



REGOLAMENTO FANTABARMARIO 2019-2020*

* evidenziate in verde le modifiche apportate al Regolamento 2018-2019

* testo ~~barrato~~ ~~grancione~~ i paragrafi eliminati rispetto al Regolamento 2018-2019

INDICE:

- Oggetto del gioco
- Le società
- Asta d'inizio campionato
- Mercato di riparazione
- Gare e formazioni
- Riserve e sostituzioni
- Coppa
- Modalità di calcolo per il risultato di un incontro
- Casi particolari per il calcolo
- Fine del campionato e coppa
- Calci di Rigore
- Premi e penalità
- Nota finale

OGGETTO DEL GIOCO

Il Fantacalcio è una simulazione calcistica che, per gioco, fa diventare allenatori, dirigenti e manager di una squadra... o per meglio dire, di una Fantasquadra.

Lo scopo del gioco è quello di totalizzare, alla fine del Campionato, più punti di tutti.

LE SOCIETA'

Le fantasquadre nasceranno da un'asta iniziale in cui ogni allenatore avrà a disposizione un capitale di 300 crediti per comporre una rosa che dovrà obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:

3 Portieri; 10 Difensori; 9 Centrocampisti; 6 Attaccanti.

L'elenco dei ruoli è quello reperibile sul nostro sito ovvero fornito dal quotidiano Gazzetta dello Sport.

Al termine dell'Asta iniziale saranno concessi a ciascuna fantasquadra ulteriori 50 crediti, che potranno essere spesi liberamente (lista infortunati, mercato riparazione, rilanci etc...).

ASTA D'INIZIO CAMPIONATO

1. L'asta si svolgerà a 'chiamata', uno per ciascun calciatore, tranne che per i portieri che saranno scelti 'chiamando' la squadra di appartenenza.
2. In ciascun giro, quando è il suo turno, ciascun allenatore 'chiama' il calciatore che desidera mettere all'asta oppure, nel caso dei portieri, la squadra della quale intende scegliere il portiere o i portieri.
3. L'ordine di chiamata del primo 'giro', e di tutti i successivi giri dispari (cioè il terzo, il quinto, ecc.), si determina a sorteggio.
4. L'estrazione avviene secondo le modalità seguenti: ogni allenatore 'pescherà' un numero che rappresenterà l'ordine di chiamata (chi ha il numero 1 per primo, chi ha il 2 per secondo e via dicendo fino al 10) per il primo giro.
5. L'ordine di chiamata del secondo giro e di tutti i giri pari (il quarto, il sesto, ecc.) è inverso rispetto al primo giro, cioè chi nel giro precedente ha scelto per primo sceglierà per ultimo, chi ha scelto per secondo sceglierà per penultimo e via dicendo. Questa procedura alternata di giri pari e dispari verrà eseguita fino a completamento dell'acquisto di tutti i calciatori di ogni rosa. Nel caso un allenatore abbia completato la rosa del ruolo oggetto di chiamata, non avrà diritto a chiamare nessun calciatore e pertanto salterà il turno.
6. Ciascun allenatore ha 30 secondi di tempo per ciascuna chiamata.
7. Le chiamate saranno effettuate in ordine di ruolo e cioè portieri, difensori, centrocampisti e attaccanti.
8. Come accennato ai punti 1 e 2 per i portieri sarà chiamata la squadra di appartenenza. L'allenatore che si aggiudica, con il metodo di asta di cui al successivo punto 9, la squadra X avrà diritto di scegliere uno o più portieri di quella squadra, che saranno acquistati al prezzo di aggiudicazione (se sceglie più portieri, il prezzo di aggiudicazione sarà distribuito tra i portieri acquistati nella misura che indicherà

l'allenatore stesso). Ogni allenatore non potrà avere in rosa portieri appartenenti a più di due squadre di serie A. Se durante l'anno un portiere già in rosa cambia squadra, sarà possibile mantenerlo in rosa in deroga alla regola di cui sopra, anche se tale squadra avrà in rosa portieri appartenenti a 2 o più squadre di Serie A.

