

Regolamento Ufficiale valido per la stagione 2017-2018

FANTALEGAMARINA CATANZARO LIDO

2017-2018

REGOLAMENTO FANTACALCIO FANTALEGAMARINA 2017-2018

1.0 Numero partecipanti

Saranno 10 le partecipanti ai singoli tornei denominati rispettivamente: Serie A FLM, Serie B FLM. Si parte il 20 agosto e chiusura il 20 maggio, con 3 turni infrasettimanali e 4 soste, ma senza la consueta pausa invernale.

Le soste previste saranno: Domenica 3 settembre per consentire lo svolgimento delle gare di qualificazione delle nazionali ai Mondiali 2018, 8 ottobre, 12 novembre, 14 gennaio e 25 marzo, tutte pause per le nazionali ad eccezioni di quella di gennaio.

Turni Infrasettimanale: mercoledì 20 settembre, mercoledì 25 ottobre e mercoledì 18 aprile.

1.1 Quota partecipazione

La quota di partecipazione alla Serie A FLM, è di Crediti 110,00.

La quota di partecipazione alla Serie B FLM, è di Crediti 110,00.

Tali quote, dovranno essere versate per il 50 % in sede d'asta, il restante entro la fine di Dicembre 2017. Quanto sopra dovrà essere corrisposto solo ed esclusivamente al cassiere della lega che ne sarà il responsabile.

Le date dell'asta iniziale saranno comunicate sul sito istituzionale della Lega

Durante la suddetta asta non sono ammesse pause, se non quelle a fine assegnazione dei vari ruoli, di massimo cinque (5) minuti. Chi dovesse assentarsi lo farà a proprio discapito.

1.2 Montepremi

1.2.1 Serie A

Il totale di Crediti 1100,00 verrà così suddiviso:

- Crediti 1.035,00 che costituiranno il Montepremi totale
- Crediti 35,00 quota come premio vincente Supercoppa FLM
- Crediti 30,00 quota gestione fantacalcio e spese sito.

1.2.2 Serie B

Il totale di Crediti 1100,00 verrà così suddiviso:

- Crediti 1.035,00 che costituiranno il Montepremi totale
- Crediti 35,00 quota come premio vincente Supercoppa FLM
- Crediti 30,00 quota gestione fantacalcio e spese sito.

1.2.4 Suddivisione Montepremi

- La suddivisione del Montepremi nelle varie categorie seguirà il seguente schema.
- Montepremi Coppa, 670 crediti
 - 1° posto 340 crediti
 - 2° posto 220 crediti.
 - 3° posto 110 crediti.
- Montepremi Campionato, 365 crediti
 - 1° posto 220 Crediti
 - 2° posto 120 crediti.
 - 3° posto 25 crediti (Premio di consolazione);

1.2.5 Premi Supercoppa

La suddivisione del Montepremi nelle varie categorie seguirà il seguente schema.

- Vincitore - crediti 70

2.0 Composizione delle rose

2.1 Numero giocatori

Le rose saranno necessariamente composte come segue:

- 1 portiere + una rosa di portieri (ai fini della composizione si terrà conto di tre portieri)
- 8 difensori

- 8 centrocampisti
- 6 attaccanti

2.2 Budget

A disposizione di ogni concorrente verranno messi **500 crediti**. Questa quota iniziale verrà maggiorata di **50 crediti** in occasione delle aste di Settembre e Febbraio.

2.3 Modalità di esecuzione dell'asta

Prima dell'inizio dell'asta si eseguiranno le estrazioni delle squadre per stabilire l'ordine delle chiamate per ogni singolo ruolo. La base d'asta sarà di **un credito**.

Il primo manager estratto chiamerà la prima rosa di portieri senza un ordine prestabilito, le Rose dei portieri avranno come base d'asta il valore minimo di 5 crediti. Esaurite le rose a disposizione verranno chiamati i portieri singoli con la stessa modalità dell'asta per le Rose (senza un ordine prestabilito), il valore minimo di acquisto è di 1 Credito.

Per i ruoli seguenti, verrà sempre estratto l'ordine di chiamata, per evitare possibili vantaggi a chi chiama per ultimo. I manager che esauriranno i posti disponibili nella propria rosa prima di esaurire tutti i propri turni di chiamata, saranno esentati dalla chiamata. ***L'ultimo, o gli ultimi, manager a chiamare dovranno farlo in tempi rapidi, non saranno ammessi tempi morti, pena assegnazione del primo giocatore in lista in ordine alfabetico.***

In tutte le sessioni d'asta successive, la rosa dei portieri sarà equiparata al portiere singolo, senza priorità alcuna. Il cambio dell'intera Rosa verrà conteggiato con numero due cambi.

