

REGOLAMENTO DELLA GEOVANNI FANTALEAGUE

Struttura della Geovanni Fantaleague

ART. 1 - LA GEOVANNI FANTALEAGUE

La Geovanni Fantaleague è un gioco di tipo fantacalcistico che prevede le seguenti competizioni:

- Il CAMPIONATO;
- la CHAMPIONS LEAGUE;
- la COPPA ITALIA.

Ad ogni competizione partecipano tutte le 8 squadre iscritte alla Geovanni Fantaleague.

ART. 2 - IL CAMPIONATO

Al campionato partecipano 8 squadre.

Il campionato si articola in 28 giornate, questo vuol dire che ogni squadra incontrerà le altre 7 formazioni ben 4 volte.

In base al calendario ci saranno 2 giornate in cui si disputeranno più competizioni (una giornata di campionato ed un turno di Champions), in tal caso si potrà schierare una formazione per ogni competizione.

Per la partecipazione al campionato è prevista la quota di iscrizione di € 30,00.

ART. 3 - LA CHAMPIONS LEAGUE

La CHAMPIONS LEAGUE, così come il campionato, prevede la partecipazione di tutte le squadre della Geovanni Fantaleague.

Il primo turno vedrà impegnate le 8 squadre in 2 gironi da 4 squadre in partite di andata e ritorno.

Alle semifinali accederanno le prime 2 di ogni girone. Anche semi finali e finale saranno disputate in partite di andata e ritorno. Al turno successivo si qualifica la squadra che sommando il punteggio di andata e quello di ritorno ottiene il totale maggiore (questo vale anche per la finale).

I premi verranno assegnati alle prime 2 squadre.

Per la partecipazione alla CHAMPIONS LEAGUE è prevista la quota di iscrizione di € 15,00.

ART. 4 – LA COPPA ITALIA

La COPPA ITALIA prevedrà scontri diretti in partita unica. In caso di parità si procederà al sorteggio.

Si partirà direttamente dai quarti.

Le partite si svolgeranno nelle ultime 3 giornate del campionato di Serie A.

I premi verranno assegnati anche qui alle prime 2 classificate.

Per la partecipazione alla COPPA ITALIA è prevista la quota di iscrizione di € 5,00.

Costi di partecipazione alla Geovanni Fantaleague

ART. 5 - QUOTE DI ISCRIZIONE

Per iscriversi alla Geovanni Fantaleague si deve versare entro l'asta precampionato la cifra di € 50,00 pari alla somma delle quote di iscrizione alle varie competizioni.

Ogni fantallenatore dovrà poi versare in un secondo momento quanto speso per acquistare i vari calciatori.

Oltre a quanto si spenderà per allestire le proprie rose sono previste le seguenti quote di iscrizione:

- Campionato 30 euro
- Champions League 15 euro
- Coppa Italia 5 euro

Ricapitolando:

- chi partecipa alla Geovanni Fantaleague paga 50 euro di iscrizioni.

Si tratta di quote fisse che nessuno può esimersi dal pagare.

ART. 6 - FANTAMILIARDI A DISPOSIZIONE E RELATIVO VALORE

Ogni fantallenatore all'inizio del campionato ha a disposizione 1000 fantamiliardi che può gestire come vuole.

Ogni fantamiliardo equivale a € 0,05, quindi il massimo spendibile in sede di calciomercato estivo è di € 50,00.

In occasione dei mercati di riparazione (ne sono previsti due), ogni squadra avrà a disposizione ulteriori 100 fantamiliardi per ogni mercato, quindi potrà spendere ulteriori 200 fantamiliardi pari quindi a € 10,00 (€ 5,00 per ogni mercato), oltre a quanto rimastogli dai precedenti mercati.

ART. 7 - SPESA MASSIMA PER OGNI FANTALLENATORE

Ricapitolando ogni fantallenatore può spendere al massimo le seguenti cifre, sfruttando così tutti i fantamiliardi a sua disposizione

	Serie A
Iscrizioni	€ 50,00
Calciomercato estivo	€ 50,00
1° Mercato di riparazione	€ 5,00
2° Mercato di riparazione	€ 5,00
Totale	€ 110,00

Non ci sono limiti minimi di spesa a parte le quote di iscrizione che vanno versate obbligatoriamente.

