

REGOLAMENTO “CONFEDERATIONPISA 2009-2010”

- 1) Le squadre ammesse al gioco sono **8** e non sono ammesse ulteriori iscrizioni da qui a fine campionato.
- 2) L'organizzatore del gioco è **Cristiano** (Spinola Bay) ed in sua assenza farà da vice **Gerardo** (La Vela).
- 3) Qualsiasi richiesta inerente il fantacampionato dovrà essere fatta esclusivamente tramite blog all'indirizzo www.fearmuseum.it/fantacalcio/. Per pubblicare un commento serve l'autenticazione al sistema con utente e password. Ogni partecipante ha diritto ad avere un account totalmente gratuito ed in posta elettronica sono stati inviati i dati di ogni utente. Il blog verrà sempre di più implementato e arricchito di informazioni, in alternativa e solo in caso di malfunzionamenti dello stesso è possibile inviare e-mail all'indirizzo **sonicec@alice.it**. Il sito www.fantaclub.it è comunque accessibile e navigabile.
- 4) L'amministratore (ed editore) del blog è il Presidente (*Spinola Bay*) mentre l'editore (oltre al Presidente) è il Vice-Presidente (*La Vela*).
- 5) La tipologia di gioco è con formula a **scontri diretti andata e ritorno**, ogni squadra disputerà in totale 14 partite in casa e 14 fuori casa. Le ultime 7 partite di campionato (dalla 29ma) verranno disputate in campo neutro per garantire lo stesso numero di partite in casa per tutti.
- 6) Il campionato vero di Serie A è di 38 partite, il nostro finisce alla 35ma partita di campionato dopodichè si aprono i play-off e play-out con questo sistema.

Al termine delle 35 partite:

- Il primo classificato vince la competizione e si aggiudica il primo premio.
- 4 squadre vanno ai play-off (la 2 classificata, la 3 classificata, la 4 classificata e la 5 classificata) gli incontri si disputano andata e ritorno.
- Al termine della prima fase, in caso di parità di punti tra uno o più squadre:

verrà compilata una graduatoria, classifica avulsa, tra le squadre interessate tenendo conto dell'ordine:

- dei punti conseguiti negli scontri diretti (in tutto il campionato due squadre si scontrano in totale 5 volte)
- a parità di punti, della differenza tra le reti segnate e quelle subite negli stessi incontri;

In caso di ulteriore parità, si terrà conto nell'ordine:

- del numero di reti segnati fuori casa negli scontri diretti
- ancora a parità, della CLASSIFICA PUNTI finale (visibile sotto la CLASSIFICA)
- della differenza fra reti segnate e subite nell'intero Campionato
- del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato
- sorteggio

Incontri Play-off:

1-giornata (corrisponde alla 36 giornata di Serie A)

2 classificata (in casa) – 5 classificata (fuori casa)

3 classificata (in casa) – 4 classificata (fuori casa)

2-giornata (corrisponde alla 37 giornata di Serie A)

5 classificata (in casa) – 2 classificata (fuori casa)

4 classificata (in casa) – 3 classificata (fuori casa)

3-giornata Finale Play-off (corrisponde alla 38 giornata di Serie A)

(FINALISSIMA CAMPO NEUTRO)

Vincente tra 2 class e 5 class – Vincente tra 3 class e 4 class

In caso di parità vince chi si è meglio classificato al termine delle 35 partite di campionato.

Il vincitore dei Play-off si aggiudica il secondo premio.

Il perdente della finale Play-off si aggiudica il terzo premio.

I Play-off non si disputano nel seguente caso: **la 2 classificata ha un distacco superiore a 10 p.ti sulla 3 classificata.** La circostanza descritta prevede che la 2 classificata prende il secondo premio e la 3 classificata il terzo.

- l'ultimo classificato viene dichiarato "retrocesso" e dovrà pagare **10 €** che concorreranno a formare il 3° premio in palio.
- Il penultimo e terz'ultimo si sfideranno in una finale Play-out andata e ritorno.

Incontri Play-out:

1-giornata (corrisponde alla 37 giornata di Serie A)

6 classificato (in casa) – 7 classificato (fuori casa)

2-giornata (corrisponde alla 38 giornata di Serie A)

7 classificato (in casa) – 6 classificato (fuori casa)

In caso di parità vince chi si è meglio classificato al termine delle 35 partite di campionato.

Chi realizza il miglior risultato nelle due partite vince i Play-out.

- Il perdente della finale Play-out dovrà pagare **5 €** che concorreranno a formare il 3° premio in palio.

I Play-out non si disputano nel seguente caso: **la 6 classificata ha un distacco superiore a 10 p.ti sulla 7 classificata.** La circostanza descritta prevede che la 6 classificata raggiunge la salvezza mentre la 7 classificata è retrocessa e dovrà pagare **5 €** che concorreranno a formare il 3° premio in palio.

