



**FANTALEGHORN**.COM  
STAGIONE 2016-2017



**FANTALEGHORN**.COM  
STAGIONE 2016-2017

**Regolamento ufficiale**

## **Presidenti**

---

Federico Falaschi / Simone Ferri  
Jacopo Lombardi  
Andrea Orlandi  
Simone Nannipieri

Sito web di riferimento: [www.fantaleghorn.com](http://www.fantaleghorn.com)



## PREMESSA GENERALE

Il presente regolamento ha validità per tutta la stagione, modifiche sostanziali che potrebbero in qualche modo modificare l'esito delle competizioni dovranno essere valutate dai presidenti ed approvate dalla maggioranza dei partecipanti (esclusioni, modifiche punteggi o altri casi non previsti nel regolamento).

In caso di parità nelle votazioni tra presidenti si ricorrerà a votazione a maggioranza di tutti i partecipanti con votazione online nel gruppo Facebook o su WhatsApp o sul sito.

- A) Squadre partecipanti 10
- B) Competizioni: Campionato, Coppa Kobram, Supercoppa di Lega, Campionato Gran Premio
- C) Titoli: Campione d'Italia, Vincitore Coppa Kobram, Vincitore Supercoppa, Fantamister dell'anno, Cucchiaino di Legno

Per l'utilizzo del sito e di alcune funzioni più complesse potete consultare questo link con tutta una serie di VIDEO GUIDE per le varie parti: <http://www.fmsrevo.it/videotutorial/>

## 1 – ISCRIZIONE E PREMI

1. L'iscrizione al campionato ha un costo per squadra di **€ 30,00** che serviranno a coprire le spese per le coppe e costituiranno il montepremi finale per i vincitori.
2. E' prevista la realizzazione delle seguenti coppe:
  - a. Vincitore Campionato
  - b. Vincitore Coppa Kobram
  - c. Targa vincitore Supercoppa
  - d. Medaglia di partecipazione
  - e. Cucchiaino di legno per l'ultimo classificato
3. Sono previsti i seguenti premi per i vincitori:

a. Vincitore Campionate	<b>€ 120,00</b>
b. Vincitore Coppa Kobram	<b>€ 35,00</b>
c. Vincitore Campionato Gran Premio	<b>€ 45,00</b>

## 2 - ASTA INIZIALE

1. Le rose sono fisse e composte al massimo di: 3 portieri, 10 difensori, 10 centrocampisti, 7 attaccanti
2. 600 miliardi per tutti e base d'asta 1 mld. L'asta si svolge a sorteggio integrale dalla lista ufficiale dei giocatori della federazione fantacalcio.
3. Dalla stagione 2014-2015 il 10% del bilancio annuale sarà assegnato come bonus per il mercato iniziale nella stagione successiva



4. Non si possono fare tagli durante l'asta, né scambi con altri giocatori. Il conteggio dei giocatori acquistati è effettuato da un segretario che deve indicare i soldi residui di ciascuno durante l'asta ed impedire il rilancio a chi non ha soldi a sufficienza. Se un rilancio è effettuato nonostante questo divieto, si considera non effettuato ed il giocatore viene assegnato all'ultimo offerente. In caso di dubbio l'asta sul giocatore viene ripetuta.
5. Durante il sorteggio del giocatore è possibile, previa breve discussione tra i partecipanti assegnare un ruolo diverso al giocatore sorteggiato sulla base delle diversità riscontrate tra l'archivio FANTACALCIO ed il quotidiano scelto.
6. Per evitare equivoci legati al nuovo ruolo del TREQUARTISTA indicato dalla Gazzetta, si decide di considerare i TREQUARTISTI come **CENTROCAMPISTI**.

### **3 – RINUNCE ED ABBANDONI**

Per garantire la regolarità del campionato sono state introdotte alcune penalità da applicare ai presidenti che non inviano la formazione o che decidono di abbandonare il gioco durante l'anno.

