



2015/16

Regolamento Ufficiale v. 1.2

FANTALECCE 2015/2016 - REGOLAMENTO

LA STAGIONE

Ogni tre stagioni verranno resettati calciatori, tavoli e crediti la stagione 2015/2016 è la prima;

- A. Composizione dei tornei
- B. Rose
- C. Mercato
- D. Bilancio

1) Il numero delle squadre partecipanti è di 24 la quota di iscrizione è di Crediti 300,00 La quota comprende: Buffet mercato estivo, che si terra 6 settembre 2015, serata premiazione contributo cena;

2) I campionati inizieranno dalla 3 giornata di serie A

DATE

MERCATO ESTIVO: 6 SETTEMBRE 2015

1 MERCATO DI RIPARAZIONE: DOPO 11 GIORNATE IL MERCOLEDI O IL GIOVEDI

2 MERCATO DI RIPARAZIONE: DOPO LA CHIUSURA DEL MERCATO DI GENNAIO mercoledì o giovedì

3. MERCATO DOPO LA 33 un calciatore asta a chiamata

4 SERATA DI PREMIAZIONE:

COMPOSIZIONE DEI TORNEI

Le competizioni per la stagione 2015/2016 sono le seguenti:

- Serie Auta SAMSUNG
- Serie Bascia PHONOLA
- Fantacoppa
- Classifica a punti
- Santu Ronzu Cup
- Coppa Merdis Torneo della Cecora
- Trofeo Ospitaletto ex Antonio Cigola

SERIE AUTA PHONOLA - SCUDETTO

al torneo partecipano:

AJAX
BAYERN
BOCA JUNIOR
CELTIC
CHELSEA
INDEPENDIENTE
INTER
PANATHINAIKOS
PENAROL
RANGERS
SANTOS
TOTTENHAM

35 GIORNATA SERIE A		36 GIORNATA SERIE A		37 GIORNATA SERIE A		38 GIORNATA SERIE A	
1 CLASSIFICATO SERIE AUTA		PLAY OFF SCUDETTO gara unica		FINALE SCUDETTO ANDATA		FINALE SCUDETTO RITORNO	
2 CLASSIFICATO SERIE AUTA	PLAY OFF SCUDETTO	A1	2 CLASSIFICATO SERIE AUTA	A1	Vincente A1		1 CLASSIFICATO SERIE AUTA
3 CLASSIFICATO SERIE AUTA	PLAY OFF SCUDETTO		3 CLASSIFICATO SERIE AUTA		1 CLASSIFICATO SERIE AUTA		Vincente A1
4 CLASSIFICATO SERIE AUTA	SANTU RONZU CUP						
5 CLASSIFICATO SERIE AUTA	SANTU RONZU CUP		SANTU RONZU CUP SEMIFIN		SANTU RONZU CUP FINALE		SANTU RONZU CUP FIN.AND
6 CLASSIFICATO SERIE AUTA	SANTU RONZU CUP	A2	4 CLASSIFICATO SERIE AUTA	A2	Vincente A2		Vincente A2
7 CLASSIFICATO SERIE AUTA	SANTU RONZU CUP		7 CLASSIFICATO SERIE AUTA		Vincente A3		Vincente A3
8 CLASSIFICATO SERIE AUTA	PLAY OUT E COPPA MERDIS						
9 CLASSIFICATO SERIE AUTA	PLAY OUT E COPPA MERDIS	A3	5 CLASSIFICATO SERIE AUTA				
10 CLASSIFICATO SERIE AUTA	PLAY OUT E COPPA MERDIS		6 CLASSIFICATO SERIE AUTA				
11 CLASSIFICATO SERIE AUTA	PLAY OUT E COPPA MERDIS						
12 CLASSIFICATO SERIE AUTA	Retrocessione e fine stagione						
			PLAY OUT		PLAY OUT		GIRONCINO DI MERDIS
			SEMIFINALI GARA UNICA		FINALE GARA UNICA		FINALE
		B1	8 CLASSIFICATO SERIE AUTA	B3	VINCENTE B1	B4	VINCENTE B3
			11 CLASSIFICATO SERIE AUTA		VINCENTE B2		VINCENTE B7
		B2	9 CLASSIFICATO SERIE AUTA				
			10 CLASSIFICATO SERIE AUTA				
							OSPITALETTO andata
							12 CLASSIFICATO SERIE AUTA
							12 CLASSIFICATO SERIE BASCIA

