

Regolamento Fantacalcio Lega Korner Group



**Stagione
2007 / 2008**

OGGETTO DEL GIOCO

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.

MODALITÀ DEL GIOCO

Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di Serie A. Il gioco si articola nelle seguenti fasi:

- Formare una società di calcio, acquistando tramite varie sessioni di mercato dei calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A.
- Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 25 della 'rosa', per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

LA LEGA

Composizione:

La Lega sarà composta da dieci squadre.

Le Squadre:

Ogni partecipante potrà possedere una sola squadra.

Ogni partecipante avrà diritto di scegliere il nome della sua squadra, questo nome dovrà però rimanere invariato nei campionati successivi.

Una squadra potrà essere ceduta da un proprietario ad un altro se il nome della stessa rimane invariato, starà al vecchio proprietario decidere il suo successore.

Se rimarrà un posto vacante sarà possibile iscrivere una nuova squadra, questa entrerà con gli stessi crediti della squadra più povera e dovrà costruire la propria rosa da zero (nessuna riconferma).

L'Assemblea di Lega:

La Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.

L'Assemblea di Lega può designare tanti responsabili quanti ne ritiene necessario, ma il responsabile effettivamente necessario è uno solo: il Presidente di Lega.

Il Presidente di Lega:

I compiti del Presidente di Lega sono:

- Coordinamento delle operazioni dell'Asta iniziale;
- Registrazione delle operazioni di Mercato;
- Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre;
- Acquisizione delle liste di vincolo;
- Composizione del calendario;
- Registrazione settimanale delle formazioni;
- Calcolo dei risultati finali delle partite;

- Composizione delle classifiche.

Le Riunioni:

Le riunioni ufficiali di Lega sono le seguenti:

- Assemblea di Lega pre-Campionato;
- Mercato Iniziale;
- Mercato di Riparazione;
- Mercato Finale;
- Gala di Lega post-Campionato.

IL REGOLAMENTO

Validità:

Il presente regolamento avrà validità per tutta la durata del campionato.

Variazione al regolamento:

Una regola potrà essere cambiata durante lo svolgimento del campionato soltanto se votata all'unanimità.

Una regola potrà essere cambiata tra un anno e l'altro se annullata a maggioranza, in tal caso si procede come segue:

- Si compila una lista di regole alternative proposte dai dieci partecipanti.
- Le regole verranno votate con punteggi progressivi da 1 a 3 (se sono almeno tre) le prime due verranno poi votate a maggioranza ;
- Se il voto è pari si prende quella che aveva ottenuto il punteggio più alto in precedenza. Se persiste la parità si ripete il procedimento. N.B.: Chi non è particolarmente interessato alla regola può astenersi in modo da facilitare il raggiungimento della maggioranza.

Se durante lo svolgimento del campionato si individuerà una lacuna nel regolamento la nuova regola sarà votata a maggioranza, come per una regola da votare ad inizio campionato.

LE ROSE

Composizione:

La rosa potrà essere costruita tramite le varie sessioni di mercato.

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

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.

Al termine del mercato iniziale la rosa delle squadre dovrà essere composta da un totale di 27 giocatori, ripartiti secondo i rispettivi ruoli come segue: 3 portieri, 9 difensori, 9 centrocampisti, 6 attaccanti.

Durante le sessioni di mercato successive la rosa potrà arrivare fino ad un massimo di 38 giocatori ripartiti secondo i rispettivi ruoli come segue: 5 portieri, 12 difensori, 12 centrocampisti, 9 attaccanti.

IL MERCATO

Regole Generali:

Regolamento Fantacalcio Lega Korner Group

Tutti i partecipanti prenderanno parte contemporaneamente alle varie sessioni di calcio mercato e procederanno all'acquisto di dei giocatori previsti dal regolamento per il completamento della rosa.

Le sessioni di mercato si articolano come segue:

- Mercato Iniziale.
- Mercato di Riparazione.
- Mercato Finale.

