



FANTACALCIO 2022–2023 REGOLAMENTO UFFICIALE

DATI PRELIMINARI

1.1 ORDINAMENTO GIURIDICO

Questo lo svolgimento delle operazioni antecedenti l'asta di inizio stagione:

- votazione per la riammissione delle squadre retrocesse;
- Variazioni al regolamento ufficiale e successiva approvazione definitiva dello stesso, votate a maggioranza semplice (minimo 6 presidenti su 10);
- Il Gran Giurì eletto per il campionato precedente decade;
- Elezione del nuovo Gran Giurì con le seguenti modalità:

Il **Gran Giurì** è composto da quattro membri, per $\frac{3}{4}$ sarà votato dalle società partecipanti al campionato. Per entrare a far parte del Gran Giurì si deve avere almeno un anno di partecipazione al Fantacalcio e non si deve essere retrocessi nel campionato precedente, sono quindi esclusi eventuali candidati neopromossi. Presidente per l'anno in corso sarà il vincitore del campionato precedente. La votazione è **rigorosamente** pubblica ed ogni società non potrà autovotarsi pena l'annullamento della scheda. I voti anonimi saranno annullati mentre la motivazione sarà a discrezione dell'elettore.

In caso di parità tra due o più candidati, sarà cura del neo Presidente scegliere i nuovi consiglieri tra i pari merito.

Il Gran Giurì ha potere di decisione illimitato su dispute squisitamente tecniche, ma non può assolutamente modificare il regolamento né modificare la sua interpretazione originaria, votata a maggioranza ad inizio stagione.

In caso di parità di votazione fra i membri del Gran Giurì, la scelta sarà a discrezione del Presidente.

La rosa massima di giocatori a disposizione dovrà essere quindi composta da 28 elementi così divisi:

2 rose portieri, 10 difensori, 10 centrocampisti e 6 attaccanti.

La rosa minima di giocatori a disposizione dovrà essere composta da 19 elementi così divisi:

1 rosa portieri, 7 difensori, 7 centrocampisti e 4 attaccanti.

1.2 BUDGET DI SPESA

L'asta sarà effettuata con le seguenti modalità:

estrazione a sorte del ruolo (P – D – C- A)

estrazione a sorte del nome o del numero

il valore di partenza dei giocatori sarà pari a zero con rialzi a partire da un milione (pari a € 0,10).

Il budget annuale a disposizione di ogni manager è pari a **Euro 50,00** così composto:

Budget per mercato di inizio stagione:

	Euro	Milioni per il mercato
Dotazione di avvio Campionato per l'asta iniziale (rilancio € 0,10)	50,00	500
Totale possibile a disposizione per l'inizio del campionato	50,00	500

Tabella n. 1: Budget per 1° mercato di riparazione:

	Euro	Milioni per il mercato
Saldo mercato inizio stagione (esempio)	5,00	100
Dotazione per il 1° mercato di riparazione (rilancio € 0,05)	20,00	400
+/- Eventuali conguagli da scambi tra squadre (esempio)	-6,00	-120
Totale possibile a disposizione per il 1° mercato di riparazione	19,00	380

Tabella n. 2: Budget per 2° mercato di riparazione:

	Euro	Milioni per il mercato
Saldo 1° mercato di riparazione (esempio)	0,00	0
Dotazione per il 2° mercato di riparazione (rilancio € 0,05)	20,00	400
+/- Eventuali conguagli da scambi tra squadre (esempio)	1,00	20
Totale possibile a disposizione per il 2° mercato di riparazione	21,00	420

LUXURY TAX

Il budget annuale di € 50,00 può essere sfiorato per un massimo di altri € 25,00 che comporta un extra budget di fantamilioni 250, per un totale complessivo di fantamilioni 750.

Il superamento del limite di € 50,00 comporta però il pagamento della luxury tax.

Esempio:

Fantamilioni spesi	600	
Costo:	500 x 0,10 =	€ 50,00
Costo	100 x 0,10 =	€ 10,00
Luxury tax su extra	100 x 0,10 =	€ 10,00

Massima spesa consentita:

Fantamilioni spesi	750	
Costo:	500 x 0,10 =	€ 50,00
Costo	250 x 0,10 =	€ 25,00
Luxury tax su extra	250 x 0,10 =	€ 25,00

Tutto il ricavato del mercato iniziale andrà nel fondo cena/viaggio.

Nei mercati di riparazione non sarà possibile spendere l'eventuale rimanenza degli € 25,00 extra, ma solo eventuale rimanenza del mercato iniziale (Fantamilioni 500 – Costo allestimento squadra).

