



Fantacalcio 2009/2010

Regolamento Ufficiale

Versione del regolamento del fantacalcio 4.0  
del 19/08/2009 edito da Daniele Galli e Andrea Meini

L'edizione 2009/2010  
del regolamento FantaLatina  
abroga quelle inserite  
nelle precedenti edizioni.

Gli esempi citati all'interno  
del regolamento valgono come  
interpretazione ufficiale  
dello stesso, alla quale devono  
fare riferimento e attenersi  
tutti gli affiliati.

Redazione e realizzazione del  
**FantaLatina Fantacalcio**  
a cura di  
**Daniele Galli**  
e  
**Andrea Meini**



**Organizzazione e burocrazia**

## **1. Quota di iscrizione a persona**

Le quote associative sono fissate in:

- 1.1 Serie A: € 35.00 da versare totalmente all'asta del mercato iniziale.
- 1.2 Serie B: € 25.00 da versare totalmente all'asta del mercato iniziale.

## **2. Premi**

2.1 I premi finali sono i seguenti:

- |        |   |  |
|--------|---|--|
| 130.00 | € | Primo classificato FantaSerie A        |
| 90.00  | € | Secondo classificato FantaSerie A      |
| 80.00  | € | Primo classificato FantaSerie B        |
| 55.00  | € | Seconda squadra promossa dalla Serie B |
| 30.00  | € | Primo classificato FantaCoppa          |
| 15.00  | € | Secondo classificato FantaCoppa        |
| 5.00   | € | Primo classificato Supercoppa          |

2.2 E' definita "Seconda classificata FantaSerie B" la seconda squadra promossa nella FantaSerie A dell'anno successivo, e non la seconda squadra classificata al termine della Regular-Season della FantaSerie B.

## **3. Scelta del nome della squadra e del logo**

Al fine di prevenire la nascita di eventuali antipatie tra concorrenti, o screzi e/o litigi tra gli stessi, la scelta del nome della Fantasquadra e del logo della stessa dovrà rispettare i seguenti criteri:

### **3.1 Nomi squadre**

- 3.1.1 Nel nome della squadra non dovrà essere presente alcun riferimento a partiti o movimenti politici, né con fine di esaltazione né di denigrazione degli stessi (DS merda, AN merda, Forza Nuova, Fasci di combattimento, Partito Fascista, Partito Comunista, BR, ecc).
- 3.1.2 Nel nome della squadra non dovranno esserci riferimenti a personaggi politici, presenti o passati, né con fine di esaltazione né di denigrazione degli stessi (Che Guevara, Mao Tze-Tung, Benito Mussolini, Adolf Hitler, Vladimir Lenin, Josif Stalin, ecc).
- 3.1.3 Nel nome della squadra non dovranno esserci riferimenti a motti politici ("Boia chi molla", "Bandiera rossa trionferà" ecc).
- 3.1.4 Nel nome della squadra non dovranno esserci riferimenti a simboli o comportamenti politici né con fine di esaltazione né di denigrazione degli stessi (croce maestrale, croce celtica, fascio littorio, falce e martello, saluto romano, pugno chiuso al cielo, ecc).
- 3.1.5 Il nome della squadra non dovrà contenere riferimenti a città con evidenti legami politici (Stalingrado, Leningrado, Littoria, ecc).
- 3.1.6 Il nome della squadra non dovrà contenere riferimenti ad associazioni e/o movimenti con evidente sfondo politico anche se collegate col calcio o lo sport in generale (Brigata Littoria, BAL Livorno, ecc).
- 3.1.7 Il nome della squadra non dovrà contenere blasfemie o bestemmie (cazzo in culo, fregne al vento, ecc).
- 3.1.8 Il nome della squadra non dovrà contenere frasi denigratorie e/o offensive o dispregiative verso nessuno, ed in particolare:
  - 3.1.8.1 persone "comuni" in generale ("tizio stronzo", "caio merda", ecc)

- 3.1.8.2 squadre e tifoserie di calcio ("squadra x merda", "tifoseria y schifo", ecc)
- 3.1.8.3 divinità, capi, simboli e fondatori religiosi (papa, crocifisso, Buddha, Siddartha Gautama, Allah, Maometto, Kaaba, ecc)
- 3.1.9 Il nome della squadra non dovrà contenere esaltazione di avvenimenti tragici ("10, 100, 1000 Nassirya", "Ancora Fosse ardeatine", altre tragedie storiche).
- 3.2 Loghi squadre**
  - 3.2.1 Il logo della squadra non dovrà contenere loghi di partiti politici o simboli politici più in generale, né con fine di esaltazione né di denigrazione degli stessi (vedere 3.1.1)
  - 3.2.2 Il logo della squadra non dovrà contenere immagini di personaggi politici, presenti o passati, né con fine di esaltazione né di denigrazione degli stessi (vedere 3.1.2).
  - 3.2.3 Il logo non dovrà contenere immagini di comportamenti politici (vedere 3.1.4).
  - 3.2.4 Il logo non dovrà contenere simboli di associazioni e/o movimenti con evidente sfondo politico anche se collegate col calcio o lo sport in generale (vedere 3.1.6).
  - 3.2.5 Il logo della squadra non dovrà contenere simboli fallici e/o osceni.
  - 3.2.6 Il logo della squadra non dovrà contenere immagini offensive o istigatorie/denigratorie verso:
    - 3.2.6.1 persone "comuni" in generale
    - 3.2.6.2 squadre e tifoserie di calcio
    - 3.2.6.3 divinità, capi, simboli e fondatori religiosi
- 3.3 La scelta del nome e del logo "Fantalatina" è non consentita per evidenti ragioni di incompatibilità.
- 3.4 In breve si chiede di mantenere determinate ideologie fuori dal gioco, per il semplice fatto che le stesse non hanno nulla a che vedere con il questo fantacalcio, che si dichiara apolitico e laico, nel pieno rispetto del pensiero e della fede altrui.

#### **4. Organizzatori**

- 4.1 Gli organizzatori del FantaLatina Fantacalcio sono Daniele Galli e Andrea Meini.
- 4.2 Nel caso in cui si presentino situazioni non previste dal regolamento, si tenterà prima di tutto la via della concertazione con gli altri concorrenti.
- 4.3 Nel caso in cui si verificano situazioni di stallo l'ultima parola a riguardo spetta sempre agli amministratori.



## **Il gioco**

## **5. Struttura di una squadra**

- 5.1 Ogni squadra del fantacalcio deve avere un organico di 25 giocatori.
- 5.2 Ogni squadra del fantacalcio deve avere la seguente struttura:
  - 3 portieri
  - 8 difensori
  - 8 centrocampisti
  - 6 attaccanti
- 5.3 Non sono previste deroghe a tale struttura.
- 5.4 Si chiarisce che giocatori acquistati da squadre estere o di altra serie, o infortunatosi per un lungo periodo dopo un'asta di fantamercato, sono considerati come effettivamente facenti parte delle fantasquadre che li acquistano e non è per questo prevista la sostituzione di tali giocatori al di fuori delle aste di mercato. Le fantasquadre in questione sono quindi da considerarsi effettivamente complete.

