

REGOLAMENTO UFFICIALE "OLTRECALCIO" 2013 – 2014

1. ORGANIZZAZIONE, QUOTA PARTECIPAZIONE E PREMI

Gli organizzatori del Fantacalcio edizione 2013-2014 sono: Gianfranco (1° livello), Davide e Antonio (2° livello). I gestori del sito e del forum Oltrecalcio sono: Gianfranco e Davide. Numero squadre partecipanti: 10. Durata Fantacalcio: dalla giornata 1 alla giornata 36 del campionato di Serie A; durata VII Coppa Oltrecalcio: dalla giornata 33 alla giornata 38 del campionato di Serie A. Quota di partecipazione: 170€ per squadra, per il raggiungimento della somma finale di 1700€. Premi:

- **Classifica generale (gg 1 – 36): 1° classificato: 420€, 2° classificato: 280€, 3° classificato: 130€**
- **Premi settimanali (gg 1 – 38): per la squadra che realizza il maggior punteggio di giornata, premio settimanale di 12€**
- **Premio bisettimanale fantacalcetto (gg 1 – 38): per la squadra che realizza il maggior punteggio bisettimanale, premio bisettimanale di 10€**
- **VII Coppa Oltrecalcio (gg 33 – 38): 1° classificato: 100€, 2° classificato: 40€**

Le quote di partecipazione devono essere così obbligatoriamente consegnate: 70€ il giorno dell'asta, 50€ entro il giorno del mercato di novembre, 50€ entro il giorno del mercato di febbraio. Il giocatore che si occupa della custodia del montepremi è Antonio. La squadra che non consegna tali somme nei tempi stabiliti perderà a tavolino la prima partita immediatamente successiva alla data di consegna prevista; inoltre, perderà a tavolino tutte le partite successive a questa, finché non verserà la quota stabilita. News, calendario, risultati, classifica e sondaggi sono sul sito: www.oltrecalcio.com. Dal sito Oltrecalcio è possibile accedere al Forum, creato appositamente per aprire discussioni di vario genere, per leggere gli avvisi ai partecipanti e per pubblicare gli "sftòttò" della situazione. I dati di login sono quelli impostati in fase di registrazione al sito. La quota di partecipazione include il costo del dominio Oltrecalcio (server web e database) e i premi finali. Tutti i premi verranno consegnati alla fine del Fantacalcio.

2. SVOLGIMENTO ASTA INIZIALE

L'asta iniziale verrà svolta venerdì 23/08/2012; essa viene svolta secondo il seguente ordine dei ruoli: squadra portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti. Per ogni ruolo viene estratta una lettera d'inizio asta (per la squadra portieri viene chiamato il portiere di ogni squadra con costo maggiore, in quanto considerato "titolare") e da quella si partirà seguendo la lista *Fantagazzetta*. Il prezzo della squadra portiere include 1°, 2° e 3° portiere. Numero calciatori per ogni settore: UNA SQUADRA PORTIERI (P) – 8 (D) – 8 (C) – 6 (A); la quota di partenza per l'asta è di 800 fantamilioni (fm) e non verranno aggiunti altri fm nel corso del campionato. La rimanenza sarà utilizzata per le aste successive. Il prezzo dell'asta di ogni calciatore parte da 1 fm, ma coloro che dopo il giro d'asta hanno qualche giocatore mancante in un ruolo, pagano il calciatore a partire dal prezzo di listino Fantagazzetta, anche se per il calciatore seguirà una nuova asta. Solo al termine di ogni ruolo verrà resa nota, solo a titolo informativo, la rimanenza dei fm fino a quel momento di ogni squadra; tuttavia ogni squadra è responsabile del calcolo della propria rimanenza in caso di sfioramento della quota di 800 fm; se al termine dell'asta qualche squadra termina i fm prima di completare la rosa o nel calcolo dei fm totali spesi sfiorerà gli 800 fm previsti, gli verrà sottratto il calciatore più pagato (che verrà rimesso all'asta solo dal primo mercato di riparazione straordinario con la condizione che la squadra a cui è stato tolto non può partecipare all'asta dello stesso) e col ricavo della cessione di questo procederà al completamento della rosa pagando (con i fm rimasti) il sostituto al prezzo di listino Fantagazzetta, dopo che tutte le altre squadre avranno completato la rosa. Se più di una squadra sfiorerà, tutte le squadre che hanno sfiorato non potranno partecipare all'asta dei giocatori reciprocamente sottratti. L'asta si farà sui soli calciatori presenti in quel momento sulla lista Fantagazzetta.

