

# Regolamento del Torneo12 (2008-2009)

[Le novità sono sottolineate]

## 1. Presentazione [serie e coppe]

La Lega si articola in 4 serie (A B C D) da 12 fantasquadre, con partite a scontro diretto di andata e ritorno; al termine dell'anno sono previste promozioni e retrocessioni (vedi **13.**). Le fantasquadre partecipano alla Coppa di Lega e al FantaRally; si disputa inoltre la Supercoppa tra la vincente della fanta-SerieA e la vincente della Coppa di Lega dell'anno passato. Il Torneo12 è un fantacalcio totalmente gratuito.

## 2. Struttura [responsabilità e mailing]

Il Torneo12 è gestito dal Presidente/arbitro; il Responsabile del mercato ha il compito di aggiornare le rose. Ogni fantallenatore è iscritto alle 2 mailing list (1 generale + 1 di serie). E' vietato usare mailing e email dei fantallenatori per qualsiasi fine non fantacalcistico.

## 3. Fase iniziale di settembre [riconferme; buste chiuse]

Maggiori informazioni si trovano sulla "Guida alla fase iniziale di settembre".

### 3.1. Riconferme

Ogni anno le fantasquadre ripartiranno con una rosa già delineata. Ogni fantallenatore potrà infatti confermare max 8 fantagiocatori (su 27) dell'anno precedente, pagandoli la stessa quotazione. Un giocatore non può essere confermato dopo la TERZA stagione consecutiva.

### 3.2. Buste chiuse

Le rose si completano con 4 fasi di asta a buste chiuse: ognuno offre per i fantagiocatori liberi senza sapere le offerte degli altri; l'offerta più alta vince. Sono da rispettare i soldi a disposizione e il limite massimo di giocatori (vedi **4.**). La quarta busta è col sistema "a scelta prioritaria". Durante questa fase il mercato privato tra fantasquadre è vietato.

## 4. I giocatori e le rose

Le fantasquadre sono formate da giocatori di SerieA pro', il cui ruolo è stabilito dalla Gazzetta dello Sport. Ogni fantallenatore deve comporre una rosa di 27 giocatori: 2+1\* portieri, 10 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti. (\*) Riserva automatica a scelta

## 5. Crediti

L'unità di misura dei crediti è il fantamiliardo (FM). Ogni anno le squadre ricevono 260FM in aggiunta ai crediti avanzati dall'anno passato. In coincidenza con l'inizio del torneo e con la prima settimana di gennaio ogni società avrà un bonus di 15FM per il mercato.

## 6. Mercato [date e regole]

Il mercato libero (offerte per i giocatori senza fantasquadra) si terrà ogni prima settimana del mese (escluso Maggio). Si può inviare la busta fino alla notte di martedì compresa (23:59), inserendo obbligatoriamente gli eventuali tagli. Il mercoledì avviene lo spoglio e l'assegnazione. Per dare la possibilità a tutti di acquistare, si può offrire per un numero illimitato di giocatori, rispettando i crediti a disposizione. La lista dei tagli stabilirà quanti acquisti volete effettuare; il taglio consente il recupero di metà dei crediti (per eccesso) solo se il giocatore viene ceduto all'estero o in altra serie. Il taglio può effettuarsi solo durante il campionato. Il mercato tra fantasquadre è vietato.

## 7. Il gioco. Formazione

Per ogni giornata di campionato bisogna dare la formazione composta di 11 giocatori titolari (almeno 4 difensori e massimo 3 attaccanti), più 7 giocatori in panchina, di qualsiasi ruolo (ha dunque importanza l'ordine con cui viene composta). La scadenza per dare la formazione è fissata per l'orario di inizio del primo anticipo.

## 8. I voti

Il quotidiano ufficiale per l'attribuzione dei voti è la Gazzetta dello Sport. Nel caso in cui questi non siano disponibili saranno utilizzati i voti di altro quotidiano online. I giocatori senza voto (SV) che realizzano ammonizioni, espulsioni, gol, autogol, acquisiscono un 5 politico + bonus/malus. I rimanenti SV possono essere sostituiti, sempre che le sostituzioni (vedi **10.**) non siano già state esaurite per i fantagiocatori che non sono scesi in campo; altrimenti ottengono un 5. I portieri SV, prendono 6 politico. Nel caso di rinvio di una partita di serieA, si applica un 6 d'ufficio a tutti i fantagiocatori appartenenti alle due squadre se la partita non viene recuperata entro la prossima fantagiornata.

## 9. Calcolo del punteggio

Il Torneo12 non assegna punti aggiuntivi per gli assist. Per ogni giocatore si sommano le seguenti voci: voto, +3 per ogni gol segnato (-1 per ogni gol subito se portiere), -0,5 per ammonizione e -1 per espulsione, -2 per autorete, -3 per rigore sbagliato, +3 per rigore parato. A seconda del totale-squadra i gol realizzati si calcolano così:

Totale squadra < 66 = 0 gol  
66 <= Totale squadra < 72 = 1 gol  
72 <= Totale squadra < 78 = 2 gol  
e così via di 6 punti in 6 punti.