1. **Per ogni formazione non inviata**  
**50 punti** come punteggio complessivo della squadra con modulo 4-4-2. L'avversario otterrà comunque il suo punteggio per giocare la partita.
2. **Superate le 5 formazioni non inviate**  
Il presidente che non invierà più di 5 formazioni (anche non consecutive) sarà escluso da tutte le competizioni e da tutte le vincite.
3. Dopo la 1° formazione non inviata, considerata come Bonus, alle successive mancanze sarà calcolata una penalità come segue:
  - a. **€ 5,00** da aggiungersi alla quota associativa
  - b. **1 punto** di penalizzazione in classifica
  - c. Inibizione di **1 settimana dal mercato** e dall'ampliamento Stadio
4. Il presidente **non potrà inoltre operare né a livello di scambio giocatori né a livello di gestione dello stadio**. Sarà di fatto congelato in tutto fino al termine della stagione.  
Per garantire il regolare proseguimento del campionato si procederà come segue:
  - La squadra sarà gestita dal computer fino al termine della stagione con la modalità prevista al punto **3.1**.
  - La squadra non entrerà nelle classifiche e non sarà considerata per i vari ranking
5. **Formazioni fuori tempo massimo**  
Per le formazioni inviate ma oltre l'orario, si considererà di fatto come **FORMAZIONE NON INVIATA** ed andrà a far numero nelle 3 previste..



## 4 - COMUNICAZIONE FORMAZIONI

1. Le formazioni sono comunicate dai fanta allenatori unicamente previa compilazione del form on line predisposto sul sito del fantacalcio e fino ad un secondo prima dell'inizio della prima gara di giornata: es. fino alle 14:59:59 comprese, se l'orario d'inizio è alle 15.  
Su ora e data fa fede la mail ricevuta dai presidenti.
2. Se non si rispetta l'orario è prevista l'applicazione della penalità al punto 3.1.
3. In caso di impossibilità o di impegni sarà possibile inviare la formazione in uno dei seguenti modi:
  - a. AD UNO DEI PRESIDENTI via SMS. Il Presidente incaricato in questo caso metterà un messaggio sul sito, pubblicherà la formazione (se in tempo) o avviserà Simone per la gestione del risultato.
  - b. Posterà la formazione nel GRUPPO FACEBOOK o nel GRUPPO WHATSAP o SUL SITO
  - c. Posterà un messaggio di "CONFERMA DELLA FORMAZIONE DELLA SETTIMANA PRECEDENTE" in uno dei modi di cui sopra
4. Se l'SMS è inviato ad un'altra persona al di fuori dei presidenti è prevista l'applicazione della penalità al punto 3.1.

## 5 – VALIDITA' DELLE FORMAZIONI

1. La formazione è valida se indica gli 11 giocatori titolari e tutti i panchinari  
In ogni caso è tecnicamente indispensabile comunicare anche i giocatori della panchina per consentire al software di calcolare i risultati: in caso di formazione incompleta la squadra giocherà con gli effettivi inviati.
2. Se la formazione indica meno di 11 titolari viene comunque accettata, però la squadra giocherà con i titolari ed il subentro delle riserve se indicate, si applicherà inoltre d'ufficio il punteggio-modulo più sfavorevole. Se la formazione indica più di 11 titolari, si applicherà d'ufficio il modulo più sfavorevole escludendo dalla formazione i giocatori in esubero, secondo l'ordine di comunicazione.
3. Se la formazione comprende giocatori non inclusi nella rosa ufficiale della squadra, quei giocatori si considerano non indicati. Nel caso in cui anche i giocatori della panchina non abbiano preso voto vengono assegnati zero punti per ogni mancata sostituzione.
4. In ogni caso non è ammessa sostituzione d'ufficio per il portiere.



## 6 - LIBERO MERCATO

1. Durante l'anno sono ammessi liberi scambi tra fantallenatori. E' possibile anche scambiare giocatori insieme a soldi residui.
2. Chi intende chiedere od offrire un giocatore, deve prima farlo pubblicamente sul sito, altrimenti lo scambio è come se non fosse avvenuto. La validità degli scambi è immediata.
3. E' aperta la possibilità di acquistare giocatori liberi ogni settimana a partire dalla settimana successiva al mercato iniziale fino al 31.12, a mezzo asta on line, con le modalità previste dalla sezione specifica.
4. Il mercato On-line riprenderà dopo l'Asta di metà stagione che si terrà al termine della sessione invernale di febbraio.
5. Sono vietati i prestiti e gli scambi a tempo: ogni giocatore ceduto ad un'altra squadra non può essere ceduto nuovamente alla squadra originaria, fino all'asta di metà stagione.
6. L'asta di metà stagione annulla tutti gli scambi fatti in precedenza, una squadra quindi può riacquistare un giocatore scambiato o tagliato in precedenza.
7. E' prevista l'acquisizione di crediti aggiuntivi nel corso della stagione con l'investimento sugli stadi.