2.4 Mercati di riparazione

La sessione del mercato extra si terrà nel periodo: **02 Settembre - 07 settembre 2017 (questa sessione sarà svolta in modalità "Watsapp")**, fatte salve le cause di forza maggiore. In questa, come in tutte le altre sessioni, il mercato sarà libero.

La disponibilità di crediti a disposizione dei partecipanti, sarà data dal residuo dell'asta, da crediti derivanti da eventuali cessioni più altri 50 crediti.

In questa sessione i giocatori provenienti da federazioni estere o altra categoria saranno conteggiati come "extra", come tali saranno considerati i cambi dovuti a giocatori non più in lista.

Il numero delle sostituzioni da effettuare durante la stagione è di *quindici*.

Le sessioni di mercato di riparazione, si svolgeranno, nel **mese di Novembre e Febbraio 2018**. La modalità verrà comunicato in tempo debito sul sito istituzionale della lega.

I giocatori svincolati dalle squadre, non vanno immediatamente sul mercato, vengono “congelati” fino alla sessione di mercato successiva. Nel caso in cui un manager non riesca a raggiungere i suoi obiettivi, o qualcuno di essi, potrà reintegrare in rosa il giocatore svincolato a patto di avere i crediti necessari per portare a termine l’operazione.

E’ ammesso effettuare il cambio dei calciatori trasferiti all’estero o altre categorie anche dopo l’ultimo mercato di riparazione di Febbraio.

2.5 Svincolo calciatori

I crediti che si recuperano dalle cessioni dei calciatori in rosa, sono quelli riportati sulla lista della Gazzetta dello Sport al momento del rilascio del giocatore, tale valore base farà fede se il calciatore in oggetto è stato acquistato a prezzo uguale o superiore al valore base dato dalla Gazzetta dello sport, in caso di acquisto del calciatore a prezzo inferiore a tale valore verranno restituiti i crediti corrisposti per l’acquisto.

2.6 Caso portiere singolo

Qualora, nel corso della stagione, per cause di mercato, uno qualsiasi dei portieri di una squadra dovesse finire in una rosa di un giocatore avversario, il giocatore in questione farà parte di quella rosa e sarà automaticamente escluso dalla formazione che lo ha acquistato inizialmente.

Chi verrà privato del proprio portiere singolo, nella prima sessione di mercato disponibile, avrà il diritto di acquistare un nuovo portiere singolo tra quelli disponibili sul mercato, anche prevalendo sulle rose.

L’unico vincolo nell’acquisto dei portieri è, l’impossibilità di acquistare quei giocatori in forza ad altre squadre, fatta eccezione l’accorpamento di un giocatore per cause di “mercato reale”.

In quest’ultimo caso, la squadra beneficiaria di questa operazione, dovrà di fatto pagare questo nuovo elemento. Se si tratta di un nuovo arrivato (ad esempio dall’estero), verrà versato il suo prezzo in crediti, sottraendo quello dell’ultimo portiere della rosa (1 credito), se si tratta di un portiere singolo o di una rosa avversaria, l’indennizzo sarà versato alla società defraudata del suo giocatore.

Ciò avverrà anche nel caso in cui la società favorita sia a zero come crediti. Quelli necessari a portare a termine l’operazione, saranno detratti dalle implementazioni alle quali si ha diritto nei mercati di riparazione.

2.7 Giocatore lungodegente

Le varie squadre avranno la possibilità di svincolare per una volta soltanto in stagione un giocatore infortunato per il quale si prospetti un lungo stop ovvero con una diagnosi di almeno tre mesi di stop, tale cambio dev'essere manifestato entro e non oltre i sette giorni dalla comunicazione dell'infortunio. Può essere effettuato a partire dal giorno successivo dell'ultimo mercato di riparazione previsto e non oltre la terz'ultima giornata di campionato di Serie A TIM. La prognosi deve essere accertata sul sito istituzionale della società di appartenenza o sulle più importanti testate giornalistiche sportive compresi i portali internet (Gazzetta, Corriere, etc. etc.), saranno i Manager militanti nella lega diversa da quella a cui partecipa la squadra che ne farà richiesta a stabilire (qualora ce ne fosse la necessità) l'attendibilità della fonte. Cambio da conteggiare.

