

GLORIOSO FANTACALCIO CLESIANO

XXIX EDIZIONE

Stagione 2023/2024 (revisione 00)

PREMESSA

Il Glorioso Fantacalcio Clesiano è un torneo di fantacalcio tra 48 Fantasquadre suddivise in 4 Leghe, che disputano 4 diversi campionati con possibilità di promozione e retrocessione e una Coppa che si articola come competizione mista tra tutti i 48 Fantapresidenti iscritti.

Il sito di riferimento è www.fantacles.blogspot.it, mentre la casella di posta elettronica è fantacalcioclesiano@yahoo.it

Sono previsti Quota d'iscrizione e Premi per le prime classificate di ogni competizione; è richiesta la massima partecipazione all'asta iniziale e puntualità e costanza nell'invio della formazione tramite il sito www.fantacles.blogspot.it.

CAPITOLO II: LA ROSA DELLA FANTASQUADRA

1. LA ROSA

La rosa di ogni Fantasquadra è composta da giocatori di Serie A così divisi per ruoli:

3 portieri

8 difensori

8 centrocampisti

6 attaccanti

In ogni giornata il Fantapresidente invia una formazioni con 11 titolari e 7 riserve (un portiere, due difensori, due centrocampisti e due attaccanti) scegliendo tra i giocatori della propria rosa e utilizzando uno dei seguenti moduli: 4-4-2, 4-5-1, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2, 3-4-3, 3-5-2.

2. L'ASTA INIZIALE

La rosa di ogni Fantasquadra viene composta durante l'asta iniziale, nella quale i 12 Presidenti di ogni Lega si aggiudicano all'asta al rialzo senza base d'asta tutti i giocatori di Serie A, partendo dai portieri fino agli attaccanti, chiamati dal banditore. La lista dei giocatori di serie A viene fornita via e-mail prima dell'asta iniziale.

I difensori e i centrocampisti vengono chiamati in ordine alfabetico. Se necessario il banditore esegue più di una lettura della lista dei giocatori non ancora acquistati fino a quando tutti i presidenti avranno completato il lotto di 8 difensori o 8 centrocampisti.

Gli attaccanti vengono chiamati in ordine casuale. Se necessario il banditore esegue più di una lettura della lista dei giocatori non ancora acquistati (in ordine alfabetico) fino a quando tutti i presidenti avranno completato il lotto di 6 attaccanti.

I portieri vengono acquistati prima per squadra (primo e secondo portiere), mentre per il terzo portiere si effettua l'asta tra i portieri ancora in lista con chiamate in ordine alfabetico. Non è concesso acquistare o fare offerte per il terzo portiere fino a quando tutti i presidenti non si saranno aggiudicati una squadra (primo e secondo portiere). La chiamata delle squadre per l'acquisto del primo e secondo portiere è effettuata dal banditore in ordine casuale.

Il budget iniziale di ogni Fantasquadra è di 1000 crediti, con rilancio minimo di 1 credito. Ogni giocatore di serie A può appartenere ad una sola Fantarosa all'interno della singola Lega.

Non sono ammessi scambi di giocatori e passaggi di crediti durante l'asta iniziale.

3. LE ASTE DI RIPARAZIONE

Sono previste 2 aste di riparazione. Alle aste di riparazione la partecipazione non è obbligatoria. Le aste di riparazione sono fissate tra la 11° e la 12° giornata e tra la 22° e 23° giornata. Alla prima asta di riparazione sono assegnati ad ogni squadra 300 crediti aggiuntivi al credito residuo della Asta iniziale. Alla seconda asta di riparazione non è previsto alcun credito aggiuntivo, quindi si accede con il credito residuo della prima asta di riparazione.

In caso di cessione di giocatori "SERIE MINORE", cioè ceduti all'estero o in altra serie, verrà rimborsato automaticamente il 50% dell'importo speso per l'acquisto all'asta precedente, ad inizio asta di riparazione.

