

Regolamento del Torneo12 (2007-2008)

I. Presentazione [serie e coppe]

La Lega si articola in 4 serie (A B C D) da 12 squadre, con partite a scontro diretto di andata e ritorno per un totale di 22 giornate. Al termine dell'anno, promozioni e retrocessioni rimescolano le serie. Le fantasquadre sono formate da giocatori di SerieA professionistica. Tutte le fantasquadre iscritte partecipano alla Coppa di Lega; si disputa inoltre la Supercoppa di Lega, tra la vincente della fanta-SerieA e la vincitrice della Coppa di Lega. Il Torneo12 è un fantacalcio totalmente gratuito.

II. Struttura [presidente e mailing]

La Lega prevede un unico Presidente di riferimento, al quale ci si può rivolgere per chiarimenti e spiegazioni. Ogni serie, inoltre, presenta un Responsabile del mercato, che gestisce le aste durante l'anno e ha l'unico compito di aggiornare le rose online.

Ogni fantallenatore dovrà iscriversi alle 2 mailing list indicate dal Presidente di Lega (1 generale + 1 di serie). E' vietato usare le mailing e gli indirizzi email dei colleghi fantallenatori per qualsiasi fine non attinente al fantacalcio.

III. Calciomercato iniziale [riconferme]

Il Torneo12 è un fantacalcio continuativo nel tempo: ogni anno le squadre ripartiranno con una rosa già delineata. Ogni fantallenatore potrà infatti confermare massimo 8 (su 27) dei suoi fantagiocatori dell'anno precedente, pagandoli la stessa quotazione. Maggiori informazioni si trovano sulla "Guida al calciomercato iniziale di settembre".

Un giocatore confermato porterà con sé il numero delle stagioni di conferma tra parentesi, e dopo la TERZA stagione consecutiva ritorna sul mercato libero come giocatore svincolato. L'anno tra parentesi accanto al giocatore non viene annullato se il giocatore passa da una squadra all'altra.

IV. Buste chiuse

Dopo le riconferme, l'asta procede con una fase di calciomercato che si disputa col metodo delle buste chiuse: ognuno fa le sue offerte per i fantagiocatori liberi a cui è interessato senza sapere quelle degli altri; l'offerta più alta vince. Si può offrire un minimo di 1fm, senza offerte decimali!

E' da rispettare il credito a disposizione e il limite massimo di giocatori (vedi in seguito). Sono previste tre o quattro tornate di offerte a buste chiuse. Durante questa fase il mercato privato tra fantasquadre è vietato.

Per quanto riguarda le offerte in busta chiusa, non sarà possibile offrire per più di 3 portieri, 10 d, 8 c, 6 a (compresi i max 8 riconfermati). In caso il fantallenatore violi questa regola, saranno eliminati via via i giocatori in eccesso partendo dai più costosi.

V. I giocatori e le rose

I giocatori disponibili sono tutti quelli del Campionato di Serie A. Ogni fantallenatore deve comporre una rosa che può raggiungere un massimo di 27 giocatori divisi per ruolo in questo modo: 3 portieri, 10 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti. Il ruolo di ogni giocatore di serie A è quello stabilito dalla Gazzetta dello Sport. Sul sito si trova la lista aggiornata dei giocatori con i rispettivi ruoli.

VI. Crediti

L'unità di misura dei crediti è il fantamiliardo (fm).

Ogni anno le squadre ricevono 260 fantamiliardi (260fm) per il mercato, che si vanno ad aggiungere ai crediti avanzati dall'anno passato. L'offerta minima per un giocatore è di 1fm e non sono ammesse offerte con decimali. In coincidenza con l'inizio del torneo e anche con la prima giornata del girone di ritorno ogni società avrà un'aggiunta di 15 fm per il mercato.

VII. Mercato [date e regole]

Dopo l'inizio del torneo è aperto il mercato libero, ovvero le offerte per i giocatori di SerieA che sono senza fantasquadra. Il mercato libero si terrà nelle seguenti date:

ottobre
novembre
dicembre
gennaio
febbraio
marzo

[da definire date e mercato libero]

Il mercato "privato" è invece aperto tutto l'anno (scambi di giocatori e fm). Il mercato, sia libero che privato, viene bloccato nelle ultime quattro giornate di fantacampionato.

Il taglio dei giocatori consente il recupero di metà dei crediti (approssimati per difetto, tranne nel caso in cui un giocatore è quotato 1fm e si recupera 1fm) se e solo se il giocatore viene ceduto all'estero o in altra serie. Il taglio può effettuarsi solo durante il campionato e non all'inizio dell'anno durante la fase di asta.

VIII. Il gioco. Formazione

Iniziato il torneo, per ogni giornata di campionato bisogna dare la formazione composta di 11 giocatori titolari tra i quali devono comparire almeno 4 difensori e massimo 3 attaccanti, più 7 giocatori in panchina, di qualsiasi ruolo; ha dunque importanza l'ordine con cui viene data. La scadenza per dare la formazione è fissata per l'orario di inizio del primo anticipo del sabato.

