

REGOLAMENTO FANTACALCIO 2005-06

«LEGA SCIAGUATTOS»

I. DEL MERCATO

- 1. Mercato iniziale** - La composizione delle rose delle squadre partecipanti avviene tramite asta. All'asta i giocatori partecipano con un ammontare di crediti pari a 350, terminati i quali non potranno essere fatti altri acquisti. Le rose dovranno essere composte da n. 25 calciatori, per cui i crediti disponibili dovranno essere utilizzati al fine del raggiungimento di tale numero necessario. I crediti rimasti inutilizzati potranno essere poi utilizzati nelle successive fasi di mercato, unitamente ai crediti ricavati da cessioni di giocatori o dalle altre ipotesi previste dal presente regolamento.

I 25 calciatori componenti le rose saranno così divisi:

RUOLO	NR. CALCIATORI
Portieri	3 (della stessa squadra)
Difensori	8
Centrocampisti	8
Attaccanti	6

- 2. Mercato di riparazione** - Il mercato di riparazione avverrà alla conclusione di ognuno dei primi due gironi – quindi dopo la conclusione della 11^a e della 22^a giornata.

In tale mercato si aprirà una nuova asta nella quale tutti i giocatori potranno acquistare nuovi calciatori tra quelli svincolati o quelli liberati dagli altri giocatori, nel rispetto dell'ammontare dei crediti disponibili, oppure scambiare calciatori con altri giocatori. In questi ultimi casi il valore del calciatore compravenduto verrà ad essere quello della compravendita nel mercato di riparazione e non quello originario.

I calciatori acquistati non potranno far aumentare il numero rispetto a 25 – quindi per ogni calciatore acquistato il giocatore dovrà rinunciare ad un altro calciatore della propria rosa. Le possibilità di rinuncia ad un proprio calciatore sono:

- A) vendita ad altro giocatore;
- B) scambio con altro giocatore;
- C) svincolo a parametro zero e rientro nel mercato libero del giocatore stesso;
- D) svincolo per cessione dello stesso calciatore a squadra estera o di categoria inferiore;
- E) svincolo per infortunio che, nel periodo del mercato, impedisca la partecipazione dello stesso a n. 4 giornate.

I crediti disponibili per il mercato sono:

- i. crediti rimasti disponibili dopo il mercato iniziale;
- ii. crediti acquisiti per vendita giocatori;
- iii. crediti recuperati: nell'ipotesi di svincolo per cessione del calciatore a squadra estera o di categoria inferiore, o per infortunio di oltre un mese, il giocatore avrà la possibilità di svincolare il giocatore e recuperare i crediti inizialmente spesi per l'acquisto dello stesso.

La rinuncia ai propri giocatori dovrà avvenire prima dell'inizio dell'asta di mercato. Una volta che una squadra avrà rinunciato ad un proprio giocatore, non potrà acquistarlo nuovamente nel mercato stesso, ma solo a partire dal mercato successivo.

Il Mercato di riparazione si svolgerà secondo questo schema:

a) Prima fase: Scambio giocatori

La prima fase del mercato di riparazione è lo scambio o la vendita dei giocatori tra le squadre. In questi casi il valore del giocatore verrà ad essere quello di questa compravendita e non quello iniziale.

b) Seconda fase: Rinuncia ai propri giocatori

La seconda fase consiste nella rinuncia esplicita ai propri giocatori: prima dell'apertura della nuova asta, ogni squadra dovrà dichiarare quali giocatori intende svincolare. Questi giocatori torneranno nel mercato libero, e la squadra non recupererà dalla loro cessione alcun credito, a meno che non ricorra uno dei casi previsti dall'articolo 2.iii del regolamento (infortunio superiore ad un mese, cessione ad una squadra estera o in serie inferiore ecc.).

c) Terza fase: Asta

Nella terza fase si riaprirà l'asta tra i giocatori rimasti sul mercato dopo la prima asta e quelli che vi sono rientrati a seguito di svincolo. Gli acquisti (così come gli scambi) potranno essere fatti nei limiti dei propri crediti disponibili.

d) Crediti per il mercato

I crediti disponibili per il mercato sono:

- crediti rimasti disponibili dopo il mercato iniziale;
- crediti acquisiti per vendita giocatori;
- crediti recuperati (nell'ipotesi di svincolo per cessione del calciatore a squadra estera o di categoria inferiore, o per infortunio di oltre un mese).

