

## FANTACALCIO regolamento in breve

**(Il fantacalcio è sempre in evoluzione, quindi quest'anno potrebbero esserci novità per il regolamento)**

### ASTA INIZIALE

L'Asta iniziale è il momento più importante della stagione. Qui vengono assegnati i 25 calciatori che costituiranno la Rosa di ogni fantallenatore.

Ecco le quattro liste di ruolo, il numero di calciatori per ruolo che verranno assegnati a ciascuna fantasquadra durante l'Asta e il numero di calciatori da ordinare e per i quali fare un'offerta in crediti in ciascuna lista di ruolo:

<b>RUOLO</b>	<b>CALCIATORI ASSEGNATI</b>
<b>Portieri</b>	<b>3</b>
<b>Difensori</b>	<b>8</b>
<b>Centrocampisti</b>	<b>8</b>
<b>Attaccanti</b>	<b>6</b>

Si ha a disposizione 320 fantamilioni, di cui 260 da spendere per il calciomercato, mentre i restanti 60 + eventuali rimanenze durante il calciomercato verranno utilizzati per il mercato di riparazione durante l'anno.

E' obbligatorio che tra i tre portieri (nel caso sono stati acquistati 2 portieri di squadre di serie A differenti) ci sia il secondo portiere della squadra di serie A di uno dei due acquistati durante l'asta, questo portiere ha costo 0 (omaggio). Mentre se si compra primo e secondo portiere della stessa squadra, il terzo deve essere il terzo effettivo della squadra di serie A ed ha costo 0. In pratica non si possono avere tre portieri di tre squadre di serie A differenti.

### MERCATO DI RIPARAZIONE:

Dopo la prima giornata si stilerà una classifica mercato in base ai punti ottenuti dalle singole squadre alla prima giornata, escluso fattore campo e modificatori. Si formerà la classifica dal primo all'ultimo seguendo il punteggio più alto al più basso. In caso di squadre con punteggio uguale si andrà a conteggiare solo i bonus-malus, in caso di ancora parità solo i bonus, ulteriore parità si andrà a vedere la classifica campionato.

La richiesta di acquisto dovrà pervenire al presidente entro e non oltre le ore 22.00 del giorno antecedente la giornata di serie A (solitamente il venerdì sera), tramite sms, telefono, personalmente, o utilizzando l'indirizzo e-mail [fantatras@gmail.com](mailto:fantatras@gmail.com) (specificato anche sul sito) che verrà aperta solo dopo la scadenza del termine ultimo per gli acquisti.

Il presidente ai fini del gioco si comporterà sempre lealmente e farà i suoi acquisti non tenendo conto delle richieste ricevute.

Il giocatore svincolato non può essere più riacquistato dalla stessa squadra.

**Ricordare di scrivere il nome del giocatore da svincolare, quello da acquistare(o eventuali sostituti).**

Ogni settimana si possono comprare giocatori in base a questa classifica, chi è primo avrà precedenza di acquisto rispetto a chi sta dietro.

Esempio: Se due squadre vogliono acquistare lo stesso giocatore, chi sta più avanti in classifica mercato avrà il diritto d'acquisto del giocatore rispetto alla squadra che gli sta dietro. Automaticamente subito dopo l'acquisto la squadra finirà all'ultimo posto in classifica mercato.

**Caso particolare:** Se un portiere cambia squadra durante l'anno e quindi si ci viene a trovare con tre portieri di tre squadre differenti di serie A, obbligatoriamente si deve correre i ripari intervenendo al mercato libero e riportando i portieri secondo regolamento. Tale operazione essendo obbligata non comporta lo scalare in ultima posizione nella classifica acquisti.

**Le trattative tra squadre sono attive tutto l'anno.**

Le trattative sono private tra le squadre, ma dovranno essere rese pubbliche in tutti i dettagli che non possono più essere modificati, entro il mercoledì alle 22:00.

Il Giovedì alle 22:00 Termina la trattativa (c'è tempo tutto giovedì per poter annullare la trattativa o potrebbe inserirsi una terza squadra nella trattativa con offerte più vantaggiose).

I dettagli dell'operazione possono variare solo se si inserisce ufficialmente una terza squadra nella trattativa e quindi avere il modo di rilanciare con offerte migliori...etc...

A seguito della trattativa, chi ha giocatori in meno dovrà reintegrarla andando a comprare al mercato libero e chi ne ha in più dovrà svincolarsi qualche giocatore. La classifica mercato non varierà se si tratta di svincolo, ma solo se una squadra acquisterà al mercato libero.

