

Regolamento Ufficiale

Fantacentralbar 2012-2013

Regola 1

OGGETTO DEL GIOCO

1. Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta calciatori scelti tra quelli veri delle squadre del campionato italiano di Serie A.
2. Mandare in campo, giornata dopo giornata, una formazione di 11 calciatori più riserve, scelti dalla rosa, per disputare le partite previste dal calendario del Campionato di Lega, secondo le modalità descritte nelle regole.
3. La squadra prima classificata nella competizione è proclamata vincente.

Regola 2

MODALITA' DEL GIOCO

1. Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di Serie A.
2. La prestazione di un calciatore è data dalla somma del Voto e dei Punti bonus/malus:
 - per **Voto** s'intende il voto in pagella assegnato a ciascun calciatore da Fantagazzetta.com;
 - per **Punti bonus/malus** s'intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino (gol, autogol, rigori, ammonizioni, espulsioni, assist).

Regola 3

LA LEGA E IL SUO ORDINAMENTO

1. La lega è composta da 20 fantasquadre gestite da uno o più FantaPresidenti, ai quali è fatto divieto di gestire contemporaneamente più di una fantasquadra.
2. In casi straordinari, ogni decisione e chiarimento sarà analizzato dagli organizzatori nel buon senso e nel pieno e trasparente rispetto delle regole.

Regola 4

LE SOCIETA'

1. Ad ogni FantaPresidente è stata assegnata tramite sorteggio un nome e un logo, per la

- propria società, corrispondente ad una squadra partecipante al campionato di serie A 2012-2013.
2. Ciascuna società dispone di un capitale sociale che dovrà spendere per acquistare calciatori (vedi Regola 6 - Il Calciomercato).

Regola 5

LA ROSA

1. La Rosa di ciascuna Fantasquadra è composta da **25 giocatori**, scelti tra le squadre del campionato italiano di Serie A.
2. La Rosa deve obbligatoriamente essere composta per ruoli nel modo seguente:
 - **3 portieri**
 - **8 difensori**
 - **8 centrocampisti**
 - **6 attaccanti**

Regola 6

IL CALCIOMERCATO

A) PRELIMINARI

1. Alle operazioni di Calciomercato, che si svolgono prima dell'inizio del campionato, devono essere presenti tutti i Presidenti/Allenatori della Lega.
2. In caso d'indisponibilità di un FantaPresidente, questi può nominare un rappresentante in sua vece.
3. Il calciomercato verrà suddiviso in due (2) gruppi costituito da dieci (10) squadre. La composizione di tali gironi avverrà tramite sorteggio e sarà confermata anche per i successivi mercati.

B) SVOLGIMENTO DEL CALCIOMERCATO ESTIVO

1. Il Calciomercato si svolge sotto forma d'asta.
2. Ogni squadra ha a disposizione **un budget di 800 fantamiliardi**.
3. Ciascuna squadra deve acquistare **25 giocatori (vedi Regola 5 – La Rosa)** con i soldi a disposizione. I giocatori acquistati faranno parte della rosa da cui il FantaPresidente attingerà per la composizione della formazione che intenderà schierare prima di ogni partita comunicandola sul sito.
4. L'**offerta** d'asta è libera. Il minimo consentito è 1 fantamiliardo. Le offerte successive devono incrementare la precedente di almeno 1 fantamiliardo. L'asta di ciascun calciatore prosegue finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà

quel calciatore per la cifra offerta dopo il categorico 1,2,3 del battitore d'asta.

