

# XXII° Torneo FantaCalcio 2013/2014



- rione TALAMO -  
CAVA DE' TIRRENI

## PRESENTAZIONE

Ecco la **XXIIª edizione** del torneo fantacalcio più bello di Italia!!! Ogni partecipante è invitato a leggere con sublime attenzione il regolamento di seguito proposto, in modo da poterlo chiarire e/o modificare tempestivamente.

**“UNA VOLTA RICEVUTO IL PRESENTE, NON è AMMESSA IGNORANZA!”**

Il nostro sito ufficiale, in cui troverete le rose, il calendario, le classifiche, le statistiche e tant'altro è il seguente:

[www.fantacalcio.com](http://www.fantacalcio.com)

EMAIL di riferimento:

[\*\*info@fantacalcio.com\*\*](mailto:info@fantacalcio.com)

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 1.  | 1000 FANTAMILIONI PER 25 GIOCATORI.....          | 2  |
| 2.  | COME FUNZIONA IL GIOCO.....                      | 2  |
| 3.  | L'ASSIST.....                                    | 2  |
| 4.  | MODIFICATORI.....                                | 2  |
| 5.  | I CASI DEL GIOCATORE SENZA VOTO.....             | 7  |
| 6.  | VARIAZIONI DI CALENDARIO.....                    | 7  |
| 7.  | DATE E ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO.....            | 7  |
| 8.  | SCAMBI di GIOCATORI.....                         | 9  |
| 9.  | MERCATO LIBERO.....                              | 9  |
| 10. | MERCATO DI RIPARAZIONE.....                      | 10 |
| 11. | GIOCATORE ACQUISTATO, CHE LASCIA LA SERIE A..... | 10 |
| 12. | LISTA INFORTUNI.....                             | 11 |
| 13. | PREMIAZIONE FINALE (a 12 squadre).....           | 11 |
| 14. | CHE COSA è IL TORNEO STAR.....                   | 12 |
| 15. | LA CLASSIFICA FINALE.....                        | 12 |

**NEW**

Novità introdotta in questa edizione



Modifiche evolutive ad un punto già preesistente

## REGOLAMENTO DEL GIOCO

**1. 1000 FANTAMILIONI PER 25 GIOCATORI.**

Hai a disposizione **1000** fantamilioni per acquistare 25 giocatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista pubblicata ogni giorno sulla Gazzetta dello Sport. Ovviamente ogni calciatore potrà essere conteso tra più società, nel qual caso si procede con **l'asta a busta chiusa**. Nella scelta dei giocatori non si potrà superare il limite di 1000 fantamilioni (ma potrai spendere meno) e dovrai acquistare 25 giocatori. Nel caso in cui questo limite sarà superato scatterà una **ammenda** di: EURO 10 fino a 20 fantamilioni, EURO 20 fino a 40 fantamilioni, e così via. Il ricavato delle multe sarà distribuito equamente sui premi finali. Al contrario se non tutti i 1000 fantamilioni saranno spesi, questi potranno essere utilizzati nelle successive riparazioni o per altre operazioni di mercato. **NEW** In aggiunta ogni presidente riceverà **100 fantamilioni** da utilizzare per le operazioni di mercato successive all'asta iniziale.

**2. COME FUNZIONA IL GIOCO.**

A ogni giornata, i calciatori della serie A ottengono un punteggio, frutto della somma di diversi fattori: al voto in pagella assegnato dagli inviati della Gazzetta dello Sport vanno aggiunti dei punti in funzione di eventuali gol fatti, che pesano di più se sono decisivi, degli assist serviti e dei rigori parati, ma vanno anche tolti punti al portiere che subisce reti come a chi viene ammonito o espulso. Ogni settimana la squadra da te presentata ottiene tanti punti quanti ne conquisteranno i tuoi 11 giocatori scesi in campo, secondo uno dei seguenti schieramenti:

|              |              |
|--------------|--------------|
| <b>3-4-3</b> | <b>5-2-3</b> |
| <b>3-5-2</b> | <b>5-3-2</b> |
| <b>3-6-1</b> | <b>5-4-1</b> |
| <b>4-3-3</b> | <b>6-1-3</b> |
| <b>4-4-2</b> | <b>6-2-2</b> |
| <b>4-5-1</b> | <b>6-3-1</b> |

Tabella 1 - schemi consentiti

La panchina sarà composta da **7 elementi**, un portiere, due difensori, due centrocampisti, due attaccanti; in una stessa partita si possono avere anche 7 sostituzioni. In dettaglio i giocatori che portano punti sono solo gli undici che "scendono in campo", cioè i titolari che hanno ottenuto punteggio e i giocatori della panchina che hanno sostituito (ruolo per ruolo nell'ordine d'iscrizione nella formazione di quella giornata: un difensore per un difensore, un centrocampista per un centrocampista e così via) i titolari senza voto. Se sia il titolare che la rispettiva riserva non giocano o non vengono valutate (ad eccezione del portiere) ad essi si assegna una cosiddetta **RISERVA D'UFFICIO** a cui è associato un voto pari a 4.

Invece se sia il portiere titolare che la rispettiva riserva non vengono valutate alla RISERVA D'UFFICIO e associato un voto pari a 3.

Il punteggio che ottiene ogni giocatore è pari al voto preso nella pagella della Gazzetta dello Sport al quale possono andare a sommarsi i *bonus* e a sottrarsi le *penalità*.

| <i>bonus</i>                      |
|-----------------------------------|
| + 3 punti per ogni gol segnato    |
| + 1 punto per ogni assist servito |
| +2 punti per ogni rigore segnato  |
| + 3 punti per ogni rigore parato  |

| <i>penalità</i>                           |
|---|
| - 0.5 punto per un'ammonizione            |
| -1 punto per un'espulsione                |
| -1 punto per ogni gol subito dal portiere |
| -2 punti per ogni autorete                |
| -3 punti per ogni rigore sbagliato        |

**3. L'ASSIST.**

Quando un giocatore, non su punizione o calcio d'angolo, servirà a un compagno il pallone, mettendolo volontariamente in condizione di segnare verrà calcolato come assist. Questo a patto che il compagno segni il gol per cui quel pallone è stato servito e lo faccia senza scartare avversari, portiere escluso.

Oss.: Decisione insindacabile sull'assegnazione degli assist spetta alla Gazzetta dello Sport del Martedì (come meglio specificato successivamente).

**4. MODIFICATORI.**

**In sostanza** i modificatori della difesa e del centrocampo assegnano e sottraggono punti alle due squadre sulla base del rendimento (espresso dal solo voto, prescindendo da gol, provvedimenti disciplinari, assist e così via) dei giocatori di questi due reparti. Possono avere un effetto riequilibrante ma anche divaricare ulteriormente la forbice tra le due squadre: dipende dai voti ma

anche dal numero di giocatori schierati in retroguardia e in mediana. Più difensori e centrocampisti si inseriscono, più è facile mettere a frutto i modificatori, sopprimendo all'assenza di grandi goleador o suggerendone addirittura l'esclusione a favore di un modulo più "guardingo".