Per decidere la data esatta in cui effettuare ogni mercato si dovrà rispettare il seguente iter :

- Sarà premura di ogni partecipante far sapere, già dalla settimana precedente, a tutti gli altri, i propri impegni e gli orari di disponibilità. Essendo le settimane di mercato, indicate dal regolamento, non sarà richiesta una mail di convocazione.
- Chi non invierà a tutti la lista dei suoi impegni si rimetterà alla scelta degli altri. Il giorno prescelto dovrà essere quello in cui, nessuna delle persone che si sono preoccupate di far conoscere i propri orari, ha impegni inderogabili (lavoro, matrimoni, malattia, ecc.) e possibilmente nessuno secondario (calcio, cinema, cene, ecc.). In casi estremi verrà scelto il giorno in cui solo una persona ha impegni secondari.

Se uno o più presidenti non sono disponibili per una sessione di mercato, potranno designare un loro sostituto, a condizione che questo non sia già impegnato nel mercato per conto di un'altra squadra.

Un partecipante non potrà partecipare ad una sessione di mercato per telefono, ma potrà invece comunicare telefonicamente con il suo delegato.

La lista dei giocatori disponibili per l'acquisto sarà divisa per ruoli rispettando le decisioni della Federazione Fantacalcio (disponibile al sito <http://www.fantacalcio.it>).

Regolamentazione Conferme:

Al termine della prima sessione di mercato ed entro la giornata successiva, allo scopo di dare una continuità alla lega, ciascun partecipante potrà presentare una lista di opzione per i calciatori che desidera poter confermare l'anno successivo, questa lista potrà essere composta da un massimo di 9 giocatori così ripartiti in base ai rispettivi ruoli: 1 portiere, 3 difensori, 3 centrocampisti, 2 attaccanti.

L'anno successivo ogni partecipante potrà riconfermare 6 giocatori (1p, 2d, 2c, 1a) pagando lo stesso numero di crediti pagato nel mercato precedente.

Un giocatore potrà essere riconfermato con questo meccanismo anche negli anni a venire, per un limite massimo di 5 anni di contratto dopo di cui non sarà più opzionabile.

Regolamentazione Scambi:

Durante tutto il periodo che intercorre tra la fine del Mercato Iniziale ed il termine del Mercato Finale i vari partecipanti potranno anche effettuare scambi che non infrangano le regole della rosa. Gli scambi possono essere effettuati anche con conguagli in crediti. Un giocatore non potrà più tornare in una squadra che lo ha ceduto. Se un giocatore opzionato per la riconferma viene ceduto ad un altro partecipante, l'opzione decade automaticamente.

Regolamentazione Svincolati:

Non è possibile svincolare un giocatore acquistato dal mercato, unica eccezione è per i giocatori che vengono ceduti all'estero, in serie inferiori o che vengono svincolati dalla loro squadra di serie A.

In questo caso il giocatore verrà automaticamente svincolato dalla squadra che lo aveva acquistato ed i crediti spesi per il suo acquisto verranno interamente riaccreditati.

Mercato Iniziale:

Il mercato iniziale verrà disputato sotto forma di asta, tale asta sarà presieduta da un membro esterno che fungerà da battitore e giudice inappellabile della stessa.

Ogni giocatore avrà a disposizione 270 crediti, a questi si aggiungeranno le rimanenze dell'anno precedente come da regolamento.

Il Mercato Iniziale si svolgerà preferibilmente prima dell'inizio del campionato, nel caso questo non sia possibile, la data sarà decisa dall'Assemblea di Lega.

Prima dell'inizio dell'asta ogni presidente potrà comunicare i giocatori dell'anno precedente che desidera riconfermare come da regolamento.

L'asta del Mercato Iniziale si svolgerà come segue:

- si sorteggia il partecipante che per primo farà un'offerta, ogni offerta minima è di 1 credito;
- non vi è limite al rilancio se non il numero massimo di crediti disponibili meno una riserva di 1 credito per ogni giocatore ancora da acquistare;
- i giocatori verranno chiamati in ordine di ruolo, partendo dai portieri e continuando con i difensori, i centrocampisti ed infine gli attaccanti. Si passa a chiamare giocatori del ruolo successivo quando tutti i partecipanti hanno completato i posti previsti dalla rosa iniziale per il ruolo in questione.
- ogni giocatore acquistato sarà legato ad un contratto annuale, il partecipante non lo potrà restituire al mercato a meno che questo venga ceduto all'estero o in serie B ; in tal caso si procede come da regolamento).