OGNI FANTALLENATORE PUO', SEMPLICEMENTE AVVISANDO LA MAILING, RICONFERMARE LA FORMAZIONE DELLA GIORNATA PRECEDENTE. IN CASO NON AVVISI AVRA' 3 PUNTI DI PENALIZZAZIONE NEL CALCOLO DEL PUNTEGGIO. Dopo due partite consecutive IN CUI L'ALLENATORE NON DA LA FORMAZIONE, il giocatore può essere sostituito con altro fantallenatore.

IX. 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.

Il Torneo12 non prevede bonus aggiuntivi per gli assist, né i modificatori per i centrocampisti e i difensori; inoltre non esistono bonus per il modulo scelto. Tutti i giocatori che non prendono voto (ng, sv, etc.), ma ottengono punti cartellino (ammonizioni, espulsioni, gol, autogol, ecc) acquisiscono un 5 politico, al quale va aggiunto ogni bonus o malus. I SV che non ottengono punti cartellino aggiuntivi, possono essere sostituiti, sempre che le sostituzioni non siano già state esaurite per i fantagiocatori titolari che non sono scesi in campo. In tal caso, i SV ottengono comunque 5.

I portieri, se hanno regolarmente giocato ma hanno ottenuto SV, prendono 6 politico (a tale punteggio va sommato/sottratto eventuale bonus/malus).

L'ordine di entrata delle riserve è stabilito dall'ordine con cui il fantallenatore le elenca nel dare la formazione.

Capita a volte che una partita sia rinviata per meteo, lutti o cose affini. SI APPLICHERA' UN 6 D'UFFICIO A TUTTI I GIOCATORI APPARTENENTI ALLE DUE SQUADRE SE LA PARTITA NON VIENE RECUPERATA ENTRO LA PROSSIMA FANTAGIORNATA.

X. Calcolo del punteggio

Le regole di calcolo del punteggio sono le solite, ovvero per ogni giocatore si sommano le seguenti voci: voto, +3 per ogni gol segnato (-1 per ogni gol subito se portiere), -0,5 in caso di ammonizione e -1 per espulsione, -2 in caso di autorete e -3 per rigore sbagliato (sia parato che fuori), +3 per rigore parato se portiere. Si sommano i fantavoti così ottenuti per ogni giocatore, si aggiunge al totale +2 se si gioca in casa, si ottiene così il totale-squadra. I gol fatti si calcolano così:

Totale squadra < 66 = 0 gol

66 <= Totale squadra < 72 = 1 gol

72 <= Totale squadra < 78 = 2 gol

78 <= Totale squadra < 84 = 3 gol

e così via di 6 punti in 6 punti.

Nel caso in cui entrambe le squadre stiano nella stessa fascia di punteggio si aggiunge un gol a quella che supera l'altra di almeno 4 punti (ad esempio Pippo fa 67 punti e Pluto 71, vince Pluto 2 a 1). Nel caso in cui uno dei due punteggi sia superiore a 65,5 si aggiunge un ulteriore gol se la differenza dei totali squadra è maggiore o uguale a 10.

XI. 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 entrate, gioca in un numero inferiore di giocatori, senza prendere cioè riserve d'ufficio o simili.

XII. Scambi e rapporti fra allenatori

Sono ammessi durante tutto il campionato scambi di giocatori tra le squadre partecipanti al torneo. Qualsiasi operazione di mercato concordata (e quindi conclusa) in privato, va comunicata alla mailing. Gli allenatori possono tagliare i propri giocatori anche indipendentemente dai nuovi acquisti (ad esempio... per scarso rendimento), perdendo i fm spesi per il giocatore tagliato (tranne che questo non sia stato ceduto ad altre serie). Il taglio va tempestivamente comunicato in mailing.

XIII. Penalità

In caso di errori nella comunicazione della formazione, si potranno avere penalità variabili. Giocare in dieci per errore: entra il primo difensore della panchina che ha ottenuto un voto. Giocare in dodici o con un modulo sbagliato: si toglie il giocatore che ha ottenuto votazione più alta (comprensiva di bonus e malus).

XIV. 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 vincitore della SuperCoppa di Lega verranno assegnati 10fm.

XV. 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, sia per quanto riguarda la testa che la coda della classifica, è previsto uno spareggio a partita secca o andata e ritorno tra le due squadre meglio piazzate (o peggio). Il metodo per scegliere da n squadre 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 di fm rimasti.

Quando lo spareggio è giocato su partita unica, o quando dopo andata e ritorno si è in perfetta parità, si va ai supplementari e eventualmente ai rigori. Da quest'anno supplementari e rigori sono automatici, non va cioè spedita nessuna lista aggiuntiva. 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 25, il secondo a 27.5, il terzo a 30 e così via. In caso di parità ulteriore nei supplementari (indipendente dal risultato aggregato, cioè dagli eventuali "gol in trasferta") 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 6.5. In caso di ulteriore parità la partita va ripetuta.

Il Presidente
Rodolfo Melogli