- Regolamento.

1. IL MODIFICATORE DELLA **DIFESA** è dato dalla media voto dei difensori schierati, calcolata sulla base del solo voto in pagella. In nessun caso devono essere presi in considerazione i punti-azione e i punti cartellino. La tabella di conversione trasforma la media voto dei difensori in punti positivi o negativi che vengono sommati algebricamente al totale-squadra della squadra avversaria. Nel calcolo della media non si tiene conto dei difensori giudicati s.v. (senza voto) o ai quali è stato assegnato il voto d'ufficio.

☹ Nel caso in una squadra ottengano il voto meno di 4 difensori, il modificatore viene peggiorato di un livello per ogni difensore sotto il limite di 4 (*vedi ESEMPI a seguire*)

☺ Nel caso ottengano il voto più di 4 difensori, il modificatore viene migliorato di un livello per ogni difensore in più (*vedi ESEMPI a seguire*)

In particolare vale la seguente tabella, sulla base del numero di difensori schierati o che effettivamente ricevono il voto:

| n° difensori | Modificatore all'avversario |
|--------------|-----------------------------|
| 0            | + 4                         |
| 1            | + 3                         |
| 2            | + 2                         |
| 3            | + 1                         |
| 4            | 0                           |
| 5            | - 1                         |
| 6            | - 2                         |

2. IL MODIFICATORE DEL **CENTROCAMPO** si ottiene dal confronto tra i totali-centrocampo delle due squadre. Il totale-centrocampo è dato dalla somma del solo voto dei centrocampisti schierati. In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui centrocampo è in inferiorità numerica tanti 5 d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti avversari. Al totale-squadra della squadra con il totale-centrocampo migliore verranno sommati punti positivi in base al livello di differenza col totale-centrocampo della squadra avversaria, cui quei punti verranno sottratti.

**RICORDA!** Ai fini del solo calcolo del modificatore la riserva d'ufficio non ha alcun valore! (*vedi ESEMPIO n° 3*). Per cui qualora compaia dovrà essere considerata come un calciatore in meno.

**MODIFICATORE DIFESA  
ALL'AVVERSARIO**

| media voto  | modificatore |
|-------------|--------------|
| Meno di 5   | +4           |
| 5.00 – 5.24 | +3           |
| 5.25 – 5.49 | +2           |
| 5.50 – 5.74 | +1           |
| 5.75 – 5.99 | 0            |
| 6.00 – 6.24 | - 1          |
| 6.25 – 6.49 | - 2          |
| 6.50 – 6.74 | - 3          |
| 6.75 – 6.99 | - 4          |
| 7.00 o più  | - 5          |

**MODIFICATORE CENTROCAMPO**

| Differenza tra i totali centrocampisti | Totale migliore | Totale peggiore |
|--|-----------------|-----------------|
| <1                                     | 0               | 0               |
| 1 – 1.99                               | +0.5            | -0.5            |
| 2 – 2.99                               | +1              | -1              |
| 3 – 3.99                               | +1.5            | -1.5            |
| 4 – 4.99                               | +2              | -2              |
| 5 – 5.99                               | +2.5            | -2.5            |
| 6 – 6.99                               | +3              | -3              |
| 7 – 7.99                               | +3.5            | -3.5            |
| 8 o più                                | +4              | -4              |

**ESEMPIO n° 1****SQUADRA A**

|    | Nome calciatore | Voto |
|----|-----------------|------|
| 1  | ABBIATI         | 6    |
| 2  | CAFU'           | 6    |
| 3  | BLANC           | 6    |
| 4  | COCO            | 5.5  |
| 5  | LAMOUCI         | 7    |
| 6  | LEONARDO        | 6.5  |
| 7  | NAKATA          | 5.5  |
| 8  | NEDVED          | 6.5  |
| 9  | TONI            | 7    |
| 10 | VUGRINEC        | 6.5  |
| 11 | ZAMORANO        | 6    |

**SQUADRA B**

|    | Nome calciatore | Voto |
|----|-----------------|------|
| 1  | CIMENTI         | 6.5  |
| 2  | COUTO           | 5.5  |
| 3  | DAL CANTO       | 5.5  |
| 4  | FAVALLI         | 6    |
| 5  | FERRARA         | 7    |
| 6  | HELGUERA        | 5    |
| 7  | MATUZALEM       | 5.5  |
|    | ZAMBROTTA       | 6.5  |
| 9  | ZIDANE          | 7    |
| 10 | RONALDO         | 6    |
| 11 | VIERI           | 7.5  |

media dei voti =  $\frac{6+6+5.5}{3} = 5.83 \Rightarrow 0$

**DIFESA:**  $\oplus$

schema (con 3 difensori)  $\Rightarrow +1$

**+1** DA SOMMARE AL TOTALE AVVERSARIO (alla squadra B)

**CENTROCAMPO:**  $7 + 6.5 + 5.5 + 6.5 = 25.5$  (Tot. Migliore)  $\rightarrow +0.5$  (alla squadra A)

Da confrontare con la squadra avversaria

media dei voti =  $\frac{5.5+5.5+6+7}{4} = 6 \Rightarrow -1$

**DIFESA:**  $\oplus$

schema (con 4 difensori)  $\Rightarrow 0$

**-1** DA SOMMARE AL TOTALE AVVERSARI (alla squadra A)

**CENTROCAMPO:**  $5 + 5.5 + 6.5 + 7 = 24$  (tot. Peggiore)  $\rightarrow -0.5$  (alla squadra B)

Da confrontare con la squadra avversaria

IN DEFINITIVA LA STAMPA "RISULTATI" DEL PROGRAMMA FCM, SARA' DEL TIPO:

