



FANTA POGEROLA
Regolamento Stagione 2022-2023

TITOLO I: PREMESSA

Art. 1

Il “Fanta Pogerola” è un torneo che si ispira al gioco del Fantacalcio della Gazzetta dello Sport

Il torneo si svolge annualmente, in corrispondenza con il campionato di calcio maschile di Serie A

Art. 2

L’organizzazione del torneo è a cura di **Silvestro Cuomo (Presidente)** e di tutti i partecipanti che vogliono contribuire con idee ed aiuti di vario genere.

Il presente regolamento, una volta approvato dai partecipanti diventa efficace ed **insindacabile**.

Tale Regolamento può essere modificato su proposta di qualsiasi Presidente secondo le seguenti modalità:

1. parere favorevole di 2/3 della commissione di lega (i componenti della commissione di lega, oltre al presidente, sono: Alfredo Nobile in qualità di vice presidente e Fabio Russo in qualità di responsabile del mercato.

2. In ogni caso il Presidente si riserva insindacabilmente la possibilità di decidere senza alcuna votazione qualora ritenesse opportuno prendere decisioni drastiche per il bene della Lega stessa.

Non si possono apportare modifiche al presente regolamento durante il campionato, salvo deroghe ben precise. Nel caso in cui si dovesse, per sopraggiunti motivi che rendano inefficace una disposizione, cambiare parte di essa, è premura del presidente stabilire i criteri con i quali attuare questo cambiamento

Le decisioni rilevanti ai fini dell’equo svolgimento del campionato devono necessariamente essere discusse ed approvate dall’assemblea di lega, o qualora fosse necessario, con maggioranza attiva

(6 allenatori su 10) .

Nel caso di incombenze che richiedano una decisione celere, senza che si possa discutere a maggioranza, non presa dal server informatico, questa vede l’azione insindacabile del gestore della lega (PRESIDENTE).

Il Presidente vigila sul corretto funzionamento della Lega in ogni suo aspetto, garantisce l'applicazione del Regolamento ed è responsabile per la risoluzione dei conflitti. Ha i più ampi poteri legislativi e può apportare modifiche al Regolamento che entrano immediatamente in vigore. Tale potere dovrebbe essere utilizzato in casi eccezionali, tenendo conto dell'opinione degli altri Presidenti.

TITOLO II: ISCRIZIONE

Art. 3 La "pre-iscrizione" avviene mediante comunicazione agli organizzatori e versamento della quota di partecipazione pari a € 60,00 (la parte restante) va versata entro e non oltre la fine del girone d'andata.

Lo status di "iscritto" si ottiene nel momento in cui si approva il presente regolamento. La partecipazione al campionato precedente assicura, salvo esclusione da parte della commissione, la partecipazione di diritto.

La rinuncia del concorrente di diritto deve essere comunicata con anticipo agli organizzatori. Nel caso in cui la rinuncia avvenga nella settimana precedente all'asta iniziale, il rinunziante è tenuto a trovare un sostituto.

Se un partecipante annuncia il ritiro durante il torneo si applicano le norme sul commissariamento. Il concorrente è tenuto a versare regolarmente la quota per la quale si è impegnato sottoscrivendo il presente regolamento.

TITOLO III: I TORNEI

Art. 4

Un concorrente può possedere soltanto una squadra nell'ambito dell'intera lega.

Le 10 squadre iscritte, si confrontano in un torneo a **SCONTRI DIRETTI**. La modalità **SCONTRI DIRETTI** attribuisce RETI secondo i seguenti punteggi:

da 0 a 65,5 = 0 gol
da 66 a 69,5 = 1 gol
da 70 a 73,5 = 2 gol
da 74 a 77,5 = 3 gol
da 78 a 81,5 = 4 gol e
così via.....

Le altre competizioni per cui le squadre concorrono sono 4 : torneo APERTURA e CLAUSURA, la Supercoppa di Lega (tra il vincitore dell' APERTURA e il vincitore del CLAUSURA dell'anno precedente) e lo SLAM budget durante le prime 2 giornate di campionato in un piccolo torneo a formula 1 per attribuire miliardi aggiuntivi per la prima sessione di mercato.

