far parte. E dovrà aspettare il turno successivo e un nuovo giocatore.

6.3 il presidente di lega o un presidente delle società partecipanti al Fantasavona provvederanno al sorteggio dei ruoli giocatori da chiamare, la primo sorteggio si procederà fino alla assegnazione dell'ultimo giocatore di tutte le rose partecipanti e si procederà al nuovo sorteggio e così via fino al completamento delle rose

6.4 Trattative durante e post-asta

Durante l'asta è vietata qualsiasi tipologia di trattativa tra gli allenatori (scambi, prestiti, movimenti di "denaro").

Dopo che l'asta si è conclusa e tutti gli allenatori hanno completato le rispettive rose, è possibile intraprendere trattative, sempre alla presenza del battitore, che dovrà registrare le modifiche.

7. MERCATO LIBERO (OPZIONALE)

7.1 Norme Generali

Il mercato si svolgerà in questo modo:

- Dal martedì ore 8.00 al giovedì ore 12.00 ogni fantallenatore potrà chiamare un giocatore che vuole acquistare e offrire per lui un tot di crediti inviando l'offerta via email
- Dal martedì ore 8.00 al giovedì ore 12.00 ogni fantallenatore, potrà modificare una propria chiamata aumentando i crediti in tale caso verrà presa in considerazione solo l'ultima offerta inviata

N.B.

- Se un fantallenatore non chiama un giocatore non potrà acquistarlo
 - Sul sito saranno riepilogate le chiamate, quindi se entro giovedì ore 12.00 il giocatore X è stato chiamato solo dalla squadra Y, esso sarà acquistato dalla squadra Y. se invece più squadre hanno chiamato lo stesso giocatore e lo stesso giocatore ha ricevuto la medesima offerta, l'asta sarà considerata nulla per quella settimana i fantallenatori possono modificare l'offerta nella settimana successiva con le modalità illustrate prima. Allo scadere delle ore 12.00 del giovedì saranno visualizzate le offerte più alte e il giocatore sarà assegnato alla squadra che avrà offerto di più
 - Il mercato libero NON avverrà nelle settimane con turno infrasettimanale
- E non verrà fatto dal 15 di dicembre fino al 31 di gennaio e verrà ripreso subito dopo il mercato di riparazione di febbraio

7.2 Disposizioni

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

- Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i FM€ rimasti al termine dell'Asta iniziale
- L'ingaggio dei calciatori liberi da contratto varia a seconda delle offerte presentate al Mercato Libero.
- I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.
- Ogni squadra potrà acquistare nel Mercato Libero, al massimo: 5 giocatori indistintamente dal ruolo che compongono

7.3 Modalità Mercato Libero

Per l'invio delle richieste di ML si userà o l'email inviata direttamente all'amministratore, Vemaury@alice.it, se

Le offerte partiranno come da paragrafo 7.1, il giocatore sarà acquistato dalla società che avrà offerto più soldi, in tal caso il giocatore potrà giocare dalla domenica successiva,

7.4 Reintegrazione della rosa

L'obbligo di presentare un'offerta sul Mercato Libero per un giocatore di un determinato ruolo è automatico ogni qualvolta una fantasquadra si ritrovi (in seguito alla cessione di un proprio calciatore all'estero o in categoria inferiore) con un numero di giocatori inferiore a quello previsto per quel ruolo. Può anche capitare, però, che il fantallenatore in questione non riesca poi ad aggiudicarsi il giocatore chiamato. In questo caso, l'obbligo di cui sopra permarrà anche per la settimana seguente e per quelle successive, fino a quando quel 'buco' sarà finalmente coperto.

7.5 Cessione di un calciatore all'estero o in altra serie

- La squadra che detiene il cartellino del calciatore squalificato può decidere se aspettare il ritorno in

campo dello stesso atleta una volta scontata la pena oppure tagliarlo e acquistare al Mercato Libero un nuovo giocatore in quel ruolo.

b. Nel caso un allenatore dovesse decidere di tagliare volontariamente un giocatore, recupererà il valore che aveva pagato lo stesso, e i soldi potranno essere usati per l'acquisto del nuovo giocatore, e si sommeranno al totale dei Fantamiloni

7.6 Calciatori tagliati

non possono essere riacquistati per tutta la stagione il giocatore ceduto durante il mercato straordinario non potrà essere riacquistato nemmeno nel mercato di gennaio ma sarà disponibile dalla stagione successiva

7.7 Calciatore deceduto.

a. Se un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra dovesse decedere, la squadra che ne detiene il 'cartellino' riceverà come indennizzo il costo iniziale del cartellino.

b. La squadra che detiene il cartellino del calciatore deceduto, in questo caso, dovrà acquistare al ML un altro calciatore dello stesso ruolo.

7.8 il giocatore ceduto farà recuperare i crediti alla società che potrà investirli sul nuovo giocatore e quelli avanzati saranno disponibili per il mercato di riparazione di febbraio

8- REGOLE GENERALI MERCATI

8.1 durante il mercato di inizio stagione non ci sono regole precise, tutte le società hanno a disposizione 1000 crediti. Non vengono confermati giocatori da un anno all'altro, ma ogni società dovrà partire da zero, con l'acquisto di tutti e 25 i giocatori in rosa

8.2 in caso di mercato straordinario dopo quello di inizio stagione, le regole subiscono delle variazioni. Le società possono cedere liberamente un giocatore recuperando i crediti, ma non potranno in alcun caso riacquistare il giocatore ceduto, possono essere utilizzati i crediti risparmiati durante l'asta di inizio stagione .