CORRISPONDENZA CAMPIONATO REALE – FANTACAMPIONATO – FANTACOPPA

Scambi e Prestiti	Spiegazioni	Giornata	Campionato reale (20 squadre)	Campionato fanta (10 squadre)	Coppa Italia fanta (10 squadre)
Vietati liberi scambi e prestiti	Scambi e prestiti sono vietati per premiare in Coppa i Presidenti più "preparati" per il mercato iniziale.	Giornata	1	1	1 + Supercoppa
		Giornata	2	2	2
		Giornata	3	3	3
		Giornata	4	4	4
		Giornata	5	5	5
		Giornata	6	6	6
		Giornata	7	7	7
		Giornata	8	8	8
		Giornata	9	9	9
		Giornata	10	10	10
Mercato di riparazione: massimo due acquisti per ruolo.					
"Periodo Libero": Numero illimitato di scambi: i giocatori ceduti non possono rientrare nella squadra d'origine prima di 7 giornate. Prestiti: durata minima 4 giornate; termine improrogabile di scambi e prestiti: fine della 27° giornata di fantacampionato.	I giocatori tagliati, acquistabili dal secondo mercato di riparazione, non possono essere riacquistati dalla squadra d'origine.	Giornata	11	11	
		Giornata	12	12	
		Giornata	13	13	
		Giornata	14	14	
		Giornata	15	15	Quarti Andata
		Giornata	16	16	Quarti Ritorno
		Giornata	17	17	
		Giornata	18	18	
		Giornata	19	19	
		Giornata	20	20	
		Giornata	21	21	
Inizio febbraio					
Vietati liberi scambi e prestiti	I giocatori tagliati non possono più essere trattati.	Giornata	22	22	
		Giornata	23	23	
		Giornata	24	24	
		Giornata	25	25	Semifinali Andata
		Giornata	26	26	Semifinali Ritorno
		Giornata	27	27	
		Giornata	28	28	
		Giornata	29	29	
		Giornata	30	30	
		Giornata	31	31	
		Giornata	32	32	
		Giornata	33	33	
		Giornata	34	34	
		Giornata	35	35	
		Giornata	36	36	
		Giornata	37	37	Finale Andata
		Giornata	38	38	Finale Ritorno

1.3 MERCATI DI RIPARAZIONE

Premessa: il denaro speso nei mercati di riparazione sarà sommato al montepremi per il cena/viaggio

L'asta sarà effettuata con le seguenti modalità:

sequenza dei ruoli: (A – C – D)

numero progressivo inserito nell'elenco per i giocatori

il valore di partenza dei giocatori sarà pari a zero con rialzi a partire da un milione (pari a € 0,05).

I mercati di riparazione saranno effettuati **indicativamente** secondo il seguente calendario:

1° mercato: dopo la disputa della 10° giornata di fantacampionato;

2° mercato: settimana successiva alla fine del mercato di riparazione.

L'eventuale spostamento dalle date sopra indicate sarà comunicato dalla F.F.P.

Il manager dovrà essere **fisicamente** nel luogo prescelto per il mercato; in caso di indisponibilità, ogni manager potrà delegare una persona la quale dovrà presentarsi **fisicamente**; prima del mercato sarà contattato il manager delegante per una conferma on line. E' previsto il mercato in videoconferenza per i casi di emergenza con una penale di € 5,00 sostenuta dal presidente assente.

Nessun partecipante al Campionato potrà sostituirne un altro.

Sono disponibili DUE sostituzioni per ogni ruolo in ogni mercato di riparazione.

I giocatori tagliati dalle squadre potranno essere riacquistati da tutti gli altri Presidenti dal mercato di riparazione successivo (escluso il Presidente della squadra che ha licenziato il giocatore).

Il denaro avanzato sarà cumulabile per il mercato successivo (come da tabelle n. 1 e 2).

N.B.: Il denaro avanzato alla fine del 2° mercato di riparazione NON sarà cumulabile con la dotazione prevista per la stagione successiva.

1.4 MODIFICA NELLA FORMAZIONE DELLE SQUADRE

☉ Criteri generali

Il numero dei giocatori della rosa deve essere sempre invariato nelle sue unità e deve rispettare sempre il numero esatto di giocatori per ogni ruolo.

Durante il corso della stagione sono liberi i trasferimenti dei giocatori fra le società nel periodo indicato dalla Federazione:

PERIODO LIBERO:

dalla fine della 10° giornata di fantacampionato alla fine della 27° giornata di fantacampionato;

con **due** vincoli:

1. Previa comunicazione alla F.F.P. entro **5 minuti dall'inizio degli incontri della serie A considerando sempre gli eventuali anticipi** con una delle seguenti modalità:

e-mail alla F.F.P.(PRIORITARIO)

rghiaccio@virgilio.it oppure biglia970@alice.it

gruppo Wa "Fantacalcio pinerolo"

per conoscenza agli altri partecipanti

2. Il contratto dovrà specificare i giocatori scambiati e l'eventuale conguaglio in denaro. In caso di prestiti lo stesso dovrà contenere anche la durata del prestito.

E' sufficiente che la comunicazione del trasferimento e del prestito sia trasmessa alla F.F.P. da un solo Presidente interessato allo scambio.