Essendo l'asta dei portieri eseguita chiamando la squadra di appartenenza, l'allenatore potrà comprare fino a due squadre ovvero un potenziale di 4 o più portieri. L'allenatore a fine asta potrà pertanto scegliere quali portieri inserire in rosa e attribuire loro il prezzo di acquisto in base all'aggiudicazione (il prezzo di ogni portiere deve essere almeno di un credito).

9. L'asta dei calciatori di movimento (difensori, centrocampisti e attaccanti) avverrà mediante chiamata del nome del calciatore da parte dell'allenatore di turno, che dovrà anche specificare l'offerta per l'acquisto (minimo un credito). Se qualcun altro allenatore è interessato al calciatore chiamato effettuerà il rilancio sull'offerta di importo maggiore di almeno 1 credito. Nel caso in cui costui non potesse fare un rilancio di importo superiore all'offerta per mancanza di ulteriori crediti disponibili, questi **non** potrà pareggiare l'offerta già fatta e di conseguenza il calciatore sarà assegnato all'offerente che per primo ha effettuato la migliore offerta.

Si procede come una normale asta: al "tre" del Banditore d'asta oppure alla scadenza del timer in caso di asta telematica, il calciatore andrà al maggiore offerente. Nel caso in cui ci siano partecipanti all'asta non presenti fisicamente ma partecipanti in video/audio chat, prima di aggiudicare il giocatore al miglior offerente ci si dovrà accertare che il giocatore connesso on line non intenda rilanciare e quindi continuare l'asta.

I calciatori acquistati all'asta non potranno mai essere "tagliati" per comprarne altri oppure per errore nel loro acquisto.

Durante l'asta (e soprattutto quella di riparazione) è possibile che un fantallenatore abbia già completato il ruolo messo all'asta, in questo caso tale squadra non potrà comprare altri calciatori di quel ruolo, in quanto, come sopra stabilito, non è possibile tagliare un calciatore acquistato e comprarne un altro. E' concesso **al termine dell'asta del ruolo con tutte le squadre con il ruolo completo:**

* di scambiare i calciatori acquistati con altri acquistati da altri fantallenatori. In quest'ultimo caso lo scambio non potrà generare plusvalenze e/o minusvalenze; pertanto se Tizio scambia il calciatore Rossi che aveva comprato a 50 con il calciatore Verdi che Caio aveva comprato a 1, Tizio avrà Verdi con valore 50 e Caio avrà Rossi con valore 1;

* di tagliare giocatori acquistati (recuperando l'intero credito speso) e di acquistare, con il metodo della chiamata, calciatori rimasti liberi. La chiamata di calciatori liberi sarà effettuata con l'ordine numerico di chiamata sorteggiato all'inizio dell'asta.

Non sarà mai possibile scambiare due calciatori di diverso ruolo, perché nessun fantallenatore, dopo la conclusione dell'asta potrà rimanere, neanche per un secondo, con un calciatore in più o in meno rispetto al numero massimo previsto di calciatori in un ruolo specifico.

Tale procedura termina quando tutti avranno completato la propria rosa (di **28** calciatori).

Per completare il concetto di cui sopra si specifica che:

- durante l'asta la squadra non può mai avere (neanche per un secondo) più di 3 portieri, 10 difensori, 9 centrocampisti e 6 attaccanti;
- dal momento in cui si raggiunge la rosa completa e fino al termine della stagione, la squadra non può mai avere (neanche per un secondo) una rosa diversa da 3 portieri, 10 difensori, 9 centrocampisti e 6 attaccanti.

MERCATO DI RIPARAZIONE

Durante l'anno (verso gli inizi di febbraio e comunque terminato il calciomercato di serie A) si svolgerà un mercato di riparazione in cui ogni allenatore potrà modificare la propria squadra.

Al mercato di riparazione ogni fantallenatore avrà a disposizione i rimanenti crediti dell'asta d'inizio campionato.

Il mercato di riparazione si svolgerà con il seguente sistema e in tre fasi successive:

PRIMA FASE:

- ogni squadra dovrà comunicare 7 giorni prima mediante e-mail da inviare al Presidente l'elenco dei giocatori in rosa da "tagliare".