8.3 in nessun caso un presidente che partecipa all'asta della stagione in corso può aiutare un altro presidente facendo per quest'ultimo il mercato ma il presidente mancante dovrà adoperarsi per trovare un sostituto .

8.4 in caso una società dovesse acquistare un giocatore fuori ruolo e durante l'asta non venisse riscontrata l'errore, verrà tolto il giocatore acquistato e se in caso riconteggiate le partite precedenti, la società rimarrà con un calciatore in meno in quel ruolo

8.5 la chiamata dei giocatori partirà sempre dal presidente della società che ha vinto il campionato nella stagione precedente e si continuerà in senso orario, ogni società può rilanciare un giocatore durante il suo turno di battuta, in caso contrario passerà, in quel caso la società non potrà più partecipare all'asta per quel giocatore, ma dovrà attendere la chiamata successiva.

8.6 durante il mercato di riparazione le cessioni verranno in segreto ciò verrà fornito dal presidente dei foglietti dove scrivere gli eventuali giocatori da cedere così da non vantaggiare nessuno, il presidente aprirà i fogli con i giocatori e li comunicherà durante la sezione di mercato. In questo caso si inizierà a chiamare sempre dal presidente.

8.7 in nessun caso la società potrà abbandonare l'asta prima del completamento di tutta la rosa in caso contrario e dovesse andare via prima la società avrà a disposizione i giocatori acquistati fino a quel momento .

8.8 in caso una società dovesse sfiorare nei crediti verrà tolto d'ufficio il giocatore acquistato per ultimo e fino alla sessione successiva di mercato non potrà rimpiazzarlo per nessun motivo e verrà calcolata una squalifica punti secondo tabella paragrafo 16.

9.-TRATTATIVE E TRASFERIMENTI(opzionale)

9.1 Gli scambi di giocatori tra gli allenatori, potranno avvenire tutte le settimane, dal lunedì al giovedì (ore 24) (tranne nelle ultime 5 giornate).

9.2 Lo scambio deve durare almeno 5 giornate, onde evitare scambi "illeciti".

9.3 I trasferimenti sono soggetti ai requisiti di composizione, in numero e ruoli, della rosa di una squadra.
Non si possono scambiare (ad es.) un difensore ed un centrocampista con due centrocampisti.

9.4 Sarà possibile procedere alla sostituzione dei giocatori della rosa in numero non superiore a 1 portieri, 3 difensori, 3 centrocampisti, 2 attaccanti.

9.5 Una volta raggiunto un accordo di trasferimento, entrambi gli allenatori coinvolti devono comunicarlo tramite email al vemaury@alice.it oppure al numero 3463252070 all'amministratore non oltre il giovedì entro le 24,00, se il trasferimento si comunicasse oltre il termine non sarà accettato e potrà essere ripresentato la settimana successiva

10. LA GARA

10.1 La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori + 7 in panchina , scelti dall'allenatore tra i 25 appartenenti alla rosa.

10.2 La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

10.3 Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato, per mezzo della Tabella di Conversione, confrontando i Totali-Squadra di ciascuna squadra.

11.LA FORMAZIONE

11.1 Schema di gioco

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

a. La formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da almeno un attaccante fino a un massimo di 3;

b. In base alle disposizioni di cui alla lettera precedente, le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:

4-3-3; 5-3-2; 4-4-2; 5-4-1; 4-5-1; 3-4-3; 3-5-2, 6-3-1

11.2 Comunicazione della formazione

a. Prima dell'inizio della gara, entro 10 minuti dall'inizio della prima partita della giornata di campionato, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Consiglio di Lega, inviandola tramite email all'indirizzo vemaury@alice.it oppure al numero di telefono 3463252070.

b. Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi. In caso di dimenticanza si procederà d'ufficio in questo modo: si prenderà il voto del portiere + 4 giocatori in ordine di distinta e così via di 5 in 5 giocatori.

c. Una volta comunicata la formazione al Consiglio di Lega è possibile modificarla fino al limite stabilito per la consegna, calcio di inizio della prima partita di serie A.

11.3 Mancata comunicazione della formazione

a. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Consiglio di Lega entro la scadenza stabilita, sarà applicata la sanzione amministrativa, con la squalifica e la sconfitta a tavolino per 3-0

11.4 Registro delle mancate comunicazioni delle formazioni (opzionale)

Verrà creato e aggiornato costantemente un registro dove verrà segnato chi non invierà la formazione.

- al primo mancato invio si riceverà un'ammonizione;
- al secondo mancato invio si riceverà una seconda ammonizione ed 1 punto di penalizzazione nel girone;
- al terzo mancato invio si perderà la partita 3-0 a tavolino e si riceverà una penalizzazione di 3 punti in classifica;
- al quarto mancato invio si perderà la partita 3-0 a tavolino, e una penalizzazione di 5 punti in classifica

N.B.: Il mancato invio in coppa o negli spareggi equivale ad una sconfitta per 3-0 nel caso dell'andata o ad una sconfitta tale da far perdere la partita di coppa o di spareggio se si tratta del ritorno

N.B.: Nel caso in cui si giochi una partita in cui entrambe le squadre non inviano la partita si concluderà in parità ma con 0 punti a tutte e due le squadre

11.5 Errori nella comunicazione della formazione

a. Allo svolgimento dei conti il presidente dovrà controllare che la società abbia schierato regolarmente la squadra senza commettere errori sul modulo o su giocatori non presenti in rosa etc etc...

b. Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Consiglio di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:

(I)- Se un calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella squadra, verrà considerato assente e tolto d'autorità dalla formazione. A partite concluse al momento del calcolo del risultato non verrà conteggiato nel totale, la società che si renderà colpevole dell'errore giocherà la partita in dieci giocatori.