## 7 - ASTA DI META' STAGIONE E SESSIONI INTERMEDIE

1. L'asta di metà stagione si fa nella settimana successiva alla chiusura del mercato di riparazione di Serie A. I presidenti concordano il giorno dell'asta mettendo messaggi sul sito e se non c'è accordo tra tutti lo si decide a maggioranza semplice. Fino al giorno prima dell'asta, se almeno 6 giocatori lo chiedono si può scegliere di sostituire il ritrovo con apposita asta on line.
2. Se il ritrovo si tiene, i giocatori fanno l'asta con i crediti residui guadagnati dagli scambi o con la gestione dello stadio e con queste regole:
  - a. All'inizio dell'asta si escludono tutti i giocatori in esubero
  - b. Si possono acquistare giocatori liberi da contratto solo per sostituire i giocatori tagliati
  - c. Al termine dell'asta una squadra può integrare i posti rimasti vuoti tra i giocatori rimasti invenduti se non è riuscita a completare la rosa dopo i tagli
  - d. Al termine dell'asta e fino alla fine del campionato sarà riattivata la modalità mercato on-line.

Durante l'anno verranno concordate delle date per un mercato di ritrovo con tanto di pizzata sociale tra i presidenti. In quell'occasione sarà possibile fare scambi.



## 8 – MERCATO LIBERO ONLINE

Il mercato libero settimanale si svolge on-line nell'apposita sezione del sito.

L'asta è gestita dal computer che sulla base dei giocatori liberi che settimanalmente verranno aggiornati a seguito dei tagli e degli acquisti.

Il mercato userà da quest'anno la formula delle "buste chiuse". I presidenti chiameranno i giocatori o rilanceranno sui giocatori chiamati da altri con un'offerta al buio. Al termine della sessione il sistema aprirà le buste ed assegnerà i giocatori.

1. Le aste on line si svolgono con le seguenti modalità e tempi:
  - a. **Dal Lunedì al Mercoledì fino alle 23:00 LE CHIAMATE**  
Ciascun giocatore può indicare 1 solo giocatore da mettere all'asta. Per tali giocatori si intende formulata l'offerta base di 1 mld. Se un giocatore ne indica più di uno sarà valido il primo, gli altri saranno cancellati.
  - b. **Dal Giovedì al Venerdì alle ore 23:00 APERTURA DELLE BUSTE**  
al termine della sessione di mercato il sistema "Aprirà le buste" ed assegnerà automaticamente il giocatore al miglior offerente.
2. Dal venerdì il giocatore acquistato è immediatamente incluso nella rosa dell'aggiudicatario.
3. Per ogni giocatore aggiudicato, si deve tagliare un altro giocatore dello stesso ruolo nella rosa: se il taglio non viene effettuato entro l'inizio della giornata di campionato successiva, il giocatore viene assegnato al secondo miglior offerente. E così via.
4. In caso di anticipi Champions o altri eventi che portino una o più partite all'anticipo del Venerdì prima delle 21:00 l'asta non verrà anticipata e i giocatori acquistati potranno essere schierati solo per le partite che si debbono ancora giocare.

## 9 - PUNTEGGI

1. **Si applicano questi punteggi aggiuntivi ai totali squadra:**
  - a. Ammonizioni -0,5
  - b. Espulsioni -1
  - c. Assist +1
  - d. Gol anche su rigore +3
  - e. Autorete -2
  - f. Gol subito portiere -1
2. **Calcolo del punteggio**
  - a. Assegnazione gol ogni 4 punti da 66 in poi
  - b. Se il portiere prende SV esso equivale a 0
  - c. Se il giocatore prende SV entrerà il sostituto (se le sostituzioni sono possibili)
  - d. Se le sostituzioni sono esaurite o non possibili ed un giocatore prende SV il punteggio calcolato è 0.



e. Al di sotto dei 66 punti chi ottiene uno scarto di 10 punti sull'avversario segnerà un Goal.

**3. Sono validi solo i seguenti moduli e relativi modificatori:**

- a. 6-3-1 = -2 punti all'avversario
- b. 5-4-1 = -1,5
- c. 4-5-1 = -1
- d. 5-3-2 = -0,5
- e. 4-4-2 = 0
- f. 3-6-1 = 0
- g. 3-5-2 = +0,5
- h. 4-3-3 = +1
- i. 3-4-3 = +1,5
- j. 4-2-4 = +3

4. Per le partite sospese o rinviate per maltempo si applica il 6 a tavolino.

## 10 - CLASSIFICHE CAMPIONATO

Per la determinazione delle classifiche si applicano i seguenti criteri

1. La classifica finale del campionato è determinata applicando questi criteri nel loro ordine:
  - a. Classifica a punti
  - b. Totale parziale delle squadre (senza i vari punti dei moduli ecc..)
  - c. Totale complessivo delle squadre (compreso i punti moduli ecc...)
  - d. Differenza reti
  - e. Scontri diretti
  - f. Ranking
  - g. Monetina

## 11 – COPPA KOBRA

Alla coppa Kobram partecipano tutte le 10 squadre. La Coppa sarà giocata in due fasi.