2.8 Giocatore svincolato prima del mercato

(Caso Cassano) Il calciatore svincolato in stagione in corso dal club di appartenenza (caso Parma stagione 2014/2015) può essere sostituito entro la fine di febbraio. Se lo svincolo avviene prima dell'ultimo mercato di riparazione lo stesso può essere mantenuto in rosa fino alla data sopra citata. Potrà essere sostituito esclusivamente con un calciatore in lista al momento del mercato di riparazione.

3.0 Svolgimento del gioco

Il gioco si articolerà in tre competizioni parallele, nella prima, denominata **Coppa Serie A/B FLM 2017-2018**, l'assegnazione dei punti avverrà in maniera cumulativa, con i punteggi totalizzati in ogni giornata dalle squadre e, avrà corso dalla 1^a fino alla 38^a giornata di Serie A, nella seconda, denominata **Campionato Serie A/B FLM 2017-2018**, sarà sorteggiato un calendario che darà vita a quattro gironi di nove giornate ciascuno, dove le squadre si affronteranno in una serie di scontri diretti. Il torneo in questione, si articolerà lungo le giornate che vanno dalla 1^a alla 36^a di Serie A. Le ultime due, saranno dedicate ad eventuali spareggi.

La terza competizione è la **Supercoppa FLM 2017-2018**, con modalità di svolgimento come in paragrafo apposito.

3.1 Bonus e Malus

I bonus e malus previsti sono:

GOL SEGNATO +3; RIGORE SEGNATO +3; ASSIST +1; RIGORE PARATO +3; AUTOGOL -2;
AUTOGOL PORTIERE -1; GOL SUBITO -1; RIGORE SBAGLIATO -3; AMMONIZIONE -0,5;
ESPULSIONE -1.

3.1.1 Modificatore Difesa

Per usufruire del modificatore della difesa, i manager dovranno inserire fra i titolari almeno quattro difensori. Il voto dei migliori tre, più il portiere, porterà dei bonus secondo la seguente tabella:

Media inferiore a 6 = 0 punti di bonus

Media uguale a 6 = 1 punti di bonus

Media tra 6,01 e 6,25 = 2 punto di bonus

Media tra 6,26 e 6,50 = 3 punti di bonus

Media tra 6,51 e 6,75 = 4 punti di bonus

Media tra 6,76 e 7,00 = 5 punti di bonus

Media tra 7 e oltre = 6 punti di bonus

3.1.2 Tabella di conversione (valida per gli scontri diretti)

Punti	Gol
66	1
72	2
77	3
81	4
85	5
89	6
93	7

3.2 Moduli e panchina

I moduli ammessi sono: 3-4-3; 3-5-2; 4-4-2; 4-3-3; 4-5-1; 5-4-1; 5-3-2.

La formazione prevede lo schieramento, secondo i moduli appena elencati, di 11 titolari e 7 panchinari, necessariamente dovranno essere inseriti un portiere titolare e uno di riserva. La panchina non segue necessariamente l'inserimento per ruolo (D-D-C-C-A-A), **va schierato prima il portiere, obbligatoriamente**, poi i sei restanti giocatori che andranno a formare la nostra panchina.

Nel caso di portiere non schierato, ai fini del calcolo non si terrà conto dell'ultimo giocatore schierato in panchina.

3.3 Assenza titolari

Nel caso di giocatori schierati nell'undici titolari e non scesi in campo o, comunque non valutati dall'inviato della Gazzetta dello Sport, si attingerà dalla panchina nei seguenti modi:

- **Viene necessariamente sostituito** prima il portiere che non sia sceso in campo o abbia giocato per meno dei 25 minuti, trascorsi i quali, il portiere viene automaticamente giudicato con un 6 d'ufficio.
- **La sostituzione del portiere avviene quando:** il proprio titolare è il portiere singolo della squadra, dunque in panchina c'è la rosa (anche se ad esempio in panchina inseriamo il terzo portiere della rosa, da qui viene pescato fino a che uno dei portieri ha preso la valutazione).
- **La sostituzione del portiere non avviene quando:** il proprio titolare è il portiere della rosa di portieri che abbiamo scelto, e in panchina abbiamo deciso di schierare il portiere singolo. Nel caso in cui nemmeno questi dovesse scendere in campo, o rimanervi il tempo necessario per la valutazione d'ufficio, solo in questo caso si giocherà in 10 per mancanza del portiere.
- Il numero massimo di sostituzioni che si potranno effettuare nell'arco della giornata, saranno tre, sempre nel rispetto dei ruoli o, in alternativa, sarà possibile sostituire un titolare s.v. o assente, con un giocatore della panchina di un ruolo diverso, rispettando sempre i moduli sopra citati pur cambiando quello iniziale, inserendo in caso di cambio modulo, il giocatore inserito prima. Quindi se si deve sostituire un attaccante, e in panchina non ci sono attaccanti disponibili, sempre nel rispetto dei moduli, viene inserito un giocatore disponibile di un ruolo diverso inserito prima in panchina.
- Nel caso di tre sostituzioni effettuate e, nella necessità di doverne effettuare una quarta, il manager in questione si ritroverà a dover giocare in inferiorità numerica in quanto ha già raggiunto il numero massimo di sostituzioni. Questo vale anche quando non si è raggiunto il numero massimo di giocatori sostituiti ma, non è possibile attingere dalla panchina per mancanza di sostituti.