Ps: potrebbe succedere che durante l'anno venga schierato un giocatore non in rosa per più partite, senza che l'amministratore e il vice se ne accorgano, in questo caso al momento della scoperta dell'errore verrà tolto d'ufficio il giocatore (la società rimarrà con un giocatore in meno), verranno ricalcolate tutte le partite precedenti senza il giocatore in causa, giocando in dieci tutte le partite interessate, naturalmente sarà rivista anche la classifica con i nuovi punteggi assegnati

(II)- Se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto secondo le Regole, a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Consiglio di Lega toglierà d'autorità dalla formazione il calciatore inserito per l'ultimo nella distinta giocatori inviata, inserendo il giocatore idoneo per il modulo prescritto dalla lega sempre partendo dalla difesa.

c. Se una squadra schiera più di 11 giocatori in campo le verrà tolto d'ufficio l'ultimo attaccante inserito nella distinta. Deve però essere sempre rispettata la Regola 10, punto 1.

d. Se una squadra schiera meno di 11 giocatori in campo la squadra rea dello sbaglio giocherà senza un calciatore, senza che questo venga sostituito dai panchinari,

e. Se una squadra schiera il medesimo calciatore due o più volte tra i titolari, alla società rea dello sbaglio giocherà senza il giocatore ripetuto, risultando in dieci nel conteggio finale

f. Se una squadra schiera il medesimo calciatore sia in campo sia in panchina, giocherà regolarmente in 11, ma il doppiopanchinaro verrà tolto d'ufficio dalla formazione e l'allenatore giocherà con una riserva in meno.

11.6 confermo della formazione, può avvenire ogni domenica, sempre inviando al consiglio una email o messaggio o pubblicando sulla pagina face book, con la conferma della rosa precedente in caso contrario e da considerarsi non inviata

12.RISERVE E SOSTITUZIONI

12.1 E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:

a. Ogni squadra può schierare in panchina sino a sette calciatori di riserva: un portiere, due difensori, due centrocampisti e due attaccanti

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

c. Una squadra non può effettuare più di quattro sostituzioni per gara (compreso portiere) . Le riserve, che verranno scelte tra i sette calciatori 'in panchina', devono figurare in calce alla formazione comunicata al Consiglio di Lega.

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

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

f. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.

g. I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.

12.2 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.

12.3 Se per una qualunque ragione una squadra è impossibilitata a schierare una panchina completa, è data facoltà all'allenatore di schierare una panchina parziale o, addirittura, di non schierarla.

12.4 Nel caso una squadra schieri sette giocatori in panchina, ma, erroneamente, schieri un numero diverso dalle regole vigenti (1 portiere-2 difensori-2 centrocampisti-2 attaccanti)verrà ripristinato l'ordine togliendo i giocatori in eccesso e la panchina verrà ridotta in questo caso non ci sono sanzioni amministrative.

12.5 schieramento portieri : le società dovranno schierare il portiere titolare la riserva in panchina, ma da regolamento in caso non giocassero i due verrà inserito il terzo portiere d'ufficio se in caso anche quest'ultimo non dovesse giocare la squadra avrà il bonus del voto d'ufficio 4.

13. QUOTIDIANO

13.1 il fantasavona ha deciso l'adozione della media dei un quotidiano sportivi: La Gazzetta dello sport e i voti verranno controllati tramite il sito fantacalcio, in pozione i voti possono essere controllati sul sito fantagazzetta.

13.2 Problemi e contrattempi

Essendo il gioco legato ai voti dei Q.U., può succedere che una data settimana, per varie ragioni (ad esempio, per uno sciopero dei quotidiani), sia impossibile calcolare il Risultato Finale delle partite. Qui di seguito sono riportati i modi per ovviare a tali eventualità:

a. Sciopero dei quotidiani:

In caso di sciopero dei quotidiani il lunedì, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i Voti vengano riportati nell'edizione del martedì.

b. Recuperi:

Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i Voti di una o più giornate, le partite interessate verranno giocate assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcolerà l'esito della partita o delle partite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

14.MODALITA' DI CALCOLO

14.1.Criterio generale

L'esito, cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte. La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in quattro fasi distinte:

- (I) Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
- (II) Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
- (III) Calcolo dei Totali-Squadra-modificati per ciascuna squadra;
- (IV) Confronto dei Totali-Squadra-modificati.
- (V) Fattore Campo

14.2 Calcolo del Totale-Calciatore

a. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dal Q.U.) e dei Punti-azione.

b. Per Voto si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dal Quotidiano Ufficiale.

c. Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino.

d. I Punti-gol sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un gol (solo il portiere, o chi ne fa le veci, può subire o evitare un gol) durante una gara di campionato. I Punti-gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:

- * +5 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato; portiere
- * +4.5 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato; difensore
- * +4 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato; centrocampista
- * +3 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato; attaccante
- * +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere o al calciatore di movimento che lo sostituisce tra i pali in caso di espulsione o infortunio);

- * +1 punto per ogni assist (valgono quelli indicati dalla gazzetta);
- * -1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere o al calciatore di movimento che lo sostituisce tra i pali in caso di espulsione o infortunio).
- * -3 punti per un rigore sbagliato
- * -2 punti per ogni autogol

e. La dizione 'rigore parato' è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori della porta viene contato (ovviamente in negativo) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.

f. I Punti-cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:

- * -1/2 punto (cioè -0,5) per un'ammonizione;
- * -1 punto per un'espulsione.

g. la gazzetta ha deciso di assegnare i voti a giocatori che giocano meno di 15 minuti, di conseguenza anche il fantasavona si adegua alla regola seguente:

al calciatore che il file gazzetta assegna s.v sia nella casella voto pagella che in quella magic voto, verrà applicato il s.v anche nel fantasavona

al calciatore che il file gazzetta assegna s.v nella casella voto pagella , ma che assegna un voto nella casella magic voto verrà preso in considerazione con gli eventuali bonus e malus del caso.