ART. 8 – PENALITA' ULTIMI POSTI IN CLASSIFICA

Alle squadre che si piezzeranno agli ultimi 2 posti nella classifica del campionato si applicheranno le seguenti penalità:

Ultimo posto € 10,00

Penultimo € 5,00

Tali soldi verranno addebitati al saldo finale della squadra.

ART. 9 - PAGAMENTO DELLE SQUADRE

Ogni fantallenatore dovrà corrispondere il costo della squadra obbligatoriamente entro questi termini pena 1 punto di penalizzazione nella classifica del campionato per ogni settimana di ritardo:

Entro l'asta le quote di iscrizione pari a 50 euro

Entro il 31/12/2009 quanto speso per la squadra

Entro il 28/02/2010 eventuale surplus derivante dai fantamiliardi spesi durante il secondo mercato di riparazione (che si svolge ad inizio febbraio).

Premi previsti per i vincitori della Geovanni Fantaleague

ART. 10 - PREMI SETTIMANALI

La squadra avrà ottenuto il maggior punteggio di giornata (depurato dai modificatori del modulo e dal fattore campo) vincerà il premio settimanale che è pari a 3,00 euro. Quindi sono previsti:

38 PREMI SETTIMANALI DA 3 EURO = € 114,00

Anche chi non sarà impegnato in nessuna competizione può dare la squadra per competere per il premio settimanale.

ART. 11 – PREMI CAMPIONATO ed ALTRE COMPETIZIONI CAMPIONATO

Il montepremi del campionato è costituito dalle quote di partecipazione allo stesso (€ 30,00 a squadra) e dai soldi spesi per allestire le squadre. Dal totale andranno sottratte il montepremi per i premi settimanali (€ 114,00) ed i costi amministrativi necessari a gestire il Fantacalcio (€ 10,00).

Iscrizioni (€ 30,00 x 8 squadre)	€ 240,00
+ soldi per formare le rose	
- premi settimanali	€ 114,00
- <u>costi amministrativi</u>	<u>€ 10,00</u>

MONTEPREMI CAMPIONATO

Il montepremi così calcolato sarà poi così diviso:

1° posto	50%
2° posto	30%
3° posto	20%

CHAMPIONS LEAGUE

Il montepremi della champions league è costituito dalle quote di iscrizione (€ 15,00 a squadra) e quindi è pari ad € 120,00.

Il montepremi sarà poi diviso in questa maniera:

Vincitore	75%	€ 90,00
Finalista	25%	€ 30,00

COPPA ITALIA

Il montepremi della Coppa Italia è costituito dalle quote di iscrizione (€ 5,00 a squadra) e quindi è pari ad € 40,00.

Il montepremi sarà poi diviso in questa maniera:

Vincitore	75%	€ 30,00
Finalista	30%	€ 10,00

REGOLAMENTO DEL GIOCO

ART. 12 – LE ROSE

Ogni fantallenatore potrà avere un massimo di 30 calciatori:

portieri	2 titolari (più le riserve)
difensori	10
centrocampisti	10
attaccanti	8

Il limite minimo di calciatori da acquistare è di 22 senza distinzione tra ruoli.

ART. 13 - IL CALCIOMERCATO ESTIVO

I calciatori possono essere acquistati solo durante il calciomercato estivo (quello che si svolge prima del campionato) e durante i mercati di riparazione (ne sono previsti due).

Ogni Fantallenatore ha a disposizione 1000 fantamiliardi.

Il valore di ogni fantamiliardo è pari ad € 0,05 (5 centesimi).

Non c'è un limite minimo di spesa se si eccettuano le quote di iscrizione.

Il costo della squadra sarà pari ai fantamiliardi spesi moltiplicati per il valore unitario.

L'asta procederà per reparti partendo dai portieri. Ogni fantallenatore a turno chiama un calciatore e se nessun altro rilancia l'offerta esso viene aggiudicato per 1 fantamiliardo, se invece è richiesto da più fantallenatori si procederà ad un'asta.

