

REGOLAMENTO FANTASBURRICCHIO

Aggiornato al 12/09/2013

INDICE

1.	REGOLE BASE	3
1.1	MODALITA'	3
1.2	MODULI.....	3
1.3	CONSEGNA DELLA FORMAZIONE	3
1.3.1	CASI PARTICOLARI	4
1.4	PUNTEGGI	4
1.4.1	BONUS E MALUS.....	4
1.4.2	MODIFICATORE DELLA DIFESA.....	5
1.4.3	GIOCATORI SENZA VOTO	5
1.5	VOTI VALIDI PER IL CALCOLO	6
2.	COMPETIZIONI	7
2.1	MODALITA' RELATIVE AGLI SCONTRI DIRETTI.....	7
2.2	SUPPLEMENTARI E RIGORI.....	7
2.2.1	SUPPLEMENTARI	7
2.2.2	RIGORI	8
3.	MERCATO	10
4.	ISCRIZIONE.....	11
5.	PREMI E PUNIZIONI	12

1. REGOLE BASE

1.1 MODALITA'

I partecipanti alla lega Fantasburricchio saranno chiamati a partecipare all'asta, indetta solitamente alla fine di agosto o, al più, agli inizi di Settembre, per comporre la propria fantasquadra. Ogni allenatore avrà a disposizione 300 crediti per acquistare un minimo di 18 calciatori (fino ad un massimo di 32) appartenenti a squadre della serie A italiana. In particolare, ogni rosa potrà essere composta da:

- 2/3/4 portieri
- 6/7/8/9/10 difensori
- 6/7/8/9/10 centrocampisti
- 4/5/6/7/8 attaccanti

La lista dei calciatori acquistabili è pubblicata sul quotidiano di riferimento per la Lega, La Gazzetta dello Sport.

1.2 MODULI

Ogni fantallenatore dovrà schierare settimanalmente una squadra composta da 11 titolari e almeno 7 riserve (fino ad un massimo di 12). Per quanto riguarda i titolari, i moduli previsti sono (la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti, la terza gli attaccanti):

- 3/4/3
- 3/5/2
- 4/5/1
- 4/4/2
- 4/3/3
- 5/4/1
- 5/3/2

Per quanto riguarda la panchina, il primo calciatore deve essere un portiere, per gli altri l'ordine di inserimento e la numerosità degli elementi dei singoli reparti è a discrezione del partecipante.

1.3 CONSEGNA DELLA FORMAZIONE

Ogni fantallenatore dovrà comunicare la propria formazione al presidente di lega entro 5 minuti dal calcio d'inizio del primo degli anticipi o comunicarla sul forum della Lega. Il presidente di lega provvederà a consegnare la formazione alla persona designata in sede d'asta, nel caso non riuscisse a comunicarla sul forum. In caso di formazione consegnata in ritardo o non consegnata, verrà presa in considerazione l'ultima formazione consegnata (ad eccezione del primo turno, dove verrà assegnato 55 come voto d'ufficio). Non verrà invece sanzionato chi userà i 5 minuti "materasso" prima dell'inizio del primo anticipo per inviare la formazione.

1.3.1 CASI PARTICOLARI

Nel caso in cui un fantallenatore si dimentichi di comunicare uno o più giocatori (titolari o panchinari), si provvederà all'inserimento del peggiore/i fra i restanti (rispettivamente, in panchina o in tribuna), rispettando le regole previste per le sostituzioni, c.f.r. par. 1.4. Il fantallenatore in tal caso riceverà anche un richiamo ufficiale; dopo il terzo richiamo di questo tipo, non verrà effettuata alcuna sostituzione per eventuali giocatori mancanti in panchina o nella formazione titolare e la squadra in questione giocherà quindi in inferiorità numerica.

Nel caso in cui un fantallenatore schieri un giocatore non facente parte della sua rosa, non verrà presa in considerazione nessuna sostituzione con giocatori lasciati fuori dalla formazione, e il voto del giocatore in esame verrà considerato come un s.v., procedendo quindi normalmente con l'inserimento dei panchinari schierati. Anche in questo caso, il fantallenatore riceverà un richiamo e, dopo il terzo richiamo, non verrà effettuata alcuna sostituzione per il giocatore in esame (neanche con i panchinari schierati e scesi regolarmente in campo), costringendo la squadra coinvolta all'inferiorità numerica.

Un fantallenatore può scordarsi di dare la formazione per tre turni consecutivi (tale regola non si applica ai casi in cui un fantallenatore comunichi, entro le tempistiche previste, di confermare la vecchia formazione), al quarto episodio consequenziale verrà messo coattamente sul mercato un giocatore della squadra in questione, estratto casualmente o selezionato dalla maggioranza degli altri fantallenatori, che potranno accaparrarsi il giocatore in oggetto tramite apposita asta. Nel caso in cui il giocatore non interessi a nessuno, verrà ceduto al mercato libero. I soldi ricavati dalla cessione, sia essa avvenuta tramite asta o effettuata in favore del mercato libero, verranno accreditati nelle casse del fantallenatore che cede il giocatore.

