

## Regolamento Fantabruner 2020-21

(quota partecipazione: 57,50 + 2,50 € per abbonamento fantaclub)

### - **COMPOSIZIONE ROSE – ASTA** \* all'allegato 3 le linee guida per l'asta di riparazione di ottobre

Ciascuna fantasquadra deve possedere 27 giocatori così distribuiti:

Portieri:2-3;

Difensori&Centrocampisti: 8-10;

Attaccanti: 6-8

**NB** Per il primo portiere che si acquista vale la regola "pacchetto": si acquistano indifferentemente tutti i portieri della stessa squadra. Dal secondo portiere in poi si acquista invece il giocatore specifico.

**Il giorno dell'asta verrà stabilito in seguito alla pubblicazione del calendario del campionato di Serie A 2020/21 presso l'ATAGORZIO EXECUTIVE**

**Se un fantallenatore supera il tetto massimo di crediti a disposizione, e ciò viene riscontrato immediatamente**, egli perderà il giocatore, i crediti spesi per esso (rimarrà con il numero minimo e sufficiente di crediti per completare la rosa) nonché il diritto di acquistarlo nuovamente fino al mercato invernale.

L'asta ricomincerà dall'ultima offerta valida fatta, ma l'offerente potrà rinunciare (rinunciando così anche alla possibilità di trattare ulteriormente il giocatore) dando la possibilità al precedente offerente di confermare la sua offerta e così via.

Il fantallenatore che per primo ha chiamato il giocatore non può rifiutarsi di confermare la propria offerta iniziale.

**Se il superamento di crediti viene riscontrato in un secondo momento** il fantallenatore subirà le conseguenze di cui prima, che andranno a coinvolgere anche eventuali ulteriori giocatori acquistati, e il giocatore tornerà semplicemente sul mercato.

**Se il superamento di crediti viene riscontrato alla fine dell'asta**, il fantallenatore perderà automaticamente il giocatore più pagato (che verrà tagliato dalla rosa), senza recuperare i crediti, senza possibilità di rimpiazzarlo e perdendo il diritto di ritrattarlo fino all'asta invernale

Al termine dell'asta si procederà ai sorteggi del calendario del campionato e dei gironi della Master Pont.

## **- IL MERCATO\*** all'Allegato 1 il sistema del Settore Giovanile

### Indennizzi

Quando un calciatore tesserato per una fantasquadra viene ceduto durante la stagione a una squadra estera di Serie A, il fantallenatore che perde il giocatore recupera immediatamente per intero i crediti spesi per il suo acquisto.

Se il giocatore viene ceduto in una categoria inferiore (in Italia o all'estero), si recupera la metà (arrotondata per eccesso) dei crediti.

### Scambi di calciatori

Sempre, durante la stagione, sarà possibile sino alla 27a giornata di fanta-campionato (esclusa), effettuare scambi di calciatori tra squadre.

Gli scambi possono concretizzarsi ogni settimana a partire dalla fine del turno di campionato sino alle 17,30 del Sabato (o comunque sempre mezz'ora prima del primo anticipo di Serie A).

Ciascun calciatore si porta dietro la sua valutazione, ovvero il prezzo con il quale è stato preso all'Asta. È possibile inserire dei crediti a conguaglio nelle trattative ma non è possibile effettuare operazioni che impegnino più del capitale disponibile. Dunque non si possono mai impegnare crediti di cui non si dispone.

È possibile scambiare due portieri "pacchetto" tra loro. Se viene scambiato un portiere "pacchetto" con un portiere normale, la squadra che cede il primo perde automaticamente tutti i portieri del "pacchetto" e avrà in rosa solo portieri normali, la seconda invece acquisterà solo il portiere specifico scambiato.

## **- LA FORMAZIONE**

I moduli ammessi sono i seguenti: 3-5-2; 3-4-3; 3-6-1; 4-4-2; 4-3-3; 4-5-1; 5-3-2; 5-4-1  
è possibile schierare 11 titolari e 11 riserve (1 deve essere un portiere), gli altri giocatori si accomoderanno in tribuna; le riserve dello stesso ruolo devono essere ordinate secondo l'ordine di preferenza di entrata.

La formazione deve essere consegnata per mezzo del sistema Fantaclub e può essere modificata entro e non oltre 5 minuti prima dell'inizio della giornata (esempio: se l'anticipo di serie A si gioca alle 18.00, avrai tempo fino alle 17.55).

I calciatori in panchina sostituiscono eventuali titolari assenti per un massimo di 5 sostituzioni. Se in panchina non è disponibile nessun giocatore dello stesso ruolo di quello da sostituire, si segue l'ordine in cui sono schierati.