5. Non sono consentiti prestiti di denaro o regali di qualsiasi natura.
6. Un FantaPresidente non può partecipare ad un'asta per un calciatore che non può permettersi di pagare.
7. Il calciomercato termina quando tutti i FantaPresidenti avranno acquistato 25 giocatori.
8. Sono consentiti **trasferimenti o scambi (fra società)** di calciatori i giorni dedicati al mercato e nei mesi di Ottobre, Dicembre, Gennaio e Marzo dal martedì al venerdì della settimana centrale.(gli scambi in questi giorni sono limitati a 5)
9. Nel caso un FantaPresidente superi il limite consentito di calciatori per ruolo, dovrà obbligatoriamente cedere l'ultimo giocatore acquistato.
10. Gli scambi fra società riguardano solo ed esclusivamente calciatori. E' severamente vietato aggiungere negli scambi fantamiliardi e/o premi in denaro o di qualsiasi altra natura.
11. Quando un giocatore viene scambiato si porta nella nuova squadra anche il suo valore economico.

C) SVOLGIMENTO DEL CALCIOMERCATO DI RIPARAZIONE

1. Le operazioni del **Calciomercato di riparazione** si svolgeranno a Novembre (busta chiusa), Febbraio (asta seguendo il canonico ordine alfabetico dei calciatori in ordine di ruolo) e Aprile (busta chiusa).
2. Il rimborso per il calciatore ceduto corrisponde al prezzo pieno pagato in precedenza se il giocatore viene ceduto all'estero o in serie differente dalla serie A.
3. La partecipazione ai mercati di riparazione è facoltativa.
4. Non c'è limite al numero di cessioni.
5. I soldi a disposizione per ogni squadra sono quelli avanzati dal Calciomercato precedente più quelli ricavati dalle cessioni.
6. Un FantaPresidente non può partecipare ad un'asta per un calciatore, da lui ceduto nella stessa asta.
7. I giocatori ceduti in società militanti in altri campionati (esteri o in serie minori), non danno diritto a nessuna prelazione e potranno essere ceduti solo ed esclusivamente in fase di mercato.

D) SVOLGIMENTO MERCATO BUSTA CHIUSA

I mercati di riparazione di novembre e aprile si svolgeranno a busta chiusa.

- Prima fase - comunicazione dei giocatori ceduti in busta chiusa;
- Seconda fase - lettura completa dei giocatori (compresi i giocatori ceduti);
- Terza fase - acquisto giocatori.

ACQUISTO GIOCATORI:

1. Ogni FantaPresidente scriverà la sua lista di calciatori da comprare con relativa offerta tenendo presente della propria disponibilità economica complessiva. Nel caso di un'offerta pareggiata, si continua l'asta tra i due contendenti per l'assegnazione del calciatore. Nel caso non ci siano maggiori offerte da parte dei contendenti il calciatore sarà assegnato alla squadra peggio classificata nel fantacampionato.
2. All'apertura delle buste si proseguirà ruolo per ruolo e partendo dai portieri verranno formalizzati gli acquisti nel seguente modo:
 - I giocatori con offerta unica verranno aggiudicati alla società unica proponente;
 - I giocatori con due o più offerte verranno aggiudicati alla società che avrà fatto la migliore offerta;
 - In caso di offerte migliori pareggiate, il giocatore verrà assegnato tramite asta con base della stessa, partente dall' "offerta migliore". (vedi regola 1 – Acquisto Giocatori);
 - I giocatori persi in fase di assegnazione verranno recuperati alla fine di tutte le offerte per il ruolo in questione con le stesse modalità fin lì utilizzate (modalità busta chiusa).
 - Prima di passare al ruolo successivo dovranno essere completate tutte le operazioni di mercato del ruolo in questione (es: prima di procedere ai centrocampisti tutti dovranno avere gli 8 difensori, ecc...).

E) SVOLGIMENTO SCAMBI DI GIOCATORI FRA SOCIETA'

1. Gli scambi di giocatori fra le società sono liberi ed illimitati nel giorno dedicato al mercato ed in *sede di mercato* (luogo fisico ove si terrà l'asta) prima e dopo l'asta.
2. Nei mesi di Ottobre, Dicembre, Gennaio e Marzo verrà aperta nella settimana centrale dal martedì al venerdì una finestra di mercato dedicata agli scambi che saranno limitati ad un massimo di 5 calciatori per tutta la stagione (i giorni saranno comunicati con ampio anticipo sui nostri canali comunicativi utilizzati: pagina facebook del gruppo, blog e bacheca posta all'interno del Bar Centrale).
3. E' vietato fare offerte in denaro o altra natura per l'acquisto e/o lo scambio fra giocatori.