SECONDA FASE:

- il Presidente, una volta ricevute tutte le e-mail di cui sopra, pubblicherà sul sito tutti i giocatori "tagliati";
- ciascuna squadra, entro 72 ore dall'inizio dell'asta, potrà inviare al Presidente un cambio ovvero una aggiunta ovvero una eliminazione di un giocatore che precedentemente aveva considerato come "tagliato";
- il Presidente, 48 ore prima dell'asta, pubblicherà la lista definitiva dei giocatori "tagliati" di ogni squadra.

TERZA FASE:

- ogni squadra recupera i crediti spesi per l'acquisto dei giocatori che ha considerato come "tagliati";
- i giocatori "tagliati" verranno rimessi in gioco assieme a tutti gli altri calciatori liberi.

QUARTA FASE

- ogni squadra potrà acquistare all'asta (con le regole di mercato iniziale) tutti i calciatori liberi al fine di ricostituire la rosa completa della propria squadra, con la precisazione che non potranno essere riacquistati i giocatori "tagliati" dalla stessa squadra che precedentemente li ha eliminati dalla propria rosa.

LISTA INFORTUNATI

- a. A partire dalla settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato una squadra può sostituire, senza perderne la proprietà, qualunque calciatore della rosa che sia infortunato con un calciatore libero da contratto.
- b. Un calciatore viene considerato calciatore infortunato quando compare come "Indisponibile" sul sito FantaGazzetta il giovedì (giorno in cui viene aperta la sessione).
- c. Il cartellino del calciatore infortunato inserito nella Lista Infortunati resta di proprietà della fantasquadra di appartenenza.

d. L'inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:

(I) L'operazione di inserimento di un calciatore infortunato nella Lista Infortunati con conseguente acquisto in prestito di un sostituto temporaneo costa **5 crediti**, che verranno detratti dal capitale sociale disponibile e addebitati subito al momento della chiamata.

(II) Una squadra non può inserire un calciatore nella Lista Infortunati se ha esaurito la propria disponibilità di crediti.

(III) Il fantallenatore che intende avvalersi della Lista Infortunati deve comunicarlo al Presidente di Lega, il quale dopo aver verificato l'attendibilità della documentazione, la pubblica sulla chat Whatsapp della lega.

(IV) Il fantallenatore deve obbligatoriamente dichiarare il calciatore infortunato da inserire nella Lista.

(V) Ogni inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati deve essere accompagnato da un concomitante acquisto in prestito di un calciatore dello stesso ruolo libero da contratto.

Esempio di richiesta al Presidente: *"Il calciatore Rossi è infortunato come da quotidiano FantaGazzetta e chiedo l'inserimento in Lista Infortunati con acquisto in prestito del calciatore di pari ruolo Verdi"*.

e. La chiamata di un giocatore in prestito equivale a un'offerta pari a 0 crediti. Nel caso in cui ci fossero altre squadre che hanno inserito in lista infortunati un giocatore dello stesso ruolo, la squadra in posizione di classifica peggiore avrà la preferenza di scelta del giocatore chiamato, in modo tale che non si addivenga mai ad una asta.

f. Non c'è limite al numero di calciatori inseribili nella Lista Infortunati, anche contemporaneamente (se non la mancanza di crediti).

g. Un calciatore squalificato o non più tesserato per una squadra di Serie A o non inserito come "Indisponibile" sul sito FantaGazzetta, non può essere inserito nella Lista Infortunati.

h. Tutta la suddetta procedura dovrà avvenire nelle seguenti tempistiche:

- Richiesta di inserimento di calciatori nella lista infortunati entro le ore **20:59** del giovedì;

- Dalle ore **21:00** il Presidente di lega valuta la validità dell'inserimento nella lista infortunati di ogni calciatore (deve essere sempre indisponibile per fantagazzetta), nonché la presenza di eventuali giocatori scelti da più squadre, dopodiché permetterà alle squadre che non si sono aggiudicate il giocatore proposto di sceglierne un altro, in modo tale che entro le ore 23:00 del giovedì siano assegnati definitivamente i giocatori.