schema competizione Auta

1) Il Torneo si svolgerà in tre turni andata, ritorno, andata per un totale di 33 giornate

FANTALECCE 2015/2016 - REGOLAMENTO

2) Al termine del Torneo la prima accederà alla finale SCUDETTO, e attenderà l'esito dei play off (vedi finale scudetto)

3) Le classifiche finali della Regular Season Auta e Bascia verranno redatte in base ai seguenti criteri:

a) Parità tra due o più squadre nella regular season

In caso di parità di punteggio tra due squadre, per determinare il miglior piazzamento si terrà conto nell'ordine:

- Miglior Totale Score;
- (1) Per Totale Score si intende la somma dei Totali-Squadra ottenuti senza l'aggiunta dei vari modificatori (difesa, centrocampo ed attacco). (total score puro)
- Maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- Sorteggio.

Play off Auta

Alla finale play off parteciperanno le 2 e 3 Classificate nella RS con gara **unica**

Nel caso di parità al termine dei 180 minuti verranno giocati, supplementari . Qualora il risultato rimanga di parità passerà la meglio qualificata nella regular Season.

La Finale Scudetto

Per disputarsi è necessario che fra la prima e la seconda vi siano meno di 13 punti di differenza, in caso contrario si assegna il titolo.

Gara andata e ritorno, fra la prima classificata nella RS, e la vincente dei play off con le seguenti regole:

In caso di parità di differenza reti non si applica la regola Uefa che i gol in trasferta valgono doppio, si procederà ai tempi supplementari e successivamente ai calci di rigore.

In caso di ulteriore parità si sommeranno i total score comprensivi di modificatori delle due gare di finale, infine eventuale sorteggio, .

Esempio

Squadra A 1 - Squadra B 0 ritorno Squadra A 1 squadra B 2 differenza reti 0 supplementari rigori, qualora la squadra B nella gara di ritorno avesse realizzato tre gol la differenza sarebbe stata a suo favore di un +1 e quindi i supplementari non si sarebbero realizzati.

Retrocessione in Bascia

La dodicesima squadra, al termine della regular season retrocederà in Bascia e conseguente fine del gioco deve solo disputare la finale del Ospitaletto;

Play out- e Gironcino di Merdis

ai play out si affronteranno, in gara unica, le squadre classificate dalla 8 posizione all' 11 (8 vs 11 e 9 vs 10) le vincenti si affronteranno in gara unica .

In entrambi le gare varranno le seguenti regole

Nel caso di parità al termine dei 180 minuti verranno giocati, supplementari . Qualora il risultato rimanga di parità passerà la meglio qualificata nella regular Season Anche per la finale;

La prima classificata rimarrà nella massima categoria e diputerà la finale Merdis le altre tre retrocederanno in Bascia;

SERIE BASCIA

Al torneo partecipano le 12 squadre:

