

# Regolamento Fantacalcio per leghe tra amici

- **Formazione della lega:**

Non esiste un numero perfetto di partecipanti a una lega di fantacalcio, però sicuramente più giocatori ci sono più il gioco diventa difficile. Più squadre si devono comporre più calciatori si devono acquistare, basta fare un piccolo calcolo: al max ogni squadra di A può far giocare 14 giocatori(11 e 3 sostituzioni) per partita che moltiplicato per 20 cioè il numero di squadre in serie A abbiamo  $14 \times 20 = 280$  calciatori, quindi il numero max di giocatori che portano punti è 280. Il numero ideale è sicuramente 8 squadre. Però anche 6 o 10 squadre assicurano divertimento e equilibrio. Sono sconsigliate leghe da 14 squadre in poi perché sicuramente si andrà in contro a una percentuale di partite giocate in inferiorità numerica. Sconsigliatissime anche le leghe con numero di partecipanti dispari, per un motivo banale.... Un esempio? Il vostro bomber Gilardino mette a segno un poker proprio quando la vostra squadra riposa per un turno!!!

- **Il presidente di Lega**

Ogni lega ha bisogno di un presidente, eletto da tutti i partecipanti o magari il vincitore dell'anno precedente, visto che non sarà un piacere farlo. I compiti del presidente sono i seguenti:

Gestione dell'asta; contabilità delle rose; registrazione di tutti i movimenti delle squadre; acquisizione delle formazioni ogni settimana; calcolo dei risultati e pubblicazione anche delle classifiche; interpretazione delle regole scritte e firmate da tutti sulle liti.

- **L' Asta**

Il presidente interpellando tutti i partecipanti fissa una data per l'Asta, dove tutti i partecipanti devono essere presenti. Le **regole** per l'asta di calciomercato sono semplici:

1. Ogni squadra possiede un portafoglio di X fantamilioni da investire per comporre una squadra di 25 calciatori. La cifra X è decisa di comune accordo dai partecipanti, consigliamo 250.
2. Il numero costo minimo di ogni calciatore è di 1 fm.
3. I rilanci saranno a gradini di 1 fm
4. Il calciatore sarà assegnato all'ultima società che ha effettuato un'offerta dopo un tot di secondi oppure dopo che tutte le società avranno abbandonato l'asta.
5. Nessuna squadra può offrire per un calciatore una cifra superiore al budget disponibile

6. Per chiamare i calciatori ci sono vari modi, innanzitutto consigliamo di usare le liste ufficiali della gazzetta scricabili dal sito <http://fantagazzetta.myblog.it> nella sezione Fantacalcio. O si va in ordine alfabetico e quindi una persona legge dalla lista un nome e poi si fanno le offerte, oppure ogni partecipante dice un nome di un calciatore che vuole acquistare stabilendo un ordine e si fanno le offerte. Dopo aver chiamato un calciatore in uno dei due modi, per le offerte ci sono altri 2 modi, o si fanno a giro, oppure libere con un battitore che gestisce il traffico e batte i giocatori.

- **La Rosa**

Ciascuna squadra che partecipa al campionato deve essere composta da 25 calciatori di cui: 3 Portieri, 8 Difensori, 8 Centrocampisti e 6 Attaccanti.

- **Il calciomercato di riparazione**

La settimana successiva alla chiusura del mercato il presidente di lega convoca tutte le società per lo svolgimento di un calciomercato di riparazione al quale ogni squadra può acquistare giocatori liberi da contratto. Per l'occasione ciascuna squadra avrà a disposizione oltre ai fantamilioni risparmiati in sede d'asta un ulteriore budget di 50/100 FM. Tutte le società che vorranno partecipare al mercato di riparazione dovranno comunicare al presidente i calciatori che vogliono rimpiazzare, in modo che il presidente comunichi a tutte le società i calciatori liberati. I calciatori liberati dalle società in questione potranno essere acquistati da altre società o anche dalla stessa società che li ha liberati. Non è necessaria la presenza di tutte le società al calciomercato di riparazione. Le date indicative per i mercati di riparazione sono la prima settimana di Settembre e la prima settimana di Febbraio.

- **Finalmente si inizia!**

1. Il presidente di lega stila il calendario della stagione
2. Il presidente di lega stabilisce il limite per la consegna delle formazioni settimanali
3. Entro questo limite tutti i fantallenatori dovranno aver consegnato la formazione al presidente di lega e al loro avversario di turno
4. La formazione è composta da 11 titolari e 7 panchinari e deve rispondere ad uno dei moduli consentiti, in panchina deve esserci almeno un giocatore per ruolo.
5. In squadra possono finire anche giocatori squalificati o infortunati.
6. L'ordine con cui sono indicati i giocatori in panchina nel medesimo ruolo indica la preferenza per il loro eventuale ingresso in campo
7. I calciatori di riserva possono sostituire solo calciatori del loro stesso ruolo. In una partita non possono essere utilizzate più di tre riserve. Quando un calciatore in campo non gioca e non può essere sostituito per mancanza o esaurimento in panchina di giocatori valutati in quel

ruolo, la squadra ha diritto alla riserva virtuale, si dà cioè per assunto che abbia giocato un undicesimo giocatore (virtuale) il cui totale giocatore è pari al peggior voto dei 21 calciatori che hanno preso parte all'incontro diminuito di uno. Se a non poter essere sostituiti sono 2 o più giocatori o se sono già state fatte le 3 sostituzioni consentite dal regolamento la squadra gioca in inferiorità numerica .