### Valori giocatori durante mercato libero:

**Portiere 5**  
**Difensore 5**  
**Centrocampista 10**  
**Attaccante 20**

Questi valori si dimezzeranno dal 1° Gennaio (in concomitanza della riapertura del mercato invernale di serie A e quindi:

**Portiere 3**  
**Difensore 3**  
**Centrocampista 5**  
**Attaccante 10**

Il giocatore svincolato non potrà più essere acquistato dalla stessa squadra.

Se un giocatore va all'estero si recupera il 100% del valore di acquisto, mentre se va in serie minore si recupera il 50%, in entrambe i casi non è obbligatorio reintegrare la squadra, (si può restare col giocatore all'estero o in serie B magari con la speranza che potrebbe ritornare in serie A).

### **Calendario:**

Campionato si svolgerà con un girone unico composto da due gironi di andata e due di ritorno nelle seguenti giornate di serie A:

Giornate:  
dalla 1 alla 35

### **Fantachampions League:**

Giornate – dall 1 alla 38

La struttura della Fantachampions: si svolgerà con un Torneo a punteggio totale,utilizzando sempre i voti Gazzetta a assist Fantagazzetta (come nel campionato a scontri diretti)

### **FORMAZIONE**

#### **Formazione titolare, panchina e tribuna**

Dovrai schierare i tuoi 11 calciatori titolari in base ai seguenti moduli:

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

Naturalmente dovranno essere 11 Titolari. Panchina illimitata. Regola del cambio modulo in corsa dando però prima precedenza al ruolo in panchina.

La presentazione dovrà avvenire entro e non oltre mezz'ora prima dell'inizio delle partite, il giocatore dovrà comunicare la formazione al presidente, mentre sarà inoltre obbligato a presentare entro l'inizio delle partite la formazione all'avversario. (ameno che non si utilizza il sito internet)

In entrambe i casi potranno esserci penalità in denaro che vanno fino a 3 euro di multa, nonché sempre per penalità verrà schierata la formazione della giornata precedente

### **PUNTEGGIO**

#### **La Gara**

La gara viene disputata tra le due formazioni titolari (11 calciatori) schierate da ciascuna fantasquadra.

La squadra che avrà segnato il maggior numero di fantagol vincerà la gara. Se non sarà segnato alcun fantagol o se le squadre avranno segnato eguale numero di fantagol, la gara risulterà conclusa in parità.

Il numero di fantagol segnati da ciascuna squadra viene calcolato per mezzo della Tabella di Conversione.

#### **L'Esito della Gara**

L'esito di ciascuna gara viene calcolato assegnando un certo numero di fantagol a ciascuna squadra, a seconda dei Punti-Squadra totalizzati.

I Punti-Squadra sono la somma dei punteggi totalizzati da ciascuno degli undici calciatori schierati come titolari (o dalle riserve che li sostituiscono).

Al voto vanno sommati i seguenti punti bonus e malus:

Bonus Malus

+3 punti per ogni gol segnato,(+2 se il gol è su rigore),-3 punti per un rigore sbagliato

+3 punti per ogni rigore parato dal portiere (o da chi ne fa le veci), -2 punti per ogni autorete

-1 punto per ogni gol subito dal portiere (o da chi ne fa le veci)

-1 punto per ogni espulsione

-0,5 punti per ogni ammonizione

+1 assist

+1 Bonus Capitano (se voto >= a 7)

Inoltre, per simulare il vantaggio di giocare in casa verranno assegnati tre (3)punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare ai propri Punti-Squadra.

### **Risultato Finale**

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Punti-Squadra delle due squadre in base alla seguente Tabella di Conversione, ovvero si assegna un certo numero di fantagol a ciascuna squadra, a seconda dei Punti-Squadra ottenuti.

#### **Tabella di Conversione:**

##### **Punti-Squadra Fantagol**

Meno di 66 punti 0

Da 66 a 71,999 punti 1

Da 72 a 76,999 punti 2

Da 77 a 80,999 punti 3

Da 81 a 84,999 punti 4

Da 85 a 88,999 punti 5

Da 89 a 92,999 punti 6

E così via (ogni 4 punti un gol).

**Integrazioni alla Tabella di Conversione** Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

- Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 3 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. Esempio: squadra X 72,5 punti; squadra Y 70 punti; risultato 2-2 (e non 2-1).
- Se la situazione descritta al punto a si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). Esempio: squadra X 67 punti, squadra Y 65: il risultato non sarà 1-1, come descritto al punto a, ma 0-0.
- Se una squadra totalizza meno di 59 punti, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 59 e abbia staccato l'avversaria di almeno 3 punti.