Mercato di Riparazione:

Il Mercato di Riparazione verrà disputato sotto forma di asta, tale asta sarà presieduta da un membro esterno che fungerà da battitore e giudice inappellabile della stessa.

Il Mercato di Riparazione si svolgerà obbligatoriamente tra il primo girone di andata ed il primo girone di ritorno.

Prima dell'inizio del Mercato di Riparazione si distribuiranno ad ogni squadra i crediti della campagna abbonamenti: 50 per ogni squadra.

Durante l'asta per il Mercato di Riparazione ogni partecipante potrà chiamare i giocatori di suo interesse senza vincolo di ruolo.

Considerati i meccanismi dell'asta, non è possibile per un partecipante entrare a metà mercato.

Se un partecipante decide di passare il proprio turno di chiamata, non potrà più rientrare nel mercato.

Mercato Finale:

Il Mercato Finale verrà disputato sotto forma di asta, tale asta sarà presieduta da un membro esterno che fungerà da battitore e giudice inappellabile della stessa.

Il Mercato finale si svolgerà obbligatoriamente subito dopo la scadenza del mercato invernale di Serie A.

Durante l'asta per il Mercato Finale ogni partecipante potrà chiamare i giocatori di suo interesse senza vincolo di ruolo.

Terminato l'ultimo mercato le rose ed i crediti non potranno più variare anche se alcuni giocatori dovessero essere venduti all'estero o in serie B.

L'anno successivo saranno di nuovo accreditati i crediti avanzati (con uno scarto massimo possibile, tra il più ricco ed il più povero, di 50 crediti) alla fine del mercato.

Considerati i meccanismi dell'asta, non è possibile per un partecipante entrare a metà mercato.

Se un partecipante decide di passare il proprio turno di chiamata, non potrà più rientrare nel mercato.

IL CAMPIONATO

Calendario:

Le dieci squadre si affronteranno in un girone all'italiana, ripetuto 4 volte (andata 1, ritorno 1, andata 2, ritorno2) per un totale di 36 giornate e seguendo il seguente schema:

I gironi saranno disputati i corrispondenza delle seguenti giornate di Serie A:

- Girone di Andata 1: dalla giornata 3 alla giornata 11.
- Girone di Ritorno 1: dalla giornata 12 alla giornata 20.
- Girone di Andata 2: dalla giornata 21 alla giornata 29.
- Girone di Ritorno 2: dalla giornata 30 alla giornata 38.

Regolamento:

Il vincitore del campionato sarà determinato dalla classifica risultante dopo l'ultima giornata.

Per ogni vittoria si assegnano 3 punti, per il pareggio 1, per la sconfitta 0.

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

Nel caso una società si ritiri dal campionato o da un'altra manifestazione ufficiale di Lega, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria.

Se a fine campionato due squadre si troveranno in parità per un posto valido per le premiazioni, si procederà allo spareggio che prevedrà anche eventuali tempi supplementari e rigori; in caso vi siano più di due squadre si considererà la classifica avulsa tenendo conto in ordine di: scontri diretti, gol segnati, differenza reti. Lo spareggio verrà effettuato tra le prime due di questa classifica.

Premi:

Al termine della stagione fantacalcistica, i primi classificati riceveranno dei premi così ripartiti:

- Il primo classificato in campionato riceverà un trofeo.

LA COPPA DI LEGA

Calendario:

Le dieci squadre si affronteranno in torneo ad eliminazione con partite di andata e ritorno, le quattro squadre peggio classificate l'anno precedente disputeranno una fase preliminare. L'eventuale vincitrice della Coppa di Lega dell'anno precedente passerà al primo posto di questa speciale classifica di merito indipendentemente dalla posizione di classifica ottenuta, le altre squadre scaleranno di conseguenza.

