

Regolamento ufficiale

FANTAEUROPEO 2020

Al Fantaeuropeo partecipano le 16 squadre della Lega.

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 di Fanta Milioni. Le cosiddette liste, dovranno essere inviate per email al seguente indirizzo info@fantacalcioleonforte.it o in busta chiusa al Presidente di Lega entro l'orario e il giorno prestabilito.

IL GIOCO

La prima fase si svolgerà con la formazione di quattro gironi sulla base della classifica della stagione precedente, (*Girone A: 1°A, seconda promossa dalla B, 7°b, 8°B. Girone B: 2°A, prima promossa dalla B, 5°B, 6°B. Girone C: 3°A, 6°A, 3°B, 4°B. Girone D: 4°A, 5°A, prima retrocessa, seconda retrocessa*), al termine della quale sarà stilata una classifica che determinerà gli accoppiamenti ai quarti (1°- 2°, 1°-2°....).

Nelle fasi finali poi ci saranno, i quarti di finale, le semifinali e la finale. Non viene disputata la finale per il 3° posto.

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

quando impossibilitati all'utilizzo del pc, tramite SMS al seguente numero [329/7795392](tel:3297795392) o via email all'indirizzo vanadiag23@gmail.com, entro e non oltre un minuto prima dell'inizio della prima gara, salvo eccezioni specifiche che saranno via via concordate;"

IL CALCIOMERCATO E ROSE

Le rose saranno composte da 23 giocatori (3-7-7-6); nella fase ad eliminazione diretta si ridurranno a 19 giocatori (2-6-6-5) perché ovviamente i giocatori sono sempre meno e si vuole evitare una concentrazione di titolari in una sola squadra. Nella fase a gironi (prime 3 giornate), sarà possibile effettuare un cambio ad ogni giornata tenendo conto dei crediti a disposizione (bonus + la cessione), mentre alla fine di ogni turno, sarà possibile effettuare un massimo di 5 cambi nei quarti, mentre per le semifinali e la finale, sono consentiti 6 cambi.

Ogni Fantallenatore comunicherà, i calciatori da scartare, scegliendoli a suo piacere anche tutti dello stesso ruolo e gli eventuali altri da cambiare, ottenendo l'importo del costo degli scarti e dei cambi, che si andrà a sommare ai bonus del mercato. Ogni squadra infatti, alla fine di ogni partita, in base al punteggio realizzato, riceverà dei crediti bonus da poter utilizzare per le operazioni di mercato. Il numero dei crediti che si riceveranno, sarà proporzionale al punteggio di giornata ottenuto come da tabella di seguito riportata:

Punti di giornata	Crediti Bonus
<66	2
>=66 e <75	4
>=75 e <84	7
>84	10

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. I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dal fantallenatore al momento della composizione della panchina. In un primo momento si sostituiranno i calciatori assenti con altri dello stesso ruolo, ma se non sarà sufficiente, si ricorrerà anche a calciatori di ruolo diverso purchè il modulo di gioco risultante sia valido. Se ne il titolare e ne le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione giocherà in inferiorità numerica. 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 schierasse sette giocatori in panchina, ma, erroneamente, non schierasse 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 (portiere -1)
- -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:

Meno di 66 punti	=	0 gol
Da 66 a 71,999 punti	=	1 gol
Da 72 a 76,999 punti	=	2 gol
Da 77 a 80,999 punti	=	3 gol
Da 81 a 84,999 punti	=	4 gol
Da 85 a 88,999 punti	=	5 gol
Da 89 a 92,999 punti	=	6 gol
E così via (ogni 4 punti un gol)		

b. La Tabella di Conversione va applicata nei modi seguenti:

(I) Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;

(II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;

(III) Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti;

(IV) Da 77 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (Es.: 77 punti = 3 gol, 81 punti = 4 gol, ecc.).

8. Integrazioni alla Tabella di Conversione

Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

a. Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 3 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. Esempio: squadra X 72,5 punti; squadra Y 70 punti; risultato 2-2 (e non 2-1).

b. Se la situazione descritta al punto a si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). Esempio: squadra X 67 punti, squadra Y 65: il risultato non sarà 1-1, come descritto al punto a, ma 0-0.

c. Se entrambe le squadre totalizzano meno di 66 punti, il risultato sarà 0-0 a meno che una non si trovi al di sotto dei 59 e l'altra raggiunga il punteggio di 64. In questo caso la gara termina 1-0.

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

- dei punti conseguiti negli scontri diretti
 - dal totale reti fatte negli scontri diretti
 - del totale squadra negli scontri diretti
 - della Media-Totale Squadra;

- Totale reti fatte;

IL MODIFICATORE DELLA DIFESA

Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo per le squadre che giocano con almeno 4 difensori. Si ha diritto al bonus se la media dei voti in pagella dei 3 migliori difensori più il portiere raggiunge un certo valore (per il calcolo del modificatore valgono solo i voti in pagella, bonus e malus esclusi).

- I. +6 punti di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore a 7;"
- II. +5 punti di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore a 6,75 e minore o uguale a 7;"
- III. +4 punti di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore a 6,5 e minore o uguale a 6,75;"
- IV. +3 punti di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore a 6,25 e minore o uguale a 6,5;"
- V. +2 punti di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore a 6, e minore o uguale a 6,25;"
- VI. +1 punto di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è uguale a 6."

Se per effetto di arrotondamenti il valore della media ottenuto risulta 999 finale (es. 5,999) il punteggio viene arrotondato all'intero (es. 6,00).

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.

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 Puntigol 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 ha realizzato il rigore.

MONTEPREMI E VINCITE

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

80% al vincitore

20% al finalista

**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