In caso di mancanza dei vincoli suddetti i giocatori non potranno essere utilizzati da nessuna delle squadre per il match della giornata (“squalifica Fanta”) e potranno esordire con la nuova squadra solamente in quella successiva.

☉ **Modalità di trasferimento da una squadra all'altra**

Scambio tra società

Le squadre potranno scambiarsi un numero illimitato di giocatori, sempre rispettando il vincolo descritto nei criteri generali (numero di giocatori invariato per ogni ruolo).

I giocatori interessati allo scambio non potranno tornare alla formazione originaria prima della disputa di almeno 7 (sette) giornate di fantacampionato.

Se nello scambio fra giocatori si tratta anche del denaro questo andrà a far cumulo o a detrarsi con quello a disposizione nel mercato successivo. Il denaro non comunicato non potrà essere utilizzato durante i mercati di riparazione.

Esempio: La società Alfa scambia con la società Omega un difensore e consegna, oltre ad un difensore in cambio, anche 10 fantamilioni. La società Omega nel successivo mercato avrà, oltre al saldo avanzato, 10 fantamilioni in più, mentre la società A avrà a disposizione 10 fantamilioni in meno.

In questo modo il totale del denaro in dotazione per i singoli mercati sarà sempre il medesimo, ma potrà essere suddiviso in modo diverso fra le società.

Prestiti

Le società potranno scambiarsi giocatori per un periodo limitato di tempo che **non potrà essere inferiore a 4° giornate di fantacampionato.**

In ogni caso i prestiti dovranno iniziare e terminare improrogabilmente nel “**periodo libero**” (anche se inferiore alle **4 giornate di fantacampionato**).

N.B.: Tutti gli scambi e i prestiti effettuati valgono per entrambe le competizioni.

Mercati straordinari

Il Gran Giurì si riserva il diritto di indire dei mercati straordinari in date non previste per aiutare società particolarmente in difficoltà. Questa opzione sarà comunicata alla F.F.P. che provvederà alla preparazione e spedizione delle liste.

Nei mercati straordinari potranno partecipare tutte le società e la F.F.P. deciderà l'ammontare a disposizione delle squadre.

REGOLAMENTO CAMPIONATO

2.1 DATI INIZIALI

Al Campionato partecipano 10 allenatori con le rispettive squadre, scontrandosi fra loro quattro (doppia andata e doppio ritorno), mediante calendario all'italiana fornito dalla F.F.P. (Federazione Fantacalcio del Pinerolese).

2.2 REGOLE INVIO FORMAZIONE

Ogni allenatore dovrà presentare la propria formazione **entro 1 minuto** dall'inizio degli incontri della serie A considerando sempre gli eventuali anticipi:

- alla F.F.P.;
- all'avversario di giornata e agli altri partecipanti;

con una delle seguenti modalità:

Metodo di trasmissione alla F.F.P.	Metodo di trasmissione all'avversario	Grado d'importanza
E-Mail (rghiaccio@virgilio.it) oppure (biglia970@alice.it)	E-Mail	PRIORITARIO
Gruppo Wa "fantacalcio pinerolo"	Gruppo Wa "fantacalcio pinerolo"	Caso di necessità
SMS (349-7325154) oppure (338-4523419)	SMS	Caso di necessità
Conferma dell'ultima formazione valida	A cura della F.F.P.	Caso di necessità

Se una partita viene rinviata oltre il turno successivo di campionato gli allenatori non potranno disporre dei giocatori di quelle squadre, **salvo situazioni straordinarie che saranno individuate e decise dal Gran Giurì.**

Sanzioni

Nel caso in cui un allenatore presenti la formazione non regolamentare o non la presenti, la F.F.P. utilizzerà l'ultima formazione valida a due punte. La squadra inadempiente avrà una penalità pari a € 5,00.

Il Presidente che non riceverà la formazione potrà rivolgersi alla F.F.P. per l'inoltro della formazione.

2.3 COMPOSIZIONE FORMAZIONE

La formazione **iniziale** sarà vincolata ad uno dei seguenti moduli di gioco:

5-4-1

5-3-2

4-5-1

4-4-2

4-3-3

3-5-2

3-4-3

più ovviamente il portiere. In totale devono scendere in campo sempre 11 giocatori.

Importante: le squadre che giocheranno in trasferta non potranno usufruire dei moduli a tre attaccanti.

Andranno inoltre indicate le eventuali riserve per ordine di ruolo e numero di maglia.