All'asta di riparazione si possono acquistare massimo 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti tra quelli disponibili nella lista degli svincolati della propria lega o svincolati dalle altre squadre al momento dell'asta. Ad ogni svincolo deve corrispondere un acquisto di un giocatore del medesimo reparto.

Per ogni reparto la procedura è la seguente:

- svincolo dei giocatori (al termine di questa fase non sarà più possibile svincolare giocatori in quel ruolo)
- acquisto giocatori dalla lista svincolati nel numero uguale a quelli svincolati in precedenza

Al termine dell'asta di riparazione i presidenti possono effettuare scambi di giocatori, alla condizione di completare i lotti di 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti.

Non sono mai ammessi scambi di crediti.

CAPITOLO II: IL CALCOLO DEI RISULTATI

1. PUNTI AZIONE

Ammonizione	-0,5
Espulsione	-1,0
Gol attaccante	+3,0
Gol centrocampista	+3,5
Gol difensore	+4,5
Gol portiere	+10,0
Gol su rigore	+2,0
Gol decisivo pareggio	+0,5
Gol decisivo vittoria	+1,0
Assist (<i>incluso calcio da fermo</i>)	+1,5
Gol subito portiere	-1,0
Rigore parato	+3,0
Rigore sbagliato	-3,0
Portiere d'ufficio	+3,0
Autogol	-2,0

S.v. (senza voto) s.v. equivale a giocatore non sceso in campo, che dovrà quindi essere sostituito. Nel caso in cui venga assegnato s.v. ad un giocatore che ha disputato un tempo maggiore o uguale a 30 min (al netto dei supplementari), a questo giocatore viene assegnato voto d'ufficio = 6; il giocatore non dovrà quindi essere sostituito.

Fattore campo +1,5

L'assegnazione degli assist non è necessariamente quella effettuata dalla gazzetta o da www.fantagazzetta.com, bensì è parte del file voti che viene settimanalmente scaricato da <http://www.fantacalcio.kataweb.it/index.php?page=fantamanager> per il calcolo dei risultati. In caso di presunti errori su voti o assist da voi segnalati, la Dirigenza si assume l'incarico di controllare l'eventuale aggiornamento dei registri voti.

2. MODIFICATORI

MODIFICATORE DIFESA

Per il calcolo del modificatore di difesa si esegue la media dei voti (senza punti azione) dei difensori schierati. In base alla propria media si aggiungono o tolgono punti al totale squadra dell'avversario secondo la seguente tabella di conversione. La tabella di conversione si riferisce ad una difesa a 4. Se si schierano 3 difensori si scende di una fascia, schierandone 5 si sale di una fascia.

media voto difensori

Da 0 a 4,99	+4
Da 5 a 5,249	+3
Da 5,25 a 5,499	+2
Da 5,5 a 5,749	+1

Da 5,75 a 5,999	0
Da 6 a 6,249	-1
Da 6,25 a 6,499	-2
Da 6,5 a 6,749	-3
Da 6,75 a 6,999	-4
Da 7 a 10	-5

In caso in cui non fosse possibile effettuare una o più sostituzioni in difesa, con il risultato di schierare uno o più uomini in meno, il calcolo del modificatore è eseguito facendo la media dei voti dei difensori schierati, e valutando la fascia in considerazione del numero dei difensori scesi in campo (che hanno preso voto).

DIFESA A 3		DIFESA A 4		DIFESA A 5	
Meno di 5	+5	Meno di 5	+4	Meno di 5	+3
Da 5.000 a 5.249	+4	Da 5.000 a 5.249	+3	Da 5.000 a 5.249	+2
Da 5.250 a 5.499	+3	Da 5.250 a 5.499	+2	Da 5.250 a 5.499	+1
Da 5.500 a 5.749	+2	Da 5.500 a 5.749	+1	Da 5.500 a 5.749	0
Da 5.750 a 5.999	+1	Da 5.750 a 5.999	0	Da 5.750 a 5.999	-1
Da 6.000 a 6.249	0	Da 6.000 a 6.249	-1	Da 6.000 a 6.249	-2
Da 6.250 a 6.499	-1	Da 6.250 a 6.499	-2	Da 6.250 a 6.499	-3
Da 6.500 a 6.749	-2	Da 6.500 a 6.749	-3	Da 6.500 a 6.749	-4
Da 6.750 a 6.999	-3	Da 6.750 a 6.999	-4	Da 6.750 a 6.999	-5
Da 7.000 in su	-4	Da 7.000 in su	-5	Da 7.000 in su	-6