3. FANTAMERCATO

Le aste di fantamercato verranno svolte indiscutibilmente il sabato 14/09/2012 (sessione di mercato straordinaria) e il sabato antecedente alle giornate 13 (23/11/2012), 22 (01/02/2013) e 31 (29/03/2013) di Serie A (sessioni di mercato ordinarie); nel caso in cui dovesse essere anticipata una o più partite prima del sabato, il mercato verrà comunque svolto nelle date su indicate ma i cambi varranno a partire dalla giornata successiva; si possono effettuare i tagli tra i calciatori della propria squadra e i calciatori "liberi", gli scambi definitivi tra i calciatori della propria squadra e quelli di un'altra squadra e i "prestiti" stagionali (ovvero da una sessione di mercato alla successiva) tra i calciatori della propria squadra e quelli di un'altra squadra (eccetto nella sessione di mercato della giornata 30); i calciatori prestati resteranno "congelati" nella squadra di destinazione: terminato il prestito torneranno nella loro squadra di appartenenza; gli scambi/prestiti possono essere effettuati in sede d'asta sia prima che dopo lo svolgimento delle sessioni di mercato; si possono effettuare massimo 2 tagli/scambi/prestiti nella sessione straordinaria e massimo 5 tagli/scambi/prestiti nelle sessioni ordinarie, in qualsiasi ruolo della rosa. Le sessioni verranno svolte alle ore 15 al Bar BlueMoon, previo e non obbligatorio avviso sul forum da parte degli organizzatori o dei partecipanti. Il giorno dell'asta sono ammessi 15 minuti di ritardo, dopodiché inizierà l'asta; la squadra che arriverà in sede d'asta con un ritardo di oltre 15 minuti sarà ammessa a partecipare all'asta a partire dal ruolo successivo a quello in svolgimento al momento dell'arrivo. In caso di assenza nel giorno di sessione di mercato vi sono due modalità alternative per parteciparvi: 1) ogni squadra può avvalersi di inviare un delegato a patto che sia già a conoscenza della modalità di svolgimento dell'asta. 2) Ogni squadra può partecipare all'asta inviando una e-mail per ogni calciatore a cui vuole partecipare all'asta all'indirizzo gipi13282@libero.it, entro le ore 12 del sabato antecedente la sessione di mercato, per un massimo di cinque offerte (cinque e-mail); le e-mail devono avere come oggetto il nome dei calciatori (resi noti prima di iniziare la sessione di mercato) e come messaggio la relativa offerta (resa nota solo alla fine dell'asta per quel calciatore). Per le offerte via e-mail è possibile offrire complessivamente la rimanenza anche ripartendola. Di fianco ogni offerta vi sarà il nome del calciatore da tagliare (necessariamente dello stesso ruolo); se l'offerta non dovesse essere sufficiente c'è la possibilità di impegnare un calciatore (sempre dello stesso ruolo) e inserire l'offerta massima che si vuole fare. Se la rimanenza di una squadra è zero, potrà offrire solo la cifra spesa per l'eventuale calciatore da tagliare al suo posto. Se non ci sono altri offerenti per i calciatori indicati nelle e-mail, quei calciatori vengono pagati 1 fm anche se l'offerta per loro fatta era superiore. Svolgimento: finita l'asta tra le squadre presenti fisicamente in sede d'asta, la squadra vincitrice deciderà se fare un ultimo rilancio per cercare di superare l'offerta via e-mail (qualora fosse ovviamente superiore) o no; solo se le offerte indicate nelle e-mail supereranno le offerte massime dei partecipanti alla sessione di mercato, l'asta sarà vinta e il calciatore è acquistato, altrimenti sarà un nulla di fatto. In caso di parità di offerte tra offerente fisico e offerente via e-mail vincerà l'asta l'offerente fisico. In caso di parità di offerte tra due offerenti via e-mail vincerà l'asta la squadra che ha fatto prima l'offerta (orario dell'e-mail). Se in sede d'asta qualche squadra si dichiara non interessata a partecipare all'asta di uno o più calciatori in oggetto e-mail dell'offerente, condurrà essa l'asta, offrendo come cifra massima quella indicata nella relativa e-mail, che ovviamente non sarà nota.