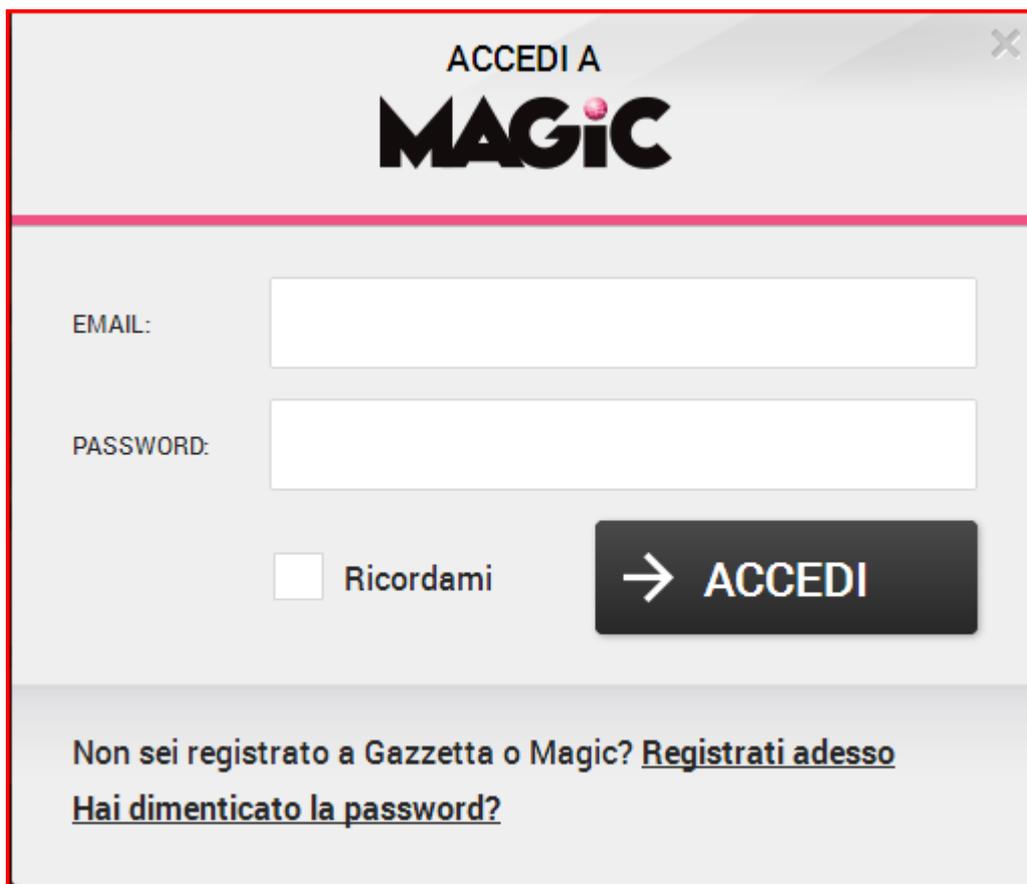
La formazione dovrà essere quindi composta da 29 elementi così divisi: 2 portieri, 10 difensori, 10 centrocampisti, 6 attaccanti e il terzo portiere (quest'ultimo aggiornabile di volta in volta dall'allenatore).

2.4 COME SI GIOCA LA PARTITA

Le partite si giocano valutando i voti e i marcatori che appaiono nel file excel "MAGIC", riportato al seguente indirizzo mail: <http://magic.gazzetta.it/magic/>

che riporta i dati dei riquadri "Tabellino" e "Pagelle" della **GAZZETTA DELLO SPORT** successive alla partite disputate

I file excel potranno essere richiesti alla F.F.P. per eventuali controlli.



Il risultato di un fanta-incontro è determinato da due confronti all'interno della stessa partita:
della media generale della squadra più eventuali coefficienti (da 0 a 2 punti);
dei gol realizzati (da 0 a 1 punto).

2.5 CALCOLO DELLA MEDIA GENERALE (cosiddetta media post-coefficienti)

La media generale viene calcolata al primo decimale senza approssimazione, esempio

6,01 = 6,0; 6,09 = 6,0; 6,11 = 6,1; 6,19 = 6,1

La parità si ha soltanto quando si è uguali alla prima cifra decimale.

La media generale è ottenuta dalla somma dei seguenti parametri:

- **Media dei giocatori (cosiddetta media ante-coefficienti)**
- **Fattore campo**
- **Coefficiente di formazione**

- **Coefficiente della difesa**

Media dei giocatori (media ante-coefficienti)

Si dividerà sempre la somma dei voti per 11

Si divide per 10 solo ed esclusivamente se:

- Portiere gioca l'intera partita e prende s.v.;
- Un giocatore segna una o più reti (o si fa una o più autorette) e prende s.v..

Si ribadisce, pertanto, che in ogni altro caso di mancanza di giocatori di movimento si dividerà la somma dei voti sempre per 11.

Casi particolari

1. Partita rinviata (l'arbitro non fischia l'inizio dell'incontro)

Giocano entro il turno di campionato successivo	F.F.P.
Sì	I voti verranno considerati
No	Voto d'ufficio: 6

2. Partita disputata interamente nonostante determinati eventi atmosferici proibitivi (ad esempio nebbia, neve, ...)

	F.F.P.
L'inviato della Gazzetta assegna voti	I voti verranno considerati
L'inviato della Gazzetta NON assegna voti ma la Magic Cup assegna voti d'ufficio	Voto d'ufficio: 6

3. Partita sospesa (ad esempio nebbia, neve, invasione di campo ...)

	F.F.P.
L'inviato della Gazzetta assegna voti	I voti verranno considerati
L'inviato della Gazzetta NON assegna voti ma la Magic Cup assegna voti d'ufficio	Voto d'ufficio: 6

Nei casi n. 2 e 3 si utilizza il voto d'ufficio per poter preservare la formazione studiata dal Fanta-allenatore, per non perdere eventuali reti segnate e coefficienti ottenuti (formazione e difesa).