14.3 Casi Particolari

Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari, non tutti contemplati dal Regolamento. Man mano che la casistica del gioco aumenta in seguito a decisioni stravaganti dei quotidiani o dei singoli inviati, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza.

Qui di seguito sono riportati quei casi particolari che possono insorgere durante un campionato di Fantacalcio. Non possiamo garantire che risolvano qualunque situazione che si potrà verificare nel corso di una stagione perché sono scritte a posteriori, in base a quello che è accaduto nelle stagioni precedenti. Dovessero verificarsi casi controversi qui non contemplati, si deciderà in base alla logica seguendo, quando possibile, le decisioni ufficiali della Gazzetta dello Sport.

a. Calciatore senza voto: Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo tra quelli presenti in panchina, in caso di mancata sostituzione la squadra giocherà con un uomo in meno.

b. Squadra/e senza voto: Nel caso in cui i 22 calciatori di una partita (o gli 11 di una squadra) vengano giudicati tutti s.v., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 a cui verranno sommati eventuali bonus e malus.

c. 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 al secondo tiro (come da Regolamento). Quindi, al suddetto calciatore non verrà assegnato alcun Punto-gol per questa azione e, a meno che non intervengano altri Punti-azione nel corso della partita, il suo Totale-Calciatore sarà equivalente al suo voto. Ovviamente, se la respinta viene presa da un compagno che ribatte la palla in rete, il calciatore che ha tirato il rigore verrà semplicemente penalizzato di tre (3) Punti-gol.

d. in caso una società invii per sbaglio due titolari uguali verrà assegnata la penalizzazione di -2 sulla partita in corso e verrà inserito il primo giocatore della lista panchinari.

Integrazione regolamento gazzetta

A) Calciatori (escluso portiere): - il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente dal tempo giocato;

- il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione);
- il calciatore s.v. che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus);
- Il calciatore s.v. senza bonus o malus che è subentrato entro il 75° minuto (75° minuto compreso secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) e termina la partita riceve sempre 5,5 punti d'ufficio indipendentemente dall'effettivo tempo giocato;
- il calciatore s.v. senza bonus o malus che ha iniziato la partita da titolare e viene sostituito dopo il 15° minuto della partita (15° minuto compreso secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) riceve sempre 6 punti d'ufficio;
- il calciatore s.v. senza bonus o malus che è subentrato nel corso della partita ma non la termina, se gioca almeno 15 minuti (secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) riceve 5,5 punti d'ufficio.

Se per tutti questi 3 casi qui sopra elencati il giocatore s.v. senza altri bonus o malus viene solo ammonito viene sottratto il malus per l'ammonizione (- 0.5 punti). In tutti gli altri casi non previsti dai 3 casi sopra elencati, anche se è stato solo ammonito, il calciatore s.v. senza altri bonus o malus non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

- B) Portiere:** - il portiere s. v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (eventuali minuti di recupero inclusi)
- il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (eventuali minuti di recupero inclusi) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo a meno che non abbia ricevuto bonus o malus. In tal caso:
 - se come malus ha subito la sola ammonizione e non ha preso bonus, non viene conteggiato;
 - per ogni altro tipo di bonus/malus gli vengono assegnati, come ad ogni altro giocatore, 6 punti d'ufficio, a cui vanno aggiunti i bonus e i malus (ai quali si va ad aggiungere a quel punto anche un'eventuale ammonizione)
 - in caso di espulsione, il punteggio d'ufficio sarà 4, comprensivo del malus per l'espulsione (e non 6)

14.4 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.

Modificatore della Difesa (opzionale)

Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto in pagella assegnato a ciascun difensore. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-gol e/o i Punti cartellino.

La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi:

- * meno di 5 -4
- * 5,00-5,24 -> -3
- * 5,25-5,49 -> -2
- * 5,50-5,74 -> -1
- * 5,75-5,99 -> 0
- * 6,00-6,24 -> +1

- * 6,25-6,49 -> +2
- * 6,50-6,74 -> +3
- * 6,75-6,99 -> +4
- * 7,00 o più -> +5

I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria.

Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.

La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4.

Se si schiera una difesa a 3, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto.

Se si schierano 5 difensori, il Modificatore migliora di un punto.

Ai soli fini del calcolo del Modificatore, per tutte e due le Riserve d'Ufficio viene conteggiato un 5.

14.5 Fattore Campo

Si applica alla squadra che gioca in casa, sia nelle partite di campionato che in quelle di coppa con andata e ritorno (salvo diversa indicazione), ed esso ha un valore di +2.

14.6 Confronto dei Totali-Squadra-modificati

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Totali-Squadra-modificati delle due squadre in base alla Tabella di Conversione e alle sue integrazioni.