MODIFICATORE CENTROCAMPO

Per il calcolo del modificatore di centrocampo si confrontano le somme dei voti (senza punti azione) dei centrocampisti schierati. In base alla differenza tra i due totali si ottengono o tolgono punti al proprio totale squadra e a quello dell'avversario in base alla seguente tabella di conversione.

Differenza totali controcampo

Da 0 a 0,99	0	0
Da 1 a 1,99	-0,5	+0,5
Da 2 a 2,99	-1	+1
Da 3 a 3,99	-1,5	+1,5
Da 4 a 4,99	-2	+2
Da 5 a 5,99	-2,5	+2,5

...

Se tra le due formazioni c'è differenza nel numero di centrocampisti schierati, alla formazione con meno centrocampisti vengono assegnati voti d'ufficio (5) per pareggiare il numero di centrocampisti avversari nel calcolo del modificatore.

In caso in cui non fosse possibile effettuare una o più sostituzioni a centrocampo, con il risultato di schierare uno o più uomini in meno, vengono assegnati voti d'ufficio (5) per pareggiare il numero di centrocampisti avversari nel calcolo del modificatore.

3. SOSTITUZIONI

Il numero massimo di sostituzioni permesse è uguale a 3. L'ordine delle sostituzioni, qualora il numero di giocatori da sostituire fosse maggiore di 3, è il seguente:

portiere riserva,
1°difensore riserva,
1°centrocampista riserva,
1°attaccante riserva,
2°difensore riserva,
2°centrocampista riserva,
2°attaccante riserva.

4. TOTALE SQUADRA

Per il calcolo dei risultati si convertono i totali squadra in goals secondo la seguente tabella di conversione.

Da 66 a 71,5	1 goal
Da 72 a 76,5	2 goals
Da 77 a 80,5	3 goals
Da 81 a 84,5	4 goals
Da 85 a 88,5	5 goals
Da 89 a 92,5	6 goals
Da 93 a 96,5	7 goals

...

5. SUPPLEMENTARI E CALCI DI RIGORE

Nei turni ad eliminazione diretta in doppio turno della coppa, nonché supercoppa e spareggi, in caso di pareggio si nei tempi regolamentari, si disputano i tempi supplementari e quindi i rigori.

Nei tempi supplementari scendono in campo le prime riserve di difesa, centrocampo e attacco, non utilizzati nei tempi regolamentari. Per il calcolo dei risultati si convertono i totali squadra supplementari in goals secondo la seguente tabella di conversione.

Da 20 a 23,5	1 goal
Da 24 a 27,5	2 goals
Da 28 in su	3 goals

In caso di nuova parità al termine dei tempi supplementari si decide il vincitore ai calci di rigore. Al momento dell'invio formazione il programma propone di inserire la lista degli eventuali rigoristi. Tutti i giocatori convocati possono tirare il rigore, comprese le riserve. Il rigore viene segnato se il voto del giocatore è maggiore o uguale a 6 (senza punti azione), viene sbagliato se il voto è inferiore al 6.

CAPITOLO III: QUOTA ISCRIZIONE, PREMI E COMPETIZIONI

1. QUOTA E PREMI

La quota d'iscrizione a squadra è di 30 €, da pagare alla prima asta.

