

GLORIOSO FANTACALCIO CLESIANO

XXIV EDIZIONE

Stagione 2018/2019 (revisione 01)

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 titolari e 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 in ordine alfabetico. Il budget iniziale di ogni Fantasquadra è di 1000 crediti. Ogni giocatore di serie A può appartenere ad una sola Fantarosa all'interno della singola Lega.

CAPITOLO II: IL CALCOLO DEI RISULTATI

3. 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
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.

4. 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

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).

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.

5. SOSTITUZIONI

Il numero massimo di sostituzioni permesse è 3.

6. 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

...

7. 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, centrocampio 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.

Se al termine delle 33 giornate ci fossero due squadre a pari punti in zona premi o zona retrocessione si passerebbe ad effettuare gli spareggi in turno unico su campo neutro. Se le squadre a pari punti fossero più di due, per determinare quali due squadre effettuino lo spareggio, si ricorrerebbe alla classifica avulsa come primo parametro e al totale squadra come secondo parametro.

Al termine delle 33 giornate di stagione regolare e della giornata supplementare degli spareggi 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, che decreterà la terza squadra promossa nella lega superiore; in caso di parità nel doppio turno verrà promossa la squadra meglio posizionata nella stagione regolare.
- la 9° e 10° classificate di Lega 1, Lega 2 e Lega 3 accedono ad un play out in doppio turno andata e ritorno, che decreterà la terza squadra retrocessa nella lega inferiore; in caso di parità nel doppio turno verrà retrocessa la squadra peggio posizionata nella stagione regolare.
- 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 +3; in caso di parità accederà alla finale o verrà promossa la squadra meglio posizionata nella stagione regolare.

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, in cui passano il turno le prime due classificate di ogni girone (criterio per il passaggio del turno è 1.punti 2.punti negli scontri diretti), la terza fase è a 4 gironi da 5 squadre, in cui passano il turno le prime due classificate di ogni girone (criterio per il passaggio del turno è 1.punti 2.punti negli scontri diretti), 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 successivo, secondo il seguente schema:

(sezione da aggiornare)

- se il vincitore della Coppa arriva nei primi due posti nella propria Lega, il Club viene promosso alla Lega superiore senza alcuna variazione per le altre squadre;
- se il vincitore della Coppa si piazza dal 4° al 9° posto della propria Lega, il Club viene promosso alla Lega superiore, a discapito del Club piazzatosi al 3° posto nella medesima Lega.
- se il vincitore della Coppa si piazza dal 10° al 12° posto della propria Lega, il Club ha il diritto di disputare nuovamente quella Lega, a discapito del 3° classificato della Lega inferiore.

LA SUPERCOPPA

La supercoppa viene disputata dopo l'ultima 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 con almeno un'ora di anticipo 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 sms 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.

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.

Ricordiamo che in caso di non invio o invio in ritardo la squadra scende in campo con la formazione della giornata precedente.

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 6 d'ufficio a tutti i giocatori delle rose delle squadre interessate, salvo i giocatori squalificati per quella giornata, che otterranno un senza voto.

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

Qualora il numero di giornate annullate arrivasse a quattro, verrebbero effettuati i calcoli dei risultati con i 6 d'ufficio a prescindere dal numero di partite rinviate, cioè senza la possibilità di annullare ulteriori giornate.

La Gloriosa Dirigenza