Non sono ammesse aste in modalità audio/videoconferenze se non per casi estremi, che verranno comunque valutati e decisi dall'organizzazione. Svolgimento dell'asta di fantamerco: viene estratto il ruolo da cui iniziare tra portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti; per ogni ruolo viene estratta una lettera d'inizio asta e da quella si partirà seguendo la lista Fantagazzetta; l'asta partirà da 1 fm. L'asta si farà sui soli calciatori presenti sulla lista Fantagazzetta (la più recente disponibile per quella sessione di asta). Se al termine del giro d'asta ci saranno squadre che dovranno completare il mercato, il calciatore viene pagato al prezzo di listino Fantagazzetta. Un calciatore acquistato/venduto non può essere rivenduto/riacquistato dalla stessa squadra nella stessa sessione di mercato; tuttavia, un calciatore venduto verrà immediatamente "chiamato" e rimesso all'asta in modo che possa essere acquistato dalle altre squadre. Negli scambi il totale dei fm a disposizione rimane invariato; nei tagli si fa la differenza tra i fm pagati per il calciatore "tagliato" e quelli pagati per il calciatore acquistato; per fare il taglio si fa l'asta coi fm rimasti (se vi sono altre squadre interessate), altrimenti il calciatore viene preso ad 1 fm (si effettua prima acquisto, poi cessione). E' possibile partecipare ad un'asta per un calciatore aggiungendo ai fm rimasti i fm derivanti dall' "impegno" di uno ed un solo altro calciatore (che una volta dichiarato non potrà essere sostituito con un altro), il quale verrà ceduto (oltre al calciatore da sostituire) in caso di vittoria dell'asta ed il posto lasciato vuoto da questo verrà colmato in un'asta successiva; nel caso di sconfitta dell'asta tutto rimarrà invariato. E' anche possibile impegnare un calciatore di un ruolo per il quale sia già stato fatto il mercato¹, secondo il principio appena citato. Nel caso in cui un calciatore lasci per qualsiasi motivo la Serie A, la sostituzione dello stesso non è considerata un taglio, a patto che tale calciatore non sia più presente sulla lista Fantagazzetta in uso il giorno dell'asta. Ogni squadra si obbliga a non rivelare quali giocatori si toglierà, a non chiedere ad altre squadre i giocatori che si toglieranno e a non suggerire alle altre squadre l'acquisto di calciatori; pena l'esclusione dalla sessione di mercato della squadra. Nel caso in cui una squadra sfori nel mercato di riparazione, gli verrà sottratto il calciatore che ha più pagato in quella sessione di mercato e con il resto dei fm potrà completare il posto mancante al prezzo Fantagazzetta. **Il calciatore sottratto verrà rimesso all'asta a partire dalla sessione di mercato successiva (a cui la squadra inizialmente titolare del calciatore non potrà partecipare).** Nel caso in cui una squadra faccia più tagli di quelli permessi in una sessione di mercato, gli verrà sottratto l'ultimo calciatore acquistato.