## **6. Calciomercato iniziale**

- 6.1 Vengono messi a disposizione di ogni squadra 300 FantaQualcosa (FQ) con i quali è obbligatorio acquistare tutti i 25 giocatori che devono andare a formare la rosa.
- 6.2 Non sono ammesse squadre incomplete, con un numero di giocatori oltre il limite imposto, o che abbiano una struttura diversa da quella prevista dal regolamento alla norma 5.2.
- 6.3 La spesa massima consentita per un giocatore è pari a: FQ disponibili - il numero di giocatori che ancora si devono acquistare (giocatore corrente escluso) per completare la squadra.
- 6.4 Se si acquista un primo portiere di una squadra è possibile prendere anche il secondo (e volendo il terzo) a costo zero se nessuno degli altri concorrenti ha qualcosa da obiettare.
- 6.5 In caso contrario per prendere il giocatore in questione è necessario fare l'asta.
- 6.6 Per portiere titolare si intende un portiere che effettivamente gioca (tranne eccezioni particolari da decidere in sede d'asta)
- 6.7 Per secondo portiere è inteso quello che di solito va in panchina.
- 6.8 Intuitivamente per il terzo vale lo stesso discorso della norma 6.5.2.
- 6.9 I portieri infortunati sono ritenuti indisponibili.
- 6.10 Nel momento in cui viene comprato un portiere indisponibile, non si potrà usufruire della formula sopra citata (va fatta l'asta per un portiere della stessa squadra).
- 6.11 In caso di indecisione sul portiere titolare, sarà la commissione intera (ossia i partecipanti) a decidere quale è il portiere titolare. L'asta poi si svolgerà come descritto nei punti precedenti.
- 6.12 Al termine dell'asta di ogni ruolo è prevista un'appendice di mercato durante la quale è consentita la sostituzione di giocatori precedentemente acquistati per quel ruolo.
- 6.13 È consentito il cambio di non più di due giocatori per ogni ruolo.
- 6.14 È possibile cambiare un giocatore solo e unicamente durante l'appendice di mercato del proprio ruolo. Non è possibile cambiare giocatori all'interno di appendici di mercato diverse da quelle del ruolo di appartenenza degli stessi.
- 6.15 Nel caso in cui più concorrenti fossero interessati a un determinato giocatore per la sostituzione di un giocatore precedentemente acquistato, è prevista un'asta da svolgersi con le modalità canoniche.
- 6.16 Il prezzo minimo da versare per il giocatore preso in sostituzione sarà in ogni caso pari a quanto speso in precedenza per il giocatore sostituito.

- 6.17 Se il prezzo finale dell'asta sarà superiore a quello del giocatore sostituito, il prezzo del nuovo giocatore sarà quello dell'asta, altrimenti il prezzo sarà pari a quanto speso in precedenza per il giocatore sostituito.
- 6.18 La sostituzione durante un'appendice di mercato di un portiere pagato 0 (zero) con un altro portiere comporta il pagamento minimo di 1FQ.
- 6.19 Un concorrente che si assenti durante l'appendice di mercato di un qualsiasi ruolo, avalla tacitamente tutte le operazioni svoltesi durante la stessa.
- 6.20 Gli eventuali FQ rimanenti verranno utilizzati al mercato di riparazione.
- 6.21 Nel caso di aste iniziali svolte in giorni differenti, a calciomercato reale ancora aperto, **l'asta svolta più tardi usufruisce di tutti gli eventuali movimenti di mercato delle squadre reali che ci sono stati dopo la prima asta.**
- 6.22 Le regole applicate per il fantamercato iniziale (eccetto la 6.1) vengono parallelamente applicate alle altre sessioni di fantamercato.
- 6.23 **Esempio**  
Si sta facendo l'asta per un attaccante che risulta essere il primo della squadra X. La squadra X quindi deve comprare anche altri 5 attaccanti. Ha a disposizione 100 FQ. La spesa massima consentita per l'attaccante corrente sarà data dal saldo disponibile (100 FQ) - il numero di giocatori che ancora devono essere acquistati dopo il giocatore corrente (5). Quindi la spesa massima per questo giocatore sarà 95 FQ.  
In questo modo rimangono a disposizione FQ minimi indispensabili per completare la squadra.

## **7. Calciomercato di riparazione**

- 7.1 La squadra deve mantenere la stessa struttura iniziale citata in 5.2.
- 7.2 L'introito derivante dalla vendita di un proprio giocatore al mercato di riparazione è pari al prezzo pagato al mercato iniziale diviso due.
- 7.3 In caso di risultato decimale si approssima per eccesso al primo intero successivo utile.
- 7.4 Un giocatore acquistato a parametro zero non garantisce alcun introito ( $0/2 = 0$ ).
- 7.5 Non è consentita la vendita di un giocatore al solo fine di ottenere una plusvalenza: vale a dire che, all'interno di una stessa asta di mercato, non è consentito vendere un giocatore per poi riacquistarlo subito dopo (durante la stessa sessione di mercato) a un prezzo minore di quello appena guadagnato.
- 7.6 Nel caso in cui un concorrente vendesse, durante una sessione di mercato, un giocatore e si rendesse poi conto di averne ancora bisogno, potrà riacquistarlo secondo i seguenti criteri:
- 7.6.1 Versare il prezzo guadagnato con la sua vendita se non ci sono altri concorrenti interessate all'acquisto.
- 7.6.2 Fare l'asta con altri concorrenti partendo comunque dal presupposto che il prezzo minimo da versare sarà in ogni caso pari a quanto guadagnato con la vendita del giocatore (per chiarimenti vedere gli esempi 7.14.7, 7.14.8, 7.14.9).
- 7.7 Nel caso ci siano più aste di mercato quelle originariamente previste (leggi aste eccezionali), è tuttavia possibile riacquistare un giocatore venduto in un'asta precedente senza limitazioni o vincoli al prezzo di acquisto.
- 7.8 È inoltre possibile effettuare scambi di giocatori tra squadre diverse con le seguenti modalità:
- 7.8.1 cessione di uno o più giocatori
- 7.8.2 cessione di giocatori più conguaglio economico (FQ)
- 7.8.3 conguaglio economico (FQ)

- 7.9 Il mercato è illimitato: è possibile l'acquisto di un numero illimitato di giocatori (sempre partendo dal presupposto che la struttura della squadra deve rimanere la stessa di cui in 5.2).
- 7.10 Il budget stabilito per questo tipo di asta è 50 FQ, ai quali va aggiunta la rimanenza del mercato iniziale o dell'eventuale asta eccezionale.
- 7.11 I giocatori che si vogliono vendere vanno dichiarati (nei limiti del possibile) prima dell'inizio delle aste per ogni ruolo, per le seguenti ragioni:
- rendere noto l'effettivo saldo disponibile della squadra
  - permettere che gli altri concorrenti possano acquistare i giocatori venduti dalle altre squadre.
- 7.12 Nel caso in cui venga acquistato al mercato di riparazione un portiere titolare, si possono prendere il secondo, ed eventualmente il terzo, se sono disponibili, a costo zero sempre se tutti i concorrenti sono d'accordo.
- 7.13 Per ulteriori chiarimenti riguardanti i portieri si rimanda alle norme 6.5, 6.6, 6.7, 6.8, 6.9, 6.10 e 6.11.
- 7.14 **Esempi**
- 7.14.1 giocatore tizio acquistato a costo 1:  $1/2 = 0.5$  approssimato per eccesso = 1; quindi se un giocatore viene acquistato a costo 1 si recupera l'intero importo.
- 7.14.2 giocatore tizio acquistato a costo 3:  $3/2 = 1.5$  approssimato per eccesso = 2.
- 7.14.3 giocatore tizio acquistato a costo 10:  $10/2 = 5$ .
- 7.14.4 giocatore tizio acquistato a costo 13:  $13/2 = 6.5$  approssimato per eccesso = 7.
- 7.14.5 Giocatore tizio acquistato a costo 0:  $0/2 = 0$ .
- 7.14.6 Giocatore tizio acquistato all'asta iniziale per 15 FQ, venduto durante l'asta di riparazione per 8FQ ( $15/2 = 7.5$  approssimato per eccesso =8), può essere riacquistato dalla stessa squadra al prezzo ricavato dalla sua vendita, e quindi 8FQ.
- 7.14.7 Giocatore tizio acquistato all'asta iniziale per 16 FQ, venduto durante l'asta di riparazione per 8FQ ( $16/2 = 8$ ): ci sono concorrenti interessati all'acquisto; si fa l'asta e il concorrente che ha venduto quel giocatore se lo riaggiudica per 6 FQ. Il prezzo che pagherà sarà in ogni caso di 8 FQ, ovvero quanto guadagnato con la vendita durante la corrente sessione di mercato.
- 7.14.8 Giocatore tizio acquistato all'asta iniziale per 20FQ, venduto durante l'asta di riparazione per 10 ( $20 = 10$ ): ci sono concorrenti interessati all'acquisto; si fa l'asta e il concorrente che ha venduto quel giocatore se lo riaggiudica per 15 FQ. Questo è il prezzo finale che pagherà poiché superiore alla quota di 10 FQ, ovvero quanto guadagnato con la vendita durante la corrente sessione di mercato.
- 7.14.9 Giocatore tizio acquistato all'asta iniziale per 10 FQ, venduto durante l'asta di riparazione per 5FQ ( $10/2 = 5$ ): ci sono concorrenti interessati all'acquisto; si fa l'asta e il concorrente che ha venduto quel giocatore non riesce a riaggiudicarselo; l'asta di chiude a 4 FQ. Il prezzo che pagherà chi se lo è aggiudicato (che non è il vecchio proprietario del giocatore) è quello stabilito secondo l'asta, dato che per lui non ci sono limitazioni di prezzo dovute ad eventuali plusvalenze.

