

Grottammare 14/08/2018



WWW.FANTAGROTTAMMARE.IT

ASSOCIAZIONE OASI FANTACALCIO

Il Fantacalcio di Grottammare

REGOLAMENTO UFFICIALE

STAGIONE 2018/2019

INTRODUZIONE:

Questo è il regolamento generale del fantacalcio dell'Associazione Oasi Fantacalcio. È basato sul regolamento ufficiale del "Fantacalcio" e di "Magic" ed è in continuo aggiornamento con rettifiche in base all'esperienza dell'anno precedente e alle novità della stagione in corso. Il regolamento è stato approvato dal Presidente di Lega ad inizio campionato. Le modifiche effettuate dall'anno precedente sono evidenziate in colore giallo.

INDICE REGOLAMENTO:

- 1 - OGGETTO E MODALITA' DI GIOCO
- 2 - L'ASSOCIAZIONE E IL SUO ORDINAMENTO
- 3 - ASTA INIZIALE, MERCATI DI RIPARAZIONE E SCAMBI
- 4 - CONSEGNA DELLE FORMAZIONI E CALCOLO DEL PUNTEGGIO
- 5 - LE COMPETIZIONI, IL CALENDARIO E LA CLASSIFICA
- 6 - RECLAMI E RICORSI

CAPITOLO 1 - OGGETTO E MODALITA' DEL GIOCO

- 1.1 Il fantacalcio dell'Associazione Oasi Fantacalcio è una simulazione del calcio basata sul rendimento dei calciatori della "serie A". **È un gioco alla cui base vi è la serietà di chi vi partecipa, dunque è vietato qualunque tipo comportamento che miri a danneggiare uno o più giocatori o il gioco stesso.** Ogni giocatore è responsabile della propria fantasquadra.
- 1.2 Il gioco, tenendo conto delle modalità previste dal regolamento, consiste nel:
 - a) formare una fanta-società di calcio
 - b) mandare in campo per ogni giornata prevista dal "calendario" una formazione di 11 calciatori titolari e riserve per disputare le partite contro gli altri componenti dell'associazione

CAPITOLO 2 - L'ASSOCIAZIONE OASI FANTACALCIO E IL SUO ORDINAMENTO

- 2.1 L'Associazione Oasi Fantacalcio è l'organo organizzativo e responsabile del fantacalcio. È governata dal "Comitato Esecutivo di Lega" formato da 4 membri più uno al capo di tutto: il Presidente di Lega. I cinque membri del Comitato Esecutivo di Lega verranno riconfermati o scelti dal Presidente di Lega ad inizio campionato in base all'interesse

mostrato nelle passate edizioni e all'utilità dei suddetti. Tra loro verrà nominato il "Vicepresidente di Lega". Il Vicepresidente di Lega è la figura che farà le veci in caso di mancanza del Presidente di Lega.

2.2 I compiti del Presidente di Lega sono:

- a) Coordinamento delle operazioni dell'asta iniziale, dei mercati di riparazione e della premiazione.
- b) RegISTRAZIONI delle operazioni di asta, mercato e trasferimenti tra squadre
- c) Composizione dei calendari.
- d) RegISTRAZIONE settimanali delle formazioni.
- e) Calcolo dei risultati finali e delle classifiche.

2.3 Il Presidente di Lega può anche delegare più persone per svolgere i compiti sopra descritti. Il Presidente di Lega può organizzare riunioni con i membri del Comitato Esecutivo durante la stagione in corso qualora fosse necessario per definire, modificare o decidere sulla stagione in corso. Tutti i membri voteranno nella semplice forma della maggioranza assoluta. La decisione del Comitato Esecutivo è unica e inappellabile.