SeRegola 7

LA FORMAZIONE

1. Ciascuna Fantasquadra deve schierare la propria formazione (11 titolari e 7 riserve) secondo i seguenti criteri e schemi:

- Titolari - 3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2, 6-3-1
- Riserve – libertà di schieramento con l'unico obbligo determinato dal portiere che deve essere necessariamente schierato come primo calciatore formante la panchina.

Regola 8

RISERVE E SOSTITUZIONI

1. Sono consentite sostituzioni solo di giocatori che non hanno preso voto (eccezion fatta per il portiere) e per casi particolari regolati nella Regola 9 *in casi particolari*.
2. Il limite al numero di sostituzioni è di tre (3) indifferentemente dal ruolo.
3. Le sostituzioni dei giocatori sono regolate seguendo la priorità in panchina.

Regola 9

MODALITA' DI CALCOLO

A) CALCOLO DEL TOTALE-CALCIATORE

1. Il **Totale-Calciatore** di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del **Voto** dato dal Quotidiano Ufficiale ("Fantagazzetta.com" – Milano) e dei Punti bonus/malus.
2. I **Punti bonus/malus** vengono calcolati nel modo seguente:

Bonus: + 3 punti per ogni goal segnato, + 1 per ogni assist, + 3 punti per ogni rigore parato.

Malus: - 0,5 punto per un'ammonizione, - 1 punto per una espulsione, -1 punto per ogni goal subito dal portiere, -2 punti per ogni autogol, -3 punti per ogni rigore sbagliato.

In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio:

- bonus e malus: il calciatore s.v. che ottiene un bonus (gol o assist o rigore segnato o parato) 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, così come il calciatore s.v. che viene ammonito non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

- 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).

Manca B) CALCOLO DEL TOTALE-SQUADRA

Il **Totale-Squadra** di ciascuna Fantasquadra è dato dalla somma dei singoli Totali-Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara più l'eventuale Fattore Campo.

C) RISULTATO FINALE

1. Per determinare il **Risultato Finale** della gara vengono confrontati i Totali-Squadra delle due squadre in base alla **Tabella di Conversione dei Risultati**.

2. **Tabella di Conversione dei Risultati:**

Meno di 66 punti - 0 goal

da 66 a 71,5 punti – 1 goal

da 72 a 77,5 punti – 2 goal

da 78 a 83,5 punti – 3 goal

da 84 a 89,5 punti – 4 goal

da 90 a 95,5 punti – 5 goal

da 96 a 101,5 punti – 6 goal

e così via...

N:B:

Regola 10

PARTITE SOSPESE, POSTICIPATE, A TAVOLINO NON OMOLOGATE E NON GIUDICATE

PARTITE SOSPESE O POSTICIPATE: nel caso che una o più partite di Serie A vengano sospese per una qualunque ragione entrano in vigore le seguenti disposizioni:

- Si attende la ripetizione della partita quando questa, sospesa, si disputi nell'arco della stessa settimana o prima dell'inizio della successiva giornata;
- Se una partita sospesa avrà comunque i Voti su Fantagazzetta.com, sarà valutata secondo i votazione della testata;
- Se non si verifica il primo caso, si assegna un **6** d'ufficio (tranne chiaramente per gli squalificati) ai giocatori delle partite sospese.

Regola 11

ISCRIZIONE ALLA STAGIONE CALCISTICA E PREMI

LA QUOTA D'ISCRIZIONE PER SQUADRA SARA DI 100 euro

Il nuovo "Fantacentralbar Serie A" è un fantacalcio a 20 squadre (quelle della serie A 2012-2013) che si affrontano in un campionato a/r, seguendo il calendario ufficiale della Lega Calcio - stagione 2012 -2013, più Champions ed Europa League.