## **8. Mercato eccezionale**

- 8.1 È possibile richiedere un'asta eccezionale fino a tre settimane prima del mercato di riparazione (data standard 4 febbraio) nel caso in cui a causa di scelte tecniche, infortuni, trasferimenti in altre squadre, provvedimenti disciplinari, morte ecc. la squadra si trovi nelle seguenti condizioni:
- 8.1.1 contemporanea indisponibilità di almeno la metà dei giocatori di ogni ruolo (portieri esclusi); quindi quattro difensori e quattro centrocampisti e tre attaccanti.
- 8.1.2 la disponibilità di non più di tre difensori o di tre centrocampisti o di due attaccanti.
- 8.2 Non è possibile chiedere un'asta eccezionale prima di due mesi dall'inizio del campionato.
- 8.3 È inoltre possibile richiedere un'asta eccezionale solo e unicamente dopo che per tre giornate di campionato ci si trovasse nelle situazioni citate alle regole 8.1.1 e 8.1.2.
- 8.4 Non è concessa la richiesta di un'asta eccezionale dopo lo svolgimento del mercato di riparazione.
- 8.5 Se si verifica uno dei casi citati in 8.1.1 e 8.1.2 è possibile richiedere ai partecipanti della propria serie di appartenenza la disponibilità ad effettuare un'asta eccezionale.
- 8.6 Affinché si effettui l'asta è necessaria la maggioranza più uno dei partecipanti della propria serie di appartenenza.
- 8.7 Le altre serie sono slegate da ogni decisione: se in un'altra serie non sono presenti situazioni descritte alle regole 8.1.1 e 8.1.2 non è concessa l'organizzazione di aste eccezionali vista l'innecessarietà della stessa.
- 8.8 Per l'asta eccezionale è concesso un credito bonus di 30 FQ (più l'eventuale rimanenza dell'asta iniziale) per l'acquisto di massimo due giocatori per ruolo, tranne il portiere (uno).
- 8.9 La squadra deve mantenere sempre la struttura iniziale (regola 5.2).
- 8.10 Al bonus va aggiunto l'introito derivante dalla vendita dei giocatori (norme 7.2, 7.3, 7.4).
- 8.11 Il credito restante verrà utilizzato per il mercato di riparazione.
- 8.12 Un partecipante che non è interessato all'asta e decide di non presentarsi, non riceve il bonus di 30 FQ ma un indennizzo di soli 10 FQ.
- 8.13 Un concorrente che si fosse dichiarato non propenso allo svolgimento di un'asta eccezionale, può tuttavia prendervi parte nel caso in cui questa dovesse svolgersi.
- 8.14 Ogni partecipante che si presenti all'asta è tenuto ad effettuare almeno un'operazione di mercato.
- 8.15 All'interno dell'asta eccezionale, come in quella di riparazione, non è consentita la vendita di propri giocatori al fine di realizzare plusvalenze (norme 7.5, 7.6, 7.6.1, 7.6.2, 7.7)

## **9. Casi eccezionali (legati al calciomercato)**

### **9.1 Portieri**

- 9.1.1 E' concessa la sostituzione eccezionale di uno o due portieri (potenzialmente anche di tre) solo se almeno due dei tre sono indisponibili (per indisponibile si intende infortunato; scelta tecnica non è indisponibile).
- 9.1.2 Si può operare solo e unicamente sulle squadre dei portieri che si hanno in rosa.
- 9.1.3 Se un portiere non gioca per scelta tecnica (anche se va in tribuna) non è

ritenuto indisponibile, perchè è a tutti gli effetti a disposizione dell'allenatore.

- 9.1.4 Possono essere acquistati a costo zero solo e unicamente portieri di fascia inferiore a quelli che si hanno.
- 9.1.5 se si vuole acquistare un portiere di fascia superiore (ad esempio un ex panchinaro che è diventato titolare) va chiesto il benessere di tutti i partecipanti al fantacalcio.
- 9.1.6 Basta il veto di un solo partecipante per far sì che l'acquisto venga rimandato al mercato di riparazione (gli organizzatori del fantacalcio hanno comunque potere decisionale in caso di situazioni di stallo).
- 9.1.7 Dopo il mercato di riparazione non è possibile porre il veto a meno che non ci si trovi nelle stesse situazioni.
- 9.1.8 Un portiere di fascia superiore ha un costo minimo di 1 FQ. E' quindi necessario un saldo in attivo (diverso da zero) per procedere all'acquisto, ricordando che struttura della rosa deve essere mantenuta e che il reso di un giocatore può portare un introito, come da regole 7.2 e 7.3, pari al prezzo pagato all'asta del mercato iniziale diviso due approssimando per eccesso (come da regola 7.4, un giocatore acquistato a parametro zero non darà alcun introito in caso di "reso").

## 9.2 **Casi limite ai casi eccezionali per i portieri:**

- 9.2.1 E' prevista anche la sostituzione di un portiere (uno solo) nelle seguenti tre situazioni:
  - 9.2.1.1 3 portieri panchinari
  - 9.2.1.2 un portiere titolare indisponibile e due panchinari
  - 9.2.1.3 un portiere titolare e due panchinari: è possibile effettuare il cambio di uno dei due panchinari a patto che uno di questi non sia il secondo del titolare.

## 9.3 **Altri ruoli**

- 9.3.1 Nel caso in cui per un periodo superiore alle tre giornate di campionato non fosse possibile adottare uno dei moduli per le formazioni a causa di insufficienza di giocatori per un determinato ruolo, è possibile proporre (e successivamente) indire una riunione con tutti i membri (della serie di appartenenza) ed una EVENTUALE sessione di mercato straordinaria, come descritto all'interno della norma 8.
  - 9.3.2 Si può anche procedere attraverso consultazione sul forum del sito internet [www.fantalatina.it](http://www.fantalatina.it).
  - 9.3.3 E' possibile l'inserimento sul forum da parte dell'interessato di una discussione a riguardo.
  - 9.3.4 E' possibile contattare gli altri concorrenti per informarli della presenza della discussione sul forum e dell'esistenza del suddetto problema.
  - 9.3.5 Tali telefonate sono in ogni caso UNICAMENTE a carico del concorrente che si trova nella situazione sopra citata, dato che non è contemplato che gli amministratori si accollino le telefonate per risolvere questo tipo di problemi.
- 9.4 **Ulteriori casi eccezionali saranno gestiti di volta in volta e l'ultima parola è affidata agli organizzatori.**

## **10. Competizioni**

Il campionato preso come riferimento è la serie A TIM 2008/2009 di 38 giornate.

### **10.1 Serie A FantaLatina**

#### **10.1.1 Organizzazione del campionato**

- 10.1.1.1 La Serie A FantaLatina ha una durata di 35 giornate totali, coincidenti con le giornate della serie A TIM dalla n. 1 alla n. 35.
- 10.1.1.2 Non sono previsti play-off (solo Regular Season).
- 10.1.1.3 per la Regular Season è previsto che la squadra che gioca in casa abbia un bonus punti di +2 come fattore campo fino alla giornata 28.
- 10.1.1.4 Nelle ultime sette giornate di campionato non sono previsti i punti del fattore casa (è come se la partita si giocasse in campo neutro).

#### **10.1.2 Retrocessioni**

- 10.1.2.1 Le ultime due squadre classificate retrocedono automaticamente in serie B.
- 10.1.2.2 Nel caso in cui due squadre si trovino con lo stesso punteggio al penultimo posto in classifica la seconda squadra da retrocedere si decreta tramite spareggio da disputarsi in partita singola e campo neutro alla 36 giornata del campionato Serie A TIM. In caso di pareggio, si rimanda ai criteri descritti all'interno della norma 14.
- 10.1.2.3 Nel caso in cui più di due squadre si trovino all'ultimo o penultimo posto si decreta con la classifica avulsa le due squadre che si affronteranno nello spareggio (nel caso di più squadre all'ultimo posto l'ultima classificata viene decisa per tramite i criteri descritti nella norma 10.4 e retrocede automaticamente in serie B).