Nel caso in cui un fantallenatore schieri più di dodici riserve o dodici riserve senza portiere, verranno considerati valide solo i primi dodici panchinari compreso almeno un portiere di riserva, ovvero i primi undici in assenza di portieri (nel secondo caso, si rimanda al primo caso particolare del paragrafo per la gestione del portiere mancante).

1.4 PUNTEGGI

Al termine di ogni giornata di Campionato, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio, pertanto ogni squadra iscritta al Fantasburricchio ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli 11 calciatori reali "scesi in campo".

I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (per un massimo di tre sostituzioni). Le riserve entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina. Le sostituzioni che comportano un cambio di modulo sono valide solo se il modulo di gioco risultante è fra quelli consentiti. Altrimenti la sostituzione verrà effettuata col primo giocatore seguente che comporti un modulo di gioco valido.

Se né il titolare, né le possibili riserve (comprese anche quelle con ruolo diverso, ma la cui eventuale sostituzione comporti un modulo compatibile con il regolamento) prendono punteggio, o se si eccedono le 3 sostituzioni, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica.

1.4.1 BONUS E MALUS

Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dall'inviato de La Gazzetta dello Sport. A questo punteggio possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus.

BONUS:

- + 3 punti per ogni gol segnato
- + 1 per ogni assist servito
- + 3 punti per ogni rigore parato
- il modificatore della difesa (c.f.r. 1.4.2)

Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso. Gli assist di giornata, valutati a discrezione della redazione de La Gazzetta dello Sport, verranno pubblicati nelle pagine dedicate al concorso e nello speciale Magic campionato online.

MALUS:

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

1.4.2 MODIFICATORE DELLA DIFESA

Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra. Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (non vanno considerati i bonus e i malus). Si calcola la media di questi 4 valori. La squadra ottiene:

- + 6 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7
- + 3 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,5 e minore di 7
- + 1 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6,5

1.4.3 GIOCATORI SENZA VOTO

Ogni qual volta un calciatore non riceva un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista de La Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v o n.g) si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina, come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati.

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

- bonus e malus: 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, 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) se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

1.5 VOTI VALIDI PER IL CALCOLO

Per la lega Fantasburricchio valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport. In particolare: per i voti valgono le pagelle de La Gazzetta dello Sport; per i gol, autogol, ammonizioni ed espulsioni vale il comunicato ufficiale del giudice di gara; per gli assist, rigori sbagliati e rigori parati valgono le pagine dedicate al Magic Campionato pubblicate, di norma il martedì, su La Gazzetta dello Sport..

2. COMPETIZIONI

La lega Fantasburricchio si articola in 4 competizioni:

- Campionato
- Coppa di Lega
- Supercoppa
- Cucchiaino di Legno

Le modalità di svolgimento e il calendario, verranno concordati in sede d'asta e, in seguito, pubblicati sul sito ufficiale.

2.1 MODALITA' RELATIVE AGLI SCONTRI DIRETTI

Per le partite basate su scontri diretti, occorrerà trasformare i classici punteggi in gol. Per farlo verrà utilizzata la seguente tabella di conversione:

- fino a 65,5 punti = 0 gol
- da 66 a 71,5 punti = 1 gol
- da 72 a 77,5 punti = 2 gol
- da 78 a 83,5 punti = 3 gol
- da 84 a 89,5 punti = 4 gol
- da 90 a 95,5 punti = 5 gol
- da 96 a 101,5 punti = 6 gol
- e così via...

2.2 SUPPLEMENTARI E RIGORI

In caso di parità alla fine dei tempi regolamentari, dove previsto si procederà allo svolgimento dei tempi supplementari e dei calci di rigore.

2.2.1 SUPPLEMENTARI

I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre (o meno) giocatori. Si sommano i voti totali delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante, quindi, escluso il portiere) 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) si dovrà, ai fini del calcolo

dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima non sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo e così via. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio. Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla 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. (L'eventuale fattore casa non incide sui supplementari, infatti il suo effetto è limitato ai tempi regolamentari.)

- Meno di 18 -> 0 gol
- Da 18 a 21,5 -> 1 gol
- Da 22 a 25,5 -> 2 gol
- Da 26 a 29,5 -> 3 gol
- Da 30 a 33,5 -> 4 gol
- e così via (ogni 4 punti un gol)

2.2.2 RIGORI

In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore. 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 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 23 (nel caso di 11 titolari più 12 riserve) che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore.

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 (in termini di pagella, senza bonus e/o malus) 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.

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. Nel caso di s.v. o n.g., per giocatori che comunque abbiano preso un voto d'ufficio, farà fede tale voto e quindi si dovrà considerare il rigore realizzato, in caso di voto d'ufficio equivalente (o superiore) a 6, e non realizzato, se il v.u. è inferiore alla sufficienza.