I crediti rimasti disponibili dopo il mercato di riparazione saranno riutilizzabili nei successivi mercati di riparazione.

II. DEL CAMPIONATO

3. Calendario – Il secondo Campionato Sciaguattos di fantacalcio si svolge attraverso scontri diretti tra tutti i giocatori partecipanti, in tre gironi (Andata – Ritorno – Andata, totale 27 giornate).

4. Vincitore - Al termine della stagione, chi avrà ottenuto il maggior numero di punti sarà il vincitore del Campionato.

5. Classifica finale - In caso di arrivo di due squadre a pari punti, nella determinazione della graduatoria finale si terrà conto dei punteggi complessivi ottenuti nel campionato. In caso di ulteriore parità, si guarderanno gli scontri-diretti tra i giocatori arrivati a pari punti, ed infine i punteggi ottenuti in tali scontri diretti.

In caso di arrivo di tre o più squadre a pari punti, varrà la classifica avulsa.

III. DELLA COPPA

6. Formula – La seconda edizione della Coppa Sciaguattos si svolgerà in due fasi, la prima a gironi e la seconda ad eliminazione diretta.

Nella prima fase le dieci squadre partecipanti sono divise in tre gironi, due da tre ed uno da quattro squadre. Al termine degli scontri del girone all'italiana, le squadre giunte ultime nei rispettivi gironi verranno eliminate - mentre la migliore di tali eliminate, quindi quella che avrà ottenuto la migliore media-punteggio, verrà ripescata ed accederà insieme alle altre sette squadre qualificate di diritto alla seconda fase.

Le otto squadre rimaste si affronteranno in scontri diretti (andata e ritorno), le cui vincenti approderanno alle semifinali (ancora scontri diretti andata e ritorno), e le vincenti delle semifinali giocheranno la finale (in gara unica).

7. Svolgimento della Coppa – La Coppa si svolgerà in 8 giornate, che saranno disputate durante lo svolgimento del campionato, nel modo che segue:

- a) 1° girone: 9 partite di campionato e 2 di coppa;
- b) 2° girone: 9 partite di campionato e 2 di coppa;

- c) 3° girone: 9 partite di campionato e 3 di coppa;
- d) dopo la fine del campionato: finale di coppa.

La determinazione delle giornate nelle quali si disputerà la coppa avverrà mediante sorteggio.

8. Sorteggio – Al momento dello svolgimento del mercato verrà effettuato anche il sorteggio dei gironi della prima fase della Coppa.

Successivamente (al termine del primo turno) si terrà il sorteggio del tabellone per la seconda fase, con alcune preclusioni:

- a) le squadre provenienti dallo stesso girone non potranno affrontarsi nei quarti di finale;
- b) le tre squadre classificate al primo posto affronteranno le due squadre classificate agli ultimi posti ed una squadra classificata seconda;
- c) due delle squadre classificate al secondo posto si scontreranno tra loro, l'altra affronterà una squadra classificata prima;
- d) la squadra classificata terza nel girone a quattro squadre e la squadra ripescata affronteranno le squadre classificate prime.

9. Supercoppa – Al termine dello svolgimento della Coppa, nell'ultima giornata ufficiale di gare, si affronteranno le squadre vincitrici del Campionato e della Coppa disputandosi la Supercoppa Sciaquattos. Questa si svolgerà in partita secca.

Nel caso in cui le due squadre coincidessero, perché la stessa squadra ha vinto sia Campionato che Coppa, la Supercoppa sarà disputata dalla squadra vincitrice del Campionato e da quella che avrà perso la finale di Coppa.

IV. DELLO SVOLGIMENTO DELLE GARE

10. Formazioni – Ogni giocatore, prima dell'inizio di ogni giornata di campionato, dovrà consegnare la propria formazione. La formazione dovrà contenere 11 calciatori della propria rosa, più 7 riserve senza distinzione di ruolo. I moduli possibili per le formazioni sono:

3-4-3; 3-5-2; 3-6-1; 4-5-1; 4-4-2; 4-3-3; 5-4-1; 5-3-2; 5-2-3; 6-1-3; 6-2-2; 6-3-1

Ogni giocatore (con esclusione di coloro che riposeranno o che non prenderanno parte alla giornata di gare) dovrà consegnare la formazione nel termine massimo dell'ora precedente l'inizio della prima partita della giornata (compresi gli anticipi). La consegna avviene recapitando la stessa alla casella comune di posta elettronica, (<sciaguattos@gmail.com>).