|    | 2                        | 3                   | 4    | 5    | 6   | 7                | 8                        | 9    | 10   | 11   | 12 |      |
|----|--------------------------|---------------------|------|------|-----|------------------|--------------------------|------|------|------|----|------|
| 1  | <b>Squadra A</b>         |                     |      |      |     | <b>Squadra B</b> |                          |      |      |      |    |      |
| 2  | R                        | Nome                | Voto | Mod  | Tot | R                | Nome                     | Voto | Mod  | Tot  |    |      |
| 3  | P                        | ABBIATI Christian   | 6    | 0    | 6   | P                | CHIMENTI Antonio         | 6,5  | -2   | 4,5  |    |      |
| 4  | D                        | BLANC Laurent       | 6    | -0,5 | 5,5 | D                | COUTO Fernando           | 5,5  | -1   | 4,5  |    |      |
| 5  | D                        | CAFU Marcos         | 6    | 0    | 6   | D                | DAL CANTO Alessandro     | 5,5  | 0    | 5,5  |    |      |
| 6  | D                        | COCO Francesco      | 5,5  | -0,5 | 5   | D                | FAVALLI Giuseppe         | 6    | 0    | 6    |    |      |
| 7  | C                        | LAMOUCI Sabri       | 7    | 0    | 7   | D                | FERRARA Ciro             | 7    | 0    | 7    |    |      |
| 8  | C                        | LEONARDO Nascimento | 6,5  | 3    | 9,5 | C                | HELGUERA Luis            | 5    | 0    | 5    |    |      |
| 9  | C                        | NAKATA Hidetoshi    | 5,5  | 0    | 5,5 | C                | MATUZALEM Francelino     | 5,5  | -0,5 | 5    |    |      |
| 10 | C                        | NEDVED Pavel        | 6,5  | -0,5 | 6   | C                | ZAMBROTTA Gianluca       | 6,5  | 0    | 6,5  |    |      |
| 11 | A                        | TONI Luca           | 7    | 1    | 8   | C                | ZIDANE Zinedine          | 7    | 1    | 8    |    |      |
| 12 | A                        | VUGRINEC Davor      | 6,5  | 0    | 6,5 | A                | RONALDO Luis Nazario     | 6    | 3    | 9    |    |      |
| 13 | A                        | ZAMORANO Ivan       | 6    | 0    | 6   | A                | VIERI Christian          | 7,5  | 6    | 13,5 |    |      |
| 14 | Parziale squadra         |                     |      |      |     | 71               | Parziale squadra         |      |      |      |    | 74,5 |
| 15 | Fattore campo            |                     |      |      |     | 2                | Fattore campo            |      |      |      |    | 0    |
| 16 | Modificatore difesa      |                     |      |      |     | -1               | Modificatore difesa      |      |      |      |    | 1    |
| 17 | Modificatore centrocampo |                     |      |      |     | 0,5              | Modificatore centrocampo |      |      |      |    | -0,5 |
| 18 | Totale squadra           |                     |      |      |     | 72,5             | Totale squadra           |      |      |      |    | 75   |
| 19 | Gol                      |                     |      |      |     | 2                | Gol                      |      |      |      |    | 2    |

**ESEMPIO n°2**

**SQUADRA C**

|    | Nome calciatore | Voto |
|----|-----------------|------|
| 1  | BUFFON          | 6    |
| 2  | LAURSEN         | 6    |
| 3  | MALDINI         | 6,5  |
| 4  | MONACO          | 5,5  |
| 5  | NEQROUZ         | 7    |
| 6  | NESTA           | 6    |
| 7  | AMOROSO         | 5,5  |
| 8  | GATTUSO         | 6    |
| 9  | ORLANDINI       | 5,5  |
| 10 | NUNO GOMES      | 7    |
| 11 | RECOBA          | 6,5  |

media voti =  $\frac{6+6,5+5,5+7+6}{5} = 6,2 \Rightarrow -1$

**DIFESA:**  $\oplus$   
schema (con 5 difensori)  $\Rightarrow -1$

- 2  
DA  
SOMMARE  
AL TOTALE  
AVVERSARI

**CENTROCAMPO:** 5,5 + 6 + 5,5 + 5 + 5 = 26,5 (Tot. peggiore)  $\rightarrow - 2,5$  (alla squadra C)

-----  
Questi 2 cinque servono a riequilibrare  
il n° di centrocampisti avversari

**SQUADRA D**

|    | Nome calciatore | Voto |
|----|-----------------|------|
| 1  | PAGLIUCA        | 7    |
| 2  | DEL GROSSO      | 6,5  |
| 3  | MILANESE        | 5    |
| 4  | SIMIC           | 6    |
| 5  | BARONIO         | 6,5  |
| 6  | CAUET           | 6,5  |
| 7  | DAVIDS          | 6,5  |
| 8  | LIMA            | 6,5  |
| 9  | BERNINI         | 5,5  |
| 10 | DEL VECCHIO     | 6,5  |
| 11 | DI VAIO         | 7    |

media dei voti =  $\frac{6,5+5+6}{3} = 5,83 \Rightarrow 0$

**DIFESA:**  $\oplus$   
schema (con 3 difensori)  $\Rightarrow +1$

+ 1  
DA  
SOMMARE AL  
TOTALE  
AVVERSARIO  
(alla squadra C)

**CENTROCAMPO:** 6,5 + 6,5 + 6,5 + 6,5 + 5,5 = 31,5 (tot. migliore)  $\rightarrow + 2,5$  (alla squadra D)

da confrontare con la squadra avversaria

IN DEFINITIVA LA STAMPA "RISULTATI" DEL PROGRAMMA FCM, SARA' DEL TIPO:

|    | 2                        | 3                    | 4    | 5    | 6    | 7                | 8                        | 9    | 10   | 11  | 12 |      |
|----|--------------------------|----------------------|------|------|------|------------------|--------------------------|------|------|-----|----|------|
| 1  | <b>Squadra C</b>         |                      |      |      |      | <b>Squadra D</b> |                          |      |      |     |    |      |
| 2  | R                        | Nome                 | Voto | Mod  | Tot  | R                | Nome                     | Voto | Mod  | Tot |    |      |
| 3  | P                        | BUFFON Gianluigi     | 6    | -1   | 5    | P                | PAGLIUCA Gianluca        | 7    | -1   | 6   |    |      |
| 4  | D                        | LAURSEN Martin       | 6    | 0    | 6    | D                | DEL GROSSO Alessandro    | 6,5  | -0,5 | 6   |    |      |
| 5  | D                        | MALDINI Paolo        | 6,5  | 0    | 6,5  | D                | MILANESE Mauro           | 5    | 0    | 5   |    |      |
| 6  | D                        | MONACO Salvatore     | 5,5  | 0    | 5,5  | D                | SIMIC Dario              | 6    | 0    | 6   |    |      |
| 7  | D                        | NEQROUZ Rachid       | 7    | -0,5 | 6,5  | C                | BARONIO Roberto          | 6,5  | 0    | 6,5 |    |      |
| 8  | D                        | NESTA Alessandro     | 6    | 0    | 6    | C                | CAUET Benoit             | 6,5  | 0    | 6,5 |    |      |
| 9  | C                        | AMOROSO Christian    | 5,5  | -0,5 | 5    | C                | DAVIDS Edgar             | 6,5  | -0,5 | 6   |    |      |
| 10 | C                        | GATTUSO Gennaro Ivan | 6    | -0,5 | 5,5  | C                | LIMA Francisco Gouvinh   | 6,5  | 1    | 7,5 |    |      |
| 11 | C                        | ORLANDINI Pierluigi  | 5,5  | 0    | 5,5  | CR               | BERNINI Andrea           | 5,5  | 0    | 5,5 |    |      |
| 12 | A                        | NUNO GOMES           | 7    | 3,5  | 10,5 | A                | DELVECCHIO Marco         | 6,5  | 3    | 9,5 |    |      |
| 13 | A                        | RECOBA Alvaro        | 6,5  | 1    | 7,5  | A                | DI VAIO Marco            | 7    | 6    | 13  |    |      |
| 14 | Parziale squadra         |                      |      |      |      | 69               | Parziale squadra         |      |      |     |    | 77,5 |
| 15 | Fattore campo            |                      |      |      |      | 2                | Fattore campo            |      |      |     |    | 0    |
| 16 | Modificatore difesa      |                      |      |      |      | 1                | Modificatore difesa      |      |      |     |    | -2   |
| 17 | Modificatore centrocampo |                      |      |      |      | -2,5             | Modificatore centrocampo |      |      |     |    | 2,5  |
| 18 | Totale squadra           |                      |      |      |      | 69,5             | Totale squadra           |      |      |     |    | 78   |
| 19 | Gol                      |                      |      |      |      | 1                | Gol                      |      |      |     |    | 3    |