CAPITOLO 3 - ASTA INIZIALE, MERCATI DI RIPARAZIONE E SCAMBI

3.1 **All'asta iniziale** saranno disponibili 250 crediti, i suddetti crediti saranno scalati mano a mano che verranno acquistati i giocatori. Tutti i giocatori partono da una quotazione di 1 credito e saranno assegnati alla squadra che effettuerà l'offerta più alta. Le chiamate dei giocatori avverranno nell'ordine: Portieri, Difensori, Centrocampisti, Attaccanti. Non sarà possibile effettuare chiamate che "sforino" i crediti disponibili. In caso di errori sui crediti a disposizione (quindi di sforo), la "chiamata" del giocatore sarà annullata. L'asta si concluderà non appena ogni partecipante avrà scelto nell'ordine tutti i portieri, i difensori, i centrocampisti e gli attaccanti. Gli eventuali crediti che ogni fantallenatore avrà in residuo dall'asta, potranno essere sfruttati nei due mercati di riparazione.

3.2 I **mercati di riparazione** saranno due:

- il primo dopo la seconda sosta per le partite della nazionale, con 25 crediti disponibili + quelli residui del mercato precampionato + i crediti ricavati da eventuali cessioni dei propri giocatori. Un calciatore venduto in questa sessione perde il 30% del suo valore (valore arrotondato per eccesso), mentre per i calciatori non più presenti in lista la loro valutazione sarà del 100%.
- il secondo nella prima settimana disponibile dopo la chiusura del "mercato invernale", e i crediti disponibili saranno 25 + quelli residui dei mercati precedenti + i crediti ricavati da eventuali cessioni dei propri giocatori. Un calciatore venduto in questa sessione perde il 50% del suo valore (valore arrotondato per eccesso), mentre per i calciatori non più presenti in lista la loro valutazione sarà del 70%.

Nel caso in cui un fantallenatore non può presentarsi al mercato di riparazione, deve comunicare al responsabile di Lega una delle due scelte prima dell'inizio del mercato:

- non fare mercato e tenersi i crediti a disposizione
- fare mercato con le rimanenze cambiando al massimo 3 giocatori totali indipendentemente dal ruolo, ma con una penalità di -20 crediti. Nel caso che i fantallenatori a non fare mercato fossero più di uno, avrà la prima preferenza di scelta del giocatore la squadra meglio posizionata in classifica.

3.3 **Gli scambi** saranno possibili in due occasioni:

- Dal mercato precampionato fino a 24 ore prima dell'inizio della prima partita della giornata subito dopo il primo mercato di riparazione.

- Dal 1° Gennaio fino a 24 ore prima dell'inizio della prima partita della giornata subito dopo il secondo mercato di riparazione.

Per effettuare gli scambi sarà possibile sfruttare gli eventuali crediti residui + l'anticipo dei 25 crediti del mercato di riparazione corrispondente. Per gli scambi vale la quotazione di acquisto del giocatore. Gli scambi devono essere annunciati a tutti (via whatsapp) e saranno validi dopo 24 ore dalla pubblicazione. Per ogni eventuale cambiamento di trattativa verranno considerate sempre le 24 ore per la convalida. Tutti gli scambi e le relative motivazioni saranno valutati ed approvati da "Comitato Esecutivo".

Nota Ufficiale dell'ASSOCIAZIONE OASI FANTACALCIO

Esempio: si può scambiare Kaka pagato 20 per un giocatore pagato 40, aggiungendo almeno altri 20 crediti o inserendo nella trattativa altri giocatori per coprire la differenza (ricevendo comunque in cambio lo stesso numero di giocatori). Si ricorda che alla fine di ogni scambio tra due squadre, ogni ruolo dovrà essere obbligatoriamente coperto.

CAPITOLO 4 – CONSEGNA DELLE FORMAZIONI E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

- 4.1 Ogni giornata di campionato deve essere consegnata la formazione (11 titolari e 14 riserve) fino all'ultimo secondo prima dell'inizio della prima partita del turno. Qualora il giocatore non consegni per niente la formazione o la consegni con qualche "anomalia", sarà schierata la formazione della giornata precedente e avrà una penalizzazione pecuniaria di € 2 esponenziale (2€, 4€, 8€, 16€, 32€). Nel caso in cui non sia possibile schierare la vecchia formazione (per giocatori venduti/scambiati non presenti in rosa, prima giornata, ecc.) la squadra in questione oltre alla penalizzazione e alla multa avrà un punteggio d'ufficio di 60 punti per quella giornata. Ricordiamo che ogni fantallenatore è l'unico responsabile della propria squadra e dovrà essere lui stesso a verificare se la sua formazione è stata memorizzata dai sistemi o ricevuta da chi è incaricato a raccoglierle.