4. FANTACALCETTO

Il gioco del fantacalcetto prevede lo schieramento di 5 calciatori della rosa (titolari), secondo i seguenti moduli: 311-320-221-230, più 2 panchinari per un massimo di due sostituzioni. Il portiere è "volante" e deve essere scelto tra uno qualsiasi dei 5 calciatori schierati titolari. Per il fantacalcetto valgono i seguenti bonus/malus:

- Goal di un difensore: +3, goal di un centrocampista o attaccante: +2
- **Assist: +0.5**, ammonizione: -0.5, espulsione: -1, autogoal: -2
- Goal subito dalla squadra del portiere volante: -0.5
- Rigore sbagliato: -2, rigore parato dalla squadra del portiere volante: +1
- Modificatore di calcetto-difesa: attuabile solo con lo schieramento dei moduli 3-1-1 e 3-2-0 (non derivabili da eventuali cambio modulo) e con i 3 difensori che devono necessariamente appartenere a 3 squadre diverse (anche in caso di eventuali sostituzioni). Punteggi:
 - Se sui 3 difensori schierati, uno risulta a porta inviolata (la sua squadra non prende goal): +0.5
 - Se sui 3 difensori schierati, due risultano a porta inviolata (le loro squadre non prendono goal): +1.5
 - Se sui 3 difensori schierati, tre risultano a porta inviolata (le loro squadre non prendono goal): +2.5

I panchinari possono appartenere a qualsiasi ruolo ma possono subentrare solo e soltanto nel proprio ruolo di appartenenza. Nel caso in cui un titolare non giocherà e non ha il sostituto in panchina, verrà attuato il cambio modulo (ma solo tra i moduli possibili) seguendo l'ordine dei panchinari, altrimenti la squadra giocherà in meno di 5 calciatori. Se il portiere volante titolare non prende voto, diventa portiere volante (seguendo l'ordine):

- il primo panchinaro dello stesso ruolo del portiere volante titolare che lo sostituisce
- il primo panchinaro che sostituisce (con relativo cambio modulo) il portiere volante titolare

Nel caso in cui non ci fossero panchinari disponibili o il cambio modulo non è attuabile, diventa portiere volante:

- il calciatore la cui squadra ha subito più goal

La squadra che ogni due giornate realizzerà il maggior punteggio si aggiudicherà il premio bisettimanale; in caso di parità punti, vincerà il premio la squadra che ha maggior differenza reti nelle due giornate, calcolata come la differenza tra le reti segnate dai calciatori meno le reti subite dai portieri volanti; in caso di ulteriore parità, il premio bisettimanale verrà diviso tra le squadre che hanno realizzato il maggior punteggio.

5. IL CAPITANO

Nello schieramento della formazione del Fantacalcio viene schierato anche il "Capitano", ovvero il calciatore prescelto che per le sue doti di esperienza portare alla propria squadra i seguenti bonus/malus (per tutti gli altri bonus /malus valgono quelli canonici, eccetto l'espulsione):

- Se prende voto ≥ 7 : +1
- Se viene espulso: -2

Il bonus capitano viene perso qualora il capitano indicato non dovesse giocare.

6. CONSEGNA DELLE FORMAZIONI (FANTACALCIO E FANTACALCETTO)

Le formazioni devono essere consegnate due ore esatte prima del fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente, anche in caso di anticipo o rinvio della stessa² tramite l'apposito form del sito Oltrecalcio a cui è possibile accedere effettuando la login al sito e cliccando dal menu utente

¹ Es.: si suppone che esca il seguente ordine dei ruoli per lo svolgimento dell'asta: centrocampisti, attaccanti, difensori e portieri. Si inizia a fare il mercato per i centrocampisti per poi passare a quello degli attaccanti. A questo punto, una squadra X che decide di puntare su un attaccante ma non riesce ad arrivare alla cifra offerta da altre, può impegnare un centrocampista, eventualmente ha pagato tanto. La squadra X, se vince l'asta, prende l'attaccante al posto di un altro già in rosa, e taglia il centrocampista impegnato. Dovrà quindi sostituire il centrocampista con uno libero, pagandolo al prezzo di lista Fantagazzetta. Il centrocampista tagliato andrà subito all'asta, a cui potranno partecipare tutte le squadre che hanno ancora tagli da effettuare, tranne la squadra X che ha fatto il taglio. Se la squadra X, dopo aver impegnato il centrocampista, non riesce a comprare un sostituto dalla lista Fantagazzetta perché non ha fm sufficienti, l'asta appena conclusa per l'attaccante viene azzerata, rifatta, ma la squadra X ne sarà esclusa.