Per chi non dovesse consegnare la formazione verrà tenuta in considerazione la formazione della giornata precedente.

Inoltre, chi non dovesse mandare la formazione per una volta riceverà un avvertimento, mentre per ogni successiva omissione di invio verrà comminata una multa dell'ammontare di € 5,00 (cinque) direttamente detratti dalla caparra (vedi art. 18, 'Mulle'). Nella sanzione non incorrerà chi dimostrerà in anticipo di essere materialmente impossibilitato all'invio, o chi provvederà altrimenti all'invio della formazione (ad esempio tramite telefono).

11. Valutazioni, punteggi e bonus malus – Il punteggio della squadra sarà realizzato attraverso la somma delle valutazioni dei calciatori, sommando le addizionali.

Nel caso in cui un calciatore titolare ricevesse un "senza voto", sarà sostituito dal primo sostituto in ordine di ruolo. Nel caso in cui non ci fosse un sostituto per quel ruolo, o il/i sostituto/i avessero a loro volta ricevuto un "s.v.", si applica la "Riserva d'Ufficio": viene cioè computato un voto 4 (se il calciatore in questione fosse il portiere, il voto è 3). La riserva d'ufficio è applicabile solo una volta a partita, e nel rispetto del numero massimo di sostituzioni. Se il portiere ha ricevuto un "senza voto", pur avendo regolarmente preso parte alla partita, perché inoperoso, il voto di riferimento sarà 6.

Le sostituzioni massime disponibili per partita sono tre.

Le addizionali "bonus-malus" sono:

- + 3 per ogni gol segnato;
- + 2 per ogni rigore segnato;

- + 3 per ogni rigore parato;
- 3 per ogni rigore sbagliato;
- 2 per ogni autorete realizzata;
- 1 per ogni gol subito dal portiere;
- 1 per ogni espulsione subita;
- 0,5 per ogni ammonizione subita.

12. Risultato delle gare – Al termine del calcolo dei punteggi, risulterà vincitrice la squadra che, avendo ottenuto più di 60 punti, avrà superato il diretto avversario di almeno tre punti. Nel caso in cui soltanto una delle due squadre ottenga più di 60 punti, questa risulterà vincitrice a prescindere dal fatto che abbia ottenuto uno scarto superiore ai tre punti.

A titolo di esempio, si riportano alcuni casi:

- a) Partita che finisce 65-62: vittoria della prima squadra;
- b) Partita che finisce 64-62: pareggio;
- c) Partita che finisce 59-50: pareggio;
- d) Partita che finisce 60-59: vittoria della prima squadra.

Inoltre verrà stilato un risultato in termini di numero di gol:

Meno di 60 punti 0 gol;
 Da 60 a 65,5 punti 1 gol;
 Da 66 a 71,5 punti 2 gol;
 Da 72 a 76,5 punti 3 gol;
 Da 77 a 80,5 punti 4 gol;
 Da 81 a 84,5 punti 5 gol;
 Da 85 a 88,5 punti 6 gol;
 Da 89 a 92,5 punti 7 gol;
 e così via (ogni 4 punti un gol).

Se entrambi i giocatori raggiungono un punteggio che li pone all'interno della stessa categoria di punteggi, verrà assegnato un gol in più al giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti (es.: A= 65 pt.; B= 62 pt.: A-B 2-1).

13. Partite ad eliminazione diretta – Per le partite ad eliminazione diretta varrà lo stesso metodo di punteggio di cui sopra.

Partite doppie (andata e ritorno): al termine dei due incontri, se le due squadre avranno ottenuto una vittoria per parte, per decidere la qualificazione si procederà alla somma dei punteggi ottenuti nelle due gare, e si qualificherà quella delle due squadre che ha ottenuto il punteggio maggiore.