Nel caso in cui, a fine campionato, vi sia una situazione di parità fra le squadre, l'eventuale montepremi (se ci si classifica nelle posizioni premiate) viene attribuito secondo i seguenti criteri:

- = punti totali
- = somma punti totali
- = differenza reti
- = gol fatti
- = gol subiti
- = classifica avulsa mentre per la coppa di lega i criteri sono i seguenti:

- = incontro
- = supplementati e rigori
- = somma punti

In coppa non vale il fattore campo.

Art. 5

Per il calcolo dei punteggi e della classifica, ci si avvale della tecnologia informatica Fantacalcio.it con votazioni degli esperti di FANTACALCIO ,consultabile da app e pc.

Vince il Campionato la squadra che ottiene il maggior numero di punti.

Art. 6

Si considerano, inoltre, i seguenti bonus\malus:

- + 3 punti: Gol fatto
- + 3 punti: Rigore Parato
- + 1,5 / 1,0 / 0,5 punto: Assist in base alle scelte di fantacalcio.it sul quality assist –
- 0,5: Ammonizione
- 1 punto: Espulsione
- 1 punto: gol subito
- 3 punti: Rigore sbagliato – 2 punto: autogol

Voto 5 D'UFFICIO assente! Sarà sempre a discrezione della redazione di Fantacalcio.it decidere se attribuire o meno il voto ad un calciatore.

Le AUTORETI, che verranno attribuite a discrezione degli esperti di FANTACALCIO.

Modificatore di rendimento: Scopo del modificatore di rendimento è quello di premiare, o penalizzare, il rendimento della squadra nel suo complesso, valorizzando i calciatori dediti al lavoro oscuro in campo e, più in generale, quelli in grado di performare con costanza anche quando non portatori di bonus legati a goal o assist. Metro di valutazione il numero di calciatori che, a processo di sostituzioni concluso, sono sopra o sotto la sufficienza (voto puro, senza bonus/malus). Il modificatore funziona ugualmente anche in caso si giochi in inferiorità numerica (ovviamente non si arriverà mai a 11 sufficienze). Saranno considerati validi anche gli eventuali 6 politici nei casi in cui si rendano necessari e vengano da voi utilizzati.

Esempio:

Impostazioni lega

4a. Opzioni calcolo avanzato - Modificatori

Utilizza il modificatore di RENDIMENTO SI NO

Il modificatore di rendimento è applicato e varia in base al numero di calciatori che ricevono voto uguale o maggiore di 6

N° CALCIATORI CON VOTO >=6*	assegna alla squadra	BONUS/MALUS
11		5
10		3
9		2
8		1
7		0
6		0
5		0
4		0
3		-1
2		-2
1		-3
0		-5

ANNULLA MODIFICHE SALVA

Art.7

Nel caso una o più partite vengano sospese, se verranno rigiocate entro e non oltre la giornata di campionato successiva, si terrà comunque conto dei voti che FANTACALCIO assegnerà, in caso il match vada oltre i 7 giorni si attribuirà 6 politico! se il presidente ritiene opportuno, nel momento in cui la giornata si recupera lontana dalle finestre mercato, si può attendere.

TITOLO IV: CREAZIONE DELLA ROSA

Art. 8

Le rose si allestiscono nel giorno per il quale gli organizzatori convocano l'asta iniziale. Ogni squadra deve munirsi di un minimo di 23 calciatori fino ad un massimo di 34 (con l'obbligo di avere almeno 3 portieri di cui 2 appartenenti alla stessa squadra).

I ruoli vengono stabiliti dal c.d. "listone" FANTACALCIO.IT aggiornato alla data di svolgimento dell'asta. Eventuali lacune di questo regolamento in merito all'asta sono colmate facendo ricorso alle consuetudini e agli usi del Fanta Pogerola degli anni passati, nonché al buon senso dei partecipanti.