Nel caso in cui entrambe le squadre siano nella stessa fascia di punteggio (superiore comunque a 65,5) si aggiunge un gol a quella che supera l'altra di almeno 4 punti; inoltre si aggiunge un ulteriore gol se la differenza dei totali squadra è maggiore o uguale a 10.

## 10. Sostituzioni

Nel caso in cui non giochi qualche titolare possono subentrare le riserve. Il numero massimo di sostituzioni che si possono effettuare è 3 (naturalmente il panchinaro sostituisce un giocatore del proprio ruolo). Se la squadra non raggiunge gli undici voti comprese le riserve, gioca in inferiorità numerica, senza prendere cioè riserve d'ufficio.

## 11. Penalità

In caso di errori nella comunicazione della formazione, la squadra giocherà con la formazione schierata nel turno precedente. Dopo due partite consecutive in cui l'allenatore non dà la formazione egli può essere sostituito con un nuovo iscritto.

## 12. Premi

Questi i premi in fantamiliardi per il piazzamento in campionato:

1° posto: 25 fm  
2° posto: 15 fm  
3° posto: 10 fm  
4° posto: 5 fm  
5° posto: 3 fm  
6° posto: 2 fm

Al vincitore della Coppa di Lega verrà data la possibilità di confermare un giocatore in più (non attaccante) nella stagione successiva (al secondo piazzato 5fm). Al vincitore del Fantarally verrà data la possibilità di confermare un giocatore in più (anche attaccante) nella stagione successiva (al secondo piazzato 10fm, al terzo piazzato 5fm). Al vincitore della SuperCoppa di Lega verranno assegnati 5fm.

## 13. Promozioni e retrocessioni

Al termine del campionato le 3 squadre peggio piazzate di ogni serie retrocederanno nella serie minore (analogamente le migliori 3 squadre di ogni serie saranno promosse).

In caso di arrivo a pari punti è previsto uno spareggio a partita secca. Per scegliere da n squadre a pari punti le 2 che devono affrontare lo spareggio è questo, nell'ordine: scontri diretti (si fa una classifica riservata alle n squadre, i cui punti sono quelli di tutti gli scontri diretti); differenza reti; gol segnati; in caso (?) vi sia ancora parità allora numero maggiore di FM rimasti. In caso di pareggio, si va ai supplementari e eventualmente ai rigori. I supplementari sono "giocati" dai 5 peggiori voti (con bonus/malus, esclusi i n.g., comprese le sostituzioni effettuate) di ogni squadra: il primo gol si realizza a 27.5, il secondo a 30 e così via. In caso di parità ulteriore si va ai rigori: essi sono "tirati" dai 5 migliori voti (con bonus/malus, esclusi i n.g., comprese le sostituzioni effettuate) di ogni fantasquadra, e si considerano realizzati se maggiori o uguali a 7 (si va poi a oltranza). In caso di ulteriore parità vince la meglio piazzata nella stagione precedente.

#### **14.Regolamento FantaCoppa**

La Coppa di Lega presenta una prima fase a gironi, dopodiché seguiranno ottavi, quarti, semifinali e finale. Per i premi, vedi **12**.

##### **14.1. Fase a gironi**

Vi sono 8 gironi da 6 squadre, per un totale di 5 partite obbligatorie ciascuno. Nessuna fantasquadra riceve il bonus +2 poiché si giocano tutte le partite su "campo neutro". Passano direttamente agli ottavi le prime due di ogni girone. In caso di arrivo pari in classifica tra due o più squadre si considera determinante lo scontro diretto, poi la differenza reti, e se ancora sussiste parità, gol segnati, maggiori fm rimasti.

##### **14.2. Eliminatorie**

Le squadre promosse affronteranno ottavi, quarti, semifinali e finale, su partita secca. Anche in tal caso non si assegna il bonus di +2 per chi gioca in casa. Gli accoppiamenti degli ottavi saranno 1-16 2-15 3-14 ecc. dove da 1 a 16 si intendono le 16 squadre qualificatesi poste in ordine di punti, differenza reti, gol segnati, fm rimasti, sorteggio. Se le squadre terminano in parità dopo i 90 minuti si seguiranno le stesse regole per gli spareggi (vedi **13**).

#### **15.Regolamento Fantarally**

Il fantarally viene giocato da tutte le fantasquadre del torneo per tutte le giornate di fantacampionato e fantacoppa. Il punteggio si ricava direttamente dal totale di ogni giornata, togliendo l'eventuale bonus +2 per chi ha giocato in casa. Per i premi, vedi **12**.

#### **16.Regolamento SuperCoppa**

La SuperCoppa è giocata dalle vincitrici della SerieA e della Coppa di Lega dell'anno precedente, su partita secca senza bonus +2. Per i premi, vedi **12**.

Il Presidente  
*Rodolfo Melogli*