- La quota di iscrizione è di **25,00 €** (22,50+ 2,50 acquisto squadra Fantacub)
- La quota di iscrizione deve essere saldata prima dell'inizio della competizione, la data di scadenza è fissata per il **22 agosto 2009** e saranno fatte rare eccezioni valutate dal Presidente e Vice-Presidente.

PREMI

- **1° premio in palio: 110 €** in buoni sconto presso un esercizio commerciale da valutare o in soldi.
- **2° premio in palio: 60 €** in buoni sconto presso un esercizio commerciale da valutare o in soldi.
- **3° premio in palio: 25 €** in buoni sconto presso un esercizio commerciale da valutare o in soldi.
- I premi saranno resi noti prima dell'inizio del campionato ed acquisiti non oltre il **30 settembre 2009**.
- Fine Asta per composizione Rose: **lunedì 17 agosto ore 23,00**.
- Generazione calendari: **martedì 18 agosto**.

- Le date del mercato di riparazione :

giovedì 20 agosto ore 23.00 - Fine 1^ mercato di riparazione (apertura lunedì 17 agosto)

giovedì 27 agosto ore 23.00 - Fine 2^ mercato di riparazione (apertura venerdì 21 agosto)

SESSIONE AUTUNNALE

Apertura : **giovedì 12 novembre 2009** / chiusura : **giovedì 19 novembre 2009**

SESSIONE INVERNALE

Apertura : **giovedì 4 febbraio 2010** / chiusura : **giovedì 11 febbraio 2010**

SESSIONE PRIMAVERILE

Apertura : **giovedì 11 marzo 2010** / chiusura : **giovedì 18 marzo 2010**

- Funzionamento ASTA: l'asta è online ed ogni partecipante dovrà presentare le proprie offerte per i vari calciatori, ovviamente senza superare il numero di crediti. Ogni calciatore verrà assegnato alla squadra che ha presentato l'offerta più alta. In caso di parità di offerta verrà assegnato ad una delle contendenti a caso. Il metodo utilizzato da Fantaclub per la gestione dei posti vacanti è questa: i posti che rimarranno vuoti nelle varie squadre, cioè i calciatori che non si sono riusciti ad acquistare, verranno riempiti automaticamente con i calciatori rimasti liberi, ordinati in base alla loro quotazione; cioè verrà data la precedenza ai calciatori con le quotazioni più alte nell'inserimento nelle varie squadre. Nelle assegnazioni avranno la precedenza le offerte non riuscite piu' alte.
- Nel caso in cui un partecipante alla fine della terza ed ultima asta si vede assegnare automaticamente dal sistema un giocatore che non milita più in Serie A perché trasferito all'estero o in serie minori, è autorizzato a sostituirlo con un altro giocatore di pari livello. Per valutare il livello si prende come riferimento la valutazione assegnata dal sito Fantaclub. Su richiesta dell'interessato verrà aperto, se chiuso, il mercato per effettuare l'operazione di sostituzione. Non sono compresi calciatori che subiscono infortuni anche gravi.
- Un calciatore che viene trasferito in campionati esteri o serie minori può essere sostituito con un calciatore di pari livello con l'apertura straordinaria del mercato. Per valutare il livello si prende come riferimento la valutazione assegnata dal sito Fantaclub. Su richiesta dell'interessato verrà aperto, se chiuso, il mercato per effettuare l'operazione di sostituzione. Stesso discorso vale per calciatori che vengono squalificati per questioni extra-calcistiche (vedi sostanze stupefacenti, doping ecc..) per un periodo pari o superiore a 6 mesi.
- Non sono permesse operazioni di mercato che preveda anche scambio di crediti e di scambio di calciatori tra concorrenti dalla **30ma giornata** di calendario in poi.
- Crediti di cui dispone ogni giocatore: **390**
- Numero massimo di calciatori per ogni ruolo: **4 9 8 6**
- Una volta consegnata la formazione può essere modificata fino a mezz'ora prima dell'inizio delle gare.
- L'asta iniziale viene fatta sul web ed è concorrenziale e segreta, non è permesso infatti scambiarsi informazioni tra partecipanti in merito a offerte.
- Un calciatore non può appartenere a più concorrenti.
- La composizione della panchina non è libera ma deve essere composta da 1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti e 2 attaccanti.
- Nel caso un calciatore titolare non prende voto, e non vi sono panchinari dello stesso ruolo che possano sostituirlo verrà assegnato il voto **0** politico (la regola vale per qualsiasi ruolo).
- **Modificatore di modulo**. Questa regola assegna un bonus/malus a seconda del modulo con cui e' schierata la squadra. Il criterio e' il seguente: **+1.5 per il 5-4-1, +1 per il 4-5-1, +0.5 per il 5-3-2, +0 per il 4-4-2, -0.5 per il 3-5-2, -1 per il 4-3-3, -1.5 per 3-4-3**. Nel caso di cambio di modulo nelle sostituzioni, sarà considerato il nuovo modulo per l'applicazione della regola, non quello iniziale senza le sostituzioni.
- Durante il periodo di consegna le formazioni saranno visibili a tutti.
- Il voto, come la concessione di un assist, rigore, ammonizione o altro è ufficializzato da www.fantaclub.it che a sua volta riceve i dati da Magic Gazzetta dello Sport che anche se sbaglia non gli si può appuntare niente ed

