

# REGOLAMENTO FANTACALCIO:

Il nostro Fantacalcio ci dà la possibilità di giocare completamente on line sul [www.ilfagiano.net](http://www.ilfagiano.net).

Ogni partecipante avrà a disposizione una pagina personale, alla quale potrà accedere con un username e una password (username e password sono uniche e personali e nessuno degli altri partecipanti le conosce) che gli saranno regolarmente inviate via e-mail dall'amministratore del sito!!

Per accedere alla propria pagina basta andare sulla Home del sito su "il fantafagiano" oppure sul menù del sito in FANTACALCIO e cliccare su "login fantacalcio" e digitare le proprie "username" e "password".

Nella pagina riservata del sito troverete la vostra rosa di giocatori e potrete fare la formazione, modificarla, vedere tutte le statistiche della vostra squadra, le sessioni di mercato e la lista dei giocatori rimasti liberi sul mercato: inoltre potrete sempre vedere le formazioni degli altri partecipanti (saranno però visualizzabili soltanto dopo 5 minuti dall'inizio della prima partita di calcio di serie A di giornata) e troverete sempre tutti i risultati di giornata, la classifica e gli scambi di mercato regolarmente aggiornati.

All'interno della vostra pagina troverete anche le "istruzioni per l'uso" che potete consultare per qualsiasi necessità durante la navigazione.

RICORDATEVI CHE PER INSERIRE LA FORMAZIONE DIRETTAMENTE DAL SITO AVRETE TEMPO FINO A UN QUARTO D'ORA PRIMA DEL FISCHIO DI INIZIO DELLA PRIMA PARTITA DELLA GIORNATA DEL CAMPIONATO...DOPODICHE' NON TROVERETE PIU' NEMMENO LA VOCE "INSERISCI FORMAZIONE" E "MODIFICA FORMAZIONE", CHE INVECE SARANNO PRESENTI OGNI GIORNO DAL MARTEDI FINO A QUELL'ORA. Se passate l'orario giocherete con la formazione della giornata precedente....e se capitasse alla prima giornata...la vostra squadra in quella giornata totalizzerà punti zero.

SE QUALCUNO NON POTRA' ACCEDERE AD INTERNET PER FARE LA FORMAZIONE SUL SITO, LA POTRA' TRANQUILLAMENTE MANDARE VIA SMS A UN QUALSIASI ALTRO PARTECIPANTE CHE POSSA INSERIRLA (naturalmente dovrà per forza mandargli anche la propria password e l'username di accesso): SE UNA FORMAZIONE MANDATA VIA SMS, NON VENISSE INSERITA PER QUALSIASI MOTIVO ENTRO L'ORARIO STABILITO, FARA' FEDE IL MESSAGGIO SUL CELLULARE....E COMUNQUE SIA PROVVEDERANNO GLI AMMINISTRATORI DEL SITO A FARE AVERE LA FORMAZIONE A TUTTI (SCRIVENDOLA NELLO SPAZIO "COMUNICAZIONI" CHE VEDRETE SCORRERE NELLA VOSTRA PAGINA).

## ***IMPORTANTE:***

**Se durante il nostro FANTACALCIO si verificasse una qualsiasi anomalia o episodio strano o non prevedibile, non presenti su questo regolamento, si prenderà sempre una decisione a maggioranza tra i partecipanti al gioco.**

## **RIPASSO DELLE PRINCIPALI REGOLE DEL GIOCO:**

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 sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus:

- bonus : + 3 punti per ogni gol segnato, + 1 per ogni assist servito, + 3 punti per ogni rigore parato.

Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che mette un proprio compagno in condizioni di segnare (la novità di quest'anno è che saranno considerati assist anche i calci piazzati, ma come sempre faremo totalmente affidamento alla "gazzetta dello sport"). Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso;

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

Al partecipante sarà richiesto di scegliere il modulo di gioco tra quelli previsti (3/4/3, 3/5/2, 4/5/1, 4/4/2, 4/3/3, 5/4/1, 5/3/2, 3/6/1, 6/3/1 : la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti, la terza gli attaccanti: IL MODULO DARA' O TOGLIERA' I PUNTI ALLA PROPRIA SQUADRA COME SEGUE:

### MODULI UTILIZZABILI

<b>3-4-3</b>	<b>-2</b>
<b>4-3-3</b>	<b>-1,5</b>
<b>3-5-2</b>	<b>-1</b>
<b>4-4-2</b>	<b>-0,5</b>
<b>5-3-2</b>	<b>0</b>
<b>3-6-1</b>	<b>+0,5</b>
<b>4-5-1</b>	<b>+1</b>
<b>5-4-1</b>	<b>+1,5</b>
<b>6-3-1</b>	<b>+2</b>

Ogni qual volta un calciatore non riceve un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista de La Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v o n.g ) si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina, come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati.