#### **10.1.3 Vittoria del campionato**

- 10.1.3.1 È dichiarata vincente la squadra che alla fine della Regular-Season ha conseguito il maggior numero di punti.
- 10.1.3.2 Nel caso in cui due squadre si trovino con lo stesso punteggio al primo posto in classifica la vincente del campionato si decreta tramite spareggio da disputarsi in partita singola e campo neutro alla 36 giornata del campionato Serie A TIM. In caso di pareggio, si rimanda ai criteri descritti all'interno della norma 14.

### **10.2 Serie B FantaLatina**

#### **10.2.1 Organizzazione del campionato**

- 10.2.1.1 La Serie B FantaLatina ha una durata di 35 giornate di Regular Season, coincidenti con le giornate della serie A TIM dalla n. 1 alla n. 35.
- 10.2.1.2 Per la Regular Season è previsto che la squadra che gioca in casa abbia un bonus punti di +2 come fattore campo fino alla giornata 28.
- 10.2.1.3 Nelle ultime sette giornate di campionato non sono previsti i punti del fattore casa (è come se la partita si giocasse in campo neutro).

#### **10.2.2 Promozione**

- 10.2.2.1 La prima classificata è promossa di diritto in serie A
- 10.2.2.2 Nel caso in cui due squadre si trovino con lo stesso punteggio al primo posto in classifica la prima classificata del campionato si decreta tramite le regole descritte nella regola 10.4.
- 10.2.2.3 Se tra la seconda e la terza classificata ci sono più di 7 punti di differenza, anche la seconda classificata è promossa di diritto in serie A.
- 10.2.2.4 In caso contrario la seconda squadra classificata viene decretata tramite play-off

### 10.2.3 **Play-Off**

- 10.2.3.1 Sono ammesse ai Play-Off la seconda, terza, quarta e quinta squadra classificata al termine della Regular Season.
- 10.2.3.2 La formula utilizzata è la seguente:
- 10.2.3.2.1 semifinale con eliminazione diretta e scontri di andata e ritorno con accoppiamenti delle squadre secondo il seguente schema (coincidenza giornate serie A n. 36 e 37):
- classificata 2 al termine della RS VS classificata 5 al termine della RS (1)
  - classificata 3 al termine della RS VS classificata 4 al termine della RS (2)
- 10.2.3.2.2 finale per la promozione con partita secca (coincidenza giornata Serie A n. 38)
- vincete 1 VS vincente 2
- 10.2.3.3 Il bonus di +2 come fattore campo è previsto anche nei Play-off, per le partite delle semifinali.
- 10.2.3.4 La finale si gioca in campo neutro, non è quindi previsto alcun bonus come fattore campo.
- 10.2.3.5 Per tutte le partite dei Play-Off è previsto un bonus per la squadra posizionata meglio in classifica al termine della Regular Season pari alla differenza punti in classifica tra le due squadre diviso due sia all'andata che al ritorno. In caso di risultato decimale si approssima per eccesso al primo intero successivo.
- 10.2.3.6 Anche per le partite in gara secca vale la norma 10.2.3.5.
- 10.2.3.7 **Passaggio al turno successivo**
- 10.2.3.7.1 Per le partite con formula di andata e ritorno, accede al turno successivo la squadra che, al termine delle due partite ha segnato più gol.
- 10.2.3.7.2 Nel caso in cui la somma di gol delle due squadre nelle due sfide fosse la stessa, passa la squadra che ha segnato più gol in trasferta.
- 10.2.3.7.3 Nel caso in cui ci si trovasse ancora nella situazione di parità, si rimanda ai criteri descritti all'interno della norma 14.

### 10.3 **Ripescaggi**

In caso di abbandono di uno più concorrenti di una serie, o della retrocessione a tavolino di una o più squadre, i criteri per i ripescaggi da quella inferiore sono:

- 10.3.1 La squadra classificatasi come settima nella precedente stagione della serie superiore e quindi retrocessa in quella inferiore.
- 10.3.2 La squadra classificatasi come ottava nella precedente stagione della serie superiore e quindi retrocessa in quella inferiore.
- 10.3.3 Nel caso in cui nella stagione precedente si siano disputati i play-off per la promozione, la terza squadra ad essere ripescata è quella che accede alla finale dei play-off senza vincerla.
- 10.3.4 Per ulteriori ripescaggi o in caso in cui non si siano disputati i play-off si segue l'ordine della classifica della passata stagione della serie inferiore al termine della Regular-Season.
- 10.3.5 Se non è possibile stabilire un ordine certo con la classifica, o se la serie inferiore l'anno precedente non esisteva, l'ultimo criterio utilizzato è l'ordine di arruolamento da parte degli amministratori dei vari concorrenti.
- 10.3.6 Se non è possibile stabilire un ordine certo di arruolamento il criterio utilizzato è quello dei "meriti fantacalcistici", ovvero eventuali precedenti partecipazioni, vittorie e comportamento tenuto.

#### 10.4 Criteri di parità

In casi di parità di classifica, l'ordine finale è decretato tramite i seguenti criteri:

- 10.4.1.1 Maggior numero di partite vinte
- 10.4.1.2 Migliore differenza reti
- 10.4.1.3 Minor numero di partite perse
- 10.4.1.4 Maggior numero di gol segnati
- 10.4.1.5 Minor numero di gol subiti
- 10.4.1.6 Migliore differenza reti casalinga
- 10.4.1.7 Migliore differenza reti in trasferta
- 10.4.1.8 Maggior numero di gol segnati in casa
- 10.4.1.9 Maggior numero di gol segnati in trasferta
- 10.4.1.10 Minor numero di gol subiti in casa
- 10.4.1.11 Minor numero di gol subiti in trasferta

#### 10.5 FantaCoppa

La FantaCoppa è la competizione che mette a confronto le squadre di tutte le serie del FantaCalcio

##### 10.5.1 Formula

- 10.5.1.1 La FantaCoppa ha una durata di sette giornate, concomitanti con alcune giornate della Regular Season (nella stessa giornata si giocano la partita di FantaCoppa e quella di Regular Season), così suddivise:
  - 10.5.1.1.1 Ottavi di finale con eliminazione diretta e scontri di andata e ritorno concomitanti con le giornate di Regular Season numero 8 (andata) e 11 (ritorno).
  - 10.5.1.1.2 Quarti di finale con eliminazione diretta e scontri di andata e ritorno concomitanti con le giornate di Regular Season numero 16 (andata) e 19 (ritorno).
  - 10.5.1.1.3 Semifinali con eliminazione diretta e scontri di andata e ritorno concomitanti con le giornate di Regular Season numero 24 (andata) e 27 (ritorno).
  - 10.5.1.1.4 Finale singola concomitante con la giornata di Regular Season numero 32.
- 10.5.1.2 La finale è giocata in campo neutro e quindi senza il bonus +2 del fattore campo.
- 10.5.1.3 Per tutte le partite diverse dalla finale è previsto il bonus +2 del fattore campo in ogni incontro a favore della squadra di casa.
- 10.5.1.4 In caso di non consegna della formazione si riceve la sconfitta a tavolino per 3-0 con il punteggio di 82,5-0

##### 10.5.2 Passaggio al turno successivo

- 10.5.2.1 Accede al turno successivo la squadra che, al termine delle due partite ha segnato più gol. Nel caso in cui la somma di gol delle due squadre fosse la stessa, passa la squadra che ha segnato più gol in trasferta.
- 10.5.2.2 Nel caso in cui ci si trovasse ancora nella situazione di parità, si rimanda ai criteri descritti all'interno della norma 14.