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 9 calciatori (considerando il totale di 14 giocatori che hanno disputato tempi regolamentari più supplementari), nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. 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.

Se una squadra ha giocato in inferiorità numerica (o ha sfruttato la riserva d'ufficio) nei tempi regolamentari e/o nei tempi supplementari, allora non avrà a disposizione 14 rigoristi, ma di meno; in questo caso tutti i rigori seguenti al calcio di rigore calciato dall'ultimo calciatore della lista rigoristi che ha preso parte alla fantapartita verranno considerati come rigori sbagliati. Questo non comporta necessariamente la sconfitta; infatti, la squadra avversaria potrebbe anche non segnare nessuno dei rigori in concomitanza con questi errori certi della prima squadra.

In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, a partire dal primo panchinaro fino all'ultimo. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si ricomincerà dal primo della lista, considerando però il voto totale (comprensivo di bonus e malus), e si procederà in modo analogo al primo giro.

Se la parità dovesse persistere ulteriormente, si procederà a risolvere la disputa con modalità concordate fra i contendenti e il presidente di lega, rimanendo comunque nell'ambito delle attività considerate legali nella nazione della contesa.

3. MERCATO

Dopo l'asta, verrà indetta un'ulteriore asta di riparazione, da effettuarsi dopo la chiusura del mercato estivo (nel caso in cui l'asta iniziale non sia stata effettuata a calciomercato già chiuso), solitamente nella prima sosta per le nazionali. In seguito il mercato rimarrà chiuso ad eccezione delle seguenti finestre di mercato:

- Finestra di mercato di Novembre (da effettuarsi a metà Novembre)
- Finestra di mercato di Gennaio (da effettuarsi alla fine della finestra di mercato natalizia)
- Finestra di mercato di Marzo (da effettuarsi a metà marzo)

Le date precise saranno decise in sede d'asta.

4. ISCRIZIONE

Ogni partecipante dovrà versare in sede d'asta la quota prevista per l'iscrizione (15 euro), salvo casi particolari (c.f.r. paragrafo "Premi e Punizioni"), e si dovrà attenere alle regole e alle disposizioni della Lega Fantasburricchio.

In sede d'asta verrà reso noto il bilancio relativo all'anno precedente e verranno concordate eventuali spese future legate a trofei da comprare, finanziamenti per la cena di fine anno fantacalcistico o per quella dell'asta, etc...

5. PREMI E PUNIZIONI

Per ogni competizione sarà consegnato al vincitore il relativo trofeo da parte del presidente di Lega. Tale trofeo dovrà poi essere consegnato alla fine dell'anno fantacalcistico successivo, per essere consegnato al futuro vincitore.

Le uniche squadre a poter trattenere il trofeo originale sono quelle capaci di aggiudicarsi tre tornei consecutivi o cinque totali, ovvero quelle insignite del titolo di "multiple-winner", proprio come previsto per la Champions League. I "multiple-winner" potranno quindi trattenere il trofeo ogni 3 titoli consecutivi o ogni 5 titoli totali (il primo dopo 5, il secondo dopo 10, il terzo dopo 15 e così via...).

Sono previsti i seguenti incentivi/disincentivi in base ai vari piazzamenti:

- Vincitore del campionato: + 15 euro
- Secondo classificato in campionato: +10 euro
- Vincitore della Coppa di Lega: +10 euro
- Finalista perdente della Coppa di Lega: +5 euro
- Vincitore della Supercoppa: +5 euro
- Vincitore del Cucchiaio di Legno: -15 euro
- Finalista del Cucchiaio di Legno: -10 euro
- La terza peggiore squadra¹ della stagione: -5 euro

I premi sono ovviamente cumulativi.

Ogni anno sarà possibile variare l'entità della quota d'iscrizione e dei vari premi, in sede di consiglio di Lega (in occasione dell'asta o in apposita riunione concordata).

Il vincitore della Supercoppa potrà decidere il nome della squadra del vincitore del Cucchiaio di Legno per la stagione successiva, a suo insindacabile giudizio (se lo ritiene opportuno, può consultarsi con gli altri fantallenatori).

¹ La classifica delle peggiori squadre viene calcolata col medesimo meccanismo del Cucchiaio di Legno. Ovvero quelle che faranno meno punti considerando 6 punti per il primo posto in campionato e coppa, 5 per il secondo, 4 per il terzo, 3 per il quarto, 2 per il quinto e 1 per il sesto e considerando un peso doppio per il piazzamento in campionato (ad esempio: una squadra che arriva terza in campionato e quarta in Coppa otterrà 11 punti, ovvero 8 per il campionato e 3 per la Coppa); a parità di punteggio finale, verrà considerato il migliore piazzamento in campionato, in caso di ulteriore pari merito si procederà ad una decisione della Lega fantallenatori o ad una divisione della "quota penalità" fra i pari merito.