- ogni sua decisione è insindacabile.
- Punti da assegnare ad una squadra che vince: **3**
- Punti di vantaggio per chi gioca in casa: **1.5**
- Modalita' di gioco per gli scontri diretti: **Misto 66.0 72.0 78.0 84.0 90.0 96.0 102.0 108.0 con scarto per goal bonus: 5.0**

Questo vuol dire che se due concorrenti rientrano in un unico scaglione ma tra un concorrente e l'altro ci sono 5 p.ti di distacco quello che ha totalizzato il punteggio più alto viene premiato con un **goal bonus** che gli permette di vincere la partita. (es. A totalizza 71 e B totalizza 66 il risultato finale sarà 2-1 vince squadra A)

- Usa il modificatore della difesa: **si**

Modificatore della difesa. Il modificatore della difesa è una regola che consiste nell'aggiungere al punteggio di una squadra 6 punti nel caso che la media dei 3 migliori difensori + il portiere sia maggiore o uguale a 7, 3 punti se la media è compresa tra 6.5 e 7 (6.5 incluso), un punto se la media è maggiore o uguale a 6 ma minore di 6,5. E' applicata soltanto se la squadra in questione ha utilizzato un modulo con almeno 4 difensori e almeno 4 difensori hanno preso un voto. I voti utilizzati per calcolare la media sono quelli in pagella, non comprendono i bonus e malus.

- Usa il modificatore del centrocampo: **si**

Modificatore del centrocampo. Il modificatore del centrocampo è simile a quello della difesa: è una regola che consiste nell'aggiungere al punteggio di una squadra 3 punti nel caso che la media dei 3 migliori centrocampisti sia maggiore o uguale a 7, un punto se la media è compresa tra 6.5 e 7 (6.5 incluso). E' applicata soltanto se la squadra in questione ha utilizzato un modulo con almeno 4 centrocampisti e almeno 4 centrocampisti hanno preso un voto. I voti utilizzati per calcolare la media sono quelli in pagella, non comprendono i bonus e malus.

- Usa la regola del capitano: **si**

Regola del capitano. Se è attiva, questa regola consiste nello scegliere un calciatore al momento di consegnare la formazione, che agirà da capitano. I bonus e i malus che otterrà quest'ultimo varranno doppio. Cioè un gol vale 6 punti e una ammonizione 1 punto in meno.

Calcolo del punteggio: il punteggio ottenuto da una squadra è la risultante dei voti ottenuti da ogni giocatore.

Il voto di ogni giocatore è calcolato sommando al voto di base:

- +3 punti per ogni gol segnato
- +1 punti per ogni assist servito (esclusi calci di punizione, calci d'angolo e nel caso in cui il marcatore scarti avversari diversi dal portiere)
- +3 punti per ogni rigore parato
- 0.5 punti per ogni ammonizione
- 1 punti per l'espulsione
- 1 punti per ogni gol subito se il giocatore è il portiere
- 2 punti per ogni autorete
- 3 punti per ogni rigore sbagliato

Nel caso vi siano differenze tra i voti della Gazzetta cartacea e quelli pubblicati online sempre dalla Gazzetta, è considerato valido il voto della Gazzetta cartacea.

- **Moduli consentiti:** sono consentiti i seguenti moduli al momento di consegnare la formazione: **3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-3-2, 5-4-1**
- **Le password di accesso** al sito sono **personali** e si raccomanda di non diffonderle ad altri e di conservarle in un luogo sicuro. Non possono essere cambiate durante l'anno.
- **In caso di mancata consegna della** formazione si usa la **formazione della settimana precedente** se nota, **in caso di mancanza il voto da assegnare è 0. Nel caso si totalizzi nell'arco di tutto il campionato 5 mancate consegne di formazione si subisce una penalizzazione di 9 p.ti in classifica, alla sesta (6) mancata consegna è prevista l'espulsione dal torneo** e la retrocessione all'ultimo posto con conseguente pagamento di **10 €** da redistribuire nel montepremi generale. Questa nuova regola ferrea è messa in vigore per garantire un regolare svolgimento della competizione e dare un freno alla mancata consegna della formazione.