##### 10.5.3 Sorteggio

- 10.5.3.1 Le squadre sono divise in quattro fasce secondo il Ranking FantaLatina (vedere norma 11):
  - 10.5.3.1.1 Fascia 1: Squadre n. 1, 2, 3 e 4 del Ranking
  - 10.5.3.1.2 Fascia 2: Squadre n. 5, 6, 7 e 8 del Ranking
  - 10.5.3.1.3 Fascia 3: Squadre n. 9, 10, 11 e 12 del Ranking
  - 10.5.3.1.4 Fascia 4: Squadre n. 13, 14, 15 e 16 del Ranking
- 10.5.3.2 Le squadre in Fascia 1 sono teste di serie.
- 10.5.3.3 Le teste di serie vengono accoppiate solo con le squadre in Fascia 4.



- 11.2.4 **Il valore nominale della squadra (0,333) X il coefficiente del campionato** (punti tot. Campionato X 0,894 o 0,807) **X il coefficiente punti della squadra** ([numero vittorie X 2] + [numero pareggi X 0,5]) da il coefficiente di ogni squadra.
- 11.2.5 Al valore ottenuto vanno poi aggiunti i seguenti bonus/malus:
- 11.2.5.1 Vittoria coppa 100 punti
  - 11.2.5.2 Arrivo in finale coppa 80 punti
  - 11.2.5.3 Arrivo in semifinale coppa 60 punti
  - 11.2.5.4 Arrivo ai quarti di finale coppa 30 punti
  - 11.2.5.5 Vittoria di un campionato 170 punti (indifferentemente se A o B)
  - 11.2.5.6 Secondo posto campionato Serie A 120 punti
  - 11.2.5.7 La sola permanenza in Serie A 15 punti
  - 11.2.5.8 Seconda squadra promossa Serie A 90 punti
  - 11.2.5.9 Approdo ai Play-Off (in serie B) 15 punti
  - 11.2.5.10 Arrivo in finale play off 50 punti
  - 11.2.5.11 Vittoria della supercoppa 85 punti
  - 11.2.5.12 Ogni punto di penalizzazione -5 punti
- 11.2.6 I punti acquisibili in una competizione non sono cumulabili, vale a dire che, per esempio, se una squadra arriva in semifinale coppa non viene fatta la somma del bonus delle semifinali + il bonus per i quarti.
- 11.2.7 Una squadra al primo anno di FantaLatina ha ovviamente punteggio pari a zero.

## **12. Tornei extracampionato**

- 12.1 Nel caso di competizioni extra campionato delle quali si è a conoscenza già all'inizio della stagione, come il Mondiale per Club, si segue in questo caso la filosofia della Gazzetta dello Sport ovvero quella di assegnare in ogni caso il 6 politico ai giocatori implicati nelle partite che non vengono disputate.
- 12.2 Dato che si è a conoscenza delle manifestazioni di cui in 12.1 già all'inizio del campionato, si è, nei limiti del possibile, tenuti ad escludere tali giocatori dalla rosa per le suddette partite, e ad inserirli in formazione solo nel caso in cui non si abbiano a disposizione giocatori disponibili in quel ruolo (panchinario non è indisponibile).
- 12.3 Si devono considerare i giocatori di cui in 12.2 fondamentalmente come inesistenti per quella giornata. Si deve, con gli altri giocatori a disposizione, inserire quella che si ritiene essere la formazione più competitiva considerando i moduli a disposizione.
- 12.4 Si possono inserire i giocatori che si sa a priori prenderanno il 6 politico in panchina al posto più basso e solo nel caso in cui gli altri giocatori per quel ruolo risultino infortunati o squalificati.
- 12.5 Se c'è anche un solo modulo esistente che permette di avere undici titolari e sette panchinari senza inserire in formazione giocatori con 6 politico assegnato a priori a causa delle manifestazione di cui in 12.1, la formazione va schierata utilizzando quel modulo.
- 12.6 Nel caso in cui la condizione espressa in 12.5 non fosse realizzabile, è possibile inserire i giocatori con 6 politico all'ultimo posto utile della formazione.

### **13. Casi di annullamento di una giornata**

- 13.1 Nel caso in cui in una determinata giornata ci siano delle partite del campionato sospese e/o annullate, e conseguentemente i giocatori delle squadre coinvolte ricevano così il 6 politico, è fissato in due il numero massimo di partite che contemporaneamente all'interno di una stessa giornata possono ricevere tale trattamento.
- 13.2 Nel caso in cui all'interno di una stessa giornata ci siano tre o più partite con 6 politico, la giornata viene invalidata.
- 13.3 L'invalidamento di una giornata consiste nell'assegnazione a tutte le partite del risultato di 0-0 a tavolino.
- 13.4 La giornata di campionato in questione non viene recuperata.
- 13.5 I casi descritti alla norma 12, riguardanti le competizioni extra campionato, rientrano interamente all'interno della casistica della norma corrente. Nel caso in cui in una giornata ci sia una partita sospesa e una partita che non si giochi perché una squadra è impegnata in una competizione extracampionato, il computo delle partite da 6 politico è già di due. Nel caso in cui ci sia un'ulteriore partita sospesa la giornata di campionato viene invalidata.
- 13.6 Nel caso in cui una giornata venisse invalidata e all'interno di quella giornata fosse previsto un turno di FantaCoppa o SuperCoppa, questo viene automaticamente posticipato di una settimana, e viene dunque giocato nella giornata successiva.

### **14. Casi anticipo e/o posticipo di partite durante una giornata**

- 14.1 Se in una giornata è presente una partita che si gioca con un anticipo di massimo tre giorni (ovvero al più giovedì) per i voti di tale partita verranno presi in considerazione quelli presenti sul quotidiano La gazzetta dello Sport in edizione **cartacea** il giorno successivo alla suddetta partita.
- 14.2 Per voti, ammonizioni, espulsioni, paternità dei gol e assegnazione degli autogol vale solo e unicamente quanto scritto sul suddetto tabellino che ha valore insindacabile.
- 14.3 Per l'assegnazione degli assist, viene stabilita una commissione di cinque persone, definita "Commissione Assist" di cui due di serie A, due di serie B e un amministratore a fare da garante; il numero dispari è volto a evitare situazioni di stallo nelle decisioni.
- 14.4 Se la partita viene anticipata anche di un solo giorno rispetto al limite massimo imposto all'interno di questa regola, viene preso come criterio il 6 politico.
- 14.5 Nel caso di partite rinviate o giocate con un posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.
- 14.6 E' necessario inserire le formazioni entro l'orario di inizio del primo anticipo di giornata per usufruire dei giocatori impegnati in tale partita.
- 14.7 Se non si ha intenzione di schierare i giocatori della partita con l'anticipo maggiore, valgono come orario limite per l'inserimento gli orari di inizio degli altri anticipi o delle altre partite se l'inizio è previsto in contemporanea.
- 14.8 Nelle situazioni descritte da questa regola dopo l'inizio della prima partita di giornata non sarà più possibile effettuare modifiche alle proprie formazioni.
- 14.9 I bonus e i malus applicati ai voti del tabellino sono quelli elencati all'interno della regola 18.

## **15. Situazioni di parità in partite a eliminazione diretta**

15.1 Per tutte le partite in cui è previsto il passaggio di solo una delle due formazioni impegnate in una partita (ritorno partite FantaCoppa, finale FantaCoppa e SuperCoppa, ritorno play-off, spareggi in genere), si utilizzano i seguenti metri di valutazione:

### **15.2 Supplementari**

15.2.1 All'atto della compilazione della formazione vanno scelti un difensore, un centrocampista e un attaccante della squadra titolare la somma dei cui voti darà origine al punteggio per i punti supplementari.

15.2.1.1 I tempi supplementari rappresentano una partita a parte, senza alcun bonus per chi gioca in casa e senza tenere conto di quanto successo nelle due partite disputate.

15.2.1.2 Il punteggio dei tempi supplementari è dato dalla somma dei voti dei tre giocatori designati alla consegna della formazione.

15.2.1.3 Nel caso in cui un giocatore risulti senza voto, prenderà 0.

15.2.1.4 Le fasce gol riguardanti i tempi supplementari sono le seguenti:

Meno di 20 = 0 gol

Da 20 a 23,5 = 1 gol

Da 24 a 27,5 = 2 gol

Da 28 a 31,5 = 3 gol

e così via (ogni 4 punti un gol)

15.2.1.5 Nel caso in cui al termine dei tempi supplementari persistesse ancora la parità si passa ai calci di rigore, come descritto in 15.3.