La prima fase a gironi sarà giocata sulla base di 2 gironi da 5 squadre ciascuno con partite di andata e ritorno con turno di riposo per ciascuna squadra.

La seconda fase ad eliminazione diretta alla quale parteciperanno le prime 2 classificate dei 2 gironi che disputeranno le semifinali e finali a doppio turno.

La coppa impegnerà le seguenti giornate di campionato:

1. **FASE A GIRONI:** Dalla 1° alla 10° giornata del girone di ritorno di serie A
2. **FASE AD ELIMINAZIONE:** dalla 35° alla 37° giornata di serie A

1. Le partite di semifinale e finale si decidono sulla somma complessiva dei punteggi ottenuti dalle due squadre, comprensive anche dei punti modulo. Non si applica fattore casa.
2. Se due squadre hanno pari punteggio è favorita quella con la classifica a punti migliore.
3. In caso di ulteriore parità, si giocheranno supplementari e rigori secondo le regole previste dal regolamento ufficiale Fantacalcio.



4. Il risultato delle partite dei gironi è calcolato come descritto al **paragrafo 9**.
5. La classifica di accesso alla coppa che determina la composizione dei gironi sarà determinata dalla CLASSIFICA "SOMMA PARZIALE" al termine del girone di andata, che comprende i punteggi totalizzati fino all'ultima giornata del campionato prima della coppa, tra: voti, reti fatte e subite, ammonizioni espulsioni, autorette ed assist. Sono esclusi dal computo i punteggi per partita casalinga ed i punti modulo.
6. Il tabellone di coppa è formato in base al seguente schema, compilato secondo la classifica stilata ai sensi del comma seguente:
  - a. **GIRONE A**
    - i. Squadra 1 – Squadra 3 – Squadra 10 – Squadra 5 – Squadra 8
  - b. **GIRONE B**
    - i. Squadra 2 – Squadra 4 – Squadra 9 – Squadra 6 – Squadra 7
  - c. **SEMIFINALI**
    - i. 1° GIRONE A – 2° GIRONE B
    - ii. 1° GIRONE B – 2° GIRONE A

## 12 – SUPER COPPA DI LEGA

La SuperCoppa di Lega si disputerà alla 38° Giornata di campionato e sarà disputata da:

VINCITRICE CAMPIONATO – VINCITRICE COPPA KOBRAM

1. Nel caso in cui una squadra vinca sia il Campionato che la Coppa, accederà alla finale di SuperCoppa la **PERDENTE** della finale di Coppa.
2. Il punteggio della finale di SuperCoppa sarà determinato dalla **SOMMA TOTALE** dei punti totalizzati nella sfida.
3. In caso di parità di punteggio si procederà come segue:
  - a. **SOMMA PARZIALE**
  - b. **SUPPLEMENTARI E RIGORI**
  - c. **POSIZIONE IN CAMPIONATO**
  - d. **RANKING**

## 13 – CAMPIONATO A GRAN PREMIO

Il Campionato a Gran Premio è un torneo parallelo che si svolge durante tutto l'anno a cui partecipano tutte le 10 squadre.

1. La classifica è dettata dalla somma dei **TOTALI** squadra ottenuti in ogni giornata
2. E' possibile, così come per la Coppa Kobram, inviare una formazione diversa per la competizione
3. Per il calcolo del totale squadra si applicano le regole del campionato in merito a punteggi e punti modulo

Al termine delle 38 giornate si decreterà il vincitore con il titolo di **FANTAMISTER DELL'ANNO**.