Sostituzione di un giocatore di movimento

Lo schema con il quale le riserve potranno entrare in campo sarà il solito:

- Si inseriscono le riserve in quel ruolo per ordine di numero;
- **Nel caso non ci sia la riserva in quel ruolo ed il giocatore che entra in sostituzione ha un ruolo diverso dal titolare, il subentrante avrà una penalizzazione sul voto come da schema sottoelencato:**

Attaccante	Centrocampista	Difensore
Centrocampista – 0,5 sul voto	Difensore – 0,5 sul voto	Centrocampista – 0,5 sul voto
Difensore – 0,5 sul voto	Attaccante -0,5 sul voto	Sostituzione non prevista

- Nel ruolo di portiere può entrare esclusivamente un altro portiere.

Utilizzo e sostituzione del portiere

- ☉ **Esempio: squadra Omega di Fantacalcio con la rosa di portieri di due formazioni di serie A (Juventus e Inter)**

Seguendo le regole del turn-over, il Fantallenatore potrà schierare qualunque portiere a sua disposizione.

Vincoli imposti dalla F.F.P.:

- ☉ Il portiere di riserva deve essere di squadra diversa da quella del titolare;
- ☉ Nel caso in cui non venga comunicato il terzo portiere e dovesse subentrare, verrà considerata la riserva con il voto più basso.

Si ricorda che le modifiche nella rosa dei portieri delle squadre reali influiranno automaticamente sulle rose delle fantasquadre (dando vita ad eventuali trasferimenti forzosi anche al di fuori del periodo libero).

Esempio:

Portieri Sfingi

Basettoni	Inter	Paperino	Lazio
Gambadilegno	Inter	Paperina	Lazio

Portieri Mambese

Topolino	Parma	Pippo	Juventus
Minnie	Parma	Pluto	Juventus

Mercato reale: Basettoni al Parma, Topolino all'Inter; Paperino alla Juventus e Pippo alla Lazio

A) Con la norma in vigore la situazione diventerebbe così:

Portieri Sfingi

Topolino	Inter	Pippo	Lazio
Gambadilegno	Inter	Paperina	Lazio

Portieri Mambese

Basettoni	Parma	Paperino	Juventus
Minnie	Parma	Pluto	Juventus

B) Se non ci fosse la norma:

Portieri Sfingi

Basettoni	Parma	Paperino	Juventus
Gambadilegno	Inter	Paperina	Lazio

Portieri Mambese

Topolino	Inter	Pippo	Lazio
Minnie	Parma	Pluto	Juventus

- **Se non ci fosse la norma:**
 1. **Ci sarebbe una confusione (portieri di 4 squadre) che creerebbe polemiche e contestazioni a non finire;**
 2. **Situazione paradossale (ma che potrebbe capitare):**

Basettoni e Paperino squalificati o infortunati

Topolino e Pippo regolarmente in campo

Sfingi senza portieri

Visto che l'obiettivo primario del regolamento è quello di far scendere in campo le formazioni migliori e con tutti gli effettivi, ecco spiegato il motivo della regola.

Un ulteriore effetto positivo della norma deriva dal fatto che un eventuale nuovo portiere entra automaticamente nella fantasquadra.

Fattore campo

Questo coefficiente ha un **valore fisso di 0,05** e sarà a beneficio della squadra che gioca il turno casalingo.

Coefficiente di formazione

Questo coefficiente ha un **valore fisso di 0,05** e si ottiene quando la formazione schierata non utilizza nessuna riserva. Se il portiere ha giocato l'intera partita e prende S.V. in pagella si considera valido perché non si utilizza la sua riserva.

Il coefficiente è considerato ottenuto anche nel caso di utilizzo dei voti della Magic Cup (casi n. 2 e 3 "Calcolo della Media Generale-Casi particolari").

Coefficiente della difesa

Questo coefficiente è calcolato sulla base della tabella sottoriportata; sommando i voti **del portiere e dei difensori** schierati secondo il modulo prescelto all'inizio dell'incontro, si otterrà un valore numerico che darà il bonus da sommare alla media generale.

In caso di raggiungimento del coefficiente difesa (**valore 0,07**), verrà detratto lo **0,025** per ogni rete subita dal portiere titolare nel campionato reale; in caso di tre reti subite il coefficiente sarà pari a zero.

Il coefficiente è considerato ottenuto anche nel caso di utilizzo dei voti della Magic Cup (casi n. 2 e 3 "Calcolo della Media Generale-Casi Particolari").