8. Una volta stabilito quali siano gli 11 giocatori da valutare si calcola il totale squadra che è la somma degli 11 totali-giocatore più due punti per la squadra che gioca in casa.

9. Ottenuto il totale squadra lo si trasforma utilizzando la tabella di conversione per la fase a gironi della Coppa Gazzetta.

- **Tutti i casi particolari**

Chiunque abbia mai partecipato ad una lega di fantacalcio tra amici sa che qualsiasi regolamento anche se lungo 100 pagine, non riuscirà mai a coprire tutti i casi particolari che si possono presentare nel corso di una stagione.

Molto spesso questi casi particolari si presentano a causa di errori che commettono i fantallenatori delle squadre partecipanti alla lega.

Proviamo ad analizzare alcuni degli errori più comuni

1. **ERRORI NELLA CONSEGNA DELLA FORMAZIONE.**

Il presidente di lega e l'avversario dovrebbero sempre verificare che la formazione consegnata sia corretta, ma se ci si accorge troppo tardi dell'errore ecco come ci si deve comportare.

a. **Formazione non consegnata:** la squadra gioca con la formazione della settimana precedente o dell'ultima volta che l'ha consegnata. Se accade alla prima giornata la squadra per 2-0 a tavolino, se accade a due squadre che giocano contro alla prima g., verranno considerate entrambe sconfitte a tavolino.

b. **Mancano giocatori tra i titolari:** entrano le prime riserve fino al completamento degli 11 titolari previsti secondo il modulo schierato nella partita precedente dalla squadra in questione. Questi ingressi non contano come sostituzioni e la squadra in questione giocherà con una panchina corta (senza subire nessuna penalità). Se non è possibile ricomporre il modulo della settimana precedente la squadra giocherà in inferiorità numerica.

c. **Mancano giocatori tra le riserve:** la squadra in questione gioca con la panchina corta, senza subire nessuna penalità.

d. **Mancano giocatori di un ruolo in una panchina regolare come numero:** al totale squadra vengono sottratti 2 punti di penalità (ricordiamo che in panchina deve essere presente almeno un giocatore per ruolo).

e. **Eccesso di giocatori tra i titolari:** la squadra viene ricondotta alle 11 unità secondo il modulo schierato la settimana precedente

spostando in tribuna il calciatore con il totale più alto nel ruolo dove vi sono calciatori eccedenti. Se accade alla prima giornata vengono eliminati semplicemente i calciatori con il totale più alto.

- f. **Eccesso di giocatori in panchina:** la panchina viene ricondotta alle 7 unità eliminando le eccedenze a partire dall'ultimo nome indicato a meno che questo non sia l'unico nel suo ruolo.

## 2. ERRORI NELLA RICEZIONE DELLA FORMAZIONE.

Sono sempre a carico del trasmittente a meno di provata malafede del ricevente. Non vi fidate mai della tradizione orale.

## 3. FORMAZIONE IN RITARDO.

Il presidente di lega che riceve una formazione oltre il limite da lui fissato deve immediatamente comunicare all'avversario del ritardatario che potrà scegliere se accettare la formazione o se rifiutare giocando contro l'ultima formazione consegnata. Nel caso accetti ha il diritto di fare qualsiasi modifica alla propria formazione.

### • Bonus/Malus emoduli

I bonus e i malus consigliati sono quelli applicati dalla gazzetta per il proprio "Magic Cup" e sono i seguenti.

Goal= +3; Assist= +1; RigoreParato= +3;

GoalSubito=-1; Ammonizione=-0.5; Espulsione=-1; Autorete=-2;

RigoreSbagliato=-3;

Altri bonus/malus che si possono aggiungere sono:

PortiereImbattuto= +1; GoalVittoria= +1; GoalPareggi= +0.5;

I moduli consentiti sono: 3/4/3; 3/5/2; 4/3/3; 4/4/2; 4/5/1; 5/4/1; 5/3/2

### • Tabella conversione punteggio

Fascia Punteggio	Goal
Da 66 a 71.5	1
Da 72 a 77.5	2
Da 78 a 83.5	3
Da 84 a 89.5	4
Da 90 a 95.5	5
Da 96 a 101.5	6

Come si vede le fasce vanno a gradini di 6 punti, ma se due squadre che giocano contro fanno meno di 66 punti, e una ha totalizzato comunque 6 punti in più dell'altra vincerà 1-0 la squadra che ha totalizzato più punti.