- **Non sarà possibile** giocare senza avere, almeno nominalmente, un attaccante in formazione (es. modulo 4-5-1). Nel caso un manager decida di schierare questo modulo, se non dovesse giocare o essere valutato l'attaccante titolare, questi dovrà essere necessariamente sostituito da un pari ruolo, se ciò non fosse possibile, la squadra giocherà in dieci.
- I giocatori che hanno diritto al 6 d'ufficio, sono tutti quelli che non scendono in campo a causa del rinvio della gara fatto salvo che l'incontro rinviato non sia recuperato entro due giorni prima dell'anticipo della giornata successiva. Stesso discorso vale per quei giocatori che pur avendo cominciato la loro gara (e non avendo ricevuto valutazione), sono costretti ad interromperla causa rinvio per un qualsivoglia motivo. In quest'ultimo caso, non usufruiscono della valutazione d'ufficio i giocatori squalificati.

3.4 Rinvio del calcolo della giornata

- Vengono inserite delle discriminanti per il rinvio della giornata. Il rinvio dell'intera giornata non è contemplato quando a non essere disputata è una singola partita di Serie A, indipendentemente da quanti giocatori potrebbe avere in rosa di queste due squadre un singolo manager. La giornata viene rinviata quando a non disputarsi sono almeno quattro (4) gare. Per il rinvio con meno del numero delle quattro gare, una squadra deve avere in formazione almeno sette (7) **titolari** impegnati nelle gare rinviate, in alternativa ci devono essere un totale di quaranta (40) titolari complessivi impegnati nelle gare rinviate. Le formazioni schierate, non potranno essere modificate in caso di rinvio, usufruiranno del 6 politico i giocatori che eventualmente subiranno una squalifica da parte del giudice sportivo, ergo non saranno sostituiti dal panchinaro ma riceveranno la valutazione d'ufficio come se avessero giocato. **Diverso** il caso dei giocatori infortunati o non impiegati per scelta tecnica, saranno sostituiti come da normativa.

3.5 Designazione marcatori

- Per quanto riguarda eventuali marcature assegnate successivamente dalla Lega calcio (caso Vucinic/Bonucci), si ricorda che fa fede il tabellino della Gazzetta dello Sport.

3.6 Ammonizioni ed espulsioni

- A fini del calcolo dei punteggi della giornata, si terrà conto delle ammonizioni e espulsioni presenti nel “Comunicato Giudice Sportivo” emesso dalla Lega Calcio Serie A. Questa è l’unica deroga al tabellino della Gazzetta dello Sport.

4.0 Classifiche finali

4.1 Vincitori competizioni

- 🏆 Risulterà campione della **COPPA Serie A/B FLM** la squadra che otterrà il maggior numero di punti nelle 38 giornate disputate dalla Serie A TIM in maniera cumulativa. Eventuali ex aequo verranno risolti come da paragrafo dedicato.
- 🏆 Nella modalità Campionato sarà eletta vincitrice la squadra che otterrà il maggior numero di punti negli scontri diretti al termine delle 36 giornate del **CAMPIONATO Serie A/B FLM**. Eventuali ex aequo verranno risolti come da paragrafo dedicato.

4.2 Ex aequo Coppa

Per stabilire la migliore classificata nella Coppa a fine torneo, ovviamente, non sarà possibile nessun tipo di spareggio. I criteri da adottare, saranno i seguenti:

- Maggior numero di miglior prestazione di giornata.
- Migliori punteggi Coppa.
- Minor numero di penalità per mancata consegna della formazione.
- Sorteggio (da effettuarsi prima dell’ultima giornata).