REINTEGRAZIONE NELLA ROSA

a. **Quando un calciatore infortunato viene effettivamente schierato in campo o in panchina (quindi il venerdì o il sabato o la domenica o il lunedì deve essere o negli 11 titolari o a disposizione in panchina, in tribuna equivale ad essere ancora indisponibile), deve essere obbligatoriamente reintegrato nella rosa della fantasquadra per la giornata successiva di campionato,** ovvero il giorno dell'asta di riparazione. Sarà compito di ogni fantamister di segnalare al Presidente di lega le suddette condizioni di

reintegro nella rosa, ovvero sarà direttamente il Presidente a reintegrare il giocatore infortunato.

b. Un calciatore infortunato reintegrato nella rosa può soltanto rientrare al posto del calciatore che l'ha sostituito, il quale verrà automaticamente tagliato e sarà immediatamente disponibile per il Mercato.

c. Se il calciatore preso in prestito per la Lista Infortunati cambia squadra e scende in una Serie inferiore oppure va all'estero, viene subito reintegrato il calciatore infortunato.

~~d. È comunque facoltà di ogni fantallenatore richiedere il reintegro in rosa di un calciatore infortunato in qualsiasi momento (massimo comunque entro le ore 20:00 del giovedì precedente alla giornata da disputare), purché la richiesta sia fatta direttamente al presidente di lega.~~

GARE E FORMAZIONI

Si svolgerà un campionato all'italiana con 10 squadre che si affronteranno tra di loro in 2 gironi d'andata e 2 di ritorno, con normali partite tutte in campo neutro. Verranno assegnati i punti standard (3 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 in caso di sconfitta).

Per ogni giornata di campionato ciascuna squadra dovrà schierare 11 calciatori titolari e fino ad un max di 14 riserve libere a scelta di qualsiasi ruolo, da schierare in ordine di entrata da parte del fantallenatore. Nel caso di sostituzioni durante la partita (il titolare è senza voto valido) si potrà verificare anche ripetutamente il cambio di modulo rispetto a quello iniziale, purchè vengano i seguenti moduli consentiti:

3-4-3	3-5-2	3-6-1	4-3-3
4-4-2	4-5-1	5-3-2	5-4-1
6-3-1			

Le sostituzioni massime consentite sono 3 giocatori di movimento più il portiere per un totale di 4 sostituzioni, dopodichè, nel caso sostituzioni ultimate o nel caso manchi un sostituto da rintracciare nella panchina, si provvederà ad attribuire un voto d'ufficio pari a 3 per un massimo di un solo voto d'ufficio per tutta la squadra.

Ai fini dell'assegnazione del voto d'ufficio, le sostituzioni saranno effettuate partendo dal portiere fino ad arrivare all'ultimo calciatore in formazione.

Le formazioni devono essere inviate tramite l'apposito servizio a chiusura automatica nel sito internet di lega: www.fantabarmario.it, entro l'inizio della prima partita della giornata di serie A di calendario oppure, in caso di indisponibilità di accedere a internet per qualsiasi motivo, a mezzo SMS all'avversario e al presidente di lega oppure mediante invio nell'apposita chat di Whatsapp nel gruppo "FantaBarMario Group".

Onde evitare dubbi di interpretazione (qualora vi fossero), l'invio formazioni è previsto entro il termine indicato nel sito (ovvero quello di inizio del primo match di giornata di serie A) per esempio: se il termine è indicato nelle ore 18:00, sarà possibile inviare la formazione fino alle ore 17:59:59 incluse, allo scoccare delle ore 18:00:00 non sarà più possibile effettuare l'invio.

Nel caso in cui un fantallenatore non comunichi la squadra schierata verrà considerata quella schierata la giornata precedente con una penalizzazione di tre punti in classifica e una multa di € 5,00, se accade la prima giornata verrà considerata valida la formazione che genera il peggior punteggio di fantacalcio nella rosa (a parità di voto si considera il primo giocatore in ordine alfabetico del ruolo).

Non sono ammesse cause di alcun tipo che possano far derogare alle regole di invio formazione. Pertanto nel caso in cui un fantallenatore sia impossibilitato ad inviare la formazione di giornata, dovrà lui stesso delegare qualcuno a farlo al suo posto, senza però che le multe eventualmente derivanti dall'operato della persona delegata (nel caso questo sia un altro fantallenatore) possano gravare quest'ultimo.