Nota Ufficiale dell'ASSOCIAZIONE OASI FANTACALCIO

Omettere di comunicare la formazione è una mancanza gravissima. In pratica, l'allenatore che si comporta in tal modo non sta schierando in campo la propria squadra nella migliore formazione consentita dalla sua situazione tecnica. Secondo le regole della F.I.G.C., questo è un fatto grave: altrettanto nel Fantacalcio. Si potrebbe supporre che l'allenatore di quella squadra non sia più interessato al gioco. Visti i sottili equilibri del Fantacalcio, ciò può avere effetti devastanti. Non ci stupiremmo se l'allenatore in questione venisse accusato di falsare il campionato, per non dire di peggio. Si rompono vecchie e consolidate amicizie per molto meno in questo gioco.

- 4.2 La formazione può essere data solo ed esclusivamente tramite modulo sul sito internet. In via del tutto eccezionale si rendono valide anche la pagina Facebook del fantacalcio, mail info@fantagrottammare.it, via whatsapp sul gruppo della lega e per sms al Presidente di Lega. Altri mezzi non saranno considerati idonei e quindi la formazione in causa sarà considerata come non consegnata, con conseguente attribuzione della relativa multa.
- 4.3 Per il calcolo del punteggio:
- la fonte voti di riferimento è Fantagazzetta voti "Italia"
 - la fonte bonus/malus, ammonizioni ed espulsioni è "Fantagazzetta"

Si assegnano i seguenti bonus/malus: + 3 per le reti realizzate (anche su rigore), -1 per ogni goal subito, -0,5 e -1 rispettivamente per ammonizioni ed espulsioni, -3 per un rigore fallito, +3 per ogni rigori parato, +1 per l'assist, -2 per l'autogoal. Tra i bonus inoltre si ha il modificatore della difesa: si applica con portiere e almeno 4 difensori e si avrà un +6 se la media tra i voti del portiere e dei tre migliori difensori è

maggiore/uguale a 7; +3 se la media è tra il 6,5 e 7 (escluso); +1 se è tra 6 e 6,5 (escluso).

I moduli previsti sono 3/4/3, 3/5/2, 4/5/1, 4/4/2, 4/3/3, 5/4/1, 5/3/2, dove la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti, la terza gli attaccanti. Tutti i giocatori non schierati come titolari dovranno essere inseriti in panchina con l'ordine che decide il fantallenatore. I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (per un massimo di tre sostituzioni). Le stesse verranno effettuate in un primo momento per ruolo partendo dal portiere (portiere, difensore, centrocampista, attaccante) ma, se non sarà sufficiente, si ricorrerà anche a calciatori di ruolo diverso purché il modulo di gioco risultante sia valido. I calciatori in questo caso entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina. Se né il titolare, né le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione giocherà in inferiorità numerica.

Nota Ufficiale dell'ASSOCIAZIONE OASI FANTACALCIO

Ad esempio, se si gioca con il 3-4-3, non gioca un attaccante titolare e non si hanno attaccanti in panchina che possono subentrare, si sostituirà l'attaccante con un centrocampista (3-5-2) o con un difensore (4-4-2) in base all'ordine di schieramento in panchina.

4.4 Nel caso in cui una squadra non riesca a giocare in 11, nelle tre sostituzioni possibili si avrà a disposizione una sola riserva d'ufficio con voto 3 per il portiere e 4 per il giocatore di movimento.