A.BILBAO
ARSENAL
BARCELONA
BAYERN LEVERKUSEN
BOTAFOGO
FLAMENGO
GENOA
JUVENTUS
PSG
RACING
RIVER PLATE
ROMA

FANTALECCE 2015/2016 - REGOLAMENTO

1 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	PROMOZIONE				
2 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	PROMOZIONE				
3 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	PROMOZIONE				
4 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	PLAY OFF PROMOZIONE	C1	PLAY OFF PROMOZIONE GARA UNICA	C1	PLAY OFF FINALE ANDATA
5 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	PLAY OFF PROMOZIONE		4 CLASSIFICATO SERIE B		VINCENTE C1
6 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	PLAY OFF PROMOZIONE	C2	5 CLASSIFICATO SERIE B	C1	VINCENTE C2
7 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	PLAY OFF PROMOZIONE		6 CLASSIFICATO SERIE B		
8 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	COPPA MERDIS		COPPA MERDIS		
9 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	COPPA MERDIS		SEMIFINALE		
10 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	COPPA MERDIS	B5	8 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	B7	VINCENTE B5
11 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	COPPA MERDIS		11 CLASSIFICATO SERIE BASCIA		VINCENTE B6
12 CLASSIFICATO SERIE BASCIA	FINE STAGIONE				
		B6	9 CLASSIFICATO SERIE BASCIA		
			10 CLASSIFICATO SERIE BASCIA		

schema competizione

- 1) Il Torneo si svolgerà in tre turni andata, ritorno, andata per un totale di 33 giornate
- 2) Al termine del Torneo la prima, seconda e terza accederanno direttamente alla SERIE AUTA;

Play off promozione

ai play off promozione partecipano le squadre classificate dalla 4 posizione alla 7, indipendentemente dai distacchi si incontreranno, Nel caso di parità al termine dei 90 per le semifinali e 180 minuti per la finale verranno giocati, supplementari. Qualora il risultato rimanga di parità passerà la meglio qualificata nella regular Season anche per la finale;

:

4 contro 7 andata e 5 contro 6 andata

Le vincenti delle semifinali si incontrano in un doppio confronto andata e ritorno, la sconfitta rimarrà in Bascia mentre la vincente sarà promossa in Auta aggiudicandosi il quarto posto;

FANTACOPPA DI LEGA

FANTACOPPA 2015/2016

GIRONE 1	sorteggio	GIRONE 2	sorteggio	GIRONE 3	sorteggio	GIRONE 4	sorteggio
1 SQUADRA GIR.A	1	1 SQUADRA GIR.B	2	1 SQUADRA GIR.C	3	1 SQUADRA GIR.D	4
2 SQUADRA GIR.A	5	2 SQUADRA GIR.B	6	2 SQUADRA GIR.C	7	2 SQUADRA GIR.D	8
3 SQUADRA GIR.A	9	3 SQUADRA GIR.B	10	3 SQUADRA GIR.C	11	3 SQUADRA GIR.D	12
4 SQUADRA GIR.A	13	4 SQUADRA GIR.B	14	4 SQUADRA GIR.C	15	4 SQUADRA GIR.D	16
5 SQUADRA GIR.A	17	5 SQUADRA GIR.B	18	5 SQUADRA GIR.C	19	5 SQUADRA GIR.D	20
6 SQUADRA GIR.A	21	6 SQUADRA GIR.B	22	6 SQUADRA GIR.C	23	6 SQUADRA GIR.D	24

- a) Il torneo inizia dalla 4 giornata ventiquattro squadre, suddivise in quattro gironi da sei squadre;
- b) andata ritorno andata le prime tre classificate passano il turno formando due gironi(dalla 23^) da sei squadre così suddivise la classifica verrà redatta con il criterio della Auta e Bascia.

GIRONE 5	GIRONE 6
1 SQUADRA GIR.A	1 SQUADRA GIR.C
3 SQUADRA GIR.C	3 SQUADRA GIR.A
2 SQUADRA GIR.B	2 SQUADRA GIR.A
1 SQUADRA GIR.B	1 SQUADRA GIR.D
3 SQUADRA GIR.D	3 SQUADRA GIR.B
2 SQUADRA GIR.D	2 SQUADRA GIR.C

- a) Al termine del gironcino qualora vi sia una situazione di parità di punti fra due o più squadre verrà presa in considerazione la classifica finale redatta con il criterio della Auta e Bascia.

