

1. Principi generali

2. Struttura e organizzazione del torneo

3. Formazioni e risultati

4. Asta e mercato

5. Conclusioni

**1. Principi generali

**

- Il Fantacalcio Lega Bagno Alma è un gioco che si basa sui principi di lealtà, correttezza e buona fede, ha scopo di lucro ed è finalizzato al puro divertimento dei partecipanti.

- Chi partecipa al torneo è tenuto a rispettare le regole prestabilite inizialmente, a seguire lo svolgimento dello stesso con impegno e costanza, fino alla sua conclusione, in modo da evitare che esso venga falsato.

- Il mancato rispetto di tali principi e delle norme che seguono può comportare l'irrogazione di sanzioni che vanno dalla penalizzazione in punti (nel conteggio o addirittura in classifica), fino all'esclusione dal torneo, dopo votazione a maggioranza dei partecipanti.

**2. Struttura e organizzazione del torneo

**

- Per la stagione 2010/2011 partecipano alla competizione otto concorrenti, che devono costruire una squadra di 25 giocatori (3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti), sulla base dei nomi inseriti nella lista pubblicata dalla Gazzetta dello sport.

- Ogni squadra si scontra con le restanti quattro volte (2 all'andata, 2 al ritorno), per un totale di 28 giornate, la formazione che gioca in casa parte con un bonus di +3 punti.

- La Coppa Italia Paradise si svolge in 10 giornate, le squadre sono suddivise in 2 gironi da 4, con gare di andata e ritorno, le prime 2 di ogni girone andranno nel tabellone dei vincenti, dove si affronteranno in semifinale, le perdenti delle semifinali 'vincenti' giocheranno le finali terzo e quarto posto. Le ultime due dei gironi invece sono inserite nel tabellone dei perdenti, con conseguenti semifinali e finali quinti e settimo posto.

**3. Formazioni e risultati

**

- Ogni partecipante è tenuto ad inviare la formazione titolare più un max di 7 riserve alla Direzione della Lega Bagno Alma, con i mezzi che ritiene più opportuni, entro e non oltre le ore 17.59 del sabato, qualora non vi siano anticipi al venerdì; in caso di partita al venerdì, entro e non oltre 1' prima del fischio d'inizio, dipendentemente dall'orario della gara (le 20.44 generalmente, ndr).

- La Direzione pubblica il prima possibile le formazioni sul sito ufficiale e tale pubblicazione ha efficacia vincolante nei confronti di tutti i concorrenti.

- Nel caso in cui un partecipante non sia in grado di inviare la formazione per gravi ed effettivi motivi, deve comunicare ciò alla Direzione, cosicché eviterà di incorrere nelle sanzioni previste, a patto di dichiarare un 'confermo i soliti del turno precedente' per rendere valida la formazione, oppure un vicario esterno (vd dopo).

- Per i turni infrasettimanali l'orario di invio delle formazioni è 1' prima del fischio d'inizio, dipendentemente dagli orari stabiliti dalla Lega Calcio (20.44 del mercoledì, ndr).

- Vi sono deroghe di orario particolari, ad esempio nelle ultime giornate ove non vi sono più anticipi e posticipi e quindi van bene le ore 14.59 della domenica stessa.

- Qualora la formazione non sia inviata entro l'orario previsto, alla prima giornata, chi ha violato la norma avrà partita persa a tavolino con risultato di 0-3, nelle restanti giornate avrà una penalizzazione di -6 punti nel computo totale dei voti dei calciatori e verrà automaticamente inserita la formazione della giornata precedente.

- Possono essere utilizzati tali schemi: 4-4-2, 4-5-1, 4-3-3, 3-5-2, 3-6-1, 3-4-3, 5-4-1, 5-3-2, 6-3-1; devono essere schierati almeno 3 difensori, 3 centrocampisti e non più di 3 attaccanti.

- Chi non può dare la formazione deve indicare il suo sostituto temporaneo, che deve essere un soggetto ESTERNO al torneo, quindi gli altri partecipanti non possono sostituirlo.

- Colui che non è intenzionato volutamente a dare la formazione, oltre alla penalizzazione, può essere estromesso definitivamente dal torneo, su decisione unanime dei partecipanti.