Quest'anno ritorna l'asta LIVE. Le squadre verranno composte seguendo l'ordine di chiamate partendo dai ruoli difensivi (portieri e difensori) per proseguire poi con i restanti reparti (centrocampisti e attaccanti).

In caso di parità d'offerta, si rilancerà per un massimo di 3 volte, dopodiché il calciatore verrà assegnato con monetina.

Nel caso in cui, il budget stipendi impedisca il raggiungimento minimo di uomini in rosa, saranno decurtati dalla formazione i giocatori acquistati per ultimi fino a liberare spazio e posto necessario.

Art. 8Bis

La Primavera

Ogni società potrà avvalersi dell'acquisto di un minimo di 2 fino ad un massimo di 6 calciatori che alla data dell'asta iniziale non abbiano compiuto i 22 anni di età il cui valore in quotazione fantacalcio.it non sia pari o superiore ai 5 crediti.

Suddetti giocatori resteranno in rosa "primavera" fino ad un massimo di anni 3 o al compimento dei 22 anni di età. I calciatori presenti nella squadra primavera potranno in qualsiasi momento della stagione essere promossi in rosa al costo di 8 milioni.

I calciatori di questa mini-rosa resteranno in formazione primavera anche in caso di prestiti in serie B o all'estero.

Al raggiungimento del 22esimo anno di età nel caso non si voglia promuovere il calciatore in prima squadra, verrà automaticamente svincolato.

Nel caso si voglia riconfermare per più anni in prima squadra un under 21, si potrà l'anno successivo alla scadenza del suo status "primavera" al costo di 10 per difensori o portieri, 20 per i centrocampisti e 50 per gli attaccanti annoverare il calciatore nella prima squadra con lo stipendio di FANTALCACIO.IT (quotazione).

Art. 9

Ogni fanta-allenatore ha a sua disposizione 400 milioni da investire nell'asta iniziale per la prima squadra e 30 milioni per la formazione primavera, il budget stipendi è di 60 milioni.

I milioni residui sono cumulabili in fase di mercato di riparazione, esclusi quelli destinati per la rosa primavera.

Regola Portiere :Ogni fanta squadra può acquistare portieri per un massimo di 2 squadre diverse Nel caso in cui si rinunci alla scelta di un altro portiere appartenente alla stessa squadra del primo aggiudicato, si è obbligati ad acquistare 2 giocatori annoverati nella stessa rosa, fino ad un massimo di 4 elementi.

Nel caso in cui il mercato o altri fattori renderanno non praticabile questa regola sarà il presidente di lega a decidere come riportare la rosa nei criteri stabiliti da suddetto regolamento.

Recupero credito: Se un calciatore viene ceduto all'estero o in serie B, NON si può rimpiazzare il suddetto con un altro e si recupereranno i milioni spesi per l'acquisto, lasciando il posto in rosa vacante fino al mercato successivo o nel caso in cui il numero dei calciatori in rosa non raggiunge il numero minimo stabilito si dovrà promuovere un calciatore dalla rosa primavera dietro corrispettivo di 4 milioni che nel caso non siano disponibili nelle finanze societarie verranno detratti dalla successiva sessione di mercato.

TITOLO V: MERCATO

Art. 10

Le operazioni di mercato (acquisti e scambi) possono essere effettuate esclusivamente attraverso il portale Fantacalcio.

Le sessioni di mercato sono:

2 per riparazione, che si svolgerà a conclusione del mercato estivo ed invernale, nell'arco di 7 giorni dalla chiusura del mercato di Serie A e prima della giornata di campionato successiva.

4 sessioni scambi e prestiti alle giornate 8-16-24-32.

Si può richiedere una sessione extra di solo 1 tornata, in qualsiasi momento della stagione, qualora la proposta di un allenatore venga accolta da almeno 6 partecipanti e si possono richiedere fino ad un massimo di 2 sessioni

Art. 10 bis

Per gli scambi di giocatori tra squadre il sistema Fantacalcio NON impone come limitazione che debbano essere obbligatoriamente dello stesso ruolo.