Successivamente verranno così accoppiate

Primo girone 5 contro 2 girone 6
Primo girone 6 contro 2 girone 5

Gara andata e ritorno, con le seguenti regole:

In caso di parità di differenza reti non si applica la regola Uefa che i gol in trasferta valgono doppio, si procederà ai tempi supplementari e successivamente ai calci di rigore.

In caso di ulteriore parità si sommeranno i total score comprensivi di modificatori delle due gare di finale, infine eventuale sorteggio, .

- La finale di Fantacoppa si disputa gara di andata e ritorno con il criterio finale scudetto in questo caso si gioca alla pari

SUPERCOPPA DI LEGA

- a) La Supercoppa si disputa nella prima partita della stagione successiva tra la vincente del Campionato e la detentrici della Coppa di Lega in finale secca iniziando ufficialmente la stagione fantacalcistica

FANTALECCE 2015/2016 - REGOLAMENTO

- i) Nel caso che la stessa squadra si aggiudichi entrambe le competizioni di Lega – Campionato e Coppa di Lega – la Supercoppa si svolgerà tra la squadra vincente del campionato e la squadra seconda classificata in Coppa di Lega.

La Supercoppa si disputa con partita unica in campo neutro, regolata dalle seguenti disposizioni nell'ordine:

- Tempi Regolamentari;
- Tempi Supplementari;
- Calci di Rigore; -
- Sorteggio.

CLASSIFICA A PUNTI

Il Punteggio di ogni giornata di Campionato sarà convertito in punti 24 alla più alta per poi scalare sino alla 24 che prenderà un punto. Questi punti sommati per tutte le 33 giornate del Campionato sia Auta che Bascia daranno una Classifica Finale qualora vi sia una parità fra due o più squadre verrà preso in considerazione il punteggio dell'ultima giornata quello più alto fra i due sarà considerato il vincitore, nel caso di ulteriore parità si effettuerà uno spareggio in cui vincerà la squadra con il punteggio più alto.

SANTU RONZU CUP

Partecipano 4-5-6-7 classificate della regular season e si incontreranno rispettivamente:

- 4 contro 7 regular season
- 5 contro 6 regular season

in caso di parità al termine dei **90 minuti per le semifinali e 180 per la finale** verranno giocati, supplementari **in caso di parità** pertanto passerà la meglio qualificata nella Regular Season

TROFEO COPPA MERDIS ex Cecora Resta

Al torneo partecipano le squadre dei play out della Auta e le squadre della serie Bascia che vanno dall' 8 all' 11 posto;

La vincente dei play out di Auta incontrerà la vincente del girone all'italiana fra le classificate dall'ottavo all'undicesimo posto di Bascia

La finale di Coppa Merdis è a gara secca, in caso di pareggio ci saranno rigori, (in quanto vi è una squadra di bascia quindi non è possibile redigere una classifica) supplementari, total score puro della partita, sorteggio.

La vincente avrà il Merdis trofeo nel logo per la stagione 2016/2017;
(**esempio: se lo vince l'ajax avrà il merdis nel logo**)

OSPITALETTO TROPHY

Per il nostro Fantacalcio la Partita dell'anno si qualificheranno le squadre ultime classificate dalla Auta e dalla Bascia nelle RS.

Gara andata e ritorno con supplementari e calci di rigore, ed eventuale sorteggio;

La squadra che perderà l'incontro sarà la vincitrice del Torneo.

Come premio gli verrà assegnato, per la stagione 2016/2017, il nome che i presidenti di Lega decideranno durante la serata di gala; il suo nome originale ad esempio: AJAX, BILBAO, BOCA, ecc. verrà congelato e restituito nella stagione successiva;

Calcolo dei Tempi Supplementari.

- i) 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 (1 difensore, 1 centrocampista ed 1 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 la terza riserva qualora non sia utilizzabile si assegna un 4 d'ufficio.