**ESEMPIO n°3****SQUADRA E**

|    | Nome calciatore   | Voto |
|----|-------------------|------|
| 1  | PAGLIUCA          | 6.5  |
| 2  | CARRERA           | 6    |
| 3  | DEL GROSSO        | 5.5  |
| 4  | DI LORETO         | 5.5  |
| 5  | TROISE            | 7    |
| 6  | BARONIO           | 5.5  |
| 7  | DAVIDS            | 7    |
| 8  | Riserva d'ufficio | -    |
| 9  | DEL PIERO         | 6    |
| 10 | DEL VECCHIO       | 6    |
| 11 | DI VAIO           | 6.5  |

$$\text{media voti} = \frac{6 + 5.5 + 5.5 + 7}{4} = 6 \Rightarrow -1$$

**DIFESA:**  $\oplus$  schema (con 4 difensori)  $\Rightarrow 0$  } -1

**CENTROCAMPO:**  $5.5 + 7 + \underline{5} + \underline{5} = 22.5$  (Tot. peggiore)  $\rightarrow -2$  (alla squadra E)

DA  
SOMMARE AL  
TOTALE  
AVVERSARIO  
(alla squadra F)

I due 5 servono (come nell'esempio precedente)  
a riequilibrare la disparità numerica tra i due  
centrocampi. Nota che la riserva d'ufficio non ha alcun valore,  
e quindi viene trattata come un calciatore in meno!

**SQUADRA F**

|    | Nome calciatore | Voto |
|----|-----------------|------|
| 1  | ABBIATI         | 6    |
| 2  | BLANC           | 7    |
| 3  | CALORI          | 6.5  |
| 4  | COCO            | 5.5  |
| 5  | COSTACURTA      | 6    |
| 6  | LAMOUCI         | 7    |
| 7  | LEONARDO        | 6    |
| 8  | NEDVED          | 6.5  |
| 9  | NAKATA          | 7    |
| 10 | TONI            | 6.5  |
| 11 | VUGRINEC        | 5.5  |

$$\text{media dei voti} = \frac{7 + 6.5 + 5.5 + 6}{4} = 6.25 \Rightarrow -2$$

**DIFESA:**  $\oplus$  schema (con 4 difensori)  $\Rightarrow 0$  } -2

**CENTROCAMPO:**  $7 + 6 + 6.5 + 7 = 26.5$  (tot. migliore)  $\rightarrow +2$  (alla squadra F)

DA  
SOMMARE  
AL  
TOTALE  
avversario  
(alla  
squadra E)

IN DEFINITIVA LA STAMPA "RISULTATI" DEL PROGRAMMA FCM, SARA' DEL TIPO:

|    | 2                | 3                     | 4                        | 5    | 6   | 7                | 8                    | 9                        | 10   | 11  | 12 |
|----|------------------|-----------------------|--------------------------|------|-----|------------------|----------------------|--------------------------|------|-----|----|
| 1  | <b>Squadra E</b> |                       |                          |      |     | <b>Squadra F</b> |                      |                          |      |     |    |
| 2  | R                | Nome                  | Voto                     | Mod  | Tot | R                | Nome                 | Voto                     | Mod  | Tot |    |
| 3  | P                | PAGLIUCA Gianluca     | 6,5                      | 0    | 6,5 | P                | ABBIATI Christian    | 6                        | -2   | 4   |    |
| 4  | D                | CARRERA Massimo       | 6                        | -0,5 | 5,5 | D                | BLANC Laurent        | 7                        | -0,5 | 6,5 |    |
| 5  | D                | DEL GROSSO Alessandro | 5,5                      | 0    | 5,5 | D                | CALORI Alessandro    | 6,5                      | 0    | 6,5 |    |
| 6  | D                | DI LORETO Marco       | 5,5                      | 0    | 5,5 | D                | COCO Francesco       | 5,5                      | 0    | 5,5 |    |
| 7  | D                | TROISE Emanuele       | 7                        | 0    | 7   | D                | COSTACURTA Alessandr | 6                        | -0,5 | 5,5 |    |
| 8  | C                | BARONIO Roberto       | 5,5                      | 0    | 5,5 | C                | LAMOUCI Sabri        | 7                        | -0,5 | 6,5 |    |
| 9  | C                | DAVIDS Edgar          | 7                        | 0    | 7   | C                | LEONARDO Nascimento  | 6                        | 0    | 6   |    |
| 10 | CU               | Riserva d'ufficio     | 0                        | 0    | 4   | C                | NEDVED Pavel         | 6,5                      | 3    | 9,5 |    |
| 11 | A                | DEL PIERO Alessandro  | 6                        | 0    | 6   | CR               | NAKATA Hidetoshi     | 7                        | 0    | 7   |    |
| 12 | A                | DELVECCHIO Marco      | 6                        | 0    | 6   | A                | TONI Luca            | 6,5                      | 0    | 6,5 |    |
| 13 | A                | DI VAIO Marco         | 6,5                      | 0    | 6,5 | A                | VUGRINEC Davor       | 5,5                      | 0    | 5,5 |    |
| 14 |                  |                       | Parziale squadra         |      | 65  |                  |                      | Parziale squadra         |      | 69  |    |
| 15 |                  |                       | Fattore campo            |      | 2   |                  |                      | Fattore campo            |      | 0   |    |
| 16 |                  |                       | Modificatore difesa      |      | -2  |                  |                      | Modificatore difesa      |      | -1  |    |
| 17 |                  |                       | Modificatore centrocampo |      | -2  |                  |                      | Modificatore centrocampo |      | 2   |    |
| 18 |                  |                       | Totale squadra           |      | 63  |                  |                      | Totale squadra           |      | 70  |    |
| 19 |                  |                       | Gol                      |      | 0   |                  |                      | Gol                      |      | 1   |    |

## 5. I CASI DEL GIOCATORE SENZA VOTO.

Quando un giocatore non sarà giudicato dai giornalisti della Gazzetta dello Sport (e quindi in pagella riceverà **s.v.** o **n.g.**) sarà inserito al suo posto il panchinaro dello stesso ruolo che abbia ottenuto un punteggio valido. A meno che lo stesso giocatore sia stato in campo per più di 25 minuti (recupero escluso): in questo caso otterrebbe 5.5 punti d'ufficio.