14.7 Tabella di Conversione

a. La Tabella di Conversione trasforma ciascun Totale-Squadra-modificato in gol, così da ottenere un 'reale' risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Squadra-modificato ottenuto, in base alla tabella sottostante.

0	65.5	0
66	71.5	1
72	77.5	2
78	83.5	3
84	90	4
90.5	96	5
96.5	101	6
101.5	107	7
107.5	113	8
113.5	119	9

14.8 Integrazioni alla Tabella di Conversione

a -Regola dei 4 punti: nel caso in cui le 2 squadre che si affrontano totalizzano Totali-Squadra-modificati all'interno della stessa fascia, quindi realizzano lo stesso numero di goal, allora se 1 delle 2 squadre ha totalizzato almeno 4 punti più dell'altra, le verrà considerato 1 goal in più e vincerà la partita.

b- se nel conteggio dei punti totali delle squadre si verificano più di 10 punti tra due squadre verrà assegnato un goal in più alla squadra che avrà totalizzato il punteggio più alto, ogni 10 punti in più 1 goal all'avversario.

c. in caso due squadre dovessero realizzare meno di 60 punti, verrà assegnato un goal per uno e la partita finirà in parità con il risultato di 1-1

d. se durante il conteggio della partita una delle squadre totalizza un punteggio più basso di 60 (59.5) regala un goal all'avversario, se la partita dovesse finire con il punteggio di 60 a 59.5 vince la partita la squadra che ha totalizzato il punteggio di 60.

14.9 Calcolo dei Tempi Supplementari

a. I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle riserve (portiere -due difensori-2 centrocampisti-2 attaccanti) , così da ottenere un Totale-Squadra-Supplementari per ciascuna squadra, il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari.

Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari), non verrà conteggiato nel totale conteggiato come s.v.

b. L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:

1- Si sommano i Totali-Calciatore delle riserve così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.

2- Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, non verrà conteggiato nel totale squadra

3- Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

14.10 Tabella di Conversione Supplementari

La Tabella di Conversione Supplementari trasforma ciascun Totale-Supplementari in un certo numero di gol, così da ottenere un 'reale' risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Supplementari ottenuto da ogni squadra, in base alla tabella sottostante.

- Meno di 15 -> 0 gol
- Da 15 a 18.5 -> 1 gol
- Da 19 a 22.5 -> 2 gol
- Da 23 a 26.5 -> 3 gol
- Da 27 a 30.5 -> 4 gol • e così via (ogni 4 punti un gol)

14.11 Calcolo dei calci di rigore

a. In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.

b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 18 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 18 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore.

c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso Voto sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori. Se la società non provvede

a fornire la lista rigoristi si procederà d'ufficio seguendo l'ordine della distinta presentata, cioè dal portiere in avanti con i primi 5 nomi della lista

d. I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli s.v., i n.g. e chi non ha proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.

e. In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi, o in ordine di distinta, Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.

f. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene utilizzata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà il primo portiere schierato e così di seguito. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà quindi il diciottesimo rigorista).

l. In caso di ulteriore parità si procederà allo spareggio e in caso di ulteriore pareggio si conteggeranno il totale delle due partite, in caso di ulteriore pareggio si procederà al controllo del piazzamento in campionato, delle vittorie ottenute, dei goal realizzati e se nel caso di continua parità si procederà al sorteggio con la monetina

14.1 Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, tutti i giocatori di quella partita avranno voto d'ufficio 6.

- Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti verranno presi in considerazione.

14.2 Partite o Giornate posticipate

Nel caso una partita venga posticipata per una qualunque ragione, per calcolare il Risultato Finale delle partite si congeleranno le formazioni in attesa dei recuperi, se la partita viene giocata entro le 24 ore dall'ultima di serie a (ESEMPIO: posticipo serale ore 20.45, una partita spostata al lunedì sera, verrà conteggiata, in caso la partita è spostata a martedì non verrà persa in considerazione e i giocatori considerati senza voto.

Nel caso in cui un'intera giornata di campionato venga posticipata, qualunque possa esserne la causa (es. sciopero dei calciatori), si slitterà la giornata alla settimana dopo o alla settimana che ripartirà il campionato di serie A

15.PARTITE SOSPESSE E RINVIATE

15.1 Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:

- in caso di rinvio di una o più partite, entro un giorno dalla data ufficiale di gioco, i voti verranno presi come buoni, in caso di rinvio oltre un giorno (da domenica a martedì) i giocatori di quella partita verranno assegnato il voto d'ufficio 6

- Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti verranno presi in considerazione. E non si aspetterà al recupero di quella gara.

15.2 Partite o Giornate posticipate

Nel caso una partita venga posticipata per una qualunque ragione, i giocatori delle società coinvolte nel posticipo verrà assegnato il voto d'ufficio

16 - COMPETIZIONI

16.1 CAMPIONATO E SPAREGGI

CAMPIONATO

la lega è composta da 10 squadre a girone unico, il calendario è composto da 36 giornate, durante il campionato verrà disputata la coppa Italia, le società potranno inviare due distinte separate di giocatori, in caso di infortunio la stessa formazione sarà usata per le due competizioni