- ii) Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

(1) Tabella di Conversione Supplementari

(a) 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:

Totale Gol	
Total Score	Gol
0.00 – 17.99	0
18.00 – 20.99	1
21.00 – 23.99	2
24.00 – 26.99	3
27.00 – 29.99	4

FANTALECCE 2015/2016 - REGOLAMENTO

iii) In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari si determinerà il vincitore in base ai calci di rigore;

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 21 calciatori schierati (titolari e riserve) un numero da 1 a 21 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri potranno essere schierati regolarmente e nella posizione che si ritiene più opportuna.

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 Media-Voto sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che preso Media-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 la Media-Voto assegnata dai Q.U. senza somma e/o sottrazione dei Punti-Gol o dei Punti-Cartellino)

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 proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi. (d) Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dai Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6.

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.

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, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà quindi il diciottesimo rigorista).

- ii) Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore della lista, si calcolerà la media dei Totali-Squadra nelle due partite (andata e ritorno) di Coppa disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo (o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della Finale) la squadra con la media Totale-Squadra più alta. La Fanta-Media si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.
- iii) In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della moneta.

Rosa della squadra.

2 blocchi portieri
11 difensori
11 centrocampisti
7 attaccanti
rose fisse

Panchina.

a) In panchina oltre al secondo portiere si possono schierare 3 difensori, 3 centrocampisti, 3 attaccanti,

b) Il numero massimo di sostituzioni rimane di 3.

non esiste lista infortunati

Anticipi anomali.

- Nel caso in cui una o più partite saranno anticipate durante la settimana, le formazioni dovranno essere comunicate entro la scadenza stabilita (15 minuti prima del fischio di inizio) sancendo così il nuovo termine per la presentazione delle formazioni;

Calcolo tabellini

Gol su calcio di rigore;

la variazione circa la realizzazione del calcio di rigore il bonus sarà di +2 qualora venga realizzato -2 in caso di errore; Resta invariato il +3 in caso di parata da parte del portiere

ammonito senza voto

il giocatore che prenda un ammonizione ma non riceva voto dai quotidiano ufficiale prenderà 5.5

FANTALECCE 2015/2016 - REGOLAMENTO

Punti Tabellino

Per il calcolo dei punti cartellino (ammonizione ed espulsioni, gol autogol) viene usata la Gazzetta dello Sport, ogni variazione deve essere notificata sulla gazzetta dello sport, solo dopo l'avvenuta variazione sul giornale verrà apportata la modifica al tabellino della gara;

- Il voto del calciatore si calcola effettuando la media dei voti riportati dai due Q.U.;
- Per i Punti Cartellino (limitatamente ad ammonizioni ed espulsioni) il Presidente si riserva il diritto di poter ufficializzare i risultati entro il giovedì successivo, dopo aver consultato il comunicato ufficiale della Lega Calcio.

Calcolo del Modificatore della Difesa

Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto in pagella assegnato a ciascun difensore dal Q.U. Nel caso di più Q.U., per voto si intende la media dei voti assegnati ai singoli difensori dai Q.U..

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

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
0,00	4,99	+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		-5

punti risultati dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria.

Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v.

o n.g.. Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.

La Tabella di Conversione si applica al caso di una difesa a 4. Se si schiera un 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. (Dire che il Modificatore "migliora" di un punto significa che, se in base a quanto riportato dalla Tabella è prevista la sottrazione di un certo numero di punti alla squadra avversaria, se ne sottrarrà uno in più, e se invece è prevista un'addizione di punti (perché la media del reparto è negativa), se ne aggiungerà uno in meno. Ovviamente se il Modificatore "peggiora" succederà l'esatto contrario.)

g) Ai soli fini del calcolo del Modificatore, per tutte le Riserve d'Ufficio (sia la prima, che ottiene un 4, sia le successive, che prendono 0) viene conteggiato un 5.