### **15.3 Rigori**

15.3.1 All'atto della compilazione della formazione è altresì prevista la compilazione di una lista di rigoristi, da utilizzarsi in caso di ulteriore parità anche al termine dei tempi supplementari.

15.3.1.1 Va presentato l'ordine di tutti i giocatori della squadra titolare.

15.3.1.2 Vengono presi in considerazione inizialmente solo i primi cinque.

15.3.1.3 In caso di parità dopo i primi cinque rigori si prosegue a oltranza seguendo l'ordine comunicato.

15.3.1.4 Nel caso in cui un rigorista risulti senza voto si procede alla sua sostituzione con la sua riserva nei tempi regolari.

15.3.1.5 Un rigore è considerato segnato nel caso in cui il voto del rigorista sia maggiore o uguale a 6, sbagliato nel caso contrario.

15.3.1.6 Passa la squadra che ha segnato più rigori.

15.3.1.7 Nel caso in cui al termine dei calci di rigore persistesse ancora la parità si passa alla somma dei totali più alta, come descritto in 15.4.

### **15.4 Somma dei totali più alta**

15.4.1 In caso di parità anche dopo i calci di rigore, viene considerato il totale punti ottenuto dalle squadre nell'ambito del doppio scontro, o della singola partita nel caso in cui la gara sia secca (finale Coppa, FantaCoppa, Play-Off o spareggi in generale). In tale caso passa la squadra con il totale più alto.

15.4.2 Nel caso in cui persistesse ancora la parità si passa al voto più alto, come descritto in 15.5.

### **15.5 Voto più alto**

15.5.1 In caso di ulteriore parità anche dopo il caso 14.2.3, passa la squadra che ha fatto registrare il voto più alto negli undici titolari nell'arco del doppio confronto, o della singola partita nel caso in cui la gara sia secca (finale Coppa, FantaCoppa, Play-Off o spareggi in generale).

15.5.2 Nel caso dopo il voto più alto persistesse ancora la parità si passa alla al criterio della monetina, come descritto in 15.6.

## 15.6 Monetina

- 15.6.1 In caso di parità ancora persistente dopo 14.2.4, si ricorre all'uso della monetina.
- 15.6.2 I due contendenti si incontrano alla presenza di almeno uno degli organizzatori che effettua il sorteggio.
  - 15.6.2.1 La scelta del lato della monetina spetta al concorrente che ha giocato la partita di ritorno in trasferta, che però può decidere di lasciare la scelta all'avversario.
  - 15.6.2.2 Se anche l'avversario decide di non scegliere alcun lato della monetina, la decisione spetta inderogabilmente al concorrente che ha giocato la partita di ritorno in trasferta.
  - 15.6.2.3 Passa la squadra del concorrente che vince il sorteggio.

## **16. Fasce goal**

Le fasce goal adottate sono le seguenti:

	meno di	66	punti	0 goal
Tra 66	punti e	71,5	punti	1 goal
Tra 72	punti e	77	punti	2 goal
Tra 77,5	punti e	82,5	punti	3 goal
Tra 83	punti e	88	punti	4 goal
Tra 88,5	punti e	93,5	punti	5 goal

e via dicendo con uno scarto tra una fascia e l'altra di 5 punti.

## **17. Moduli di gioco**

I moduli contemplati per le formazioni sono i seguenti:

- 17.1 3-4-3
- 17.2 3-5-2
- 17.3 4-3-3
- 17.4 4-4-2
- 17.5 4-5-1
- 17.6 5-3-2
- 17.7 5-4-1

## **18. Voti**

- 18.1 I voti per il calcolo dei risultati sono presi dal sito internet [www.gazzetta.it](http://www.gazzetta.it) nella sezione Magic Campionato o dalla Gazzetta dello Sport del martedì.
- 18.2 Al voto singolo del calciatore, dato dal giornalista al termine della partita e pubblicato il lunedì sulla Gazzetta dello Sport, vanno aggiunti i seguenti bonus/malus:
  - 18.2.1 +3 punti per ogni goal segnato
  - 18.2.2 +1 punto per ogni assist servito
  - 18.2.3 +3 punti per ogni rigore parato
  - 18.2.4 -0,5 punti per ogni ammonizione
  - 18.2.5 -1 punto per ogni espulsione
  - 18.2.6 -1 punto per ogni goal subito dal portiere
  - 18.2.7 -2 punti per ogni autogol
  - 18.2.8 -3 punti per ogni rigore sbagliato
- 18.3 In riferimento alla norma 17.2.2, è definito assist il passaggio volontario da parte di un calciatore (non effettuato da calcio d'angolo o da calcio di punizione)

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. Gli assist di giornata verranno pubblicati nelle pagine dedicate al concorso su La Gazzetta dello Sport.

- 18.4 Ai fini del fantacalcio FantaLatina per gli assist vale il giudizio della Gazzetta dello Sport.
- 18.5 In questo fantacalcio non è prevista la moviola; per questo, in riferimento ad ammonizioni, espulsioni, gol, ecc, vale quanto riportato nei tabellini della Gazzetta dello Sport del lunedì e di conseguenza poi l'elaborazione fantacalcistica che ne consegue.
- 18.6 In caso di diatribe relative ad argomenti con riferimento alla norma 18.5, si può contattare lo staff del sito della Gazzetta dello Sport, per chiedere eventuali chiarimenti, tenendo momentaneamente in stand-by l'ufficializzazione dei risultati del fantacalcio FantaLatina. In caso di variazione di voti e dei punteggi fantacalcistici della Gazzetta, anche quelli del fantacalcio FantaLatina subirebbero variazione, altrimenti verrebbero resi ufficiali quelli iniziali.
- 18.7 In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio:
- 18.7.1 bonus e malus: il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente e dal tempo giocato; il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione); il calciatore s.v. che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus). Il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.
- 18.7.2 Portiere: il portiere s. v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo."

## **19. Calcolo dei risultati**

Il calcolo dei risultati è effettuato da un algoritmo di calcolo automatico realizzato con linguaggio di programmazione PHP con appoggio su database MySQL. Tale algoritmo provvede anche all'aggiornamento della classifica con le relative statistiche. Nel caso in cui vengano riscontrati anomalie nel calcolo, è possibile effettuare degli accertamenti ed eventualmente rieffettuare il calcolo cancellando i risultati precedenti tramite accesso al DB.

## **20. Consegna delle formazioni**

- 20.1 E' possibile comunicare la formazione della propria squadra solo e unicamente tramite il sito internet [www.fantalatina.it](http://www.fantalatina.it).
- 20.2 Il termine ultimo per l'inserimento delle formazioni è per l'orario di inizio delle partite della domenica pomeriggio.
- 20.3 Per le partite infrasettimanali nelle quali le partite si giocano tutte in contemporanea, il termine ultimo sarà l'orario di inizio delle partite.
- 20.4 Un giocatore può quindi potenzialmente inserire la formazione anche alle 14.59 della domenica pomeriggio, partendo però dal presupposto che tutti i giocatori che hanno giocato il sabato non sono più impiegabili.
- 20.5 I controlli sulla possibilità di inserire o meno un giocatore in base all'inizio o no della propria partita è gestita dal sito internet [www.fantalatina.it](http://www.fantalatina.it).