- Ogni lunedì la Direzione calcola il punteggio di ogni squadra, secondo i voti (e i bonus/malus) assegnati ai calciatori dalla Gazzetta del sport il giorno stesso, oppure il giovedì in caso di turno infrasettimanale. I risultati sono pubblicati sul sito ufficiale il giorno precedente alla verifica di controllo, con l'aggiornamento della classifica.

- I parametri per i punteggi sono: fino a 65,5> 0 gol; da 66 a 71,5> 1 gol; da 72 a 77,5> 3 gol; da 78 a 83,5> 4 gol; da 84 a 88,5> 5 gol, etc.

- Eventuali reclami dovranno essere inoltrati tempestivamente alla Direzione che poi deciderà sugli stessi, omologando o meno il risultato.

- In caso di parità nella classifica del campionato si prendono in considerazione: gol fatti in campionato, punti negli scontri diretti (classifica 'avulsa'), differenza reti totale nella classifica avulsa, maggior numero di vittorie, minor numero di sconfitte.

- In caso di sospensione poco prima o durante una gara x maltempo o violenza , tutti i convocati (non i tribunari) prendono 6 d'ufficio , a meno che la gara non si recuperi entro una settimana, nel qual caso si attenderanno i voti.

- Per la Coppa Italia Paradise 2010-11 non varrà più il miglior piazzamento in classifica come elemento decisivo in caso di parità nelle semifinali e finali , ma saranno inseriti i calci di rigore : ciascun membro dovrà dare , dopo la formazione ufficiale e nelle gare di ritorno , una lista di 11 rigoristi (5 + oltranza eventuale) ; il rigore sarà considerato valido per il giocatore che prenderà un voto superiore tra i due rigoristi analoghi , escludendo bonus e malus (assist , gol , cartellini) ; ovviamente l'altro rigorista 'sbaglierà' il rigore . In caso di parità , si andrà a oltranza ed eventualmente se la parità sarà inalterata , varrà il piazzamento in campionato al momento della gara . Se un rigorista non gioca o prende s.v. (salvo il portiere che gioca 90' inoperoso e per cui si ha un s.v. tradotto in 6 politico !) , l'altro segnerà il rigore con qualsiasi voto tranne che con voto sotto zero !

- Nei gironi di Coppa Italia , in caso di ex aequo varranno prima gli scontri diretti , poi i gol fatti totali , poi le reti negli scontri diretti .

**4. Premi e bonus

**

- Al termine della stagione i primi 4 classificati nel campionato riceveranno in premio una pizza + bibita, che sarà pagati dagli ultimi 4 nella Cena del Fantacalcio che si svolge generalmente in estate.

- Dal 2008 , il vincitore dello scudetto riceverà anche un premio simbolico in denaro , costituito dall'insieme delle quote , di euro 0.50 , che ciascun concorrente al fantacalcio dovrà versare in caso di sconfitta in un qualsivoglia turno di campionato. Chiaramente si terrà la contabilità , per evitare problemi logistici , e il pagamento avverrà solo a fine stagione .

- I premi per la Coppa Paradise sono i seguenti: 1 posto – Coppa Denmark; 2 posto – gelato 4 gusti; 3 posto – gelato 3 gusti; 4 posto – gelato 2 gusti. Questi dovranno essere pagati dagli ultimi 4: 5 posto – paga gelato 2 gusti; 6 posto – paga gelato 3 gusti; 7 posto – paga gelato 4 gusti; 8 posto – paga Coppa Denmark.

- Ogni concorrente riceve al termine di campionato e coppa un bonus in milioni da utilizzare nella stagione successiva. La ripartizione del bonus per il campionato è la seguente: 1 posto – 100mln. 2 posto – 85mln. 3 posto – 70mln. 4 posto – 60mln. 5 posto – 50mln. 6 posto – 40mln. 7 posto – 25mln. 8 posto – 10mln. Per la Coppa è il seguente: 1 posto – 50mln. 2 posto – 45mln. 3 posto – 40mln. 4 posto – 35mln. 5 posto – 30mln. 6 posto – 25mln. 7 posto – 20mln. 8 posto – 15mln.