Il fantallenatore che supera il tetto di 1000 fantamiliardi si vedrà tolto l'ultimo giocatore che ha acquistato e che gli ha fatto sfiorare il tetto.

Comprato il portiere titolare di una squadra si ha diritto gratuitamente anche al secondo ed al terzo portiere della stessa squadra.

Se un calciatore comprato da un fantallenatore viene venduto ad una squadra non di serie A (quella reale!!!) prima della fine del calciomercato (reale!!!) chi l'ha comprato non lo paga e vede riaccredinarsi i fantamiliardi spesi.

ART. 14 – I MERCATI DI RIPARAZIONE

I mercati di riparazione saranno 2 e si svolgeranno nelle seguenti settimane:

- 1) dopo la chiusura del mercato estivo "reale" prevista per il 1 Settembre.

2) dopo la chiusura del mercato invernale “reale” e quindi la settimana successiva al 31/01/2009.

Durante i mercati di riparazione si potranno spendere i fantamiliardi rimasti più un bonus di 100 fantamiliardi a mercato.

200 fantamiliardi x 0.05 euro = max ulteriori 10 euro

Il meccanismo previsto per i mercati di riparazione è lo stesso di quello del calciomercato estivo, quindi ogni fantallenatore a turno chiama un calciatore (si parte sempre dai portieri) e se nessun altro rilancia l’offerta esso viene aggiudicato per 1 fantamiliardo, se invece è richiesto da più fantallenatori si procederà ad un’asta.

Il fantallenatore che acquista un nuovo calciatore, se non ha posti liberi in rosa, dopo l’acquisto comunica il nome del giocatore che viene svincolato.

Dopo l’asta per i giocatori liberi potranno avvenire le cessioni di giocatori tesserati.

Gli scambi tra le squadre dei propri calciatori possono avvenire solo durante i mercati di riparazione.

In nessun caso sono ammessi i prestiti.

Ogni allenatore all’inizio della prossima stagione ha la possibilità di confermare per ogni ruolo (portieri e difesa vengono considerati come un solo reparto !!!) un calciatore che aveva nella precedente stagione. Si fa riferimento alla rosa con la quale si è terminata la stagione precedente, i prezzi saranno quelli pagati l’anno precedente per l’acquisto di quel calciatore.

Se un calciatore viene acquistato da un fantallenatore e poi ceduto ad un altro durante uno dei mercati, colui che lo ha in rosa al termine del campionato può confermarlo pagandolo quanto speso dal primo fantallenatore che lo ha comprato.

Non si può confermare un calciatore più di un anno, il terzo anno, se si vorrà lo stesso giocatore lo si dovrà comprare tramite l’asta normale.

Oltre alla conferma è possibile opzionare un calciatore della precedente stagione, questo significa che per questo calciatore si fa una normale asta (alla quale non partecipa chi lo ha opzionato). Al termine dell’asta la parola passa a chi ha l’opzione il quale può acquistare quel calciatore sborsando un fantamiliardo in più dell’ultima offerta.

Non è possibile opzionare un calciatore che si è confermato nella stagione precedente.

ART. 15 - LE FORMAZIONI

Ogni fantallenatore deve mandare in campo 11 calciatori ed in panchina altri 6.

La squadra va consegnata obbligatoriamente tutta il giorno in cui si disputano degli anticipi e quindi di solito entro le ore 18.00 del sabato.

Una volta che la formazione viene consegnata non si potrà più cambiare il modulo, ma entro le 18.00 sarà sempre possibile cambiare i giocatori schierati mantenendo invariato il modulo.

Nel caso di non consegna della formazione verrà messa quella della partita precedente. La non consegna della formazione comporterà in ogni caso un'ammenda di € 10.

Queste ammende valgono esclusivamente per il campionato e per i gironi di champions league.

La formazione andrà consegnata sul forum prima dell'inizio delle partite. A tale scopo ad ogni partecipante vengono fornite delle password private per procedere all'invio della squadra.

Solo per cause di forza maggiore sarà consentito darla in altri modi tramite mail, sms o telefono, in tal caso il Presidente della Lega si fa garante della regolarità della consegna della squadra e provvederà lui stesso ad inserirla il prima possibile sul forum.