4.5 La squadra che gioca in casa in tutte le competizioni con scontri di andata e ritorno usufruirà di 2 punti in più.

4.6 I gol negli scontri diretti verranno calcolati tramite la "Tabella di Conversione" che 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:

Meno di 66 punti = 0 gol
Da 66 a 71,5 punti = 1 gol [6 punti]
Da 72 a 76,5 punti = 2 gol [5 punti]
Da 77 a 80,5 punti = 3 gol [4 punti]
Da 81 a 84,5 punti = 4 gol [4 punti]
E così via (ogni 4 punti un gol)

Integrazioni alla Tabella di Conversione:

Per arrivare al risultato finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

a) Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 1,5 punto, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita.

Esempio: squadra X 72 punti; squadra Y 71,5 punti; risultato 2-2 (e non 2-1).

b) Se in una partita entrambe le squadre si trovano sotto a soglia gol 66, riceverà un gol la squadra che staccherà l'altra di 12 punti.

Esempio: squadra X 53 punti, squadra Y 65 punti il risultato non sarà 0-0 ma 0-1

4.7 Ogni partita verrà omologata automaticamente dopo la pubblicazione delle due giornate successive (di solito 15 giorni salvo turni infrasettimanali o pause per amichevoli internazionali). Nelle ultime 2 giornate di campionato invece verranno utilizzati come limite 7 giorni canonici dalla pubblicazione dei risultati. Questo significa

che una volta omologata una giornata qualsiasi ricorso non è praticabile tanto meno rettifiche di errori o cambiamenti di nessun tipo.

CAPITOLO 5 – LE COMPETIZIONI, IL CALENDARIO E LA CLASSIFICA

- 5.1 L'associazione è divisa in 4 divisioni da 10 squadre ciascuna con promozioni e retrocessioni differenti. I calendari, competizioni e le modalità di gioco sono decisi ad inizio stagione dal Presidente di Lega.
- 5.2 In caso di ripescaggi si prenderà in considerazione la "Classifica di merito" o anche chiamato "Coefficiente": tale classifica nasce dall'esigenza di trovare il più limpidamente e ufficiosamente possibili eventuali sostituti idonei per le divisioni qualora ci fosse bisogno. Essa è stilata con validità 3 anni e tiene conto della serie di appartenenza, della posizione finale di classifica e del numero di multe.
- 5.3 In caso di parità nelle classifiche degli scontri diretti per tutte le competizioni si terrà conto nell'ordine:
- 1) punti realizzati negli scontri diretti;
 - 2) differenza reti negli scontri diretti;
 - 3) gol segnati in trasferta negli scontri diretti;
 - 4) sommatoria punti;
 - 5) gol segnati totali;
 - 6) minor numero di multe accumulate;
 - 7) sorteggio.
- 5.4 In caso di parità nelle partite ad eliminazione diretta (sia neutre e sia andata/ritorno) si terrà conto nell'ordine:
- 1) gol segnati in trasferta - per gli scontri di andata/ritorno;
 - 2) somma di punti realizzati in totale negli scontri di quel turno;
 - 3) minor numero di multe accumulate nella stagione in corso
 - 4) infine il sorteggio

CAPITOLO 6 – RECLAMI E RICORSI

- 6.1 Nel caso in cui un fantallenatore intenda sporgere un qualsiasi ricorso al fine di contestare correzioni o rettifiche delle redazioni ufficiali, l'esito di un incontro o altro, può presentare reclamo rispettando questi punti:
- Il ricorso dovrà pervenire al Presidente di Lega in forma scritta
 - Si dovrà allegare tutto il materiale utile o prove per il ricorso
- Si ricorda che non si prenderanno in considerazione i ricorsi per la correzione o modifica di risultati omologati o basati su presunti errori arbitrali poiché non correggibili neanche dalla FIGC. Il ricorso verrà esaminato dai componenti del Comitato Esecutivo che provvederà a verificare se il fantallenatore ha ragione o meno e voterà nella semplice forma della maggioranza assoluta. La decisione del Comitato Esecutivo è unica ed inappellabile.

Invitiamo i partecipanti a verificare SEMPRE il proprio punteggio e leggere eventuali correzioni sul sito di riferimento www.fantagrottammare.it nelle pagine relative al fantacalcio.