



REGOLAMENTO FANTABARMARIO 2011-2012*

** in rosso le modifiche apportate al Regolamento 2010-2011*

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
- 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; 9 Difensori; 11 Centrocampisti; 7 Attaccanti.

L'elenco dei ruoli è quello del quotidiano Gazzetta dello Sport, consultabile anche al sito (www.gazzetta.it).

ASTA D'INIZIO CAMPIONATO

L'asta iniziale avverrà con il metodo dell'asta pubblica ad alzata di mano, alla presenza di un Banditore di asta non partecipante al gioco, il quale avrà tutta l'autonomia per la gestione e la regolarità della stessa, compresa la decisione (in base allo svolgimento dell'asta) di assegnare a una squadra anziché all'altra il calciatore conteso all'asta da due o più fantallenatori.

L'asta si svolgerà mediante lettura di ogni singolo calciatore, in ordine alfabetico (partendo dai portieri e poi difensori, centrocampisti e attaccanti, estraendo a sorte la lettera dalla quale iniziare), di tutti i calciatori di Serie A. Solamente per l'asta dei portieri, questa si svolgerà nel seguente modo: verrà estratta la lettera relativa alla squadra e non al calciatore e il fantallenatore aggiudicatario della squadra estratta sceglierà i portieri di tale squadra, pagando il primo portiere al prezzo di aggiudicazione e gli altri portieri al prezzo di un credito.

Quando un fantallenatore è interessato al calciatore nominato dal banditore d'asta dice il prezzo con cui vuole acquistarlo (offerta minima 1 credito). Se qualcun'altro è interessato allo stesso calciatore fa 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 potrà pareggiare l'offerta già fatta, lasciando la possibilità al primo offerente di migliorare l'offerta iniziale. Nel caso in cui il primo offerente non possa migliorare l'offerta per mancanza di crediti disponibili, ci troveremo nella situazione di "offerte di pari importo" e pertanto si procederà al sorteggio per assegnare il calciatore messo all'asta (senza quindi tenere conto di chi lo ha chiamato per primo). Si procede come una normale asta: al "tre" del Banditore d'asta il calciatore andrà al maggiore offerente.

Durante l'asta (e soprattutto quella di riparazione) è possibile che una squadra abbia già completato il ruolo messo all'asta, in questo caso tale squadra potrà comprare altri calciatori di quel ruolo solo se scambiati con altri già acquistati (nello scambio il giocatore che si svincola vale sempre 1 credito indipendentemente da quanto è stato

pagato, di conseguenza si recupera sempre 1 credito), in quanto una squadra non potrà mai avere un numero superiore di calciatori stabilito per quel ruolo.

Durante l'asta (e soprattutto quella di riparazione) è inoltre possibile che una squadra non abbia più crediti a disposizione. In questo caso tale squadra potrà offrire 1 credito per l'acquisto, ricavando questo credito dallo scambio con un calciatore già precedentemente acquistato.

Tale procedura termina quando tutti avranno completato la propria rosa (di 30 calciatori).

Al termine di ogni ruolo con le squadre complete per quel ruolo si darà il via ad una breve seduta di scambi o aggiustamenti di rosa prima di passare al ruolo successivo, nella quale ogni fantallenatore potrà:

- scambiare solo alla pari dei calciatori con altri fantallenatori;
- dare indietro dei calciatori acquistati per prenderne altri rimasti a disposizione dopo l'asta, sempre come scambio alla pari;
- procedere a una nuova asta per i calciatori rimasti nel caso che due o più squadre siano interessate all'acquisto.

Non sarà mai possibile scambiare due calciatori di diverso ruolo, perché, come già detto sopra, 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.

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, 9 difensori, 11 centrocampisti e 7 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, 9 difensori, 11 centrocampisti e 7 attaccanti.

Successivamente dal giorno successivo all'effettuazione dell'asta e fino alle ore 12:00 del sabato della prima partita di campionato di serie A utile per il fantacalcio si potranno effettuare scambi di giocatori tra i fantallenatori, anche spendendo i crediti rimasti, con l'obbligo di comunicare immediatamente al presidente di lega lo scambio effettuato e l'eventuale spesa fatta.

N.B. Per l'asta iniziale dei portieri verrà estratta la lettera della squadra di serie A e l'aggiudicatario dell'asta sceglierà quali portieri di quella squadra acquistare, tenendo presente che nel caso di acquisto anche del secondo o del terzo portiere verrà pagato un credito aggiuntivo per ciascuno. Ogni Fantasquadra non potrà avere nella propria rosa portieri appartenenti a più di due squadre di serie A, questo soltanto dopo il termine del FantaMercato iniziale.

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 potrà rinunciare, recuperando i crediti spesi per l'acquisto, ai propri calciatori presenti in rosa;
- i giocatori "svincolati" verranno rimessi in gioco assieme a tutti gli altri calciatori liberi.