Nel caso in cui una partita venga anticipata al venerdì o comunque più di un giorno prima rispetto alle altre allora si potranno dare solo i calciatori impegnati nell'anticipo, ricordandosi che se li si vuole mettere in panchina allora va dato tutto il reparto.

ART. 16 – IL MODULO

Le formazioni schierabili sono quelle che rispettano i seguenti limiti:

Numero minimo Schierabili		Numero massimo schierabili
Difensori	3	6
Centrocampisti	3	6
Attaccanti	1	3

Partendo dal modulo 4-4-2, che è quello universalmente più usato, e che assegna zero punti alla squadra avversaria, ad ogni modulo sarà abbinato un coefficiente di punti che si sommerà al totale punti della squadra avversaria. Seguendo la seguente tabella:

MODULO PUNTI AVVERSARIO

Formazione Schierata	Punti dati e/o sottratti all'avversario
3-4-3	1,5

3-5-2	0,5
3-6-1	- 0,5
4-3-3	1
4-4-2	0
4-5-1	- 1
5-3-2	- 0,5
5-4-1	- 1,5
6-3-1	- 2

Facendo un esempio se io schiero un 6-3-1 sottraggo al mio avversario 2 punti dal suo totale finale, se poi il mio avversario ha giocato con un 3-4-3 mi da 1.5 punti di bonus da sommare al mio totale. In una situazione del genere io partirò con 3.5 di vantaggio !!! Se a questo si aggiunge il fattore campo (+2) la differenza iniziale potrebbe arrivare a 5.5 punti !!!

Il modulo non potrà essere modificato dall'entrata dei panchinari in quanto essi vanno a sostituire giocatori dello stesso ruolo.

ART. 17 - LE PARTITE

Ogni partita avviene tra 2 fantallenatori.

La squadra che gioca in casa parte con un vantaggio di 2 punti.

La partita è vinta dalla squadra che totalizza il punteggio totale maggiore, ma se la differenza tra i punteggi totali delle due squadre è minore o uguale a 3 punti, la partita termina in pareggio. Quindi per la vittoria sono necessari almeno 3,5 punti di vantaggio.

Al vincitore della partita vanno 3 punti, il pareggio vale 1 punto, la sconfitta 0.

In caso di parità nella classifica generale fra 2 o più squadre, ai fini della posizione finale nella classifica stessa varrà la somma totale dei punteggi di giornata. In caso di ulteriore parità varrà la somma dei punteggi di giornata considerati solo gli scontri diretti.

ART. 18 - PANCHINA E SOSTITUZIONI

In panchina vanno 6 calciatori, si può scegliere quanti calciatori mettere per ogni ruolo (ad es. 2 dif. – 3 centr. – 1 att.). In panchina non va indicato nessun secondo portiere perché se quello messo in campo non gioca entra direttamente quello della sua squadra che ha giocato (ad. Es. Dida non gioca entra Kalac).

I calciatori in panchina sostituiscono i calciatori dello stesso ruolo che non hanno giocato o che non hanno ricevuto un voto (esclusi i casi all'art. 19).

Se per qualche motivo i sostituti non hanno giocato, o non hanno ricevuto un voto, o ci sono troppi calciatori per ruolo a non aver giocato o a non aver ricevuto un voto, la squadra avrà giocato in inferiorità numerica.

Quindi se un centrocampista non gioca entra automaticamente il primo centrocampista inserito in panchina senza andare a modificare il modulo che resta così fisso.

ART. 19 - I VOTI

Il punteggio di ogni squadra si ottiene sommando i voti dei calciatori che vengono pubblicati sul sito www.fantagazzetta.com tenuto conto delle seguenti maggiorazioni e diminuzioni:

- 1	autorete	- 1	espulsione
- 0,5	ammonizione	- 2	rigore sbagliato
- 1	gol subito	+ 1	assist
+ 2	rigore segnato	+ 3	gol segnato
+ 3	rigore parato		

Sono considerati assist quelli indicati come tali dal sito www.fantagazzetta.com. Solo dopo aver tenuto conto di tutte queste maggiorazioni e diminuzioni si ha il punteggio definitivo del calciatore.

Tale operazione va ripetuta per ogni calciatore di modo da ottenere il punteggio globale di squadra.