I milioni spesi per l'acquisto di un giocatore in fase di allestimento rosa non sono rimborsabili in sede di mercato.

40 milioni extra per ogni sessione, cumulabili.

PRESTITI: 2 società possono accordarsi per il prestito SECCO di uno o più giocatori.

Durata massima del prestito è di 2 sessioni, dopo suddetto periodo il calciatore torna in rosa del proprietario che dovrà sempre avere il posto libero in squadra o eventualmente liberarlo svincolando un altro calciatore.

Art. 11

Se un allenatore presenta nella sua squadra un giocatore che non risulta più iscritto nelle liste di Fantacalcio, perché trasferito in un'altra serie, campionato estero o svincolato, NON ha diritto di scegliere 1 calciatore dalla lista FANTACALCIO ma ne recupera i crediti spesi.

TITOLO VI: FORMAZIONI E CONDOTTA DI GIOCO

Art. 12

Le formazioni devono essere inserite entro e non oltre 15 MINUTI prima dall'inizio della prima gara di campionato

Le formazioni vengono inserite sullo spazio "Fantacalcio". Ogni allenatore può optare per i seguenti moduli di gioco:

Vengono schierati i panchinari a composizione libera, inserendo almeno un portiere, tenendo presente che da quest'anno è possibile avvalersi della panchina lunga.

Nel caso in cui non si disponga in panchina di un pari ruolo, in base al calciatore che subentrerà, verranno applicati determinati malus in base alla discrepanza di ruolo.



Esempio: schierare un attaccante in difesa, comporta un malus secondo la seguente tabella:

TABELLA DELLE SOSTITUZIONI											
	Pc	A	T	W	C	M	E	Dc	Od	Ds	Por
Pc	OK	OK	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	NO
A	*	OK	**	**	-1	-1	-1	-1	-1	-1	NO
T	*	*	OK	***	**	-1	-1	-1	-1	-1	NO
W	NO	*	***	OK	-1	-1	**	-1	-1	-1	NO
C	NO	NO	*	NO	OK	**	-1	-1	-1	-1	NO
M	NO	NO	NO	NO	*	OK	-1	-1	-1	-1	NO
E	NO	NO	NO	*	NO	-1	OK	-1	-1	-1	NO
Dc	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK	-1	-1	NO
Od	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	-1	OK	-1	NO
Ds	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	-1	-1	OK	NO
Por	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK

* OK negli schemi con i ruoli in alternativa. Negli altri casi NO
 ** OK negli schemi con i ruoli in alternativa. Negli altri casi -1
 *** OK negli schemi con i ruoli in alternativa. NO nel 4-1-4-1. Negli altri casi -1

N.B. Nella colonna (in verticale, a sinistra) il calciatore/ruolo da sostituire. In riga (orizzontale, in alto) il potenziale sostituto

La modalità delle sostituzioni è la seguente:

MODALITA' EASY

Rispetto alla modalità BASIC, questa opzione consente la completa eliminazione del cambio modulo. La formazione schierata nasce e muore sempre con il modulo scelto dal fanta allenatore.

L'ordine gerarchico delle sostituzioni in modalità **EASY** prevede:

1. Soluzioni **OTTIMALI** che rispettino lo schema tattico scelto dal fanta allenatore in fase di schieramento della formazione (senza alcun ricorso a calciatori fuori posizione con relativo malus).
2. Soluzioni **ADATTATE** (solo in assenza di soluzioni al punto 1) con l'applicazione, ove possibile, di uno o più malus dovuti allo schieramento di altrettanti calciatori fuori posizione, ma sempre e solo nel rispetto del modulo tattico scelto in fase di schieramento formazione.

Con le dovute esclusioni che caratterizzano la modalità EASY, il processo logico è il medesimo indicato al paragrafo 5.2.1.1

Non sarà più possibile effettuare il cambio extra a partire dalla stagione 2021/22, ma le sostituzioni passeranno da 3 a 4.