I premi sono così distribuiti:

Primo classificato di Lega 1, Lega 2, Lega 3, Lega 4	150 €
Secondo classificato di Lega 1, Lega 2, Lega 3, Lega 4	80 €
Terzo classificato di Lega 1 e vincente play off di Lega 2, Lega 3, Lega 4	50 €
Vincitore della Coppa	80 €
Vincitore della Supercoppa	10 €
Capocannoniere	20 €

2. LE COMPETIZIONI

IL CAMPIONATO

Le quattro Leghe si giocano in tre turni: andata, ritorno e campo neutro. Andata e ritorno presentano incontri con fattore campo per la squadra ospitante, il turno a campo neutro non presenta fattore campo. Le prime due classificate vengono promosse nella Lega superiore, le ultime due sono retrocesse. Per le restanti posizioni sono previsti ulteriori possibili promozioni e ripescaggi accendendo ai play-off e play-out secondo lo schema allegato di seguito.

Se al termine delle 33 giornate ci fossero due o più squadre a pari punti in zona premi / play off o zona retrocessione / play out le posizioni verranno determinate secondo i seguenti criteri:

1. Totale squadra
2. Gol Fatti
3. Gol Subiti.

Al termine delle 33 giornate di stagione regolare si disputeranno due giornate di play-off e play-out:

- la 3° e 4° classificate di Lega 2 e Lega 3 accedono ad un play off in doppio turno andata e ritorno con fattore campo, che decreterà la terza squadra promossa nella lega superiore; in caso di parità di reti nel doppio turno verrà promossa la squadra meglio posizionata nella stagione regolare. La partita di andata si giocherà in casa della peggio classificata.
- la 9° e 10° classificate di Lega 1, Lega 2 e Lega 3 accedono ad un play out in doppio turno andata e ritorno con fattore campo, che decreterà la terza squadra retrocessa nella lega inferiore; in caso di parità di reti nel doppio turno verrà promossa la squadra meglio posizionata nella stagione regolare. La partita di andata si giocherà in casa della peggio classificata.
- la 3°, 4°, 5° e 6° classificate di Lega 4 accedono ad un play off (semifinale-finale) in turno singolo, che decreterà la terza squadra promossa nella lega superiore; lo schema delle semifinali è 3°vs6° e 4°vs5°: la squadra meglio posizionata nella stagione regolare giocherà in casa con un fattore campo di +1,5; in caso di pareggio accederà alla finale o verrà promossa la squadra meglio posizionata nella stagione regolare.

Allegato – schema campionato

POS.	LEGA 1	LEGA 2	LEGA 3	LEGA 4
1 premi	1 Campione di L1	1 Campione di L2	1 Campione di L3	1 Campione di L4
2 premi	2	2 promosso	2 promosso	2 promosso
3 premi	3	3 play off (3-4)	3 play off (3-4)	3 play off (3-4-5-6)
4	4	4 play off (3-4)	4 play off (3-4)	4 play off (3-4-5-6)
5	5	5	5	5 play off (3-4-5-6)
6	6	6	6	6 play off (3-4-5-6)
7	7	7	7	7
8	8	8	8	8
9	9 play out (9-10)	9 play out (9-10)	9 play out (9-10)	9
10	10 play out (9-10)	10 play out (9-10)	10 play out (9-10)	10
11	11 retrocesso	11 retrocesso	11 retrocesso	11
12	12 retrocesso	12 retrocesso	12 retrocesso	12

LA COPPA

La coppa di Lega è una competizione tra tutte le squadre delle diverse Leghe. E' divisa in quattro fasi: la prima fase è il preliminare di coppa in cui si incontrano le 24 squadre di Lega 3 e Lega 4 in un turno ad eliminazione diretta in doppio turno (andata e ritorno) con eventuali supplementari e calci di rigore. La seconda fase è a 8 gironi da 4 squadre, con gare in doppio turno andata e ritorno, in cui passano il turno le prime due classificate di ogni girone (criterio per il passaggio del turno è 1.punti 2.totale squadra 3.punti negli scontri diretti 4.sorteggio. La terza fase è a 4 gironi da 5 squadre, con gare in turno unico su campo neutro, in cui passano il turno le prime due classificate di ogni girone (criterio per il passaggio del turno 1.punti 2.totale squadra 3.punti negli scontri diretti 4.sorteggio, la fase finale ad eliminazione diretta con partite in doppio turno (andata e ritorno più eventuali supplementari e calci di rigore). Le squadre prime tre classificate della Lega 1 e la vincitrice di Coppa dell'anno precedente sono automaticamente ammesse alla terza fase a gironi.