CASI ECCEZIONALI:

- La formazione deve essere inderogabilmente inviata al completo entro l'inizio della prima partita di ciascuna giornata di campionato di serie A. Ad esempio se una partita di serie A viene anticipata per un qualunque motivo il venerdì alle 20:30, le formazioni complete dovranno essere inviate da tutti entro le 20:30 del venerdì in questione, indipendentemente dall'avere o meno giocatori in rosa in quella partita.

COPPA

Durante l'anno si effettuerà la CoppaFantaBarMario.

La Coppa non è altro che un Torneo in cui ci sarà una prima fase preliminare a gironi (A e B di 5 squadre) dove le prime quattro squadre di ogni girone passeranno alla fase finale a scontri diretti, sempre di andata e ritorno.

MODALITA' DI CALCOLO

Per calcolare il risultato finale dell'incontro viene adottato il seguente criterio.

Per ogni calciatore della squadra si effettua la somma algebrica tra: la media voto in pagella dei quotidiani Gazzetta dello Sport e Corriere dello Sport di ciascun calciatore e i seguenti bonus/malus:

+3	Per ogni gol realizzato non su rigore calciato da difensore o portiere
+3	Per ogni gol realizzato non su rigore calciato da centrocampista
+3	Per ogni gol realizzato non su rigore calciato da attaccante
+3	Per ogni gol fatto su rigore da qualsiasi calciatore
+0,5	Per ogni assist di qualsiasi calciatore
+2	Per ogni rigore parato (solo portieri)
+1	Di fattore campo alla squadra di casa (solo COPPA)

-1	Per ogni gol subito anche su rigore (solo portieri)
-1	Per ogni rigore sbagliato
-1	Per ogni Autogol (solo giocatori di movimento quindi non il portiere)
-0,5	Per ogni ammonizione
- 1	Per ogni espulsione

N.B.:

* i voti di riferimento sono quelli pubblicati dai quotidiani Gazzetta dello Sport e Corriere dello Sport ritenuti validi ai fini del FantaCalcio Nazionale! Questo vuol dire che se i voti pubblicati il lunedì (o domenica per gli anticipi) vengono successivamente modificati ufficialmente dalle redazioni sportive o su carta stampata o sulle pubblicazioni internet ufficiali, verranno considerati validi quest'ultimi.

* il calcolo della media voto si intende il seguente: (voto Gazzetta + voto Corriere)/2. A questo voto andranno sommati o sottratti gli eventuali bonus o malus relativi. Nel caso in cui uno dei quotidiani non assegni un voto valido (SV) ci comporteremo nel seguente modo:

Se trattasi di giocatore di movimento: occorrono due voti validi per considerarlo della partita, altrimenti entra un panchinaro.

Se trattasi di un portiere: occorre soltanto un voto valido per considerarlo della partita. Nel caso in cui ci sia soltanto un voto valido verrà considerato quello come voto finale, ad es: 7+SV=7.

* per quanto riguarda invece le ammonizioni e le espulsioni inflitte ai calciatori si farà riferimento al Bollettino Ufficiale della Lega di Serie A (<http://www.legaseriea.it>), con la precisazione che non varranno le ammonizioni e/o espulsioni comminate e/o tolte al calciatore con la "Prova Televisiva".

* l'ASSIST verrà considerato quello che viene fornito dal sito <http://www.gazzetta.it> nel file voti scaricabile per il programma gestionale Fantacalcio Manager, pertanto è possibile che differisca dalle decisioni dei quotidiani ufficiali.

* per l'assegnazione dei GOL e AUTOGOL ai giocatori varrà quanto deciso dalla Lega Calcio di Serie A (<http://www.legaseriea.it>) nei suoi tabellini e pertanto non si terrà conto di quanto scritto sui quotidiani di riferimento.

Al punteggio ottenuto, dopo il procedimento di cui sopra, andranno aggiunti i modificatori di difesa, centrocampo e attacco più oltre specificati.