- 20.6 Nel caso in cui un concorrente fosse impossibilitato a inserire la formazione in tempo sul sito internet è tenuto a seguire il seguente iter:
- 20.6.1 Comunicazione agli amministratori del fantacalcio dell'impossibilità a inserire la formazione con richiesta di provvedere al proprio posto.
- 20.6.2 Nel caso in cui gli amministratori fossero a loro volta impossibilitati ad inserire la formazione il giocatore deve chiamare il concorrente avversario e comunicargli il problema.
- 20.6.3 E' a discrezione del giocatore avversario accettare o no la formazione in ritardo.
- 20.6.4 E' implicito che (nel caso di turno di campionato normale [sabato e domenica]) il concorrente può a quel punto chiedere agli amministratori di inserire al posto suo (se il problema personale persiste) la formazione nella giornata di domenica, accettando naturalmente di non inserire i giocatori che hanno già giocato negli anticipi del sabato.
- 20.7 Nel caso in cui il sito internet non funzionasse, o avesse dei problemi, i concorrenti sono tenuti ad inviare un sms ai propri avversari per comunicare la formazione.
- 20.8 E' fatto altresì obbligo di inviare per conoscenza un sms (o un'email) anche ad uno degli amministratori del sito internet (quale si decide all'inizio del campionato), che provvederanno, nel momento in cui i problemi che impediscono il corretto funzionamento del sito saranno risolti, ad inserire le formazioni pervenute nel DB e ad effettuare il calcolo dei risultati in automatico.
- 20.9 I giocatori sono tenuti a conservare copia dell'sms spedito sul proprio cellulare come prova che la formazione è stata inviata.
- 20.10 La data di invio dell'sms vale come riferimento per l'associazione ad una determinata giornata di campionato.
- 20.11 Nel caso in cui non fosse possibile conservare gli sms sul cellulare, è fatto obbligo di inviare un'email all'indirizzo di posta elettronica [info@fantalatina.it](mailto:info@fantalatina.it) con la formazione della giornata. Se per caso, l'invio dell'email a questo indirizzo non fosse possibile per problemi tecnici sempre inerenti il sito internet (impossibilità che si manifesta con l'arrivo nella propria casella email di un messaggio con mittente *Mail Delivery Subsystem* e oggetto "*Delivery Status Notification (Failure)*"), è fatto obbligo di inviare un'email con la formazione della giornata all'indirizzo [danidada1@gmail.com](mailto:danidada1@gmail.com).
- 20.12 È richiesto ai concorrenti di conservare copia della propria formazione e di quella del proprio avversario con giornata di riferimento associata fino a quando verranno richieste dagli amministratori.
- 20.13 E' richiesto il maggior ordine possibile, in modo tale da facilitare l'individuazione della giornata corrente e il confronto tra le formazioni fornite da ciascun concorrente (col fine di verificare la correttezza delle formazioni con controlli incrociati).
- 20.14 Nel caso in cui uno di questi punti venisse meno, il concorrente in questione accetta tacitamente la possibilità di perdere la partita a tavolino se al proprio avversario non fosse arrivata la formazione ed egli non fosse in grado di dimostrare di averla spedita.
- 20.15 E' naturale che se l'sms con la formazione non arriva al proprio avversario, ma rimane memorizzato sul cellulare (o si conserva copia dell'email inviata), tale formazione è ritenuta consegnata.
- 20.16 In ogni caso è lasciata alla discrezione dei concorrenti la gestione di una situazione simile.
- 20.17 Se gli stessi non dovessero riuscire a trovare un accordo sull'accaduto (accordo che non deve essere teso a favorire entrambi e sfavorire gli altri concorrenti) ci sarà l'intervento degli amministratori che applicheranno le norme sopraccitate.

- 20.18 Per formazioni non conservate con modalità cellulare, è richiesta la conservazione della propria formazione unitamente a quella dell'avversario, per favorire un controllo incrociato sulle formazioni consegnate da ciascun concorrente.
- 20.19 Nel caso in cui ci si trovasse di fronte a formazioni discordanti, si procede alla consultazione dei due concorrenti.
- 20.20 Se le posizioni dovessero rimanere inalterate, gli stessi saranno messi in comunicazione per far sì che trovino una soluzione congiunta.
- 20.21 Se neanche questo dovesse servire, ci si troverebbe nella spiacevole situazione da parte degli amministratori di essere impossibilitati a identificare la formazione corretta. Tale situazione si traduce automaticamente nell'invalidamento della partita e all'assegnazione dello 0-0 a tavolino.

## **21. Modifica della formazione**

- 21.1 È possibile modificare liberamente la formazione inserita prima dell'inizio della prima partita della giornata.
- 21.2 Dopo tale termine nessuna modifica è consentita, al fine di evitarne ogni possibile strumentalizzazione.

## **22. Ricorsi per formazioni inserite in ritardo o per risultati errati**

- 22.1 I concorrenti sono tenuti a controllare i risultati delle proprie partite al fine di riscontrare anomalie che possono essere sfuggite agli amministratori. In questi casi sono ammessi ricorsi per:
- 22.1.1 consegna in ritardo della formazione da parte dell'avversario;
- 22.1.2 calcolo errato dei risultati;
- 22.1.3 formazione sulla quale è stato effettuato il calcolo dei risultati differente da quella consegnata;
- 22.1.4 mancanza della propria formazione nonostante l'inserimento (da provare)
- 22.2 La tempistica per i ricorsi è fissata in 6 giorni dalla data di pubblicazione dei risultati della giornata "incriminata".
- 22.3 Ricorsi fuori da questa tempistica sono ritenuti inaccettabili.
- 22.4 Per presentare un ricorso l'utente interessato deve postare una nuova, attenzione, nuova, discussione sul forum con titolo "Ricorso partita squadra x - squadra y", ed argomentare le proprie motivazioni all'interno della stessa.
- 22.5 La data di inizio della discussione vale come data di inoltro ufficiale del ricorso.
- 22.6 Al di là della tempistica ufficiale dei reclami e delle modifiche a risultati e voti, nel caso in cui ci si rendesse conto di anomalie evidenti in ritardo, gli amministratori sono autorizzati a apportare modifiche col fine di ripristinare il corretto andamento del fantacalcio.

## **23. Mancato inserimento della formazione**

- 23.1 I concorrenti sono tenuti, anche nel rispetto degli altri partecipanti, ad inserire sempre la formazione.
- 23.2 Al primo mancato inserimento la partita viene persa a tavolino senza ulteriori provvedimenti.
- 23.3 Dal secondo mancato inserimento in poi la squadra in questione perde la partita a tavolino ed in più riceverà una penalizzazione di punti in classifica pari (di volta in volta) al numero di volte che non si è inserita la formazione meno uno (la prima volta non è considerata).

## **24. Esonero di un fantallenatore**

- 24.1 Al fine di evitare situazioni di pesanti penalizzazioni in classifica, causate da negligenza dei concorrenti che ripetutamente non hanno inserito le formazioni, è fissato in 3 il numero massimo di volte tollerabile per formazioni non inserite.
- 24.2 Superato tale limite il concorrente accetta tacitamente la possibilità di essere esonerato dall'incarico.
- 24.3 L'esonero comporta la sottrazione della propria squadra e la non restituzione della quota versata.
- 24.4 La squadra viene a quel punto commissariata e successivamente affidata ad un altro concorrente, che deve passare al vaglio degli organizzatori.

## **25. Revoca della partecipazione**

- 25.1 La partecipazione al Fantacalcio FantaLatina è fondamentale su invito. Sono gli amministratori a vagliare di volta in volta le candidature alla partecipazione.
- 25.2 Essendo il comportamento dei vari concorrenti (dalla "vita sociale" sul forum, alla presenza alle aste di mercato, fino alla consegna delle formazioni) sotto la stretta osservazione degli amministratori, gli stessi si riservano, di anno in anno, il diritto di revocare la partecipazione a concorrenti che durante l'anno non hanno tenuto un comportamento serio e rispettoso dello spirito del gioco e/o degli altri concorrenti.

## **26. Rinuncia di un giocatore**

- 26.1 La rinuncia di gioco al Fantacalcio FantaLatina NON E' CONTEMPLATA.
- 26.2 Un giocatore che comincia il campionato è tenuto a finirlo, per evitare che si creino anomalie nel calendario con giornate chiaramente falsate da partite che finiscono 2-0 a tavolino perchè un concorrente ha smesso di giocare.
- 26.3 E' consentita la cessione di una squadra a terzi, previa approvazione da parte degli amministratori all'ingresso del nuovo concorrente.
- 26.4 Qualora un concorrente per un motivo o per un altro decidesse in ogni caso di smettere di giocare è tenuto tassativamente a versare la propria intera quota di partecipazione più € 15.00 di ammenda.