Calcolo del Modificatore del Centrocampo

- Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre.
- Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma del solo Voto (o della media voto) dei centrocampisti schierati in formazione.
- 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.
- 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.
- 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 con il centrocampo peggiore:

Differenza Tot Cen Squadra Totale	Migliore	Peggiora
0.00 – 0.99	0	0
1.00 – 1.99	+0.5	-0,5
2.00 – 2.99	+1.0	-1.0
3.00 – 3.99	+1,5	-1,5
4.00 – 4.99	+2.0	-2.0
5.00 – 5.99	+2.5	-2,5

FANTALECCE 2015/2016 - REGOLAMENTO

6.00 – 6.99	+3.0	-3.0
7.00 – 7.99	+3.5	-3.5
8.00	+4.0	-4.0

- 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 4, e gli altri che prendono 0) viene conteggiato un voto fittizio pari a 5.

Calcolo del Modificatore dell'Attacco

- a) Il Modificatore dell'Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto superiore a 6.
- i) La Tabella di Conversione Attacco sottostante trasforma il voto del singolo attaccante in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:

Voto	Punti
6.50 – 6.99	+0.5
7.00 – 7.49	+1.0
7.50 – 7.99	+1.5
8.0	+2.0

Confronto dei Totali-Squadra

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Totali-Squadra delle due squadre in base alla Tabella di Conversione.

Tabella di Conversione

- a) La Tabella di Conversione trasforma ciascun Totale-Squadra in gol, così da ottenere un "reale" risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Squadra ottenuto, in base alla tabella sottostante:

Totale-Squadra Gol
0.00 – 65.75 0
66.00 – 69.75 1
70.00 – 73.75 2
74.00 – 77.75 3
78.00 – 81.75 4
82.00 – 85.75 5
86.00 – 89.75 6
90.00 – 93.75 7

Formazione dei tavoli

Dalle 12 squadre di Auta verranno estratte 4 squadre, 4 da quelle di Bascia e si formeranno così formati 3 tavoli uno di Auta uno di Bascia e uno misto 4 di Auta e 4 di Bascia.

Mancata comunicazione della formazione

Nel caso in cui un Presidente non schieri la formazione avrà una penalità del 10% sul premio, se accade una seconda volta altro 10% sulla somma ottenuta precedentemente. eventuale
Qualora non arrivi a zona punti le stesse modalità saranno applicate alla quota di partecipazione

Partite sospese

- a) Se le partite sono sospese o rinviate si opera nel seguente modo: a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio per i giocatori di movimento e un 5 per il portiere, **qualora la gara sia recuperata entro il martedì della giornata calcistica di riferimento si attenderà l'esito della partita.**

Giocatore altra società

Se viene schierato un giocatore appartenente ad altra società, verrà ricalcolato l'intero tabellino della gara o delle gare per cui è stato utilizzato dandogli il valore di 0. Non verrà utilizzato nessun giocatore della panchina;

Recupero Crediti

I crediti recuperati per il calciatore andato all'estero o ceduto in serie minore, possono essere recuperati in percentuale (in base all'utilizzo) costo totale del tabellino diviso 38 o altro coefficiente e moltiplicato per l'utilizzo, la differenza sarà accreditata sul conto-crediti della società che deve obbligatoriamente spendere nella stagione in corso pena decurtazione a fine stagione.

FANTALECCE 2015/2016 - REGOLAMENTO

Partite o giornate posticipate

- a) Nel caso un partita venga posticipata per una qualunque ragione, per calcolare il Risultato Finale delle partite che vedono coinvolti i calciatori delle squadre interessate al posticipo si dovrà agire come alla Regola 16 punto a), ed esattamente come nel caso di una partita prima del termine ultimo per presentare le formazioni: 6 per i calciatori di movimento e 5 per il portiere.
- b) Nel caso in cui un'intera giornata di campionato venga posticipata, qualunque possa esserne la causa, sia che riguardi partite di Coppa che di Campionato, la giornata verrà congelata e gli incontri verranno decisi quando verrà disputata la giornata di campionato reale.