Il vincitore della Coppa ottiene automaticamente il diritto a partecipare al campionato nella Lega superiore rispetto ai diritti in possesso del Club, all'atto dell'iscrizione nell'anno in corso, secondo il seguente schema: Allegato – Schema campionato con indicazione della variazione (in rosso o bianco) in base al piazzamento del Vincitore della coppa.

POS.	LEGA 1	LEGA 2	LEGA 3	LEGA 4
1 premi	1	1	1	1
2 premi	2	2	2	2
3 premi	3	3 no play off L2/L1	3 no play off L3/L2	3 no play off L4/L3
4	4	4 no play off L2/L1	4 no play off L3/L2	4 no play off L4/L3
5	5	5 no play off L2/L1	5 no play off L3/L2	5 no play off L4/L3
6	6	6 no play off L2/L1	6 no play off L3/L2	6 no play off L4/L3
7	7	7 no play off L2/L1	7 no play off L3/L2	7 no play off L4/L3
8	8	8 no play off L2/L1	8 no play off L3/L2	8 no play off L4/L3
9	9 retrocessione 10°	9 retrocessione 10°	9 retrocessione 10°	9 no play off L4/L3
10	10 retrocessione 9°	10 retrocessione 9°	10 retrocessione 9°	10 no play off L4/L3
11	11 no play off L2/L1	11 no play off L3/L2	11 no play off L4/L3	11 no play off L4/L3
12	12 no play off L2/L1	12 no play off L3/L2	12 no play off L4/L3	12 no play off L4/L3

**I play off verranno comunque disputati per assegnare il premio del terzo classificato, senza diritto di promozione nei casi riportati in tabella*

LA SUPERCOPPA

La supercoppa viene disputata l'anno seguente alla 1ª giornata di Lega, tra la vincitrice di Lega 1 e la vincitrice di Coppa, in gara unica su campo neutro con eventuali tempi supplementari e calci di rigore.

LA CLASSIFICA CANNONIERI

La classifica cannonieri è una classifica comune tra tutte le squadre iscritte. Il capocannoniere è la squadra che riesce a totalizzare il punteggio squadra più alto nelle 33 giornate di Campionato. A parità di massimo punteggio ottenuto tra due o più squadre, vincerà il titolo di capocannoniere la squadra che ha il più alto secondo totale squadra e così via.

3. RITIRI E RIPESCAGGI

Qualora una squadra non confermasse l'iscrizione al Glorioso Fantacalcio Clesiano durante la sessione estiva, essa verrà sostituita con una nuova squadra che prenderà parte al campionato di Lega 4. Ciò comporterà la possibilità di effettuare dei ripescaggi alle Leghe superiori per garantire il numero di iscritti pari a 12, secondo il seguente ordine di diritto, riferito alle classifiche dell'anno precedente:

10° classificato Lega superiore

4° classificato Lega inferiore

11° classificato Lega superiore

5° classificato Lega inferiore

12° classificato Lega superiore

6° classificato Lega inferiore

7° classificato Lega inferiore

...

CAPITOLO IV: REGOLE RELATIVE ALL'INVIO FORMAZIONE

1. INVIO FORMAZIONE

La formazione dev'essere inviata **OGNI** giornata prima rispetto all'inizio della prima gara prevista dal **Calendario di Serie A per quella giornata**. E' quindi dovere del Fantapresidente controllare l'eventuale presenza di anticipi al venerdì o turni infrasettimanali. La formazione può essere inviata più volte, solo l'ultimo invio è ritenuto valido. La formazione deve essere inviata tramite sito; è ammesso l'invio della formazione anche via Whatsapp al Presidente di Lega entro gli orari prestabiliti, anche se per nostra e vostra comodità vi invitiamo ad usare unicamente il sito internet per l'invio.