1° Caso particolare: a causa delle assenze entra un difensore aggiuntivo al posto di un centrocampista e/o un attaccante (come da tabella nel paragrafo "Sostituzione giocatore di movimento"); **in ogni caso il coefficiente difesa sarà sempre e solo calcolato sui difensori originariamente schierati.**

2° Caso particolare: a causa delle assenze entra un centrocampista aggiuntivo al posto di un difensore (come da tabella nel paragrafo "Sostituzione giocatore di movimento"); **in questo caso il coefficiente difesa non verrà calcolato in quanto è stata modificata l'intenzione originaria dell'allenatore.**

Nuovi coefficienti difesa

P	s.v.	voto
D	voto	voto
D	voto	voto
D	voto	voto
Somma da raggiungere	20	26
Media	6,666667	6,50

P	s.v.	voto
D	voto	voto
Somma da raggiungere	26	31,5
Media	6,50	6,30

P	s.v.	voto
D	voto	voto
D	voto	voto

D	voto	voto
D	voto	voto
D	voto	voto
Somma da raggiungere	31,5	36,5
Media	6,30	6,083333

2.6 CALCOLO DEI GOL REALIZZATI

Il calcolo delle reti viene fatto sui giocatori schierati secondo il paragrafo precedente. Le eventuali autoreti andranno ad incrementare le reti della squadra avversaria.

2.7 IL CAMBIO DI ALLENATORE

Ogni società deve dichiarare ad inizio stagione quale sarà l'allenatore della propria squadra (può essere un nome del presente, del passato o di fantasia). Durante la stagione è possibile esonerare il proprio allenatore se si verificano **tre sconfitte consecutive con zero punti** nella stessa manifestazione.

Conseguenze sulla società che esonera l'allenatore:

nella partita successiva la manifestazione in cui è avvenuto il "filotto" negativo: **beneficio pari a 0,1** sulla media generale post-coefficienti che potrà essergli di grande aiuto;

versamento nelle casse della Federazione € **10,00** (stipendio dell'allenatore esonerato fino a fine anno).

2.8 RIEPILOGO PUNTEGGI e PAGAMENTI

Costo totale partita € 2.50

Valutazione media generale (post-coefficienti)

Verrà utilizzato il seguente schema:

			Squadra A	Squadra B	Squadra A	Squadra B
Media Squadra A	>	Media Squadra B	Punti 2	Punti 0	Paga € 0,00	Paga € 1,50
Media Squadra A	=	Media Squadra B	Punti 1	Punti 1	Paga € 0,75	Paga € 0,75
Media Squadra A	<	Media Squadra B	Punti 0	Punti 2	Paga € 1,50	Paga € 0,00

Valutazione reti

Verrà utilizzato il seguente schema:

			Squadra A	Squadra B	Squadra A	Squadra B
Gol Squadra A	>	Gol Squadra B	Punti 1	Punti 0	Paga € 0,00	Paga € 1,00
Gol Squadra A	=	Gol Squadra B	Punti 0	Punti 0	Paga € 0,50	Paga € 0,50
Gol Squadra A	<	Gol Squadra B	Punti 0	Punti 1	Paga € 1,00	Paga € 0,00

NB: i punti sono cumulativi si va cioè da un minimo di 0 punti ad un massimo di 3.

Tutte le quote pagate in queste combinazioni vanno a finire nel fondo cena/viaggio.

Per la determinazione delle classifiche parziali dopo i gironi di andata e ritorno si valuteranno dapprima la differenza reti poi i gol fatti. In caso di ulteriore parità si dividerà la spesa fra le squadre a pari merito.

Per la classifica finale in caso di parità di punti si valuterà la classifica avulsa, successivamente: punti, reti segnate, reti segnate in trasferta valgono doppio e, se ciò non bastasse, differenza reti complessiva e reti segnate complessivamente nel campionato.

Penali per pubblica sicurezza

Al termine di ogni girone si pagheranno delle somme di denaro a seconda della posizione di classifica. Le squadre più in alto in classifica avranno molti più tifosi al seguito pertanto di conseguenza le spese lieviteranno:

<u>Posizione di classifica</u>	<u>Quota da pagare in €</u>
<u>10 Squadre</u>	
10°	0,50
9°	1,00
8°	1,50
7°	2,00
6°	2,50
5°	3,00
4°	3,50
3°	4,00
2°	4,50
1°	5,00
Totale	27,50

2.9 PREMI

<u>Denominazione</u>	<u>Premio (€)</u>
<u>Premio</u>	
1° Classificato	150,00

2.10 RICONOSCIMENTI ASSEGNATI DALLA F.F.P.

“GIGIONE MAIFREDI” - Assegnato al peggior FantaManager.

“PICCHIO DE SISTI” - Assegnato al peggior FantaAllenatore.

La Federazione si riserva di assegnare dei riconoscimenti speciali per chi si distinguerà in modo particolare.

REGOLAMENTO COPPA ITALIA

3.1 DATI INIZIALI

Alla Coppa Italia partecipano 10 allenatori con le relative squadre.