Alla somma ottenuta corrisponde un numero di gol fatti secondo questa tabella:

PUNTI	GOL
fino a 65,99	0
da 66 a 69,99	1
da 70 a 73,99	2
da 74 a 77,99	3
da 78 a 81,99	4
da 82 a 85,99	5
da 86 a 89,99	6
Da 90 a 93,99	7
da 94 a 97,99	8
da 98 a 101,99	9
da 102 a 105,99	10
E così via di 4 in 4 un Gol	

L'incontro lo vince chi realizza il maggior numero di gol conquistando 3 punti in classifica, mentre in caso di parità di gol si concluderà in pareggio con l'assegnazione di 1 punto a testa in classifica.

Casi particolari:

- a) CALCIATORE PRIMA AMMONITO POI ESPULSO (direttamente o con secondo cartellino giallo) semplicemente -1;
- b) *PORTIERE SENZA VOTO. Nel caso in cui un portiere che ha regolarmente giocato anche solo uno spezzone di partita venga giudicato s.v. gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6, senza far subentrare il portiere di riserva; dal 6 verrà eventualmente detratto o aggiunto relativi bonus/malus.*
- c) *MARCATORE (AUTOGOL, RIGORE) SENZA VOTO. Nel caso in cui un calciatore segni un gol, o un autogol, o realizzi o sbagli un calcio di rigore, ma non venga giudicato dal quotidiano ufficiale, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere o sottrarre il relativo bonus/malus.*
- d) *CALCIATORE SV CON ESPULSIONE E/O AMMONIZIONE. Nel caso in cui un calciatore, pur giocando anche uno spezzone di partita, prenda come voto almeno un SV e venga espulso e/o ammonito, gli verrà convertito il voto o i voti SV in 6 e da questo voto verrà detratto -1 per l'espulsione oppure -0,5 per l'ammonizione, quindi se ottiene come voto 5+SV otterrà come media 5 e verrà sottratto 1 dell'espulsione ottenendo il voto finale di 4.*
- e) *In caso di partita di campionato NON DISPUTATA PER QUALUNQUE MOTIVO si aspetterà il recupero per stabilire i voti dei calciatori che non hanno giocato. Nel caso in cui i calciatori, nella partita di recupero, non ricevessero un voto verranno sostituiti dalla panchina e nel caso non ci fosse la possibilità di sostituzione o per mancanza di sostituti o per aver terminato le sostituzioni, verrà loro attribuito un voto politico di 6.*
- f) *In caso in cui una o più partite vengano sospese durante il loro svolgimento e di conseguenza vengano continuate e terminate in altro o altri giorni ci si comporterà nel seguente modo: il voto di ciascun giocatore sarà la media arrotondata per difetto di tutti i voti ricevuti (6 e 6,5 la media è 6,25 e pertanto il voto sarà 6). A questo voto andranno sommati i bonus e sottratti i malus.*

CALCOLO DEL MODIFICATORE DELLA DIFESA

a) Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base della media dei voti assegnati ai singoli difensori dai Q.U.

b) In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti cartellino.

c) 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

d) 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.

e) 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.

f) 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.

g) Ai soli fini del calcolo del Modificatore, per tutte le Riserve d'Ufficio (sia la prima, che ottiene un 3, sia le successive, che prendono 0) viene conteggiato un 5.

CALCOLO DEL MODIFICATORE DEL CENTROCAMPO

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

b) Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma della media dei voti assegnati ai singoli centrocampisti dai Q.U.

c) 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.

d) 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.

e) 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:

<i>Differenza tra i Totali-Centrocampo</i>	<i>Squadra col Totale migliore</i>	<i>Squadra col Totale peggiore</i>
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

f) 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.

g) 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.

h) Anche ai fini del calcolo del Modificatore del Centrocampo, per tutti i giocatori mancanti (la Riserva d'Ufficio, che ottiene un 3, e gli altri che prendono 0) viene conteggiato un voto fittizio pari a 5.

CALCOLO DEL MODIFICATORE DELL'ATTACCO

a) Il Modificatore di Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto superiore a 6.

b) La Tabella di Conversione Attacco sottostante trasforma il 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

FINE DEL CAMPIONATO E COPPA

CAMPIONATO:

Il vincitore è il primo classificato nella classifica di campionato.