Il calendario sarà così strutturato:

Regolamento Fantacalcio Lega Korner Group

Preliminari:

- a: settima – decima
- b: ottava – nona

Quarti di Finale:

- A: vincente a – prima
- B: vincente b – seconda
- C: sesta – terza
- D: quinta – quarta

Semifinali:

- X: vincente D – vincente A
- Y: vincente C – vincente B

Finale:

- vincente Y – vincente X

Le partite saranno disputate in corrispondenza delle seguenti giornate di Serie A:

- Preliminari: andata alla giornata 3, ritorno alla giornata 11
- Quarti di Finale: andata alla giornata 12, ritorno alla giornata 20
- Semifinali: andata alla giornata 21, ritorno alla giornata 29
- Finali: andata alla giornata 37, ritorno alla giornata 38

Regolamento:

Le partite di Coppa seguiranno lo stesso regolamento di quelle di campionato.

Si qualifica al turno successivo chi ottiene più punti nei due scontri diretti in caso di parità si guarda la differenza reti, in caso di ulteriore parità si guarda chi ha segnato più gol in trasferta, se la parità permane si passa al conteggio della somma dei fantapunti, in caso di ulteriore parità si guarderà chi ne ha fatti più in trasferta (regola simile a quella delle coppe europee) e poi chi ha il giocatore col punteggio più alto in caso di ulteriore uguaglianza il secondo e così a scalare.

Premi:

Il vincitore della Coppa di Lega riceverà un trofeo.

LA SUPER COPPA

Calendario:

La Super Coppa di Lega verrà disputata in corrispondenza della giornata 3 di Serie A.

Regolamento:

Si gioca tra le squadre che durante l'anno precedente si sono aggiudicate il Campionato e la Coppa di Lega.

Se il vincitore è unico l'avversario sarà il secondo classificato nella coppa.

Il vincitore del campionato giocherà in casa.

In caso di parità nei tempi regolamentari si passa ai supplementari e poi ai rigori.

Premi:

Il vincitore della Super Coppa di Lega riceverà un trofeo.

LE PARTITE

Consegna della Formazione:

Le formazioni dovranno essere consegnate entro le ore 13.00 del giorno in cui sarà giocata la prima partita della giornata di Serie A.

Ogni partecipante dovrà presentare la formazione sia al Presidente di lega, sia all'avversario, altrimenti si prenderà in considerazione la formazione della giornata precedente.

Ogni partecipante schiera 11 giocatori suddivisi per i rispettivi ruoli; tutte le formazioni dovranno seguire i seguenti schemi: 1-4-4-2; 1-4-3-3; 1-5-4-1; 1-5-3-2; 1-6-3-1; 1-4-5-1, 1-3-4-3, 1-3-5-2 ; Si decidono inoltre le 7 possibili riserve in ordine di preferenza per la sostituzione: 1 portiere e altri 6 giocatori; le sostituzioni potranno essere al massimo tre e avverranno soltanto tra giocatori dello stesso ruolo.

Se la formazione non corrisponde a questi requisiti si prenderà comunque in considerazione la formazione della settimana precedente.

Una formazione che non rispetta le suddette regole equivale ad una formazione non data.

In caso di formazione mancante si procederà contro il presidente responsabile: la prima volta la sua squadra verrà semplicemente ammonita, dalla seconda verrà penalizzata di 1 punto in classifica.

Se un presidente raggiunge il totale di 6 formazioni non consegnate, la sua squadra perderà il diritto a 5 delle 6 riconferme, se la squadra ripeterà questa situazione ancora per un anno verrà dichiarata fallita e non potrà più essere iscritta.

Non esiste vittoria a tavolino durante il campionato, per evitare che il calendario avvantaggi un avversario anziché un altro, al contrario, nella coppa vi sarà la sconfitta a tavolino (3-0 o più di tre se l'avversario ha effettivamente fatto un punteggio superiore) se entrambi non hanno dato la formazione invece chi passerà avrà una penalità di 4 fantapunti nella partita successiva di coppa (trasferibile anche all'anno successivo).