Art. 13

I concorrenti si impegnano a schierare puntualmente la formazione ai sensi dell'art. 12 del presente regolamento. Il Fanta Pogerola considera l'inadempienza come aspetto estremamente negativo ai fini del regolare svolgimento della competizione. Ogni comportamento difforme, pertanto, è severamente sanzionato ai sensi del presente regolamento con decisione insindacabile dell'organizzazione

Nelle ipotesi di cui al comma 1 del presente articolo, si procede nel seguente modo:

- Prima inadempienza: si considera la formazione schierata nel turno precedente;
- Seconda inadempienza: si attribuiscono – 1 punto in classifica generale
- Terza inadempienza: - 3 punti in classifica generale
- Quarta inadempienza complessiva di tutto il campionato: - 4 punti in classifica generale, e ammenda di € 10

Tali sanzioni, non verranno applicata, se nell'arco della giornata venga pubblicamente spiegato il motivo della mancata consegna.

Il commissariato viene automaticamente espulso dalla lega.

TITOLO VII: APERTURA, CLAUSURA, SLAM BUDGET

Art. 14

Il TORNEO APERTURA e il torneo CLAUSURA sono dei tornei a cui partecipano tutte le squadre della lega.

CAPO I: SVOLGIMENTO Art. 15

Le 10 squadre si scontrano in un torneo con somma di punti al termine del quale chi ha totalizzato il massimo punteggio viene decretato campione del torneo APERTURA e sfiderà l'anno successivo alla prima giornata di campionato la squadra vincente del torneo CLAUSURA nella finale di SUPERCOPPA DI LEGA che assegnerà 5 milioni da utilizzare alla prima sessione utile di mercato

Art. 14 BIS

Il TORNEO SLAM BUDGET è un torneo a cui partecipano tutte le squadre della lega. Si svolge durante le prime 2 giornate di serie A.

CAPO I: SVOLGIMENTO Art. 15 BIS

Le 10 squadre si scontrano in un torneo a formula 1 volto all'attribuzione di milioni extra da utilizzare nella sessione successiva di mercato.

Le fasce di attribuzione sono:

1° = **4 milioni**

2° - 3° - 4° = **3 milioni**

5° - 6° - 7° = **2 milioni**

8° - 9° - 10° = **1 milione**

TITOLO VIII: QUOTA ISCRIZIONE E MONETEPREMI

Art. 16

La quota di partecipazione è di euro 100

I concorrenti versano, nella data in cui è fissata la prima asta, 60 euro a titolo di iscrizione, impegnandosi a saldare entro e non oltre la fine del girone d'andata la totalità della cifra dovuta.

I partecipanti, sottoscrivendo il presente regolamento, si impegnano a versare la somma prevista dall'art. 21 comma uno

In caso di mancato versamento, la tutela degli adempimenti è affidata alla legge ordinaria.

Art. 17

Totale a disposizione al netto delle detrazioni previste dal presente regolamento: 1000€

. Gestendo la lega quest'anno su FANTACALCIO a titolo gratuito, è Doveroso ricordare che la lega NON ha ulteriori costi, nonostante ci siano diverse attività in atto. La quota dovrà essere corrisposta per la totalità,

Di seguito riepilogati i premi:

1° campionato: 300€

2° campionato: 200€

3° campionato: 150€

4° campionato: 80€

5° campionato: 40€

6° campionato: 20€

APERTURA: 90€

CLAUSURA: 90€

MIGLIOR PUNTEGGIO SETTIMANALE DELL ANNO: 30€

A partire dalla stagione 2019/2020, verranno attribuiti dei milioni extra per l'anno successivo in base al piazzamento in campionato.

I milioni verranno così attribuiti

10 per il 1° classificato

9 per il 2° classificato

8 per il 3° classificato

7 per il 4° classificato

6 per il 5° classificato

5 per il 6° classificato

4 per il 7° classificato

3 per il 8° classificato

2 per il 9° classificato

1 per il 10° classificato

TITOLO IX: DISPOSIZIONI TRANSITORIE E FINALI

Art. 18

Per quanto non specificato nel seguente regolamento, si fa riferimento al Codice Civile o ad altre leggi speciali vigenti.