NB: NON SARANNO ACCETTATE FORMAZIONI INViate SUL GRUPPO WATHSAPP DOPO L'INIZIO DELLA PRIMA PARTITA, anche se in accordo con l'avversario, poichè producono un grosso disagio per la gestione del programma.

2. INVIO FORMAZIONE CAMPIONATO+COPPA

Nelle giornate in cui si disputa campionato e coppa ogni Presidente ha la possibilità di eseguire un doppio invio con formazioni diverse per le due competizioni.

Anche nel caso in cui si decidesse di schierare la stessa formazione, **vi invitiamo ad eseguire comunque il doppio invio, spuntando prima una competizione e invio, quindi l'altra e invio.**

3. MANCATO INVIO DELLA FORMAZIONE

Il mancato invio della formazione o l'invio in ritardo sono una mancanza grave e procurano danno a coloro che si impegnano inviando la formazione dalla prima fino all'ultima giornata.

MANCATO INVIO FORMAZIONE IN CAMPIONATO e GIRONI DI COPPA

Il calcolo dei risultati viene eseguito con le formazioni del turno precedente, e sarà impiegato per assegnare i punti alla squadra avversaria; la squadra oggetto di mancato invio comunque non realizzerà punteggio in quella giornata, la squadra avversaria potrà vincere, perdere o pareggiare.

MANCATO INVIO FORMAZIONE ALLA PRIMA GIORNATA DI CAMPIONATO

La squadra oggetto di mancato invio comunque non realizzerà punteggio in quella giornata, la squadra avversaria potrà vincere, perdere o pareggiare utilizzando il proprio totale squadra, senza modificatori.

MANCATO INVIO FORMAZIONE NEI TURNI AD ELIMINAZIONE DIRETTA E PLAY OFF-OUT

In caso di turno con andata e ritorno il calcolo dei risultati viene eseguito con le formazioni del turno precedente, e sarà impiegato per il calcolo dei modificatori; la squadra oggetto di mancato invio comunque farà zero gol, la squadra avversaria potrà vincere o pareggiare 0-0.

In caso di turno secco (non andata e ritorno) la vittoria sarà assegnata alla squadra che ha inviato la formazione.

I Presidenti che non inviano la formazione per 4 turni (anche non consecutivi) verranno penalizzati con un punto di penalizzazione in classifica di Lega. Oltre i 4 turni ogni mancato invio o invio in ritardo verrà sanzionato con un punto di penalizzazione.

Per ogni punto di penalizzazione verrà assegnata una sanzione di € 5,00, che il Presidente reo dei ripetuti mancati invii dovrà pagare all'atto dell'iscrizione al campionato successivo.

CAPITOLO V: PARTITE NON DISPUTATE

1. RINVII PARTITE

Nel caso di rinvii partite di Serie A, con recuperi fissati oltre alla giornata di campionato seguente, vengono assegnati voti di ufficio ai giocatori delle squadre interessate al rinvio secondo il seguente schema:

- 6 d'ufficio a tutti i giocatori di movimento (compresi gli infortunati);
- 5,5 d'ufficio a tutti i portieri (compresi gli infortunati);
- S.v. a tutti i giocatori squalificati.

Se il numero di partite rinviate nella stessa giornata fosse maggiore o uguale a 3, la giornata verrebbe annullata, e la giornata di fantacalcio slitterebbe alla giornata seguente di Serie A.

Qualora, nel corso della stagione, il numero di giornate annullate arrivasse a tre, dalla giornata seguente verrebbero effettuati i calcoli dei risultati con i voti d'ufficio a prescindere dal numero di partite rinviate, cioè senza la possibilità di annullare ulteriori giornate.

La Gloriosa Dirigenza