Il parco giocatori da impiegare è uguale a quello che si utilizza nel campionato.

Prima fase

La Coppa Italia è composta da due gironi di cinque squadre che si contenderanno il trofeo con partite di andata e ritorno.

La determinazione dei gironi iniziali si effettuerà la sera della composizione delle squadre tramite sorteggio.

1°	FASE
Girone A	Girone B
Squadra 01	Squadra 02
Squadra 03	Squadra 04
Squadra 05	Squadra 06
Squadra 07	Squadra 08
Squadra 09	Squadra 10

In caso di parità nei gironi di qualificazione si valuterà la classifica avulsa (successivamente: punti, gol segnati, gol segnati in trasferta valgono doppio) e, se ciò non bastasse, differenza reti complessiva, reti segnate complessivamente nel girone e sorteggio davanti ad almeno tre membri del Gran Giurì.

Seconda fase

Premessa: per i quarti di finale, le semifinali e la finale, il fattore campo (se giocare la prima in casa o in trasferta) sarà scelto dalla squadra che nella prima fase si è classificata meglio, secondo i seguenti parametri: (successivamente: posizione in classifica, punti complessivi, differenza reti complessiva, reti segnate complessivamente nel girone e sorteggio davanti ad almeno tre membri del Gran Giurì).

Nei quarti di finale, nelle semifinali ed in finale passa il turno (o vince la Coppa) chi nei due turni **ottiene più punti**.

In caso di parità ai punti si valuteranno in modo successivo e passerà il turno chi:

- Avrà segnato il maggior numero di reti nelle due partite;

Alfa	Omega	6,1	6,1	2	0
Omega	Alfa	6,1	6,1	3	0

- I gol segnati in trasferta varranno doppio;

Alfa	Omega	6,1	6,1	3	1
Omega	Alfa	6,1	6,1	2	0

- Avrà ottenuto la maggior somma nelle medie generali post-coefficienti nelle due partite;

Alfa	Omega	6,2	6,1	0	0
Omega	Alfa	6,2	6,0	0	0

- Le medie post-coefficienti ottenute in trasferta varranno doppio;

Alfa	Omega	6,3	6,2	0	0
Omega	Alfa	6,2	6,1	0	0

Passaggio della squadra meglio classificata nella prima fase (successivamente: posizione in classifica, punti complessivi, differenza reti complessiva, reti segnate complessivamente nel girone);

- Spareggio nel turno successivo;
- Eventuale sorteggio alla presenza di almeno tre membri del Gran Giurì.

QUARTI DI FINALE

Ai quarti di finale si qualificano le prime quattro squadre di ogni girone che si accoppieranno con il seguente schema:

Andata e Ritorno

C	1ma Girone A	4ta Girone B
D	2da Girone B	3za Girone A
E	1ma Girone B	4ta Girone A
F	2da Girone A	3za Girone B

SEMIFINALI

Alle semifinali si qualificano le vincenti dei quarti di finale che si accoppieranno con il seguente schema:

Andata e Ritorno

G	Vincitrice Quarto C	Vincitrice Quarto D
H	Vincitrice Quarto E	Vincitrice Quarto F

FINALE

Alla finale si qualificano le vincenti delle semifinali che si accoppieranno con il seguente schema:

Andata e Ritorno

I	Vincitrice Semifinale G	Vincitrice Semifinale H
----------	----------------------------	----------------------------

Importante: per le regole non specificate qui di seguito è valido lo stesso regolamento vigente per il campionato.

3.2 REGOLE INVIO FORMAZIONE

Vedi campionato

3.3 COMPOSIZIONE FORMAZIONE

La formazione sarà vincolata ad uno dei seguenti moduli di gioco:

5-4-1

5-3-2

4-5-1

4-4-2

4-3-3

3-5-2

3-4-3

più ovviamente il portiere. In totale devono scendere in campo sempre 11 giocatori.

Per quanto riguarda le regole di composizione della formazione sono permessi sia in casa che in trasferta i moduli a tre punte.

Andranno inoltre indicate le eventuali riserve per ordine di ruolo e numero.

La formazione dovrà essere quindi composta da 29 elementi così divisi: 2 portieri, 10 difensori, 10 centrocampisti, 6 attaccanti e il terzo portiere (quest'ultimo aggiornabile di volta in volta dall'allenatore).

3.4 COME SI GIOCA LA PARTITA

Vedi campionato

3.5 CALCOLO DELLA MEDIA GENERALE (cosiddetta media post-coefficienti)

La media generale viene calcolata al primo decimale senza approssimazione, esempio

6,01 = 6,0; 6,09 = 6,0; 6,11 = 6,1; 6,19 = 6,1

La parità si ha soltanto quando si è uguali alla prima cifra decimale.