### CASI PARTICOLARI:

In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio:

#### A) Calciatori (escluso portiere):

- il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente dal tempo giocato;
- il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione);
- il calciatore s.v. che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus);
- Il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito, non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

#### B) Portiere:

- il portiere s. v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero)
- il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo a meno che non abbia ricevuto bonus o malus. In tal caso:
  - se come malus ha subito la sola ammonizione e non ha preso bonus, non viene conteggiato;
  - per ogni altro tipo di bonus/malus gli vengono assegnati, come ad ogni altro giocatore, 6 punti d'ufficio, a cui vanno aggiunti i bonus e i malus (ai quali si va ad aggiungere a quel punto anche un'eventuale ammonizione)
  - in caso di espulsione, il punteggio d'ufficio sarà 4, comprensivo del malus per l'espulsione (e non 6)

Anche in questo ci si attiene al giudizio insindacabile della Gazzetta dello Sport.

## 6. VARIAZIONI DI CALENDARIO.

Se una partita dovesse essere anticipata al venerdì, posticipata al lunedì, ogni giocatore appartenente alle due squadre otterrebbe 6 punti. A meno che l'anticipo (o il posticipo) non si riferisca a tutta la giornata (come di solito in occasione della Pasqua, quando le squadre giocano il sabato e spesso l'anticipo si disputa il venerdì). La Gazzetta ha comunque l'obbligo di informare, sulle pagine del martedì dedicate al gioco dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o un posticipo. Ci si atterrà pertanto in ogni caso alla decisione della Gazzetta.

Nel caso una o più partite del campionato di serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza la Gazzetta dello Sport non pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del fanta-campionato tra squadre in cui compaiono tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:

1. Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi. (Dalla stagione 2005/06 anche in Italia una partita sospesa, verrà poi recuperata dal minuto della sospensione al 90°.)
2. Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate'.
3. Eventuali bonus o malus maturati durante le gare sospese o rinviate e poi riprese dal minuto della sospensione, saranno presi in considerazione ai fini del gioco.
4. Nel caso di partite rinviate o giocate con un anticipo o posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.


**N.B. In nessun caso e per nessun motivo il torneo si interromperà ("The show must go on...").**

## 7. DATE E ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO.

Al torneo (a scontri diretti), a cui parteciperanno **12** squadre, si disputerà come segue:

|   |  |
|---|--|
| Dalla <b>3ª</b> giornata di SERIE A fino alla <b>13ª</b>  | ⇒ girone di andata con fattore campo*  |
| Dalla <b>14ª</b> giornata di SERIE A fino alla <b>24ª</b> | ⇒ girone di ritorno con fattore campo* |
| Dalla <b>25ª</b> giornata di SERIE A fino alla <b>35ª</b> | ⇒ girone di andata in campo neutro     |

Le restanti giornate saranno utilizzate per svolgere i PLAY-OFF ed eventuali altri mini tornei.

\* **fattore campo:**  Consiste nell'aggiunta di **+3** punti (sul punteggio totale) per chi gioca in casa. *Perché 3 punti di fattore campo? Ci sono varie motivazioni alla base di questa scelta, già applicata da parecchie leghe. Tra queste una ragione, per così dire, 'statistica': premiando chi gioca in casa con 2 soli punti di bonus la percentuale di vittorie in trasferta in una lega nell'arco di una stagione tende ad essere mediamente più elevata rispetto a quanto accade mediamente nella serie A. Questione di realismo, insomma. E poi, rendere più difficili le vittorie in trasferta contribuisce ad accorciare la classifica, rendendo il campionato più equilibrato ed interessante.*

Le fanta-formazioni di ogni giornata (con relativa quota settimanale) dovranno essere comunicate prima dell'inizio delle partite di serie A (considerando anche gli anticipi) al Presidente di Lega:

 GIANPIERO SENATORE: 3282946146, [info@fantacalcio.com](mailto:info@fantacalcio.com), [gianpsen@gmail.com](mailto:gianpsen@gmail.com)

**Se la fantaformazione non verrà consegnata sarà ritenuta valida quella della giornata precedente.**

- ❖ Nel caso alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il presidente di Lega assegnerà alla squadra del suddetto allenatore un Totale-Squadra d'ufficio equivalente a 60. Questo Totale-Squadra d'ufficio potrà essere assegnato nelle giornate successive alla prima, ovvero fino a quando detto allenatore comunicherà la sua formazione al presidente di Lega entro la scadenza prevista.
- ❖ Nel caso di utilizzo di sms o di e-mail per comunicare la formazione, è cura di ogni allenatore accertarsi che il Presidente di Lega l'abbia ricevuto. Se l'e-mail o l'sms non dovessero giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.
- ❖ Se un fantallenatore schiera in formazione giocatori non tesserati per la squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve di ruolo schierate in panchina. Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni.
- ❖ Se un fantallenatore schiera due volte in formazione lo stesso calciatore, questo sarà considerato una volta sola e al posto dei titolari mancanti subentreranno le riserve del reparto.
- ❖ Se lo stesso calciatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve del reparto, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina.
- ❖ Se un fantallenatore schiera in formazione meno di 11 giocatori, questa sarà considerata ai fini del calcolo, in inferiorità numerica e pertanto saranno inserite le riserve di ufficio ove necessario.


Per il torneo valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati il **martedì** (nell'inserto La Gazzetta dei Migliori e di Magic Cup) nelle apposite tabelle e nello spazio indicato come MAGIC CUP. Tutti gli altri numeri pubblicati dalla Gazzetta dello Sport vanno presi come pura indicazione. L'inserto del martedì si rifà alle pagelle del giorno prima, ma può apportare delle correzioni.