La rosa

- a) La rosa di ogni squadra sarà composta da 30 calciatori (2 blocchi portieri, 11 difensori, 11 centrocampisti, 7 attaccanti), i ruoli dei singoli calciatori sono quelli pubblicati nelle liste della Gazzetta dello Sport.
- b) Ciascuna squadra potrà schierare i suoi calciatori in base ai seguenti moduli di gioco: 3-4-3; 3-5-2; 4-3-3; 4-4-2; 4-5-1; 5-3-2; 5-4-1;

Mercato

Sono previste quattro di mercato:

- Mercato Estivo 6 settembre 2015 novità delle buste
- Mercato Autunnale dopo l'11 giornata di fantacampionato **metodo delle buste**
- Mercato Invernale dopo la 22 giornata di Fantacampionato **metodo delle buste**
- Mercato dopo la 33 un solo giocatore ad **asta chiamata** il MONOMERCATO

Ciascuna società dispone per l'Asta Iniziale di un capitale sociale di 450 crediti a cui vanno aggiunti gli incassi della precedente stagione, sottratti contratti ed eventuali recessi anticipati.

Ciascuna squadra deve acquistare 31 calciatori a un costo totale non superiore a 450 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.

L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a un credito, che è l'offerta minima consentita.

MERCATO ESTIVO

La prima sessione di mercato si terrà il 6 settembre, e verrà svolto con a sistema misto, vale a dire sia per chiamata che con buste. (la decisione di applicare tale formula, una novità nel suo genere, sta per tutelare quei Presidenti che nel corso dell'estate prendono informazioni sui calciatori).

Al mercato parteciperanno 8 presidenti, come già detto ogni squadra dovrà avere 2 blocchi portiere, 11 difensori 11 centrocampisti, e 7 attaccanti.

Quando a tutte le squadre mancheranno, per terminare la propria rosa, 3 difensori, 3 centrocampisti, e 2 attaccanti, la zona sarà definita zona grigia visto che sul foglio verrà evidenziata con uno sfondo grigio, si passerà al sistema delle buste.

La società che raggiunge la zona grigia prima delle altre può:

- effettuare una chiamata e proseguire il mercato con questo sistema cioè continuando a chiamare;
- dire "PASSO" non chiamando nessun calciatore, però al turno successivo può chiamare un giocatore il PASSARE non significa che non può effettuare chiamate **ma è limitato a quel turno;**
- Partecipare alle chiamate di altre società con rilanci e aggiudicarsi così i calciatori con il metodo a chiamata, sino a quando tutti non avranno raggiunto la "zona grigia"

E' necessario che per entrare nel sistema delle buste, tutte le squadre devono essere nella zona grigia,

IL MONOMERCATO

Dopo la 33 giornata si effettuerà un mercato di riparazione limitatamente ad un solo calciatore, con il metodo a chiamata. Il giocatore acquistato non è confermabile.

Contratti

- a. Il contratto di ogni calciatore è per la durata massima di **tre anni**;
Qualora un presidente decida di tagliare il giocatore prima della scadenza del contratto perderà l'importo del suo cartellino;
- b. Ogni Presidente dovrà comunicare al Presidente di Lega dopo ogni sessione di mercato la durata contrattuale di ogni nuovo acquisto. In mancanza di comunicazioni la durata del contratto avrà valore 1.
- c. I calciatori acquistati nel mercato autunnale possono avere un regolare contratto di 3 anni;
- d. I calciatori acquistati durante il **Mercato Invernale e il monomercato** non potranno essere confermati e andranno automaticamente in scadenza a giugno.
- e. Per tutta la durata del contratto il calciatore appartiene alla squadra che lo acquistò, salvo che non venga trasferito all'estero o in una serie minore, recuperando l'importo del cartellino;

Incassi

FANTALECCE 2015/2016 - REGOLAMENTO

Ogni Società ha la possibilità di incrementare il proprio Capitale Sociale con gli incassi relative alle partite.