COPPA ITALIA

a) Nella prima fase della coppa di lega si svolgeranno 2 gironi, composti da 5 squadre sorteggiate ad inizio stagione, il sorteggio avverrà con urne chiuse e se possibile con la presenza di almeno due persone per garantire la regolarità del sorteggio che avverrà ad inizio stagione,

b) al termine delle partite del girone (5 giornate di andata e 5 di ritorno) le prime tre qualificate accedono alla seconda fase, dove verranno sorteggiati altri due gironi da tre squadre. 3 partite di andata e tre di ritorno, le prime due classificate accedono alla semifinale

c) La semifinale verrà giocata con partita doppia, con bonus casalinghi, in caso di parità si procederà ai supplementari e se persiste il risultato di parità si arriverà ai calci di rigore, le squadre che partecipano alla semifinale dovranno fornire oltre la distinta giocatori anche la distinta dei rigoristi, in ordine di inizio, si prenderanno in considerazione i primi 5 giocatori (vedere paragrafo conti) e così via poi gli altri 5.

d) La finale sarà giocata dalle vincenti delle due semifinali e sarà giocata con una partita unica, senza bonus casalinghi

e) le due società che disputano la finale, possono inviare la distinta dei rigoristi

SUPERCOPPA DI LEGA

Vedr  opporsi le vincitrici del Campionato e della Coppa di Italia, in una partita secca (ultima giornata di campionato) non verr  assegnato il bonus casalingo, le due societ  dovranno fornire oltre la lista dei giocatori titolari anche la lista degli eventuali rigoristi, in caso contrario si proceder  d'ufficio prendendo come ordine la distinta partendo dal portiere titolare.

La super coppa di Lega si giocher  durante l'ultima giornata di serie

COPPA CAMPIONI

- a) la coppa campioni si compone di due gironi da cinque squadre, si giocheranno 5 partite senza bonus casalingo, con una giornata di riposo per squadra, le prime due dei gironi vanno in semifinale di coppa Campioni, le terze e le quarte vanno in semifinale di coppa Uefa, mentre le ultime saranno automaticamente eliminate dalle due competizioni
- b) La semifinale sar  giocata con partite di andata e ritorno inserendo il bonus casalingo, nella seconda gara quella di ritorno gli allenatori dovranno fornire la lista dei rigoristi se no si proceder  come da ufficio nel paragrafo precedente;
- d) Le vincitrici della semifinale giocheranno la finale in partita unica senza bonus casalingo, gli allenatori dovranno fornire la lista dei rigoristi se no si proceder  come da ufficio nel paragrafo precedente:
- e) le societ  iscritte alla coppa campioni potranno inviare due distinte diverse una per il campionato e una per la coppa specificando a quale torneo appartiene, inoltre dovranno inviare la lista degli eventuali rigoristi, se la lista della coppa non dovesse essere inviata verr  presa buona la lista del campionato, e come lista rigoristi verr  presa in considerazione la rosa dei titolari, partendo dal portiere + 4 giocatori, e c

COPPA UEFA

- a) La coppa Uefa verr  giocata dalle squadre qualificate al terzo e quarto posto nei gironi di coppa Campioni
- b) La semifinale sar  giocata in due partite andata e ritorno con il bonus casalingo, nella gara di ritorno le societ  dovranno inviare la lista rigoristi in caso contrario si proceder  come da regolamento
- c) La finale sar  giocata con partita singola senza bonus casalingo e verr  giocata in corrispondenza della 33ª giornata di campionato, le societ  dovranno fornire la lista dei rigoristi, in caso contrario si proceder  come specificato nei paragrafi precedenti
- d) le societ  iscritte alla coppa campioni potranno inviare due distinte diverse una per il campionato e una per la coppa specificando a quale torneo appartiene, inoltre dovranno inviare la lista degli eventuali rigoristi, se la lista della coppa non dovesse essere inviata verr  presa buona la lista del campionato, e come lista rigoristi verr  presa in considerazione la rosa dei titolari, partendo dal portiere + 4 giocatori, e cos  via

MITROPACUP

- a) la Mitropacup   giocata dalle squadre classificate al quarto e quinto posto in coppa Italia, nella prima fase a gironi
- b) La semifinale, si giocher  in partita unica senza bonus casalingo, con l'incrocio delle squadre a seconda della classifica dei gironi
- c) le due societ  dovranno inviare la distinta giocatori + la distinta degli eventuali rigoristi (nel caso di mancato invio dei rigoristi si proceder  all'assegnazione della seguente lista, primo rigorista il portiere pi  i seguenti giocatori della rosa presentata e cos  via)
- d) La finale si giocher  con partita unica e senza bonus casalingo, e verr  disputata in concomitanza della 35ª giornata di campionato; ricordando sempre la lista dei rigoristi o in caso contrario si proceder  d'ufficio come da regolamen

TROFEO FANTASAVONA

a) il trofeo fantasavona è giocato dalle squadre eliminate dai gironi di coppa Italia, nella seconda fase, le due squadre eliminate affonderanno le ultime in classifica in campionato (in caso fossero le stesse squadre si procede alla scalata della classifica..ultimo..penultimo...terzultimo e così via)

c) la finale verrà giocata in partita unica senza bonus casalinghi,

d) le due società dovranno inviare la distinta giocatori + la distinta degli eventuali rigoristi (nel caso di mancato invio dei rigoristi si procederà all'assegnazione della seguente lista, primo rigorista il portiere + i seguenti giocatori della rosa presentata e così via), le società che prendono parte al torneo possono inviare due distinte separate di giocatori una per la coppa e una per il campionato specificando a quale trofeo appartengono

COPPA INTERCONTINENTALE

a) la coppa intercontinentale si gioca tra la vincitrice del campionato del Fantasavona e la vincitrice di un altro campionato di Fantacalcio.