La somma-voti della formazione schierata (secondo le suddette regole), determina il numero dei gol fatti in base alla seguente tabella:

| SOMMA    | GOL |
|----------|-----|
| 66÷71.5  | 1   |
| 72÷77.5  | 2   |
| 78÷83.5  | 3   |
| 84÷89.5  | 4   |
| 90÷95.5  | 5   |
| 96÷101.5 | 6   |

**Tabella 2 - Tabella di conversione, SOMMA TOTALE <> GOL**

Si **consiglia**, vivamente, di richiedere ad ogni giornata del campionato la formazione dell'avversario, o direttamente a quest'ultimo, oppure consultando il sito [www.fantacalcio.com](http://www.fantacalcio.com)

 **ATTENZIONE: Il presidente non è tenuto alla distribuzione delle formazioni. Il presidente però è tenuto alla comunicazione TEMPESTIVA della sua formazione all'avversario di turno! E' cura dell'amministratore del sito aggiornare lo stesso con le formazioni prima possibile.**

 **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 **3 punti**, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. Esempio: squadra X 72,5 punti; squadra Y 70 punti; risultato 2-2 (e non 2-1).



L'obiettivo è sempre quello di aumentare il numero di pareggi. Numerosi test condotti negli anni passati hanno dimostrato che con questo sistema la percentuale di pareggi nel corso di una stagione si assesta intorno al 30% delle partite, avvicinandosi alla media di un reale campionato. Insomma, d'ora in avanti non sarà più possibile vincere staccando l'avversario di mezzo punto appena (beneficiando di una sostanziosa dose di fortuna), ma bisognerà sempre ottenere almeno 3 punti in più.

- b. Se la situazione descritta al punto a. si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). Esempio: squadra X 67 punti, squadra Y 65 punti; il risultato non sarà 1-1, come descritto al punto a, ma 0-0.

Con la nuova regola di cui al punto a, l'1-1 sarebbe diventato un risultato troppo ripetitivo. L'eccezione prevista in questo punto b consente inoltre di ottenere qualche 0-0 in più, anche qui in linea con quanto accade normalmente in un vero campionato.

#### Definizioni:

- INGAGGIO: l'ingaggio di un calciatore è equivalente alla cifra che viene offerta all'asta. L'ingaggio di un calciatore non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra
- FINESTRA DI MERCATO: intervallo temporale utile ai fini delle operazioni di mercato compreso tra due giornate di serie A:
  - Senza turni infrasettimanali, la finestra di mercato è l'arco temporale compreso tra il martedì e il giovedì;
  - Con turni infrasettimanali (che generalmente ricade nella giornata del mercoledì), si avranno invece due finestre di mercato all'interno della stessa settimana: una è la giornata del martedì, mentre l'altra è la giornata del venerdì.

## 8. SCAMBI di GIOCATORI.

Giocatori appartenenti a due squadre differenti possono essere scambiati già a partire dalla 1ª giornata di fanta-campionato. Le modalità di scambio sono di due tipi:

- b. definitivo, nel qual caso i giocatori scambiati non possono più tornare nella squadra di origine (operazioni ammesse dalla 1a alla 22a giornata di fantacampionato);
- c. temporaneo o prestito (*a partire da un minimo di tre giornate*), il giocatore scambiato deve restare nella squadra di arrivo per almeno 3 partite (operazioni ammesse dalla 1a alla 20a giornata).

In ogni caso ogni scambio deve essere comunicato al Presidente di Lega in una finestra di mercato, che ne verificherà la validità ed eventualmente ufficializzerà il prestito.

## 9. MERCATO LIBERO


### 1) NORME GENERALI.

Il Mercato Libero, cioè l'acquisto e lo svincolo di calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

- a) **NEW** Il Mercato Libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori sono permesse a partire dalla settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato **fino al termine** del fantacampionato.
- b) Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine dell'Asta iniziale (oltre a 100 crediti di integrazione che riceverà ogni squadra al termine dell'asta iniziale).
- c) L'ingaggio dei calciatori "liberi da contratto" è stabilito dalle quotazioni del martedì della Gazzetta dello Sport.
- d) E' possibile acquistare soltanto calciatori "liberi da contratto", cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.
- e) Una squadra può acquistare al massimo 4 giocatori liberi da contratto per settimana, purché sia uno per ruolo.
  - I. Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto a un nuovo acquisto, diventa "libero da contratto" e può quindi essere acquistato, a partire dalla settimana successiva, da qualunque altra società, ma in nessun caso essere riacquistato al Mercato Libero nel corso della stessa stagione da una squadra per cui era tesserato in precedenza.
- f) Le operazioni di acquisto o svincolo devono essere comunicate al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita.
- g) I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.
- h) Il numero di calciatori della rosa di una squadra non dovrà mai superare i 25 elementi, quindi per ogni calciatore acquistato si dovrà svincolare un calciatore dello stesso ruolo.

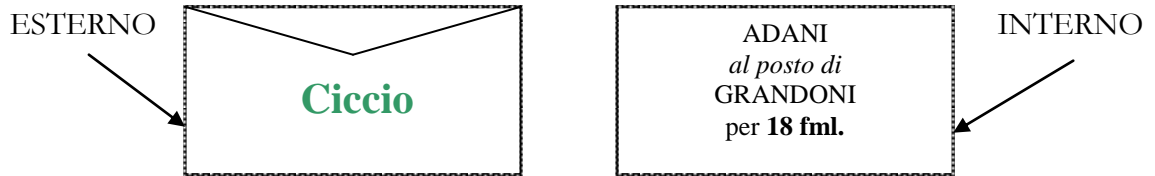
### 2) DETTAGLI

L'acquisto di un calciatore al Mercato Libero si svolge sotto forma di "chiamata", in base alle seguenti disposizioni:

- (a) La "chiamata" di un giocatore avviene tramite **busta chiusa** o tramite **E-Mail**, che viene consegnata al Presidente di Lega.
- (b)  L'operazione (così come ogni altra operazione di mercato) può essere fatta a partire dal **martedì** fino al **giovedì alle ore 24.00**. Solo nei casi di turni infrasettimanali le operazioni potranno essere effettuate nelle sole giornate del **martedì**, e per la giornata seguente nella sola giornata del **venerdì** (come meglio chiarito al punto 7 a proposito di DEFINIZIONI); qualora ci fossero anticipi di campionato dei turni infrasettimanali nelle giornate del martedì, o giovedì, il termine ultimo è entro **2 ore** prima dell'inizio della gara.
- (c) Sull'esterno della busta (ovvero l'oggetto della mail) dovrà essere scritto solo il nome del fanta-allenatore e "OFFERTA AL MERCATO LIBERO" che sta facendo l'offerta. L'interno (ovvero il body della mail) invece

conterrà il nome del giocatore 'libero da contratto' per cui è stata fatta l'offerta, il giocatore che sarà svincolato e l'offerta.