Per ulteriori informazioni o chiarimenti sul mantra, siete pregati di consultare il seguente LINK:

<https://www.fantacalcio.it/regolamenti/sistema-mantra>

TITOLO X: FAIR PLAY FINANZIARIO

Art 19

1) Ogni rosa dovrà essere compatibile con il monte stipendi di 60 mln. Nel caso in cui una squadra sfori questo tetto, verrà decurtato dalla rosa l'ultimo giocatore acquistato e inflitto 1 punto di penalizzazione in classifica generale. Lo stipendio è calcolato secondo la seguente tabella, con riferimento la quotazione attribuita da fantacalcio.it al momento DELL'ACQUISTO del calciatore:

PORTIERI

Quotazione 15 o più di 15: ingaggio di 4,5 milioni di euro

Q. Da 11 a 14: ingaggio di 3,5 milioni di euro

Q. Da 8 a 10: ingaggio di 3 milioni di euro

Q. Da 4 a 7: ingaggio di 1,5 milioni di euro

Q. da 1 a 3: ingaggio di 0,5 milioni di euro

DIFENSORI

Q. 15 o più di 15: ingaggio di 4,5 milioni di euro

Q. da 12 a 14: ingaggio di 3 milioni di euro

Q. da 8 a 11: ingaggio di 2 milioni di euro

Q. da 4 a 7: ingaggio di 1,5 milioni di euro

Q. da 1 a 3: ingaggio di 0,5 milioni di euro

CENTROCAMPISTI

Q. 25 o più di 25: ingaggio di 6 milioni di euro

Q. da 20 a 24: ingaggio di 4,5 milioni di euro

Q. da 15 a 19: ingaggio di 3,5 milioni di euro

Q. da 10 a 14: ingaggio di 2 milioni di euro

Q. da 5 a 9: ingaggio di 1 milioni di euro

Q. da 1 a 4: ingaggio di 0,5 milioni di euro

ATTACCANTI

Q. 41 o più di 41: ingaggio di 8 milioni di euro

Q. da 35 a 40: ingaggio di 7 milioni di euro

Q. da 30 a 34: ingaggio di 6 milioni di euro

Q. da 25 a 29: ingaggio di 5 milioni di euro

Q. da 20 a 24: ingaggio di 3,5 milioni di euro

Q. da 14 a 19: ingaggio di 2,5 milioni di euro

Q. da 8 a 13: ingaggio di 1,5 milione di euro

Q. da 1 a 7: ingaggio di 1 milioni di euro

Per la determinazione della fascia vale la prima lettera attribuita al giocatore, suddividendo i ruoli secondo il seguente schema:

DIFENSORI:

DD/DC/DS

CENTROCAMPISTI

E/M/C

ATTACCANTI:

W/T/A/PC

Si precisa inoltre che:

- 1 un calciatore trasferito in prestito continuerà a percepire lo stipendio relativo al suo acquisto, questo verrà pagato totalmente dalla società che ne detiene il cartellino.
- 2 un calciatore che si trasferisce a titolo definitivo da una società ad un'altra nella nuova società percepirà uno stipendio corrispondente alla sua quotazione al momento dell'acquisto.
- 3 un calciatore ceduto o svincolato libera il monte ingaggi della società di appartenenza della somma relativa al suo stipendio al momento dell'acquisto.
- 4 se un giocatore nella stessa sessione di mercato viene svincolato o ceduto e poi riacquistato dalla stessa società il suo stipendio sarà quello attuale al momento del riacquisto.
- 5 Ogni società potrà sfruttare nell'arco della stagione lo SVINCOLO di 3 calciatori.

Pogerola, 25 Luglio 2021

Ps: Ogni riproduzione o copia del suddetto regolamento senza autorizzazione dell'autore (Silvestro Cuomo) verrà severamente contestata e denunciata.