La media generale è ottenuta dalla somma dei seguenti parametri:

- **Media dei giocatori (cosiddetta media ante-coefficienti)** **come campionato**
- **Fattore campo** **come campionato**
- **Coefficiente di formazione** **come campionato**
- **Coefficiente della difesa** **come campionato**
- **Coefficiente da posizione nel girone** **2° fase e semifinali**

Coefficiente da posizione nel girone

Nei quarti di finale ed in semifinale le squadre meglio classificate nella prima fase avranno diritto ad un bonus aggiuntivo sulla media generale come da tabella sottostante :

<i>TURNO</i>	<i>POSIZIONE NELLA PRIMA FASE</i>	<i>BONUS AGGIUNTIVO</i>
Quarti di finale	1° Classificato	0,10
Quarti di finale	2° Classificato	0,05
<i>Semifinali</i>	<i>1° Classificato</i>	<i>0,10</i>
<i>Semifinali</i>	<i>2° Classificato</i>	<i>0,07</i>
<i>Semifinali</i>	<i>3° Classificato</i>	<i>0,05</i>

3.6 CALCOLO DEI GOL REALIZZATI

Il calcolo delle reti viene fatto sui giocatori schierati secondo il paragrafo precedente. Le eventuali autoreti andranno ad incrementare le reti della squadra avversaria.

3.7 IL CAMBIO DI ALLENATORE

Vedi campionato.

3.8 RIEPILOGO PUNTEGGI e PAGAMENTI

Costo totale partita € 2,50

Valutazione media generale (post-coefficienti)

Verrà utilizzato il seguente schema:

			Squadra A	Squadra B	Squadra A	Squadra B
Media Squadra A	>	Media Squadra B	Punti 2	Punti 0	Paga € 0,00	Paga € 1,50
Media Squadra A	=	Media Squadra B	Punti 1	Punti 1	Paga € 0,75	Paga € 0,75
Media Squadra A	<	Media Squadra B	Punti 0	Punti 2	Paga € 1,50	Paga € 0,00

Valutazione reti

Verrà utilizzato il seguente schema:

			Squadra A	Squadra B	Squadra A	Squadra B
Gol Squadra A	>	Gol Squadra B	Punti 1	Punti 0	Paga € 0,00	Paga € 1,00
Gol Squadra A	=	Gol Squadra B	Punti 0	Punti 0	Paga € 0,50	Paga € 0,50
Gol Squadra A	<	Gol Squadra B	Punti 0	Punti 1	Paga € 1,00	Paga € 0,00

NB: i punti sono cumulativi si va cioè da un minimo di 0 punti ad un massimo di 3.

Tutte le quote pagate in queste combinazioni vanno a finire nel fondo cena.

3.9 PREMI

<u>Denominazione Premio</u>	<u>Premio</u>
Vincitore Coppa Italia	€ 50,00

REGOLAMENTO SUPERCOPPA

4.1 DATI INIZIALI

Alla Supercoppa di Lega partecipano le squadre vincenti rispettivamente il Campionato e la Coppa Italia; in caso ci sia una squadra che ha compiuto la doppietta Campionato-Coppa, l'incontro sarà disputato tra la vincente del Campionato e la finalista di Coppa Italia.

La partita si svolgerà in un turno unico su campo neutro nella prima giornata della stagione successiva.

Le regole vigenti per questa manifestazione sono quelli vigenti per la Coppa Italia.

Vince la coppa chi ottiene più punti.

In caso di parità ai punti si valuteranno in modo successivo:

- La media al secondo decimale (ad esempio 6,09);
- La Coppa sarà assegnata alla squadra vincitrice del Campionato.

4.2 PREMI

Vincitore	Vince	€ 10,00
Sconfitto	Paga	€ 10,00

INDICE

Dati preliminari

1.1 Ordinamento giuridico	pag. 01
1.2 Budget di spesa	pag. 02
1.3 Mercati di riparazione	pag. 04
1.4 Modifica nella formazione delle squadre	pag. 04

Regolamento Campionato

2.1 Dati iniziali	pag. 06
2.2 Regole invio formazione	pag. 06
2.3 Composizione formazione	pag. 06
2.4 Come si gioca la partita	pag. 07
2.5 Calcolo della media generale	pag. 07
2.6 Calcolo dei gol realizzati	pag. 11
2.7 Il cambio di allenatore	pag. 11
2.8 Riepilogo punteggi e pagamenti	pag. 11
2.9 Premi	pag. 12
2.10 Riconoscimenti assegnati dalla F.F.P.	pag. 12

Regolamento Coppa Italia

3.1 Dati iniziali	pag. 13
3.2 Regole invio formazione	pag. 14
3.3 Composizione formazione	pag. 14
3.4 Come si gioca la partita	pag. 15
3.5 Calcolo della media generale	pag. 15
3.6 Calcolo dei gol realizzati	pag. 15
3.7 Il cambio di allenatore	pag. 15
3.8 Riepilogo punteggi e pagamenti	pag. 16
3.9 Premi	pag. 16

Regolamento Supercoppa

4.1 Dati iniziali	pag. 16
4.2 Premi	pag. 16