In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio:

A) bonus e malus: il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente dal tempo giocato; il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione); il calciatore s.v. che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus). Il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

B) Portiere: il portiere s. v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

## DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Per il nostro fantacalcio valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport. In particolare: per i voti valgono le pagelle de La Gazzetta dello Sport; per i gol, autogol, ammonizioni ed espulsioni valgono i tabellini de La Gazzetta dello Sport; per gli assist, rigori sbagliati e rigori parati valgono le pagine dedicate a Magic Campionato pubblicate, di norma il martedì, su La Gazzetta dello Sport. Ossia, vale esclusivamente quanto visto e poi trascritto dai giornalisti su La Gazzetta dello Sport. In caso di correzioni successive alla pubblicazione dei voti....queste correzioni verranno prese in considerazione anche per il nostro fantacalcio e verrà modificato il voto assegnato come da rettifica della gazzetta (solo se provata materialmente con giornale alla mano la modifica del voto da parte della Gazzetta).

## VARIAZIONI DI CALENDARIO

Nel caso di partite rinviate o giocate con un anticipo o posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. La Società promotrice informerà tutti gli iscritti e gli appassionati dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, dedicate al fantacalcio. In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, come previsto da "dati validi per il calcolo dei punteggi"; qualora non venissero pubblicati dei dati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

La panchina dovrà essere composta da sette giocatori e l'ordine di inserimento e ruolo è a discrezione del partecipante; (quindi si possono mettere per esempio 2 portieri....o quattro dello stesso ruolo...o nessun portiere....o nessun attaccante.....la scelta è libera basta che siano sette riserve dal N° 12 al N° 18).

**NON SI POSSONO MAI FARE PIU' DI TRE SOSTITUZIONI (COMPRESO IL PORTIERE) -**  
Nel fare le sostituzioni sarà sempre data la precedenza alla panchina: quindi se in una squadra titolare non hanno giocato 4 o più giocatori, siccome sono soltanto tre le sostituzioni che potranno essere effettuate e oltre le tre si gioca in inferiorità numerica, per decidere quali giocatori dovranno essere sostituiti e quali no di quelli che non hanno il voto guarderemo l'ordine in cui sono scritti i giocatori in panchina (naturalmente ogni riserva di un ruolo sostituisce solo il titolare dello stesso ruolo); quindi entrerà per primo sempre il dodicesimo (cioè sempre il primo giocatore scritto in panchina); naturalmente se risulterà del ruolo del titolare che non ha giocato o che è senza voto, altrimenti dal dodicesimo si scende in giù...fino a trovare il primo del ruolo interessato e avanti così fino a terminare le tre sostituzioni.

## SESSIONE DI MERCATO

**Ogni 3 giornate (e fino all'ultima giornata possibile) ogni partecipante potrà fare uno scambio: potrà prendere un giocatore tra quelli liberi sul mercato e cederne uno dello stesso ruolo. La precedenza della scelta sarà a partire dall'ultimo in classifica a salire (in caso di parità di punti, avrà precedenza di scelta chi ha speso meno a fare l'asta iniziale....e se fosse pari anche la spesa dell'asta....chi ha ottenuto un totale di piazzamenti peggiori, sommando i piazzamenti delle giornate disputate). Un giocatore dato via durante lo scambio, può essere ripreso da chiunque ma soltanto dalla sessione di mercato successiva, e non nella stessa giornata in cui viene rimesso sul mercato da un partecipante.**

**Per quanto riguarda gli scambi della sessione di mercato ci si comporterà come segue:**

- **i giocatori, in base alla loro posizione di classifica, avranno una fascia di orario ben precisa nella quale comunicare il loro acquisto via sms all'amministratore, il giorno martedì (se il martedì non fosse ancora aggiornata la classifica ufficiale sul sito si passerà al mercoledì e nel caso di acquisto dopo il turno infrasettimanale del campionato, il giorno per fare l'acquisto diventa il venerdì).**

**Se allo scadere dell'orario all'amministratore non è arrivato nessun sms, l'acquisto non potrà più essere fatto, nemmeno dopo che hanno scelto tutti gli altri (salvo che per giustificabili motivazioni la maggioranza decida di permettere lo scambio dopo tutti gli altri).**

**Se l'amministratore non vi risponde al messaggio vuol dire che l'acquisto è confermato: se invece ci fossero dei problemi o il giocatore che volevi prendere fosse già stato preso da un partecipante che ha scelto prima di voi, l'amministratore vi risponderà con un sms in modo da permettervi di scegliere un altro giocatore...rispettando sempre la fascia di orario.**

**Nel messaggio dovrete scrivere il nome del giocatore che intendete prendere e il nome di quello che intendete cedere...e dovranno tassativamente essere rispettate le seguenti fasce di orario in base alla posizione in classifica:**

- **il decimo dalle ore 14 alle ore 15;**
- **il nono dalle ore 15 alle ore 16;**
- **l'ottavo dalle ore 16 alle ore 17;**
- **il settimo dalle ore 17 alle ore 18;**
- **il sesto dalle ore 18 alle ore 19;**
- **il quinto dalle ore 19 alle ore 20;**
- **il quarto dalle ore 20 alle ore 21;**
- **il terzo dalle ore 21 alle ore 22;**
- **il secondo dalle ore 22 alle ore 23;**
- **il primo dalle ore 23 alle ore 24.**

**Chi vince ogni giornata riceverà 3 punti in più al punteggio effettuato...se i vincitori di giornata saranno in 2 o più a parimerito riceveranno tutti comunque 3 punti in più.**