La novità, oltre alle tre competizioni è nell'istituzione di due premi riservati al "Record di giornata" e al "Miglior Trend (punteggio generale totalizzato dalla 34° alla 38° giornata)".

Il montepremi di 2000 euro è così suddiviso:

Campionato

1° 600 euro Campione d'Italia

2° 400 euro Champions League

3° 300 euro Preliminari Champions League

4° 200 euro Europa League

5° 100 euro Europa League

Vittoria Champions League 200 euro

Vittoria Europa League 100 euro

Record di Giornata 50 euro

Miglior Trend 50 euro

Ogni fantasquadra deve versare prima dell'inizio dell'asta iniziale obbligatoriamente una **quota minima d'iscrizione pari al 50% dell'intera quota. La parte rimanente dovrà essere versata prima dell'inizio dell'asta di febbraio.** Le quote d'iscrizione verranno usate per premiare i vincitori.

Regola 12

IL CAMPIONATO

Il campionato è a girone unico di 20 **squadre** e viene disputato con gare d'andata e ritorno seguendo il Calendario pubblicato dalla Lega Nazionale Calcio.

La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato e acquisisce il titolo di **Campione**.

ALTRE COMPETIZIONI

Champions League ed Europa League

- In Champions League partecipano tutte le 20 squadre partecipanti al campionato.
- Le stesse sono divise in quattro (4) gironi sorteggiati, composti da cinque (5) squadre, che si sfideranno in gare di andata e ritorno.
- Si qualificano al turno successivo (tutti i turni della competizione sono andata e ritorno, eccezione fatta per la finale) le prime quattro classificate di ogni girone.
- Le quinte classificate "retrocedono" in Europa League dove attenderanno per gli ottavi di finale le perdenti degli Ottavi(8) e dei quarti (4) di finale di Champions League (anche in Europa League le partite sono di andata e ritorno esclusa la finale).
- Entrambe le competizioni si disputeranno nelle giornate indicate sul blog

Record di Giornata

Si aggiudica il premio suddetto la squadra che nell'arco del campionato, avrà totalizzato il punteggio singolo di giornata più alto.

Miglior Trend

Si aggiudica il premio "Miglior Trend" la squadra che dalla 34° alla 38° giornata avrà totalizzato la somma del punteggio generale più elevato.

Regola 13

IL CALENDARIO

La stesura del **calendario** si basa su quello pubblicato dalla Lega Nazionale Calcio – stagione 2012 - 2013

Regola 14

Regola 16

LA CLASSIFICA

1. La **classifica** viene aggiornata settimanalmente ed è stabilita per punteggio, con assegnazione di **3** punti per la gara vinta, **1** punto per la gara pareggiata e **zero** punti per la gara persa.
2. Nel caso due o più squadre terminino il campionato a pari punti, l'ordine di classifica verrà stabilito secondo le seguenti priorità:

- Scontri diretti ed eventuale classifica avulsa se le squadre a pari punti sono più di due;
- Nel caso di ulteriore parità viene presa in considerazione:
 - A. Miglior Punteggio Totale
 - B. Differenza reti negli scontri diretti
 - C. Maggior numero di reti realizzate

N.B. Stesso discorso vale per la Champions League

Regola 15

Il blog ufficiale del Fantacentralbar - Serie A è al link:

<http://blog.libero.it/Newfantacentral/view.php?reset=1&id=Newfantacentral>

Le formazioni saranno inserite, ognuna dal proprio fantallenatore o coppia di fantallenatori sul sito <http://leghe.fantagazzetta.com/fantacentralbar--serie-a> prima e non oltre il 30° minuto dell'inizio della prima partita di giornata. Qualora qualcuno dovesse incontrare problemi tecnici nell'inserimento, può inserire la propria formazione sul blog entro il tempo stabilito e nelle modalità stabilite nella "Regola 7".