### Modificatori

Una volta calcolato l'esito di una fantapartita con la tabella di conversione gol, in Fantacalcio Scontri Diretti Serie A Pro il gioco non è finito. Si devono infatti calcolare i Modificatori.

### Modificatore della Difesa

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

#### media voto modificatore difesa

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 più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto. Ai soli fini del calcolo del Modificatore, per tutte le Riserve d'Ufficio (sia la prima, che ottiene un 4, sia le successive, che prendono 0) viene conteggiato un 5.

### Modificatore del Centrocampo

Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre.

Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma della sola Media-Voto dei centrocampisti schierati in formazione.

In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria. Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è pari a 5.

La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante, trasforma il risultato del confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi. La prima colonna indica la differenza tra i due Totali-Centrocampo, la seconda colonna indica i punti che vanno aggiunti al totale della squadra con il centrocampo migliore, la terza indica i punti da sottrarre al totale della squadra col centrocampo peggiore:

Differenza tra i Totali-Centrocampo	Squadra col totale migliore	Squadra col totale peggiore
meno di 1	0	0
1-1,99	+0,5	-0,5
2-2,99	+1	-1
3-3,99	+1,5	-1,5
4-4,99	+2	-2
5-5,99	+2,5	-2,5
6-6,99	+3	-3
7-7,99	+3,5	-3,5
8 o più	+4	-4

Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo migliore verranno assegnati (cioè sommati) dei punti positivi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria. Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo peggiore verranno assegnati (cioè sottratti) dei punti negativi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.

Facciamo un esempio: se i Totali-Centrocampo delle squadre X e Y sono rispettivamente 27 e 23 (4 punti di differenza quindi) si dovranno sommare 2 punti al Totale-Squadra della squadra X e sottrarre 2 punti al Totale-Squadra della squadra Y.

Anche ai fini del calcolo del Modificatore del Centrocampo, per tutti i giocatori mancanti (la Riserva d'Ufficio, che ottiene un 4, e gli altri che prendono 0) viene conteggiato un voto fittizio pari a 5.

#### **Modificatore dell'Attacco**

Il Modificatore di Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto superiore a 6. La Tabella di Conversione Attacco sottostante trasforma la Media-Voto del singolo attaccante in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:

Voto 6,5 - 6,999 = +0,5

Voto 7 - 7,499 = +1

Voto 7,5 - 7,999 = +1,5

Voto 8 o superiore = +2

#### **Modificatore Portiere**

E' lo stesso del modificatore attacco, si applica al singolo portiere a condizione che non abbia parato nessun rigore.

Questa è la tabella:

Voto 6,5 - 6,999 = +0,5

Voto 7 - 7,499 = +1

Voto 7,5 - 7,999 = +1,5

Voto 8 - 11 = +2

#### **Risultato finale**

Dopo aver assegnato bonus e malus, utilizzato la Tabella di Conversione gol e le Tabelle dei Modificatori, confrontando i Totali-Squadra modificati avremo l'esito finale della fantapartita.

**Per i Casi Particolari e varie casistiche vedi partite sospese etc....bisogna consultare il REGOLAMENTO COMPLETO FFC 2015-16 alla pagina 55.**

### **NOVITA' REGOLAMENTARI 2015-16**

Rispetto all'anno precedente ci sono qualche piccola novità:

- 1- Ritorna la vecchia regola del giocatore **ammonito s.v. che resta senza voto** (fino all'anno scorso invece prendeva 5,5 a cui si andava a togliere il malus di 0,5) e quindi si procederà alla sostituzione del giocatore.
- 2- Se un portiere cambia squadra di A durante l'anno e una fantasquadra si trova con avere tre portieri di tre diverse squadre di A, obbligatoriamente dovrà sistemare la rosa secondo le regole, a differenza però degli anni precedenti tale operazione (cioè acquisto di un portiere a zero o a crediti che sia) non comporterà lo scalare in classifica mercato.
- 3- Eliminato il ricorso in caso di assegnazione dubbia sul gol, verrà direttamente preso in considerazione il comunicato ufficiale della Lega Calcio (ogni fantallenatore può comunicare al presidente l'avvenuta discrepanza nell'assegnazione del giocatore che ha segnato il gol).
- 4- ...vari casi particolari tipo rinvii partite e doppi assegnazioni voti da consultare nel regolamento ufficiale FFC.

### **NOVITA' REGOLAMENTARI 2017-18**

- 1- Nel caso due squadre trattano un giocatore e va in porto la trattativa, se poi il giocatore in questione passa ad una squadra estera nel mercato di serie A, il recupero del valore è del 100% del valore speso nella trattativa per acquistarlo.