b) La partita sarà unica senza bonus casalingo, e sarà giocata durante l'ultima giornata di campionato di serie A, in concomitanza della super coppa europea e della super coppa italiana,

c) le due società dovranno inviare la distinta giocatori + la distinta degli eventuali rigoristi (nel caso di mancato invio dei rigoristi si procederà all'assegnazione della seguente lista, primo rigorista il portiere + i seguenti giocatori della rosa presentata e così via)

SUPER COPPA EUROPEA

a) la super coppa europea sarà giocata dalla squadra vincitrice della coppa Italia del torneo FantaSavona e la vincitrice del medesimo trofeo di un'altra lega.

b) La partita sarà unica senza bonus casalingo, e sarà giocata durante l'ultima giornata di campionato di serie A, in concomitanza della coppa intercontinentale e della super coppa italiana,

c) le due società dovranno inviare la distinta giocatori + la distinta degli eventuali rigoristi (nel caso di mancato invio dei rigoristi si procederà all'assegnazione della seguente lista, primo rigorista il portiere + i seguenti giocatori della rosa presentata e così via)

16- SANZIONI APPLICATE

16.1 mancato invio della formazione

In caso di mancato invio della formazione da parte di una società si procederà alla sconfitta a tavolino per 3-0

2. in caso una società schiererà un giocatore non acquistato o ceduto durante i mercati, verrà non conteggiato nell'eventuale partita, e alla società verrà applicata una sanzione amministrativa di -3 in classifica

16.3 in caso una società dovesse sfiorare dei crediti di inizio mercato (settembre) o durante il mercato di riparazione (febbraio) alla società verrà applicata una sanzione in base allo sfioramento dei crediti.

da 0-5 crediti -3 in classifica
10. crediti -6 in classifica
15. crediti -9 in classifica
15-20 crediti -12 in classifica
20-30 crediti -15 in classifica
30-35 crediti -18 in classifica
40-45 crediti -21 in classifica
50-55 crediti -24 in classifica

E così via fino al completamento dei crediti sforati.

3. invio sbagliato della formazione

a) nel caso una società inviasse per errore più di undici titolari, l'amministrazione provvederà all'eliminazione dalla partita dell'ultimo attaccante inserito nella distinta e giocherà la partita in dieci elementi.

b) nel caso una società inviasse meno di 11 giocatori, e la società colpevole dell'errore giocherà con un uomo in meno

c) invio dello stesso giocatori negli undici titolari, in questo caso sulla partita corrente non verrà assegnato nessun voto al secondo giocatore doppiato in campo, e la società giocherà con un uomo in meno

d) invio dello stesso giocatori, sia in campo che in panchina, non verranno applicate sanzioni, ma la società che commette tale errore avrà un panchinaro in meno, l'amministrazione provvederà alla cancellazione del doppiato

e) invio sbagliato del modulo di gioco, in questo caso l'amministrazione provvederà al ripristino delle regole per i moduli da schierare sempre partendo dalla difesa e togliendo gli eventuali giocatori in eccedenza inseriti per ultimi distinta

1. nel caso di meno di tre difensori si procederà a sostituirlo con il primo difensore della panchina togliendo l'ultimo attaccante in lista titolari

2. nel caso di meno di tre centrocampisti, si procederà con la sostituzione con il primo centrocampista togliendo l'ultimo attaccante della lista.

3. nel caso la società non avesse inserito nessun attaccante, e risulti giocare in dieci, la società continuerà a giocare la partita con un elemento in meno, in caso oltre alla mancanza di attaccanti ci fosse lo sbaglio nell'inserimento di centrocampisti si procederà con il ripristino dei moduli consentiti, partendo sempre la difesa

4. nel caso in campo ci fossero più di tre attaccanti l'amministrazione provvederà all'esclusione dalla partita l'ultimo dei giocatori nel reparto d'attacco inserito nella distinta

2. invio in ritardo della formazione

a. l'invio della formazione è consentito fino all'calcio d'inizio della prima gara di serie A,

b. se la società inviasse la distinta entro i primi dieci minuti dal calcio di inizio (9 minuti massimo, 10 minuti scatta la squalifica), sarà multato con il -2 sulla partita in corso, e gli eventuali bonus-malus acquisiti in quel momento non verranno conteggiati

c. al terzo invio in ritardo scatterà la squalifica e si procederà alla sconfitta a tavolino per 3-0

3. errore nella gestione del mercato

a) nel caso in cui una società sforasse nei crediti durante il mercato di settembre o nel mercato di riparazione a gennaio, alla società colpevole dell'errore scatterà la squalifica seguendo la tabella nei paragrafi precedenti e in caso si fosse aggiudicato un giocatore nell'ultima sezione di chiamata verrà tolto d'ufficio e inserito nuovamente nella lista dei giocatori svincolati e liberi per il mercato.

b) nel caso una società sforasse nel numero di giocatori da inserire nelle rose (25 giocatori; 3 portiere-8 difensori-8 centrocampi-6 attaccanti), l'amministrazione provvederà alla sanzione di -6 sul campionato in corso, e verrà tolto l'ultimo giocatore acquistato tenendo sempre conto della regola 3-8-8-6;

4. mancato pagamento della quota d'iscrizione

a) in caso di mancato pagamento della quota associativa entro il termine massimo, cioè la penultima giornata di campionato di serie l'amministrazione provvederà alla sanzione di -6 punti sulla stagione successiva

17- PALLONE D'ORO E SCARPA D'ORO

PALLONE D'ORO

Titolo che viene assegnato ai giocatori che ottiene il maggior numero di voti positivi sopra il 7, ad ogni giocatore che viene assegnato un voto superiore o uguale a 7 avrà un punteggio a fine stagione chi avrà totalizzato più punti sarà il vincitore del pallone d'oro della stagione in corso, di seguito la tabella per il conteggio finale

Voto 7 = 1 punto
Voto 7.5 = 1.5 punto
Voto 8 = 2 punti
Voto 8.5 = 2.5 punti
Voto 9 = 3 punti
Voto 9.5 = 3.5 punti
Voto 10 = 5 punti

SCARPA D'ORO

La scarpa d'oro è assegnata al bomber del Fantasavona sommando i goal fatti in coppa italia con quelli fatti in campionato, solo seguendo le presenze del nostro torneo, non verranno conteggiati i goal delle eventuali coppe tranne i goal segnati nella super coppa di lega.

