**Fanta(BO)ttane**

Versione 31/08/2022

35 partite a disposizione – 5 gironi da 7 partite e coppa di lega dentro

• Il giornale che sarà utilizzato per i voti dei giocatori sarà sempre fantagazzetta

• Il partecipante ha avuto a disposizione 650 fantamilioni per completare la rosa.

• Le formazioni devono essere inviate dai partecipanti massimo 5 minuti prima dell’inizio della prima partita dell’ odierna giornata(anticipi inclusi). Bisogna comunicare 11 giocatori titolari e 7 panchinari (1 portiere,2 difensori,2 centrocampisti,2 attaccanti). Il presidente che non comunicherà la formazione avrà schierata la squadra come la giornata precedente,mentre la seconda volta,perderà 0-3 a tavolino e subirà 2 punti di penalizzazione.

• L’asta si svolgerà a chiamata libera,non vincolata da ordine di squadre o ordine di ruolo. A sorteggio si stabilisce chi inizia a chiamare.

• in caso di parità in votazioni per cambio modifica o aggiunta regola il presidente avrà voto doppio

**MERCATI DI RIPARAZIONE**

• Ogni giocatore,avrò un credito aggiuntivo di 50 fantamilioni per i mercati successivi di riparazione+ il credito eventualmente residuo dell’asta di partenza. Questi fantamilioni verranno utilizzati nelle aste di riparazione successive che saranno così organizzate :

saranno aste a busta chiusa organizzate in chiamate , adesioni e offerte.

Ci sara’ un giorno dedicato alle chiamate (su un gruppo whatassp dedicato) con un orario di fine chiamata(esempio il 13 ottobre fino alle 20:00 si faranno le chiamate) dalla fine delle chiamate fino alle 20:00 del 14 ottobre si faranno le adesioni , dalla fine delle adesioni fino alle 20:00 del 15 ottobre si faranno le offerte(in busta chiusa , segretata su una mail che sarà probabilmente fantabottane@gmail.com dove un referente magari a votazione o io dopo l’orario aprira’ le buste – è stato generato il sito fantabottane.it per questa gestione)

Finito il primo giro di chiamate adesioni e offerte verrà fatto ovviamente un secondo giro con le stesse modalita.

Giornate mercato: il limite di ogni step mercato per chiamate – adesioni- offerte- scambi sara’ fissato per le 20:59 del giorno definito(lavoriamo tutti e c dobbiamo andare a coricare che siamo veccchi raga)

 Gli scambi di giocatori e soldi sono sempre attivi. Durante le finestre ufficiali di mercato vengono sospesi e non si può formalizzare eventuali passaggi di giocatori e soldi. Nella settimana di mercato ufficiale quindi possono solo essere acquistati giocatori dal mercato libero. Eventuali scambi possono cmq venire ufficializzati alla presenza degli altri presidenti ma verranno resi effettivi SOLTANTO ALLA FINE della finestra di mercato. (SOLDI COMPRESI)

In caso di offerta a busta chiusa simile tra 2 o piu presidenti si faranno massimo 2 rilanci , se il giocatore presentera’ nuovamente offerte simili verrà annullato.

 Durante la finestra ufficiale di mercato gli step delle chiamate e delle adesioni sono ONE SHOT.

 Ogni presidente ha a disposizione SOLTANTO una possibilità di chiamare e aderire. Non sono permessi cambi di chiamate e adesioni per la correttezza del gioco e delle aste.

In una asta di mercato non si possono tagliare i giocatori presi alla prima chiamata quindi tra le 2 chiamate della stessa sessione di mercato. Soltanto dalla sessione di mercato del mese successivo si può effetuare il taglio

 I presidenti sono vivamente pregati di inviare con le offerte anche gli eventuali tagli.

 SONO CONSENTITI SCAMBI DI SOLDI

 Scambi sempre aperti tranne durate sessioni di mercato e fino alla settimana che precede la quartultima giornata dove viene bloccato tutto per la volata finale

 Ufficializzazione scambi: Se superato il limite dell orario stabilito(20:59ad esempio) lo scambio si ufficializza nella sezione successiva (eventuali soldi coinvolti restano bloccati)

 Scambi: Termine ultimo entro 3 ore prima della prima partita della giornata;

• I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio. I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina. In caso di assenza di panchinari o giocatori schierati in formazione la squadra potrebbe giocare con giocatori in meno.

 - bonus : + 3 punti per ogni gol segnato, + 1 per ogni assist servito, + 3 punti per ogni rigore parato. Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore (non effettuato da calcio d'angolo o da calcio di punizione o tiro in porta intercettato) che mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso;

 - malus: - 0,5 punto per un'ammonizione, - 1 punto per una espulsione, -1 punto per ogni gol subito dal portiere, -2 punti per ogni autogol, -3 punti per ogni rigore sbagliato;

+1 portiere con porta inviolata

- il modificatore della difesa è un bonus che si calcola basandosi sui punteggi del portiere e dei migliori 3 difensori. Nel caso si giochi con un modulo a 3 difensori,la media non verrà presa in considerazione. Si calcola la media aritmetica matematica di questi 4 valori. La squadra ottiene + 6 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7, ottiene + 3 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,5 e minore di 7 e ottiene + 1 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6,5.