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:

- I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre la data che precederà di due giorni la giornata di campionato successiva alla gara in questione.
- Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.
- Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Quotidiano Ufficiale, purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

Calcolo del risultato della Partita:

Il punteggio di ogni partecipante sarà ottenuto sommando i voti degli undici titolari, o gli eventuali sostituti se infatti uno di loro non ha giocato o ha ottenuto un n.g. si procede come segue:

- se un giocatore prende n. g. si guarda la riserva, almeno che abbia realizzato un gol (9) o sia stato espulso (4).
- se neanche la riserva ha voto si dà zero
- per il portiere con n. g. che ha giocato almeno 45' si dà un 6 politico e si calcolano eventuali bonus ; se non ha giocato 45' si guarda la riserva.
- Con più di tre giocatori senza voto si sostituiscono i primi tre seguendo l'ordine dei titolari.

I voti ed i bonus sui gol sono assegnati prendendo come riferimento il Quotidiano Ufficiale, mentre per i tabellini saranno considerati validi quelli definitivi rilasciati dalla Lega Fantacalcio.

Al punteggio totale si devono aggiungere o sottrarre i seguenti bonus / malus:

Sui giocatori:

- per ogni gol subito un malus di 1
- per ogni rigore parato un bonus di 3
- per ogni ammonizione un malus di 0,5
- per l'espulsione un malus di 1
- per ogni rigore sbagliato un malus di 3
- per ogni gol segnato un bonus di 3
- per ogni autogol un malus di 2

Fattore campo:

- Chi gioca in casa ottiene automaticamente un bonus di 2

In base al punteggio ottenuto si determina il numero di gol segnati dalla squadra:

- Fino a 65,5 non si realizza alcun gol.
- Da 66 a 71,5 si realizza 1 gol.
- Da 72 a 77,5 si realizzano 2 gol.
- Da 78 a 83,5 si realizzano 3 gol.
- Da 84 a 89,5 si realizzano 4 gol.
- Da 90 a 95,5 si realizzano 5 gol.
- Da 96 a 101,5 si realizzano 6 gol.
- Ecc.

Se una partita del campionato dovesse essere sospesa e poi recuperata si dovrà attenderne il recupero per convalidare i risultati della giornata ; nella coppa se l'attesa del recupero crea problemi per lo svolgimento del turno successivo si dà 6 a tutti i giocatori che non hanno giocato.

In caso di situazioni particolari come partite vinte a tavolino o sospese si prende come valida la decisione della Federazione Fantacalcio.

Calcolo dei Tempi supplementari:

Si prendono 3 giocatori dalla panchina, i primi in ordine di formazione per ognuno dei seguenti ruoli: D, C, A, il giocatore non potrà essere utilizzato se ha partecipato al punteggio dei tempi regolamentari. Si sommano i punteggi ottenuti considerando anche il fattore casa (nei supplementari è di 0,5), i gol segnati vengono calcolati secondo la seguente tabella di conversione:

- Fino a 19,5 non si realizza alcun gol.
- Da 20 a 23,5 si realizza 1 gol.
- Da 24 a 27,5 si realizzano 2 gol.

- Da 28 a 31,5 si realizzano 3 gol.
- Da 32 a 35,5 si realizzano 4 gol.
- Ecc.

Se persiste la parità, si passa ai rigori.

Calcolo dei Rigori:

I due giocatori nella partita di ritorno daranno, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi (tutti i 16 in ordine di preferenza); una volta arrivati al momento dei rigori si guarda soltanto gli undici che hanno sommato il punteggio nei tempi regolamentari prendendo in considerazione i primi 5 della lista : coloro che hanno un fantavoto sufficiente realizzano il rigore gli altri lo sbagliano ; i caso di ulteriore parità si prosegue ad oltranza (dal sesto in poi uno ad uno, il primo che passa in vantaggio a parità di rigori vince) e una volta terminata la lista si ricomincia guardando chi ha raggiunto il 7 ecc.

QUOTIDIANO UFFICIALE

Il Quotidiano Ufficiale scelto dall'Assemblea di Lega per la presente stagione è “La Gazzetta dello Sport”.