- (d) La busta dovrà essere rigorosamente chiusa.
- (e) L'offerta dovrà essere **maggiore o uguale** alla relativa quotazione della Gazzetta del Martedì di quella settimana.
- (f) L'offerta non sarà ritenuta valida se i fml offerti sono inferiori alla quotazione della Gazzetta.
- (g) ESEMPIO: Supponiamo che Ciccio vuole acquistare Adani al Mercato Libero quotato in quella settimana 13 fml. L'offerta di Ciccio sarà superiore o uguale a 13 fml (pena la sua esclusione a priori) ma inferiore al suo budget (pena la sua esclusione a priori). Inoltre Ciccio vuole privarsi di Grandoni. Allora la busta sarà del tipo:



- (h) In caso di offerte plurime, ovvero se un fanta-allenatore offre per più calciatori nella stessa settimana, la somma di tali offerte, non potrà mai eccedere i crediti disponibili, pena l'esclusione di **tutte** le offerte.
- (i) Se lo stesso giocatore è conteso da più squadre, sarà presa in considerazione l'offerta più alta o, in subordine, quella presentata dalla squadra peggio piazzata in classifica in quel momento.
- (j) Scaduto il termine di presentare le offerte (come quanto indicato in (b)), il Presidente di Lega aprirà le buste e le E-Mail e dopo averne verificato la correttezza ufficializzerà le operazioni.
- (k) E' compito dei vari allenatori informarsi sull'esito delle loro offerte, oppure consultare il sito. Il Presidente non sarà tenuto a comunicare gli esiti direttamente agli interessati.

## 10. MERCATO DI RIPARAZIONE.

Saranno effettuati 2 mercati di riparazione:

- il primo alla fine del 1° girone di andata;
- il secondo alla fine del girone di ritorno.

In occasione della riparazione, è possibile anche richiedere chiarimenti ed affrontare eventuali questioni riguardo il torneo.

Il mercato si baserà sulle quotazioni ufficiali della Gazzetta dello Sport relativa al martedì precedente la data della riparazione.

Ad esempio se Pluto spende 952 fml per costruire la squadra iniziale di 25 giocatori, egli potrà utilizzare i restanti 48+60 fml per il 1° mercato di riparazione. Se Pluto di questi 48 ne spende 28 per la 1ª riparazione, potrà ovviamente utilizzare i restanti 20+60 per la 2ª riparazione.

- **MODALITA'**. Si adotta una formula molto simile al mercato libero (vista l'impossibilità di una riunione *fisica*). Pertanto nella settimana della riparazione (dal martedì al giovedì) ogni presidente può consegnare la lista dei calciatori di cui si vorrebbe privare, senza limite in numero e ruolo. Accanto ad ogni calciatore bisogna indicare anche l'eventuale sostituto e la cifra offerta (a partire dalla quotazione del giocatore pubblicata sulla Gazzetta del martedì corrente). Il venerdì mattina il presidente di lega si farà carico di aprire le buste/mail e di assegnare i calciatori al miglior offerente. A parità di offerta, il calciatore sarà assegnato alla squadra peggio piazzata in classifica in quel momento. La squadra che si aggiudicherà il calciatore riceverà l'equivalente in fantamilioni della quotazione del momento del giocatore di cui si è privato, pubblicata sulla Gazzetta. Qualora la somma delle offerte superi il budget disponibile, verranno scartate le ultime offerte effettuate fino al raggiungimento del limite massimo dei fml a disposizione.



Esempio: se Peppe si priva di CALORI, e CALORI sulla Gazzetta di quella settimana è quotato 18, allora Peppe riceverà 18 fml, che potrà reinvestirli nelle successive operazioni di mercato.

## 11. GIOCATORE ACQUISTATO, CHE LASCIA LA SERIE A

1. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una squadra venga ceduto dalla sua società di appartenenza ad un'altra società che milita nella massima serie di un campionato estero, la squadra che detiene il "cartellino" del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di fml **pari** al suo ingaggio.
2. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una squadra venga ceduto dalla sua società di appartenenza ad un'altra società, italiana o straniera, che milita in una serie inferiore (l'equivalente della serie B,C, ecc.), la squadra che detiene il "cartellino" del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di fml pari alla **metà** del suo ingaggio arrotondato per difetto.
3. L'indennizzo sarà incamerato immediatamente dalla fantasquadra e dovrà essere utilizzato immediatamente e obbligatoriamente per acquistare sul mercato un sostituto del calciatore ceduto così da rispettare l'obbligo di composizione, in numero e ruoli, della rosa.
4. La richiesta va presentata al pres. di Lega nei periodi indicati al punto **9.2.b.**
5. Se i fml che la fantasquadra dovrebbe ricevere al seguito della cessione, aggiunti agli eventuali fml rimanenti dall'asta, non sono sufficienti per acquistare un sostituto, il calciatore ceduto all'estero o in una serie minore resterà nella rosa della fantasquadra, la quale non riceverà l'indennizzo previsto.

6. Chi deve acquistare un sostituto del calciatore andato via, ha la **precedenza** sul Mercato Libero e sulla Lista Infortunati (vedi punto successivo) solamente nella prima finestra di mercato utile in cui il calciatore ha cambiato serie.
7. Va precisato che qualora il calciatore lasciasse la serie A tra il martedì e il venerdì, la precedenza la si avrebbe nella prima finestra di mercato disponibile nella settimana corrente. Se invece il calciatore andasse via tra il sabato e lunedì, la precedenza cadrebbe nella successiva finestra di mercato.