In Campionato gli incassi saranno settimanali accreditati in base alla propria posizione **nella speciale classifica a punti.**

dalla 1 alla 8 incasso 3
dalla 9 alla 16 incasso 2
dalla 17 alla 24 incasso 1

A fine stagione verranno assegnati dei crediti nel modo seguente:

Posizione	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Crediti	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

ii) Nella Coppa di Lega, durante la fase eliminatoria a gironi, gli incassi saranno regolati come per il campionato cioè al termine di ogni giornata in base alla classifica gli incassi saranno

1 posto al 2 posto 2 crediti
3 al 6 posto 1 crediti

Per ogni passaggio al turno successivo ci sarà un bonus di 5 crediti. In finale alle vincenti sarà dato un bonus di 10 crediti.

Ripescaggi

Qualora vi sia una squadra da ripescare per una defezione verrà adottato il seguente criterio di Base: 4 retrocessioni dalla Auta 4 promozioni dalla Bascia sta a significare che in nessun caso tale criterio può essere variato.

se la squadra che abbandona il gioco era in auta verrà salvata la quart'ultima della stagione, se la squadra che abbandona è una neo promossa si prenderà la finalista dei play off.

CLASSIFICA FINALE la classifica finale verrà redatta sia per l'Auta che per la Bascia nel seguente modo: 1) vincente play off

- 2) perdente play off
- 3) perdente semifinale play off
- 4) Vincitore Santu Ronzu Cup
- 5) Perdente Finale Santu Ronzu Cup
- 6) Miglior piazzamento nella regular Season del perdente della Semifinale S.Ronzu Cup
- 7) Peggior piazzamento nella regular Season del perdente della Semifinale S.Ronzu Cup
- 8) Vincitore Play Out
- 9) Perdente finale play off
- 10) Miglior piazzamento nella regular Season del perdente della Semifinale play out
- 11) Peggior piazzamento nella regular Season del perdente della Semifinale play out
- 12) Ultimo Classificato regular season

Classifica Finale Bascia

- 1) 1 classificato regular Season
- 2) 2 classificato regular Season
- 3) 3 Classificato regular Season
- 4) Vincente Play Off
- 5) Perdente Finale Play off
- 6) Miglior piazzamento nella regular Season del perdente della Semifinale play off
- 7) Peggior piazzamento nella regular Season del perdente della Semifinale play off
- 8) Vincente qualificazione torneo Cecora
- 9) Perdente qualificazione torneo cecora
- 10) Miglior piazzamento nella regular Season del perdente della Semifinale trofeo cecora
- 11) Peggior piazzamento nella regular Season del perdente della Semifinale trofeo Cecora
- 12) Ultimo classificato regula season

COMUNICAZIONE FORMAZIONE

La formazione è sufficiente inserirla nel sito 15 minuti prima della gara, e di accertarsi dell'avvenuto inserimento, qualora si sia impossibilitato deve essere comunicata su CHIAZZA, WA, SMS, EMAIL, TELEFONATA AL PRESIDENTE .In caso di mancata formazione: non telefonate con i fazzoletti,

Ricorsi

Ricorsi contro il regolamento

Il regolamento viene approvato il , eventuali richieste devono essere comunicate all'ufficio di Presidenza entro il 30/8/2014 tutte le istanze pervenute dopo tale data non saranno prese in considerazione;

Ricorsi per tabellino errato

I ricorsi avverso un tabellino errato devono arrivare entro un massimo di 15 giorni dalla data per l'evento in cui si fa reclamo, decorso tale termine il risultato verrà omologato;

Mancato versamento di una quota

Qualora non siano versati i crediti di iscrizione, l'importo verrà detratto in proporzione dai premi;

Presidente

Il presidente è il garante del gioco;.....!l'errore ci può essere ma sempre in buona fede!

FANTALECCE 2015/2016 - REGOLAMENTO

Il regolamento è quello ufficiale del Fantacalcio (vedi manuale della Federazione Italiana), per quanto non espressamente citato nel presente regolamento , ed eventuale controversia sarà consultato solo ed esclusivamente suddetto manuale e non saranno prese in considerazione interpretazioni personali