SECONDA 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.

TERZA FASE

Dopo l'asta si darà il via ad una breve seduta di scambi o aggiustamenti di rosa con le stesse modalità del mercato di inizio campionato sopra descritte.

GARE E FORMAZIONI

Si svolgerà un campionato all'italiana con 10 squadre che si affronteranno tra di loro in 3 gironi d'andata e 3 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 7 riserve a scelta, di cui obbligatoriamente un portiere, da schierare in ordine di entrata da parte del fantallenatore. Nel caso di sostituzioni durante la partita (il titolare è senza voto) si potrà verificare anche ripetutamente il cambio di modulo rispetto a quello iniziale, purchè venga rispettato un *minimo di 3 difensori, di 3 centrocampisti e di 1 attaccante con un massimo di 3 attaccanti*. Quindi i moduli consentiti saranno: 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. In ultima istanza, verrà considerato, nel caso manchi un sostituto da rintracciare nella panchina, ad un voto d'ufficio pari a 3: ogni squadra potrà avere solo un voto d'ufficio.

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, a mezzo SMS all'avversario e al presidente di lega.

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.

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'aver o meno giocatori in rosa in quella partita.

- 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 si procederà alle sostituzioni, al cambio modulo e infine ad attribuire un voto politico di 6, senza quindi attribuire una riserva di ufficio.

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 il voto in pagella del quotidiano Gazzetta dello Sport di ciascun calciatore e

+3	Per ogni gol realizzato da difensore o portiere
+2,5	Per ogni gol realizzato da centrocampista
+2	Per ogni gol realizzato da attaccante
+1	Per ogni assist di qualsiasi calciatore *
+2	Per ogni rigore parato (solo portieri)
+2	Di fattore campo alla squadra di casa (solo COPPA)
-0,5	Per ogni gol subito anche su rigore (solo portieri)
-1	Per ogni rigore sbagliato
-0,5	Per ogni ammonizione
- 1	Per ogni espulsione

* l'ASSIST verrà considerato quello che viene fornito dal sito <http://www.fantacalcio.it> nel file voti scaricabile per il programma gestionale Fantacalcio Manager, pertanto è possibile che differisca leggermente dalle decisioni della Gazzetta dello Sport. Da quest'anno inoltre è stato tolto il malus dell'AUTOGOL.

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

PUNTI	GOL REALIZZATI
fino a 65,5	0
da 66 a 69,5	1
da 70 a 73,5	2
da 74 a 77,5	3
da 78 a 81,5	4

da 82 a 85,5	5
da 86 a 89,5	6
da 90 a 93,5	7
da 94 a 97,5	8
da 98 a 101,5	9
da 102 in poi	10

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 (quindi anche se sostituito) 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 SV e venga espulso e/o ammonito, non si considereranno tali malus e pertanto rimarrà un calciatore che pur giocando non ha ottenuto nessun voto valido ai fini del gioco.*

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 adatterà il seguente sistema:

- maggior numero di reti realizzate;
- in caso di parità, le reti realizzate fuori casa valgono doppio;
- in caso di ulteriore parità, maggior somma totale dei punti di fantacalcio nei due incontri;
- sorteggio con la monetina.

PREMI E PENALITA'

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

CAMPIONATO	
I CLASSIFICATO	Vince 200
II CLASSIFICATO	Vince 140
III CLASSIFICATO	Vince 70
IV CLASSIFICATO	Vince 10
V CLASSIFICATO	Perde 50
VI CLASSIFICATO	Perde 60
VII CLASSIFICATO	Perde 70
VIII CLASSIFICATO	Perde 80
IX CLASSIFICATO	Perde 90
X CLASSIFICATO	Perde 100

COPPA	
I CLASSIFICATO	Vince 80 + le eventuali sanzioni dell'anno
II CLASSIFICATO	Vince 40
ULTIMO GIR. A	Perde 5
ULTIMO GIR B	Perde 5
TUTTI I PARTECIPANTI	Perdono 10 ciascuno, ad eccezione del primo e del secondo classificato.

NOTA FINALE

Il quotidiano ufficiale è la Gazzetta dello Sport.

Per tutti i casi non contemplati nel presente Regolamento vale il regolamento ufficiale della Gazzetta dello Sport.

I voti di riferimento sono quelli pubblicati il martedì sul quotidiano della Gazzetta!

Questo vuol dire che se i voti pubblicati il lunedì (o domenica per gli anticipi) NON SONO UGUALI (per errore di trascrizione o altro) a quelli del martedì, valgono quelli del martedì. Per quanto riguarda invece le ammonizioni e le espulsioni inflitte ai calciatori si farà riferimento al Bollettino Ufficiale della Lega di Serie A, con la precisazione che varranno anche le ammonizioni e/o espulsioni comminate e/o tolte al calciatore con la "Prova Televisiva".

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!".