## 12. LISTA INFORTUNATI.

1. A partire dalla settimana successiva alla seconda giornata del fantacampionato una squadra può sostituire, senza perderne la “proprietà”, qualunque giocatore della rosa che sia infortunato (con l’eccezione del terzo portiere) con un calciatore libero da contratto.
2. Un calciatore viene considerato “**calciatore infortunato**” quando il suo periodo di indisponibilità previsto  è di **1 mese (ossia 4 giornate)** o più giornate di campionato.
3. Il compito dell’allenatore della fantasquadra che ne detiene il “cartellino” presentare al presidente di Lega la documentazione dell’indisponibilità del calciatore. PER DETERMINARE IL PERIODO DI INDISPONIBILITA’ FANNO FEDE LE INFORMAZIONI FORNITE DALLA “*La Gazzetta dello Sport*” O DA QUALSIASI SITO SPORTIVO ATTENDIBILE [www.gazzetta.it](http://www.gazzetta.it), [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it)...
4. Quando un calciatore viene considerato “infortunato” dovrà sempre e comunque saltare almeno 4 giornate del campionato di serie A, a partire dalla giornata successiva al suo inserimento nella lista infortunati.
5. Il cartellino del calciatore “infortunato” inserito nella lista infortunati resta di proprietà della fantasquadra di appartenenza.
6. L’inserimento del calciatore nella lista infortunati dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:
  - (i) L’operazione di inserimento di un calciatore infortunato nella lista infortunati costa  **10 fantamilioni** che verranno detratti a titolo definitivo dal capitale sociale restante della fantasquadra in questione;
  - (ii) Nessuna squadra può inserire un calciatore nella lista infortunati se non dispone dei crediti sufficienti per l’operazione. La squadra che richiede l’inserimento di un calciatore nella lista infortunati dovrà disporre, oltre ai 10 fml “una tantum”, dei crediti necessari all’acquisto del sostituto;
  - (iii) Ogni inserimento di un calciatore nella lista infortunati deve essere accompagnato da un concomitante acquisto di un calciatore dello stesso ruolo “libero da contratto”;
  - (iv) L’ingaggio del calciatore che sostituisce “il calciatore infortunato” è determinato dalla quotazione di mercato relativa alla giornata precedente all’infortunio; ovviamente l’ingaggio deve essere anch’esso detratto dal capitale sociale restante della fantasquadra in questione.
7. Non c’è limite al numero di calciatori inseribili nella lista infortunati, ma una squadra potrà inserire nella lista infortunati un solo calciatore infortunato per settimana;
8. Un calciatore squalificato o non più tesserato per una squadra di serie A non può essere inserito nella lista infortunati;
9. Qualora un calciatore preso in prestito grazie alla lista infortunati può essere sostituito se anche quest’ultimo si dovesse infortunare. Per questa operazione non si spendono altri 10 fml perché la lista infortunati è già stata aperta, si paga solo il prezzo del nuovo prestito senza però avere diritto di opzione nel caso un altro fantallenatore decida di acquistare il medesimo giocatore.
10. Quando un calciatore infortunato viene inserito nella formazione titolare o nella lista delle riserve in panchina nella squadra di serie A in cui milita, deve essere obbligatoriamente reintegrato nella rosa della fantasquadra entro la giornata di campionato successiva.
11. Un calciatore infortunato reintegrato nella rosa può soltanto rientrare al posto del calciatore che l’ha sostituito.
12. Chi deve inserire un calciatore nella lista infortunati, ha la precedenza sul Mercato Libero solamente nella prima finestra di mercato utile in cui il calciatore ha subito l’infortunio.



Si noti che tutte le “precedenze” ai punti precedenti valgono solamente nei periodi in cui non è aperto il mercato di serie A.

## 13. PREMIAZIONE FINALE (a 12 squadre).

|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| <b>Iscrizione: € 8.00 (36 giornali + spazio web + coppa)</b>  | <b>Premi:</b>                     |
| <b>Quota x giornata: € 2.00</b>                               | 1°) € 340                         |
| <b>N° giornate CAMPIONATO: 33</b>                             | 2°) € 230                         |
| <b>Montepremi: € 792 + eventuali multe x sfioramento asta</b> | 3°) € 140                         |
| <b>Durata: dalla 3ª SERIE A fino alla 38ª SERIE A</b>         | 4°) € 82*                         |
|   | * da aggiudicare dopo TORNEO STAR |

**14. CHE COSA È IL TORNEO STAR.**

Ha inizio alla 36ª giornata di serie A fino alla 38ª giornata serie A.

A questo torneo partecipano le squadre che nella classifica finale si sono posizionate tra il 4° posto e l'9° posto, che si affrontano per aggiudicarsi il 4° premio. Per questa edizione ci sarà un unico girone:

**GIRONE UNICO:** 4ª, 8ª, 9ª classificata  
5ª, 6ª, 7ª classificata

Le squadre si affrontano non per scontri diretti, ma per **somma punti** in 3 partite per le ultime tre gare della serie A.

☞ Inoltre ad ogni squadra partecipante a questo mini-torneo è associato un coefficiente detto TEN che viene aggiunto in ogni partita alla somma punti al fine di premiare chi si è piazzato avanti in campionato. In particolare:

$$TEN = \text{punti in classifica(finale)} / 10 \quad \left| \begin{array}{l} \\ \text{con arrotondamento sulla mezza unità} \end{array} \right.$$

Esempio: Supponiamo che la classifica FINALE sia (**CAMPIONATO 2001/02**):

| Posizione | NOME SQUADRA             | PUNTI | PREMIO      |
|-----------|--------------------------|-------|-------------|
| 1         | <b>Real TRAKKIOLELLA</b> | 53    | 1°          |
| 2         | <b>Atl. BUMBULARA</b>    | 51    | 2°          |
| 3         | GIBBON                   | 48    | Torneo STAR |
| 4         | Atl. PISELLO             | 39    | Torneo STAR |
| 5         | <b>GIAMAICA</b>          | 38    | Torneo STAR |
| 6         | INTERNAZIONALE           | 35    | Torneo STAR |
| 7         | ORGASM                   | 33    | Torneo STAR |
| 8         | WARGASM                  | 29    | Torneo STAR |
| 9         | PERIZOMA F.C.            | 24    | Retrocessa  |
| 10        | ZWIGLI                   | 18    | Retrocessa  |

⇒ FANTA Champions League  
⇒ FANTA Champions League

Allora il girone unico sarà così composto:

| GIRONE UNICO   | Coefficiente TEN |
|----------------|------------------|
| GIBBON         | 5.0              |
| Atl. PISELLO   | 4.0              |
| GIAMAICA       | 4.0              |
| INTERNAZIONALE | 3.5              |
| ORGASM         | 3.5              |
| WARGASM        | 3.0              |

Quindi se il GIBBON nella prima partita totalizzasse una somma punti di 80.5, a questi andrebbe aggiunto il coefficiente TEN=5.0, per un totale 85.5. E così nelle successive partite!

**15. LA CLASSIFICA FINALE.**

La classifica è quella classica a 3 PUNTI per la vittoria e 1 PUNTO per il pareggio. Per due o più squadre a parità di punti, si tiene conto nell'ordine di:

- 1): **classifica avulsa (ossia quella che tiene conto degli scontri diretti);**
- 2): **somma totale;**
- 3): **spareggio.**

Esempio: 1)

| Posizione | NOME  | Punti |
|-----------|-------|-------|
| 1         | Milan | 43    |
| 2         | Roma  | 43    |
| 3         | Pisa  | 43    |
| 3         | Lazio | 38    |

Infatti il Milan sta meglio nella classifica avulsa:

| PARTITE      | Risul. |
|--------------|--------|
| Milan – Roma | 1 – 0  |
| Roma – Pisa  | 2 – 0  |
| Pisa – Milan | 1 – 1  |



| Classifica avulsa | Punti |
|-------------------|-------|
| Milan             | 4     |
| Roma              | 3     |
| Pisa              | 1     |

Esempio: 2)

A parità di punti non solo nella classifica finale, ma anche in quella avulsa, si tiene conto della somma totale. Nel nostro caso la Roma è al primo posto perché a una somma totale più alta, cioè:

| Posizione | NOME  | Punti | Somma totale |
|-----------|-------|-------|--------------|
| 1         | Roma  | 43    | 1843.5       |
| 2         | Pisa  | 43    | 1810.0       |
| 3         | Milan | 43    | 1767.0       |
| 4         | Lazio | 38    | 1720.5       |