



Regolamento ufficiale

LA COPPA DEL MONDO

Alla Coppa del Mondo partecipano le 8 squadre che hanno disputato la Lega A nella stagione 2009/2010

ASTA

"Ogni fantallenatore versa 30,00 euro come quota di iscrizione.

Non ci sarà la consueta asta, ma ognuno entro il termine prefissato, invierà la propria rosa di calciatori da comporre (file disponibile sul sito) e tenendo conto di un budget di 250 milioni di Fanta Milioni. Le cosiddette liste, dovranno essere inviate per email al seguente indirizzo info@fantacalcioleonforte.it o via sms al seguente numero 3391890056 o in busta chiusa al Presidente di Lega entro l'orario prestabilito. Tetto minimo 1 fml tetto massimo in considerazione dei restanti calciatori da acquistare. Se si sfora da budget le maggiori 5 offerte verranno considerate nulle. In caso di due o più offerte uguali per lo stesso giocatore, lo stesso verrà conteso esclusivamente dalle società che hanno fatto le offerte maggiori ed uguali nella successiva asta. Dopo la presentazione delle liste, il Presidente e due componenti della Lega, effettueranno la lettura e l'aggiudicazione degli atleti al maggior offerente.

Quanto sopra descritto si ripeterà per tre volte con date e orari prefissati e pubblicati sul sito della Lega.

Se dopo la terza fase d'asta ci saranno giocatori con pari offerte, si procederà a sorteggio per l'assegnazione, il perdente del sorteggio potrà scegliere un calciatore tra i disponibili per completare la rosa.

I fml non utilizzati per l'asta saranno cumulabili per le aste successive andandosi a sommare ai bonus o eventuali accrediti derivanti da scarti di giocatori.

IL GIOCO

La prima fase si svolgerà con la formazione di due gironi di quattro squadre, al termine della quale sarà stilata una classifica che determinerà gli accoppiamenti ai quarti (1°- 4°, 2°-3°).

Logicamente i nostri quarti verranno giocati durante gli ottavi del Mondiale con scontro diretto in gara unica.

Così le semifinali si giocheranno durante i quarti del mondiale e infine le finali (1° e 2°- 3° e 4°) verranno giocati durante le semifinali.

"Le formazioni devono essere comunicate attraverso il sito della Lega (<http://www.fantacalcioleonforte.it>) al link "invia formazione" oppure,

quando impossibilitati all'utilizzo del pc, tramite SMS al seguente numero [339/1890056](tel:3391890056) o via email all'indirizzo info@fantacalcioleonforte.it, entro e non oltre un minuto prima dell'inizio della prima gara, salvo eccezioni specifiche che saranno via via concordate;"

IL CALCIO MERCATO E ROSE

Le rose saranno composte da 25 giocatori (3-8-8-6); nella fase ad eliminazione diretta si ridurranno a 21 perché ovviamente i giocatori sono sempre meno e si vuole evitare una concentrazione di titolari in una sola squadra. Alla fine di ogni turno, sarà possibile effettuare un massimo di 3 cambi, salvo per l'ultima asta pre-finali in cui sarà consentito effettuare 5 cambi.

Ogni Fantallenatore comunicherà, (prima di presentare le liste per l'asta di riparazione) i 4 calciatori da scartare, scegliendoli a suo piacere anche tutti dello stesso ruolo e gli eventuali altri 3 da cambiare, ottenendo l'importo del costo degli scarti e dei tre cambi, che si andrà a sommare ai bonus del mercato.

Dopo la prima fase, infatti, per il mercato di riparazione si disporrà di un bonus di 175 Fanta Milioni, oltre ad eventuali disponibilità da precedente asta o derivanti da cessione calciatori. Stessa cosa accadrà prima delle semifinali con bonus di 150 fml e prima delle finali con bonus di 100 fml. E' vietato lo scambio o il mercato tra fantallenatori. I calciatori dei fantallenatori eliminati rientrano nella lista degli acquistabili.

LA PANCHINA

La panchina è composta da tutti i calciatori non titolari. Si possono sostituire fino a 6 calciatori (compreso il portiere) inserendoli al posto di chi non ha preso punti appartenente allo stesso ruolo. Nel caso in cui non ci sono panchinari disponibili si applica la sostituzione d'ufficio equivalente a 4 punti. Se né il titolare, né le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica. Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo del risultato verrà assegnato, come riserva d'ufficio, un 3 (tre) come Totale-Calciatore. Questo valore di riserva d'ufficio vale esclusivamente per il portiere. In caso di due o più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria. In pratica nessuna squadra può giocare senza portiere e se questi è assente, per qualunque ragione, dovrà essere sostituito obbligatoriamente dalla 'riserva d'ufficio portiere'. Nel caso in cui in una squadra sette calciatori non vengano giudicati o non giochino, sarà il fantallenatore a decidere le sei riserve (generalmente quelle con il miglior Totale-Calciatore, ma non è detto se si utilizzano i Modificatori) che entreranno in campo. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito dal portiere di riserva e i calciatori di movimento devono essere sostituiti rispettando le disposizioni relative alle riserve. Naturalmente, settimo calciatore assente non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica. Nel caso una squadra schieri sette giocatori in panchina, ma, erroneamente, non schieri almeno un giocatore per ogni ruolo, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a sei

calciatori, togliendo d'autorità il panchinaro con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza.