Il giocatore con il maggior numero di goal sarà il vincitore della scarpa d'oro

Non vengono conteggiati i voti delle coppe visto che vengono giocate durante la stessa domenica.

17.- CODICE ETICO FANTASAVONA

17.1.

Le società che sono iscritte nel Fantasavona si impegnano allo svolgimento regolare di tutta la stagione, rispettando le regole scritte e approvate dalla lega, le società dovranno fornire le distinte giornata per giornata gli eventuali rigoristi se richiesti, potranno prendere parte alle decisioni di eventuali cambi di regolamento e di sanzioni amministrative, saranno parte viva della Lega, in ogni caso le società possono essere chiamate a giudicare e a mettere ai voti nuove casistiche che si possono presentare durante l'arco di una stagione Fantacalcistica. Le società hanno l'obbligo di versare la quota d'iscrizione nei tempi stabiliti.

18.2

l'amministratore ha il compito importante della gestione attiva del torneo nonché l'aggiornamento tempestivo del sito, del librone e la comunicazione di eventuali sanzioni prese a discapito delle società, in caso di nuove casistiche interpellare i consiglieri e se necessario procedere ad una eventuale votazione per approvare nuove regole o nuove sanzioni

18.3

i consiglieri e il vice amministratore si impegnano a dare eventuale assistenza all'amministratore in caso questi fosse impossibilitato a compiere il suo dovere, inoltre dovranno insieme all'amministratore prendere decisioni sullo svolgimento del torneo.

18.- RINGRAZIAMENTI FINALI

In fine l'amministrazione ringrazia i partecipanti per l'impegno con cui ogni anno portano avanti la gestione delle loro società, ringrazia i partecipanti delle edizioni passate che hanno reso possibile un così longevo torneo, ricordando le difficoltà nei primi anni di gestione dove il trovare persone che gestissero le proprie società non era semplicissimo.

Si ringrazia l'ideatore del Fantasavona, Cristian G. che da una sua idea espressa all'attuale Amministratore Maurizio C. dava il via a 20° anni di storia, di battaglie e di statistiche portate avanti con impegno ed entusiasmo da Maurizio C. che negli anni si è dedicato alla riuscita di questo torneo, inserendo in ultimo un sito personale della Lega.

Di seguito tutti i vecchi presidenti che negli anni hanno dato vita la Fantasavona

Elena S. presidente della GIGI TEAM nella stagione 1996/1997

Roberta B. presidente della NEPTUN nel 1996/97 e della FLEG negli anni 1997/98 e 1998/99

Ileana O. presidente della AC.SPI dal 1997 al 2006

Paola P. e Micaela M. presidenti della HOLLIWOD PARTY nella stagione 1998/1999

Mauro presidente della DREAM nella stagione 1999/2000 della EUROSPOORT nel 1998/1999 della YODA nel 2002/2003

Gabriele G. presidente della FC.MOANA nella stagione 2003/2004

Luca M. presidente della RAP 1996/1997, della FC.PIRATE dal 1997 al 2001/2002, della AC.WOLF nel 2004/2005

E della WOLF MDM nelle stagioni 2009/2010 e 2010/2011

Alberto M. presidente della CAT dall' 1999 al 2009

Davide presidente della NEW WOLF dal 2005 al 2007 e presidente della LONGOBARDA dal 2008/al 2012

Maurizio D. presidente della FC.ANIMANERA dal 2007 al 2016

Cristian G. presidente della SDG stagione 1996/1997, presidente della SPQR stagione 1997/1998, presidente della PEARLJAM dal 2000 al 2012

Cristian A. presidente della ZOP TEAM dal 2002 al 2016

Massimiliano V. presidente della DESPERADOS dal 2007 al 2015

Flavio M. presidente della BORUSSIA MONTECUCCO nelle stagioni 2007/2008 e 2008/2009

Maurizio C. presidente della FC.CICCIO dal 1996 al 2012, presidente della EUROSPORT stagione 1997/1998 e dal 1999 al 2016

Fabrizio presidente della COWABUNGA stagione 2011/2016

Lorenzo F. presidente della CAT stagione 2011/2012

A tutti questi presidenti

UN GRAZIE PER ESSERE RIUSCITI A CREARE UNA LEGA FANTACALCISTICA COSI
LONGEVA

L'amministratore di lega Maurizio C.

Approvazione regolamento

FC.CICCIO - MAURIZIO C.

HIBISCUS 10 - EZIO V.

ZOP TEAM - CRISTIAN A.

DESPERADOS - MASSIMILIANO V.

COWABUNGA - FABRIZIO

CLO - CLAUDIO

FC.ANIMANERA - MAURIZIO D.

LONGOBARDA - DAVIDE M.

REAL SAN MICHELE - MASSIMILIANO A.

LEO TEAM - LEO