· Poiché il torneo è basato su scontri diretti, occorrerà trasformare le medie dei team in gol. Per farlo verrà utilizzata la seguente tabella di conversione:

 · NUOVA TABELLA DI CONVERSIONE

 · fino a 67,5 punti = 0 gol;

 · da 68 a 71,5 punti = 1 gol;

 · da 72 a 74,5 punti = 2 gol;

 · da 75 a 76,5 punti = 3 gol;

 · da 77 (4 gol) in poi,ogni 2 punti un gol [ 79 (5) 81 (6) 83 (7)….]

· e così via …

· Ogni squadra segnerà così un certo numero di gol che decideranno il risultato della partita: sconfitta = 0 punti in classifica; pareggio = 1 punto in classifica; vittoria = 3 punti in classifica.

· NESSUN GIRONE SARA’ CONDIZIONATO DAL FATTORE CAMPO

· Cartellini: Viene preso come riferimento la Lega Calcio

· Assist: Viene preso come riferimento fantagazzetta), nei recuperi si valuta

· Gol: In caso di errore fGazzetta evidente, si modifica; in casi ambigui ci si riferisce alla lega calcio

· Il montepremi di 720 € verrà diviso tra i primi 3 classificati.

· 1) 350 €

· 2) 180 €

· 3) 90 €

· Vincente Coppa di Lega > 100€

Ultimo in classifica pagherà una quota aggiuntiva a fine anno di circa 20 euro (parte della quota del rinnovo del sito che varia ogni anno quindi la quota varierà di qualche euro ogni anno)

La quota del fantacalcio va pagata assolutamente senza se e senza entro il 31 dicembre dell’anno di inizio del fantacalcio

Chi non verserà la quota si vedrà tolto nel nuovo anno 1 giocatore ogni partita scelto tra i 5 giocatori piu pagati(selezione casuale) di rendimento della sua rosa fino al versamento della quota

 Invio Formazioni

 L’ invio, va effettuato entro e non oltre 17.55 (negli anticipi del venerdi o sabato) e le 20.40 (nei posticipi del mercoledì). 5 minuti prima dela prima partita di riferimento

 Formazione non inviata:

 1a volta) Vale la precedente (tranne nella prima giornata, in cui si dà sconfitta a tavolino).

 2a volta) Sconfitta 3-0 a tavolino più due punti di penalizzazione

 3a volta) Sconfitta 3-0 a tavolino più due punti di penalizzazione e cosi via

 COPPA DI LEGA

 La Coppa di Lega si svolgerà a campionato in corso. Le 8 squadre che partecipano al FANTABOTTANE, si divideranno a sorteggio in 2 gironi da 4, A e B, e daranno vita ad un mini torneo, con scontri diretti (quindi 3 partite).

 Alla fine,passeranno il turno le prime due di ogni girone, la prima di uno si sfiderà con la seconda dell’altro in semifinale. Nelle semefinali ,ci saranno partite d’andata e ritorno (con la regola dei goal fuori casa). La finale, sarà unica, ma in caso di pareggio di reti, si procederà ad un replay della partita; in caso di parità anche in quella partita, vincerà chi ha totalizzato il maggior numero di punti;

 I gironi saranno scelti in base al calendario di SERIEA.

 GIRONI: da decidere in sede di asta

 SEMEFINALI: da decidere (con regole in casa-fuori casa, in caso di parità punti totali)

 FINALE: da decidere (in caso di pareggio, si replica alla 21a, in caso di parità, somma punti totali delle due partite)

 MODULI

 I moduli accettati per questo fantacampionato saranno esclusivamente quelli scritti nel regolamento della Gazzetta dello Sport:

 4-3-3

 5-3-2

 6-3-1

 4-4-2

 5-4-1

 4-5-1

 3-5-2

 3-4-3

 Nessun altro modulo sarà considerato.

 RINVIO PARTITE

 Se dovessero rinviare qualche partita di Serie A,sarà obbligatorio congelare i voti di quella giornata e aspettare il recupero,per evitare di falsare il torneo.. Verrano sempre presi in considerazione i voti dei giocatori impegnati nelle partite rinviate. In caso quei giocatori non avessero preso voto, entreranno le riserve della formazione congelata, solo nel caso che anche le riserve non portino voto si procederà a dare un 6 dufficio.

 Giocatori ceduti fuori dal campionato italiano di serieA , hanno un recupero crediti pari al 50% del costo del cartellino arrotondato in difetto!!!