In caso di mancata consegna della formazione viene considerata valida la formazione della giornata precedente. Se la formazione non viene consegnata neanche la giornata successiva (e comunque alla terza volta non consecutiva) alla squadra viene inflitta una penalizzazione di 2 punti. Alla terza giornata consecutiva in cui la formazione non viene consegnata, alla squadra viene inflitta una penalizzazione di un altro punto a cui si aggiungerà una sanzione di 2 € (che verranno prelevati dalla quota di partecipazione da reintegrare il prima possibile). Dalla quarta partita, consecutiva o non, in poi verranno sottratti un punto e 1 € per ogni volta in cui la formazione non verrà consegnata.

## **- PUNTEGGIO**

Il punteggio di ciascun calciatore è elaborato dal server del sito *Fantaclub.it*. I voti in pagella, senza bonus o malus, sono presi dalla Gazzetta dello Sport

### *Bonus e Malus*

Al voto vanno sommati i seguenti punti bonus e malus:

**+3** gol segnato & rigore parato; **+1** assist & porta imbattuta; **-3** rigore sbagliato; **-2**

autorete ( **-1** per i portieri); **-1** gol subito; **-1** espulsione; **-0,5** ammonizione

## **- RISULTATO FINALE**

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Punti delle due squadre in base alla seguente Tabella: Da 66 a 71,5 **gol 1** ; Da 72 a 77,5 **gol 2**; Da 78 a 84,5 **gol 3** ; Da 85 a 89,5 **gol 4**; Da 90 a 95,5 **gol 5**; Da 96 a 101,5 **gol 6** ... e così via.

Se all'interno della stessa fascia gol una squadra ottiene almeno 4.5 pt in più dell'avversario, questa ottiene un gol omaggio (es. 66 a 70.5 = 1 a 2).

## **- MODIFICATORI**

### Modificatore della Difesa\*

In caso vengano schierati almeno 4 difensori si calcola la Media dei 3 difensori con il miglior voto (al netto di bonus o malus) in pagella più il voto del Portiere e si assegna un punteggio seguendo questa tabella: 6,0-6,24 **+1**; 6,25-6,49 **+2**; 6,50-6,74 **+3**; 6,75-6,99 **+4**; 7,0 o più **+ 6**

Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. o n.g. o della riserva d'ufficio.

### Modificatore del Centrocampo\*

In caso vengano schierati almeno 4 centrocampisti, si calcola la Media dei 3 con il miglior voto (al netto di bonus o malus) in pagella e si assegna un punteggio seguendo questa tabella: 6,5 - 6,99 = **+1**; 6,75 - 6,99 = **+2**; 7,0 o più = **+3**

Nel calcolo della media centrocampo non si tiene conto di quei giocatori che sono stati giudicati s.v. o n.g. o della riserva d'ufficio.

**NB** In ogni caso i voti d'ufficio non consentono l'accesso ai modificatori

### **- CASI PARTICOLARI**

#### Riserva d'ufficio

Nel caso una squadra non abbia un giocatore di riserva per sostituire un titolare assente oppure giudicato s.v., potrà sostituire tale giocatore assente con la Riserva d'ufficio, il cui Totale-Calciatore è **4**. Tale regola può essere applicata per un solo calciatore assente e comunque nel rispetto della regola delle 5 sostituzioni.

#### Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

Nel caso in cui un portiere venga espulso e sostituito da un calciatore di movimento di una fantasquadra, questi, diventando nella realtà portiere si vedrà assegnare regolarmente meno un punto (-1) per ogni gol subito e per ogni autogol e più tre punti (+3) per ogni rigore parato. Non avrà comunque diritto al bonus porta imbattuta

#### Partita sospesa o rinviata o decisa 'a tavolino'

Se una partita viene sospesa o rinviata per maltempo, impraticabilità del campo, ecc., se il recupero della partita si svolge entro il turno successivo di campionato, la fantagiornata verrà 'congelata', in attesa del recupero e dei voti in pagella dei calciatori coinvolti nella partita posticipata.

Se la partita non viene recuperata entro il turno successivo di campionato, in caso la partita non sia mai iniziata, tutti i giocatori riceveranno il 6 d'ufficio. In caso invece si tratti di partita sospesa, solo i giocatori scesi in campo al momento della sospensione riceveranno il 6 d'ufficio a cui aggiungere/sottrarre eventuali bonus/malus. Gli altri si considereranno s.v.

Se una partita viene decisa a tavolino e non si hanno voti nel tabellino ufficiale, tutti i calciatori scesi in campo e che hanno giocato almeno 30 minuti, ricevono un 6 d'ufficio più tutti i bonus e i malus maturati in partita.

NB *Se la causa di rinvio coinvolge un numero rilevante di partite e/o di fantagiocatori la lega si riserva la possibilità di congelare in ogni caso la giornata secondo le modalità ritenute più opportune al caso specifico.*

## **- CAMPIONATO**

E' composto da 35 partite (in una lega da 8) suddivise in 5 giorni (a/r/a/r/a).

Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, il titolo di Campione di Lega è assegnato in base agli scontri diretti.

In caso di ulteriore parità verrà assegnato alla squadra che ha segnato più reti.

A fronte di un'ulteriore parità verrà calcolata la Somma Punti Totale di ciascuna squadra e a vincere sarà quella con la Somma Punti più alta.

## **- MASTER PONT\*** all'Allegato 2 il sistema di qualificazione alla competizione

La prima fase è composta da un girone unico di 6 squadre con partite di sola andata.

Al termine del girone, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, per stilare la classifica si applicheranno gli stessi criteri previsti per il campionato (scontri diretti; somma gol; somma punti)

Le prime due classificate passano direttamente alle semifinali mentre 3a vs 6a e 4a vs 5a si affrontano nei quarti di finale che si svolgeranno in un turno A/R (senza la regola del gol fuori casa). Se all'esito dei quarti di finale il risultato è di parità a passare il turno sarà la squadra che ha ottenuto il miglior piazzamento al termine del girone.

In semifinale si affrontano le prime due classificate del girone e le vincitrici del quarto di finale (1a vs 4a/5a e 2a vs 3a/6a) in un turno A/R (senza la regola del gol fuori casa). Al termine delle semifinali, in caso di parità, si procederà a uno spareggio nel turno successivo. Se anche lo spareggio dovesse finire in parità, a passare il turno sarà la squadra che ha ottenuto il miglior piazzamento al termine del girone.

Le vincitrici si affrontano in una Finale (partita secca). In caso di parità ci sarà uno spareggio nel turno successivo. Eventuali spareggi si susseguiranno finché non si decreterà un vincitore.

## **- COPPA DI LEGA:**

Si svolge nell'arco di 2 turni A/R e una Finale secca, il tutto entro il mercato di riparazione invernale, in un torneo a eliminazione diretta in cui non vale la regola del gol fuori casa.

Gli accoppiamenti saranno determinati dal posizionamento ottenuto nel campionato precedente e vedranno scontrarsi: 1a vs 8a; 4a vs 5a; 3a vs 6a; 2a vs 7a .

Al termine del primo e del secondo turno, in caso di parità si procederà a uno spareggio nel turno successivo. Se anche lo spareggio dovesse finire in parità, a passare il turno sarà la squadra che, nelle tre partite, ha totalizzato più punti in totale

In caso di parità al termine della Finale ci sarà uno spareggio nel turno successivo. Eventuali spareggi si susseguiranno finché non si decreterà un vincitore.

## **- I POTERI DEL GRAND JURY DELLA FFB**

La Federazione FantaBruner ha il potere di legiferare, per mezzo del suo Grand Jury, su qualunque aspetto del gioco, quali ad esempio affari di gruppo, infrazioni o interpretazioni regolamentari. Le decisioni della FFB sono definitive e inappellabili. Qualsiasi modifica, interpretazione o decisione verrà tempestivamente comunicata sul relativo gruppo WhatsApp.

PREMI – TOT. MONTEPREMI 460 €

Vincitore Campionato: **345,00 €**

Secondo classificato: **55,00 €**

Vincitore MasterPont: **35,00 €**

Vincitore Coppa di Lega: **25,00 €**

## ALLEGATO 1

### **SETTORE GIOVANILE**

I giocatori Under23 acquistati durante l'asta della stagione 2019/20 – per U23 si intendo tutti quei giocatori nati dal 1° gennaio 1997 in poi – potranno essere riscattati all'asta dell'anno successivo (2020/21) allo stesso prezzo.

N.B. I pupilli della stagione 2018/19, se U23, già riscattati per la stagione 19/20 non lo potranno essere nuovamente riscattati per la stagione 20/21

## ALLEGATO 2

### **SISTEMA DI QUALIFICAZIONE ALLA MASTERPONT**

Alla Masterpont prendono parte le prime quattro classificate del campionato più le vincitrici della Coppa di Lega Pontoni e della Masterpont.

Se una, o entrambe, delle vincitrici delle coppe risulta tra le prime quattro classificate in campionato, alla Masterpont si qualificherà la quinta (ed eventualmente anche la sesta) classificata.

Settima ed ottava classificata, a meno che non si aggiudichino una delle coppe, non prenderanno parte alla Masterpont; potranno comunque partecipare alla Coppa di Lega Pontoni.

## ALLEGATO 3

### **ASTA DI RIPARAZIONE AUTUNNALE**

Si svolge, solo ove l'asta di inizio campionato si tenesse prima della chiusura del mercato estivo della Serie A, in data da fissarsi, eventualmente, di volta in volta.

Non sono previsti crediti aggiuntivi ma, qualunque giocatore tagliato farà recuperare al fantallenatore i crediti spesi per lo stesso in sede d'asta.

Per il resto si seguono le regole previste per l'asta principale.