La classifica si compilerà con il seguente criterio:

- punti ottenuti nel corso del campionato;
- punti ottenuti negli scontri diretti;
- differenza delle reti negli scontri diretti;
- maggior numero di punti totali di fantacalcio;
- sorteggio.

COPPA:

Il vincitore è il vincitore della finalissima.

Le classifiche avulse dei gironi preliminari si stileranno con il seguente criterio:

Gironi A e B:

- punti ottenuti nel corso del girone;
- punti ottenuti negli scontri diretti;
- maggior numero di punti totali di fantacalcio;
- sorteggio.

Per stabilire i vincitori degli incontri di quarti, semifinali e finale, essendo questi di andata e ritorno, si adotterà il seguente sistema:

- maggior numero di reti realizzate;
- in caso di parità, le reti realizzate fuori casa valgono doppio;
- in caso di ulteriore parità, calci di rigore (una serie di 5 rigori a squadra e poi ad oltranza fino ad esaurimento dei giocatori in campo ed in panchina);
- in caso di ulteriore parità, maggior somma totale dei punti di fantacalcio nei due incontri;
- sorteggio con la monetina.

Modalità dei Calci di Rigore:

Nell'occasione dell'invio formazione delle gare di ritorno a scontri diretti il Fantallenatore dovrà inviare oltre alla formazione anche l'elenco dei rigoristi.

Tale elenco dovrà contenere l'ordine in cui ciascun calciatore inserito in formazione (comprese tutte le riserve) tirerà il calcio di rigore.

I calci di rigore si svolgono come nella realtà avviene: una serie di 5 rigori e in caso di ulteriore parità ad oltranza (un rigore a testa per volta) fino ad ultimare tutti i giocatori.

Durante lo svolgimento dei rigori si considererà *GOL* quando il calciatore che "calcia il rigore" prende una media voto pari o superiore a 6, intendendosi per media voto, i voti "puri" ottenuti dal calciatore, quindi senza i bonus o i malus.

Nel caso in cui il calciatore incaricato di battere il rigore abbia ottenuto come voto *SV* tirerà il rigore il calciatore successivo in elenco.

PREMI E PENALITA'

A fine campionato e coppa ogni fantallenatore guadagna o perde fantacrediti per l'anno successivo secondo questo schema:

CAMPIONATO		COPPA	
I CLASSIFICATO	Vince 200	I CLASSIFICATO	Vince 80 + le eventuali sanzioni dell'anno
II CLASSIFICATO	Vince 140	II CLASSIFICATO	Vince 40
III CLASSIFICATO	Vince 70	ULTIMO GIR. A	Perde 5
IV CLASSIFICATO	Vince 10	ULTIMO GIR B	Perde 5
V CLASSIFICATO	Perde 50	OGNI PARTECIPANTE	Perdono 10, tranne 1° e 2° in Coppa.
VI CLASSIFICATO	Perde 60		
VII CLASSIFICATO	Perde 70		
VIII CLASSIFICATO	Perde 80		
IX CLASSIFICATO	Perde 90		
X CLASSIFICATO	Perde 100		

NOTA FINALE

Per tutti i casi non contemplati nel presente regolamento si procederà a votazione a maggioranza di tutti i Fantallenatori (in caso di parità il voto del Presidente varrà doppio). Il Presidente attuale è il fantallenatore della squadra Desperados.

Tutti i fantallenatori, partecipando all'asta di inizio Stagione, accetteranno le regole citate in questo Regolamento che, una volta partita l'asta, non potranno essere obbiettate nè tanto meno variate.

Se ci dovessero essere punti non chiari, il Presidente sarà lieto di dare spiegazioni.

Si ricorda che in corso di campionato per eventuali problemi interpretativi del presente regolamento si procederà per un'interpretazione del regolamento a maggioranza, in caso di parità decide il Presidente.

Ricordiamo a tutti che il FantaBarMario non è un gioco d'azzardo ne tantomeno un gioco a scommesse, ma soltanto un gioco tra amici fine a sé stesso, senza montepremi in denaro o valori equipollenti.

"Che vinca il migliore!".