4.3 Ex aequo Campionato

In caso di parità fra due o più squadre, verrà stilata una classifica avulsa relativa alla competizione e le due migliori classificate si affronteranno in uno spareggio alla 37^a giornata, a patto che la differenza cumulativa non superi i 30 (trenta) punti, in caso di parità risulterà vincitrice la squadra che avrà ottenuto il miglior punteggio complessivo stagionale, in caso di ulteriore parità, lo schema da seguire per designare la miglior classificata sarà il seguente:

- Punti ottenuti negli scontri diretti (relativi alla competizione in questione).
- Migliore differenza reti negli scontri diretti.
- Maggior numero di reti segnate negli scontri diretti.

- Minor numero di reti subite negli scontri diretti.
- Punteggio Coppa negli scontri diretti.
- Minor numero di penalità per mancata consegna della formazione.
- Sorteggio (da effettuarsi prima dello spareggio).

4.4 Classifica avulsa

Per determinare le spareggianti fra tre o più squadre pari merito, si seguiranno i seguenti criteri:

- Classifica avulsa fra i pari merito.
- Differenza reti avulsa fra pari merito.
- Maggior numero di reti segnate negli scontri diretti.
- Migliore classifica Coppa negli scontri diretti.
- Minor numero di penalità per mancata consegna della formazione.
- Sorteggio.

4.5 Retrocessioni nella categoria inferiore

- Per stabilire le retrocessioni si tiene conto della classifica cumulativa (denominata Coppa).
Al termine della stagione, le ultime tre squadre della Serie A FLM, retrocederanno nella categoria Serie B FLM, per far posto alle prime tre classificate della corrispondente categoria della Lega minore,.

5.0 Supercoppa di Lega

5.1 Modalità di svolgimento

Partecipano alla Supercoppa FLM le dieci squadre della Serie A FLM e le dieci squadre della Serie B FLM.

Lo svolgimento sarà reso noto, appena possibile, sul sito ufficiale della lega.

6.0 Formazioni. Modalità e penalità

6.1 Inserimento formazioni

La formazione viene inserita autonomamente dal manager interessato sul sito <http://www.fantalegamarina.it>.

L'inserimento della formazione sul sito, dovrà avvenire entro **quindici minuti** dall'inizio della prima partita della giornata.

Qualora ci fosse l'impossibilità di inserire autonomamente la formazione o non si disponesse di internet, è possibile **avvertire per tempo** i gestori della Lega che provvederanno, sempre nel rispetto degli orari, all'inserimento della formazione. Per non vedere deluse le proprie aspettative, è consigliabile contattare i gestori almeno tre (3) ore prima della scadenza. L'orario è da considerarsi tassativo per tutti.

Si ricorda, o meglio si consiglia, di inserire sempre la propria formazione per tempo, visto che non ci sono limiti per eventuali ripensamenti, stesso discorso vale per chi ha intenzione di avvalersi dell'inserimento da parte del Presidente, non sempre costui è a disposizione dei manager, quindi se si hanno problemi o si immagina si possano avere dei problemi, basta avvisarmi con e-mail o sms e sarete serviti nell'inserimento della formazione. Anche se i suddetti modi comunicazione hanno un orario al quale si può fare riferimento per invio e ricezione, è bene fare un colpo di telefono per evitare che il messaggio non venga letto. In questo caso la formazione non sarà ritenuta valida, ma non saranno applicate le penalità del caso.

6.2 Penalità per mancata consegna della formazione

Nel caso di mancato inserimento della formazione, il manager verrà penalizzato di **tre punti (3)** sul totale di riferimento della giornata, nessuna penalizzazione nel torneo Campionato. Dopo il quinto mancato inserimento della formazione, per quanto riguarda il Campionato, la squadra verrà commissariata dal gestore formazioni fino a fine torneo. La Gestione verrà data ad uno dei Manager militante nella lega diversa da quella a cui partecipa la squadra commissariata.

In caso di formazioni non inserite correttamente, sarà presa come riferimento la formazione del torneo di riferimento che è quello cumulativo denominato "Coppa".

In caso di formazioni non inserite farà fede la formazione precedente. La penalità si applicherà in ogni caso al totale di riferimento.

7.1 Premi

Suddivisione del Montepremi come da paragrafo dedicato.

8.1 Modifiche regolamentari

Non sarà possibile apportare modifiche regolamentari a stagione in corso. Le eventuali modifiche che si vorranno apportare al presente regolamento, con decorso dalla stagione successiva, dovranno essere necessariamente approvate a maggioranza dai presenti aventi diritto al voto.

8.2 Collegio dei Probiviri

Non verrà istituito per la stagione 2017/2018. Eventuali controversie saranno discusse da tutti i Manager della Lega previo parere del Presidente.

Catanzaro, 31 luglio 2017

Lo Staff FLM