Al punteggio vanno infine attribuiti i modificatori di modulo di modo da avere il punteggio finale della squadra.

Nel caso in cui il sito www.fantagazzetta.com non riporti un'ammonizione o un'espulsione sarà ammesso quale unico mezzo di prova dell'errore il comunicato ufficiale della lega calcio prelevabile sul relativo sito www.legacalcio.it.

ART. 20 - SENZA VOTO E NON GIUDICATO

Un calciatore che ha giocato potrebbe anche non ricevere un voto poiché ha giocato solo pochi minuti o perché non si è particolarmente distinto, in questi casi si procederà così:

N.G. o S.V. ad un portiere = 6

N.G. o S.V. ad un altro calciatore = entra il primo panchinaro del ruolo corrispondente (vedi art. 18).

Nel caso in cui però un calciatore segna, viene ammonito o espulso, fa un'autorete o sbaglia un rigore, fa un assist, il N.G. o S.V. in questi casi equivale ad un 6 (es. S.V. + 1 gol = 9).

ART. 21 - IMPREVISTI

In caso di partite sospese oppure posticipate, per l'attribuzione dei punteggi ad ogni calciatore si aspetterà che la partita venga recuperata. In tal caso non verranno conteggiati gli assist in quanto il sito www.fantagazzetta.com di solito non li pubblica, se lo dovesse fare allora verranno conteggiati.

Nel caso in cui una partita viene rinviata ed un calciatore messo poi non gioca entrerà il panchinaro, ma se anche quest'ultimo non gioca o non possono essere fatte più sostituzioni allora verrà assegnato un 6 politico.

Nel caso in cui una partita venga sospesa e poi riprenda dal minuto di sospensione e la Gazzetta osi mettere due voti si farà la media dei due voti ed il voto finale sarà arrotondato per eccesso o per difetto al mezzo punto superiore o inferiore (si terranno comunque in considerazione i bonus ed i malus delle due frazioni).

Infine se un qualsiasi giocatore gioca nella prima parte, ma non nella seconda e la Gazzetta non gli mette il voto allora avrà 6 di ufficio.

Se una partita viene sospesa durante un turno di Coppa Italia o di Champions League ad eliminazione diretta ed il recupero viene programmato per una data successiva a quella in cui si svolgerà il successivo turno della competizione allora non si attenderà il recupero ed i giocatori avranno un 6 d'ufficio (es. partita sospesa durante la semifinale di ritorno di coppa italia e recupero programmato dopo la finale di andata).

Allegato A - Il calendario

Serie A Tim (quella vera)	Geovanni Fantaleague	
Giornata	Competizione	
1	Campionato	1a giornata
2	Campionato	2a giornata
3	Champions League	Gironi - 1° Turno
4	Campionato	3a giornata
5	Campionato	4a giornata
6	Champions League	Gironi - 2° Turno
7	Campionato	5a giornata
8	Campionato	6a giornata
9	Champions League	Gironi - 3° Turno
10	Campionato	7a giornata
11	Campionato	8a giornata
12	Champions League	Gironi - 4° Turno
13	Campionato	9a giornata
14	Campionato	10a giornata
15	Champions League	Gironi - 5° Turno
16	Campionato	11a giornata
17	Campionato	12a giornata
18	Campionato	14a giornata
19	Campionato	15a giornata
20	Campionato	16a giornata
21	Champions League	Gironi - 6° Turno
22	Campionato	17a giornata
23	Campionato	18a giornata
24	Campionato	19a giornata
25	Champions League	Semi Finali - Andata
26	Campionato	20a giornata
27	Campionato	21a giornata

Serie A Tim (quella vera)	Geovanni Fantaleague	
Giornata	Competizione	
28	Champions League	Semi Finali - Ritorno
29	Campionato	22a giornata
30	Campionato	23a giornata
31	Campionato	24a giornata
	Champions League	Finale - Andata
32	Campionato	25a giornata
33	Campionato	26a giornata
34	Campionato	27a giornata
	Champions League	Finale - Ritorno
35	Campionato	28a giornata
36	Coppa Italia	Quarti
37	Coppa Italia	Semi Finali
38	Coppa Italia	Finale