IL PUNTEGGIO DEI SINGOLI CALCIATORI

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 andare a sommarsi dei bonus e a sottrarsi dei malus.

I bonus

- +3 punti per ogni gol segnato
- +2 punti per ogni rigore segnato
- +1 punto per ogni assist servito
- +3 punti per ogni rigore parato

I malus

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

COME SI DETERMINANO I RISULTATI DELLE PARTITE

Le partite saranno decise sommando tutti i punti dei calciatori e trasformandoli a sua volta

in gol secondo il seguente criterio:

- fino a 65,5 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 ...

Qualora la differenza all'interno della fascia è uguale o superiore a 4 punti, si aggiunge un gol. Sotto il 66 è sempre 0 - 0, tranne nella fase ad eliminazione diretta in cui con una differenza di 4 punti scatta il gol. Qualora la differenza dei punteggi delle due squadre è uguale o superiore a 10 punti si aggiunge un gol rispetto alla fascia di appartenenza

Per ogni vittoria saranno assegnati 3 punti, per ogni pareggio sarà assegnato 1 punto, 0

punti per le sconfitte;"

Ogni squadra segnerà così un certo numero di gol che decideranno il risultato della partita:

- sconfitta = 0 punti in classifica
- pareggio = 1 punto in classifica
- vittoria = 3 punti in classifica

In caso di più squadre a parità di punti nella classifica del girone di appartenenza si terrà conto nell'ordine della migliore differenza reti, maggior numero di reti segnate, maggior numero di punti negli scontri diretti, migliore

differenza reti negli scontri diretti, maggior numero di reti negli scontri diretti, maggiore punteggio negli scontri diretti.

Le squadre che approderanno alle finali (1°-2° e 3°-4°) effettueranno due distinte aste di riparazione, una riguardante le due squadre che si contenteranno il titolo, ed una riguardante la finale 3°-4° posto.

SUPPLEMENTARI E CALCI DI RIGORE

I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore 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 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, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio.

Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore.

Quando si dice 'se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità, s'intende nell'arco dei due incontri. Ovviamente, se i tempi supplementari si concludono con un risultato di 1-1 in una partita di ritorno, dopo che la partita d'andata è finita 0-0, passerà il turno la squadra 'ospitata', avendo realizzato un maggiore numero di gol in trasferta (cfr. Supplemento 1, Coppa e Supercoppa, paragrafo 7). Si dovrà dunque passare all'esecuzione dei calci di rigore solo nei seguenti casi: se i tempi supplementari si concludono con un punteggio di 0-0 (quindi non modificano il punteggio che ha portato alla disputa dei supplementari), oppure se si concludono con un punteggio di parità (1-1, 2-2, ecc.) in una gara ad eliminazione diretta disputata in un turno secco. L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:

Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.

Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;

Anche se le riserve sono sette, ai fini del calcolo dei tempi supplementari si prendono in considerazione sempre e soltanto tre calciatori, ovvero i primi

calciatori di movimento in panchina per ciascun ruolo, se essi hanno preso il voto.

Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio.

Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;

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.

Meno di 20 = 0 gol

Da 20 a 23,5 = 1 gol

Da 24 a 27,5 = 2 gol

Da 28 a 31,5 = 3 gol

Da 32 a 35,5 = 4 gol

e così via (ogni 4 punti un gol)

La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:

Se una squadra totalizza meno di 20 punti (cioè fino a 19,5) non si assegna alcun gol. Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti;

Da 20 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (es.: 20 = 1 gol, 24 = 2 gol, 28 = 3 gol).

Calcolo dei Calci di Rigore

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 18 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 18 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri però, dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11.

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 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.

Ricordiamo che per i calci di rigore si deve prendere in considerazione solo il Voto assegnato dal Quotidiano Ufficiale senza somma e/o sottrazione dei Punti-gol o dei Punticartellino.

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 in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6 (confronta il punto 3, lettera a di questa stessa regola).

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 13 calciatori, 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 a realizzato il rigore.

MONTEPREMI E VINCITE

Vincono i primi tre che si divideranno l'intero montepremi nel seguente modo:

55% al primo classificato

30% al secondo classificato

15% al terzo classificato

**PER TUTTO CIO' CHE NON E' SPECIFICATO NEL PRESENTE
REGOLAMENTO, SI FA RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO DI LEGA
NONCHE' AL REGOLAMENTO UFFICIALE DEL FANTACALCIO.**

Il Presidente