## 13 - PRESIDENTI DI LEGA & RECLAMI

1. I presidenti di Lega sono Simone Ferri e Federico Falaschi, Andrea Orlandi, Simone Nannipieri e Jacopo Lombardi senza distinzione di ruolo.
2. All'asta iniziale verranno scelti anche 2 presidenti supplenti, che sostituiranno d'ufficio i presidenti in carica qualora fossero coinvolti direttamente nei vari reclami. Se i presidenti non raggiungono una decisione sulle problematiche che di volta in volta si presentano, individueranno 2 o più opzioni che saranno sottoposte a votazione dei partecipanti.
3. Le regole previste dal regolamento ufficiale non possono essere modificate in nessun modo durante l'anno. Su qualunque reclamo decidono a maggioranza i presidenti (o loro supplenti), entro 5 giorni dal reclamo stesso.
4. I reclami debbono essere proposti entro il giorno prima del turno di campionato in modo da permettere ai presidenti di decidere in tempo.
5. Per i reclami relativi a punteggi, chiarimenti o errori di formazione o in generale per qualsiasi reclamo relativo al punteggio di una partita i giocatori dovranno aprire un reclamo formale nel Forum del Fanta o direttamente a SIMONE FERRI entro 3 giorni dalla pubblicazione del risultato.

### **IMPORTANTE**

In caso di errori di:

1. Errore di impostazione del software
2. Aggiornamenti dei punteggi o del programma che resettano le opzioni
3. Qualsiasi problema relativo ad un non corretto settaggio del programma

I presidenti hanno facoltà di modificare le correggere l'errore ricalcolando i risultati di tutte le giornate coinvolte.



## Gestione Stadio

Ogni presidente ha la possibilità di gestire anche lo stadio della propria squadra.

Grazie ad un'espansione del programma che gestisce la creazione degli stadi sarà possibile incrementare i propri incassi così come succede con le partite reali.

Il sistema prevede per ciascun presidente la possibilità di decidere il nome dello stadio a piacimento.

1. La capienza base è di 18.000 spettatori (il minimo previsto dai regolamenti di A).
2. La capienza massima raggiungibile è di 140.000 spettatori.
3. Ogni domenica si giocheranno le partite e il lunedì con i risultati, il software genererà l'affluenza che determinerà l'incasso di giornata ed i miliardi per le rispettive squadre.
4. I miliardi entreranno a far parte del proprio bilancio e potranno essere usati per:
  - Acquistare i giocatori alle aste
  - Acquistare i giocatori all'asta di Febbraio
  - Ampliare lo stadio
5. Ogni presidente può richiedere l'ampliamento dello stadio attraverso l'apposita pagina sul sito web. La durata dei lavori dipenderà dalla capienza attuale e dal numero di posti da costruire. Al termine delle settimane previste verrà aggiornata la capienza dello stadio.
6. La capienza acquisita dello stadio si mantiene con il proseguire delle stagioni.
7. Ogni nuovo giocatore che entra nel Fantacalcio acquisirà lo stadio con i posti uguali allo stadio più piccolo presente.

### Calcolo degli spettatori

---

Stadiomanager prende in considerazione tanti parametri che vanno a determinare l'affluenza di pubblico ed il conseguente incasso, quali:

- Importanza del match (da "SCARSO" per un amichevole a "SUPER" per una finale di Champions/League);
- Squadra detentrici titolo competizione;
- derby;
- Posizione in classifica delle due squadre (più una sfida è di vertice, più spettatori arriveranno);
- Valore della squadra, inteso come quotazione attuale dei giocatori;
- Palmares di ogni squadra
- Numero partecipazioni alla lega di ogni squadra

Lo stadio può essere ampliato a piacimento. **1.000 spettatori** in più avranno il costo di **5 miliardi**. L'importo complessivo dell'ampliamento sarà sottratto dal proprio budget. Ecco alcune immagini associate alle varie capienze.

### Incassi

---



Gli incassi vengono calcolati partendo dal costo del biglietto di 0,001 miliardi che garantisce 1 miliardo ogni 1.000 spettatori.

Gli incassi verranno calcolati considerando una percentuale sull'incasso totale dell' 70% per la squadra di casa e del 30% per la squadra in trasferta

Esempio:

Partita Berwick - Aurora

Spettatori totali 32.752

Incasso  $32.752 \times 0.001 = 33$  miliardi

Incasso Berwick 23 miliardi (70%)

Aurora 10 miliardi (30%)

### Parametri e regole

---

1. Il biglietto è uguale per tutti
2. La percentuale di ripartizione è uguale per tutti per tutto l'anno
3. Se si amplia lo stadio mentre si sta facendo un'asta per un calciatore e non si hanno i soldi per acquistarlo, il calciatore passa al secondo arrivato all'asta.

### Vedere i risultati

---

Sul sito web delle classifiche, sono state aggiunte due voci sul menù di sinistra con le voci "Gli Stadi" e "Incassi di giornata" che permettono di visualizzare gli stadi ed i risultati.