**5. Asta e mercato

**

- Prima dell'inizio del campionato viene organizzata un'asta in cui tutti i concorrenti devono acquistare i giocatori liberi, per un totale di 25 componenti la rosa.

- Ogni squadra deve inizialmente comunicare i 3 confermati, uno per ruolo, ad eccezione del portiere; non si può confermare un giocatore per più di 3 anni consecutivi.

- L'asta si svolge con l'enunciazione dei nomi dei calciatori, secondo l'ordine predisposto dalla Gazzetta del sport ed ogni squadra effettua la propria offerta, secondo un ordine prestabilito inizialmente.

- Possono essere acquistati solo i giocatori indicati nella lista della Gazzetta dello sport.

- Al termine dell'asta viene verificato il conto dei milioni rimanenti, nel caso in cui una squadra abbia sforato il proprio budget deve tempestivamente liberare 1 o più calciatori per rientrare nelle proprie disponibilità.

- Una volta conclusa l'asta tutte le squadre possono iniziare le operazioni di compravendita, con scambi tra i partecipanti, prestiti, acquisti di giocatori liberi.

- Per la stagione 2010/2011 la sessione autunnale di mercato chiude alle ore 19,00 di venerdì 01/10/2010, la sessione invernale invece si apre lunedì 3 gennaio 2011 alle ore 15,00 e chiude martedì 1 febbraio alle ore 19,00.

- In entrambe le sessioni e soltanto in queste, le squadre si possono scambiare giocatori, nelle modalità che ritengono più opportune.

- Tutti i concorrenti sono tenuti a visitare il sito ufficiale ogni qual volta hanno la possibilità di collegarsi ad Internet, di modo che possono essere informati sugli aggiornamenti di mercato e sulle notizie in generale riguardanti il Fantacalcio.

- Per quanto concerne i giocatori liberi, tutti i concorrenti sono tenuti a pubblicare sul sito ufficiale tramite l'apposita pagina di mercato i giocatori a cui sono interessati, oppure, là dove essa non funzioni o non vi sia accesso alcuno al web, per mail o sms obbligatori alla Direzione e ai partecipanti, a fini di massima chiarezza in assenza dell'uso del sito e sempre nei termini orari consentiti.

- Gli altri concorrenti hanno tempo fino alla chiusura del mercato automatico settimanale (che sarà indicata sull'homepage del sito, in alto a sinistra) per manifestare il loro eventuale interesse all'acquisto del giocatore ed effettuare l'asta con offerta libera che riterranno opportuna.

- I giocatori possono essere acquistati nell'arco della settimana che va dalle ore 15,00 del martedì alle ore 19,00 del venerdì, nel resto della settimana non possono essere effettuati acquisti. Vi sono particolari variazioni in base ai turni infrasettimanali, saranno indicate consultando il timer di mercato sul sito.

- Le squadre possono accordarsi per effettuare prestiti di giocatori, stabilendo che il prestito abbia efficacia fino all'apertura della sessione invernale di mercato, oppure fino a fine stagione; nel primo caso il prestito potrà essere rinnovato nuovamente fino al termine del campionato e comunque in entrambi i casi le squadre non potranno confermare i giocatori ricevuti in prestito, a meno che il proprietario del giocatore (che ha il potere di decidere) non tramuti il prestito in trasferimento.

- Nel periodo in cui il mercato è chiuso le squadre non possono acquistare giocatori liberi o effettuare prestiti e nemmeno possono scambiarsi giocatori a titolo definitivo tranne i portieri nei casi di cui sotto.

- Nel caso in cui un portiere si sia infortunato per un periodo di tempo che le maggiori testate giornalistiche sportive (TV nazionali, televideo, Radio Rai, Gazzetta dello sport, Corriere dello sport, siti internet di Gazzetta, Datasport, Sportitalia, Sports.it, Sportal, Calciomercato) stabiliscono superiore o uguale ai 2 mesi, la squadra di appartenenza ha la possibilità di sostituirlo con un portiere libero, anche nei periodi in cui il mercato è chiuso.

**6. Conclusioni

**

- Tale regolamento viene approvato ad inizio stagione all'unanimità ed ha valore per la stagione 2010/2011

- Eventuali modifiche devono essere stabilite dopo votazione a maggioranza dei partecipanti al torneo.

</p>