## **27. Etica**

- 27.1 In osservanza dello spirito del gioco e nel rispetto degli altri partecipanti, ogni concorrente è tenuto, in ogni partita da lui disputata, ad inserire sempre la migliore formazione possibile, qualunque sia la posizione di classifica occupata o la "situazione ambientale" del momento.
- 27.2 Gli organizzatori ed i concorrenti che decidono di partecipare, aborriscono qualunque tipo di combine atta a favorire qualcuno sfavorendo qualcun altro.
- 27.3 Il provvedimento per un comportamento descritto in 27.2 è l'invalidamento della partita in questione e la penalizzazione di cinque punti delle due squadre nel campionato corrente.
- 27.4 La recidiva a 27.3 provoca la retrocessione d'ufficio nella categoria inferiore (se esistente) e la penalizzazione di 10 punti nella stagione successiva.
- 27.5 Non sono nello spirito del gioco simili atteggiamenti, tuttavia l'impossibilità di accertarsene pone gli organizzatori nella condizione di poter difficilmente applicare i provvedimenti. Ci si rifà quindi al buon senso dei partecipanti, e al rispetto delle regole e dei valori del gioco cui tutti dovrebbero fare riferimento.



**Sito internet e comportamento**

## **28. Sito internet**

- 28.1 L'indirizzo del sito internet del fantacalcio è [www.fantalatina.it](http://www.fantalatina.it); il sito è hostato su server di Aruba ([www.aruba.it](http://www.aruba.it)), con piattaforma PHP, database MySQL e utilizzo del servizio Apache.
- 28.2 Ogni concorrente riceve all'inizio del Fantacampionato un account sul sito internet consistente di utente e password, con i quali accedere all'area utenti del sito per inserire le formazioni, nonché per interagire sul forum.

## **29. Forum**

- 29.1 Il forum del sito internet è il luogo in cui gli utenti possono interagire tra di loro, scambiarsi opinioni, scherzare, chiedere informazioni e chiarimenti sul fantacalcio e quant'altro.
- 29.2 Il forum non nasce in alcun modo come "luogo di barbarie", posto in cui litigare e fare polemica: il forum non è un campo di battaglia. L'uso del forum non deve mai scadere in certe bassezze.
- 29.3 Il suo fine deve essere quello di interazione e confronto tra gli utenti o di richiesta di informazioni, il tutto sempre e comunque nel rispetto degli altri tenendo presente le norme comportamentali più sotto citate.
- 29.4 Il forum ha grande importanza nel FantaLatina Fantacalcio perché oltre ad essere uno strumento di interazione tra gli utenti, è il luogo dove vengono spesso affrontate problematiche tecniche del fantacalcio.
- 29.5 Attraverso il forum tutti i concorrenti vengono messi a conoscenza di cambiamenti, problematiche e questioni varie relative al fantacalcio, ed attraverso questo possono fare sentire la loro voce.
- 29.6 Si raccomanda quindi l'uso massiccio del forum da parte degli utenti.
- 29.7 L'accesso al forum è consentito solo e unicamente agli utenti del fantacalcio.
- 29.8 Gli amministratori si riservano il diritto di concedere delle "Wild-Card" per l'accesso al forum a possibili futuri concorrenti col fine di agevolarne l'integrazione, salvo restando la possibilità di ritirarle qualora dovessero nascere litigi e/o screzi tra concorrenti e "Wild-Carder".

## **30. Comportamento sul forum del sito internet**

- 30.1 Ogni concorrente si impegna a tenere sul forum del sito internet un comportamento rispettoso verso gli altri utenti.
- 30.2 Ogni concorrente si impegna inoltre a mantenere un comportamento educato e civile evitando il più possibile l'utilizzo di termini blasfemi, parolacce nonché bestemmie.
- 30.3 I concorrenti sono invitati ad evitare polemiche con sfondo politico, in accordo con quanto scritto precedentemente, riguardo al tener fuori dal fantacalcio soprattutto la politica, dato che nulla ha a che fare con il gioco.
- 30.4 Non sono ammesse frasi di offesa nei confronti degli altri utenti.
- 30.5 Sono assolutamente vietate discussioni, polemiche e litigi per questioni personali esterne al fantacalcio. Certe questioni vanno tenute debitamente fuori dal forum col fine di evitare di alimentare polemiche inutili che nulla hanno a che fare col gioco.
- 30.6 Le discussioni di cui in 30.5 verranno cancellate e, valutando la situazione, verranno assegnati degli avvertimenti a chi ha iniziato il tutto e a chi ha partecipato rispondendo e/o alimentando il tutto (un tentativo di sedarla naturalmente non rientra nei provvedimenti sopra citati).

30.7 E' chiaro che una sanzione per una situazione come quella in 28.6 può andare a sommarsi ad altre sanzioni precedenti e portare a provvedimenti successivi nella scala delle sanzioni.

30.8 Un comportamento "eccessivamente fuori dalle righe" può portare al ban dell'utente dal forum, con la relativa penalizzazione in classifica secondo la seguente scala di sanzioni:

prima lieve condotta scorretta	Nessun provvedimento	→	Primo avvertimento
seconda lieve condotta scorretta	Nessun provvedimento	→	secondo e ultimo avvertimento (diffida)
successive lievi condotte o prima condotta maleducata	Ammonizione	→	ban dal forum per un periodo della durata di 3 giorni
seconda condotta maleducata o seconda ammonizione	Espulsione	→	ban dal forum per un periodo della durata di 7 giorni e penalizzazione di 1 punti in classifica
Successive condotte maleducate o scorrette	Squalifica	→	ban dal forum per un periodo di 15 giorni e penalizzazione di 3 punti in classifica

30.9 Tali sanzioni hanno valore annuale.

30.10 In una situazione di "alta tensione generale" può essere presa in considerazione l'idea di assegnare la gestione del forum ad una persona totalmente esterna al fantacalcio e che gestisca obiettivamente la situazione forum, cercando di stemperare i toni utilizzando, se necessario, anche le sanzioni disciplinari a sua disposizione.

### **31. Amministratori**

31.1 Gli amministratori del sito internet sono Andrea Meini e Daniele Galli. Il primo in qualità di direttore del fantacalcio e site-admin, il secondo in qualità di co-direttore e webmaster. Egli ha anche in gestione la struttura del sito internet e ha accesso al database del sito.

31.2 Eventuali ruoli ricoperti da altri concorrenti all'interno del sito internet, non devono essere visti come favoritismi verso gli stessi ma solo e unicamente come collaborazioni interne.

## **Sommario**

### *Parte Prima*

1	Quota di iscrizione a persona	Pag. 4
2	Premi	Pag. 4
3	Scelta del nome della squadra e del logo	Pag. 4
4	Organizzatori	Pag. 5

### *Parte Seconda*

5	Struttura di una squadra	Pag. 7
6	Calciomercato iniziale	Pag. 7
7	Calciomercato di riparazione	Pag. 8
8	Calciomercato eccezionale	Pag. 10
9	Casi eccezionali (legati al calciomercato)	Pag. 10
10	Competizioni	Pag. 12
10.1	Serie A FantaLatina	Pag. 12
10.2	Serie B FantaLatina	Pag. 12
10.3	Ripescaggi	Pag. 13
10.4	Criteri di parità	Pag. 14
10.5	FantaCoppa	Pag. 14
10.6	SuperCoppa	Pag. 15
11	Ranking FantaLatina	Pag. 15
12	Tornei Extracampionato	Pag. 16
13	Casi di annullamento di una giornata	Pag. 17
14	Casi di anticipo e/o posticipo di partite in una giornata	Pag. 17
15	Situazioni di parità in partite ad eliminazione diretta	Pag. 18
16	Fasce Goal	Pag. 19
17	Moduli di gioco	Pag. 19
18	Voti	Pag. 19
19	Calcolo dei risultati	Pag. 20
20	Consegna delle formazioni	Pag. 20
21	Modifica della formazione	Pag. 22
22	Ricorsi per formazioni inserite in ritardo o per risultati errati	Pag. 22
23	Mancato inserimento della formazione	Pag. 22
24	Esonero di un fantaallenatore	Pag. 22
25	Revoca della partecipazione	Pag. 23
26	Rinuncia di un giocatore	Pag. 23
27	Etica	Pag. 23

### *Parte Terza*

28	Sito internet	Pag. 25
29	Forum	Pag. 25
30	Comportamento sul forum del sito internet	Pag. 25
31	Amministratori	Pag. 26