Partite uniche: in caso di pareggio, si procederà ai calci di rigore.

Effettuazione dei calci di rigore: ogni squadra, unitamente alla formazione, dovrà designare cinque rigoristi (più eventualmente i successivi per l'ipotesi di "oltranza"). Il giocatore designato si intenderà aver realizzato il rigore se il suo voto sarà 6 o più di 6, mentre si intenderà averlo sbagliato se avrà ricevuto un voto inferiore al 6. In caso di mancata designazione dei rigoristi, si seguirà l'elenco dei giocatori così come presentato nella formazione (es. primo rigorista il portiere, poi i difensori e così via).

14. Partita sospesa, rinviata o decisa 'a tavolino' – Se una partita viene sospesa o rinviata per maltempo, impraticabilità del campo, ecc., la fantagiornata verrà 'congelata', in attesa del recupero e dei voti in pagella dei calciatori coinvolti nella partita posticipata.

Se una partita viene decisa a tavolino e non si hanno voti nel tabellino ufficiale, tutti i calciatori scesi in campo e che hanno giocato almeno 30 minuti, ricevono un 6 d'ufficio più tutti i bonus e i malus maturati in partita.

Se la partita sospesa corrispondesse una partita di Coppa Sciaguattos, ed il recupero della stessa dovesse avvenire dopo la data nella quale è programmata la successiva partita ad eliminazione diretta, varrà il caso del comma precedente (partita decisa a tavolino).

15. Fonte di riferimento – La fonte di riferimento per le valutazioni e tutti gli altri dati è la Gazzetta dello Sport.

V. DEL MONTEPREMI

16.Quota di partecipazione - Ogni squadra dovrà versare (in due rate equivalenti: una alla data di svolgimento del mercato, l'altra in data da stabilirsi) la quota di partecipazione, pari a € 100,00 (cento), così ripartiti:

- a) € 75,00 a costituzione del montepremi;
- b) € 25,00 a titolo di caparra (o fidejussione).

17.Ripartizione dei premi - Il montepremi complessivo (€ 750,00) verrà così ripartito:

- A) Campionato:
 - 1° classificato: € 350,00;
 - 2° classificato: € 125,00;
 - 3° classificato: € 75,00.
- B) Coppa:
 - Vincitore: € 150,00.
- C) Supercoppa:
 - Vincitore: € 50,00.

VI. DELLE SANZIONI DISCIPLINARI

18.Multe – Ognuno avrà diritto a non mandare una formazione. Per le volte successive nelle quali il giocatore non mandi la formazione, questo sarà multato per l'ammontare di € 5,00 (cinque) a volta, direttamente detratte dalla caparra.

La multa, della stessa entità, sarà comminata a chi si presenterà allo svolgimento del mercato iniziale non munito di Gazzetta dello Sport.

Al termine della stagione, le parti di caparra non utilizzate per pagare multe saranno restituite ai singoli giocatori, mentre quelle incamerate a titolo di multa saranno devolute in beneficenza.

VII. CONCLUSIONI

19.E-mail partecipanti – I partecipanti sono tenuti a comunicare un indirizzo e-mail al quale poter essere contattati, e che devono correntemente controllare.

20.E-mail ufficiale – L'indirizzo ufficiale di posta elettronica della Lega Fantacalcio Sciaguattos è sciaguattos@gmail.com. A questo indirizzo, oltre che le formazioni, dovranno essere inviate anche le comunicazioni delle squadre e/o del Direttivo.

21.Sito ufficiale – Il sito ufficiale della Lega Fantacalcio Sciaguattos è <http://www.sciaguattos.com>.

22.Forum ufficiale – Il forum ufficiale della Lega Fantacalcio Sciaguattos è raggiungibile all'indirizzo <http://www.freeforumzone.it/viewforum.aspx?f=48978>. In esso potranno essere postate comunicazioni ufficiali della Lega Fantacalcio Sciaguattos, è quindi consigliabile tenerlo sotto controllo.

23.Rinvio – Per tutto ciò che non è disposto dal presente regolamento, si fa rinvio al regolamento generale della Gazzetta dello Sport.

*Redatto in Prato, il 23/08/05
F.to Il Direttivo Lega Fantacalcio Sciaguattos*