² Es.: se la prima partita è prevista il sabato alle 18, la formazione va consegnata entro le ore 16 di sabato; se tale partita venisse già rinviata prima delle ore 16 di sabato, la formazione va comunque consegnata entro le ore 16 di sabato; se tale partita venisse rinviata dopo le ore 16 di sabato, ovvero dopo la consegna già avvenuta delle formazioni,

a sinistra su "Inserimento formazione"; compilare il form con le proprie formazioni e cliccare su "Invia formazione"; un messaggio di notifica avvertirà l'avvenuta consegna della formazione e questa apparirà in coda alle altre formazioni inviate dalle altre squadre cliccando su "visualizza formazioni inviate". Insieme ad ogni formazione consegnata apparirà il relativo orario di consegna che non può essere modificato in alcun modo nemmeno dagli amministratori del sito. Le niche formazioni considerate valide saranno quelle presenti sul sito e non verranno considerate valide formazioni consegnate ad altre squadre. Se un giocatore è impossibilitato a consegnare la formazione sul forum per motivi personali, può inviarla solo via sms ed esclusivamente agli organizzatori i quali provvederanno a pubblicarle sul sito non appena è per loro possibile. I giocatori sono invitati ad accertarsi dell'effettivo arrivo dell'sms; nel caso in cui non sia pervenuto gli organizzatori sono esclusi da ogni responsabilità e verrà considerata in primis la formazione da loro consegnata oppure, in alternativa, quella della settimana precedente; nel caso di errore di pubblicazione della formazione pervenuta via sms, varrà la formazione scritta nell'sms che gli organizzatori si impegnano a non cancellare dal telefonino. Si invita a pubblicare la formazione sul sito per una forma di correttezza verso il vostro avversario che avrà immediatamente visibile la vostra formazione e per semplificare il compito degli organizzatori in quanto potrebbero non essere reperibili o impossibilitati a pubblicarla. Qualora vi fosse, per qualunque motivo, la presenza di errori sul sito Oltrecalcio (posizioni in classifica, calciatori errati in rosa...), verranno sempre i documenti digitali detenuti dagli organizzatori del Fantacalcio. Nel caso di formazioni consegnate con irregolarità o non consegnate si faccia riferimento ai punti seguenti:

▪ **Formazioni consegnate con irregolarità:**

- **Formazione del Fantacalcio regolare/Formazione del Fantacalcetto irregolare** → La formazione del Fantacalcetto prende zero punti.
- **Formazione del Fantacalcio irregolare/Formazione del Fantacalcetto regolare** → Nelle due ore antecedenti al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente, se una squadra ha consegnato la formazione del Fantacalcio con irregolarità (ovvero schieramento di un calciatore non presente nella rosa o ripetuto o squalificato o infortunato a lungo termine (...), a meno di forza maggiore), gli organizzatori si impegnano a riconsegnarla corretta. Se la formazione del Fantacalcio non verrà corretta dagli organizzatori, varrà la formazione del Fantacalcio della settimana precedente. Se una squadra si accorgesse dell'irregolarità di una formazione del Fantacalcio, sfuggita agli organizzatori, questa può contattarli, e gli organizzatori la riconsegneranno corretta entro le due ore antecedenti al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente. Al momento della riconsegna delle formazioni, come formazione di Fantacalcetto verranno inserite tutte "x" e verrà considerata valida quella consegnata dalla squadra proprietaria in quanto regolare.
- **Formazione del Fantacalcio irregolare/Formazione del Fantacalcetto irregolare** → Nelle due ore antecedenti al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente, se una squadra ha consegnato la formazione del Fantacalcio con irregolarità (ovvero schieramento di un calciatore non presente nella rosa o ripetuto o squalificato o infortunato a lungo termine (...), a meno di forza maggiore), gli organizzatori si impegnano a riconsegnarla corretta. Se la formazione del Fantacalcio non verrà corretta dagli organizzatori, varrà la formazione del Fantacalcio della settimana precedente. Se una squadra si accorgesse dell'irregolarità di una formazione del Fantacalcio, sfuggita agli organizzatori, questa può contattarli, e gli organizzatori la riconsegneranno corretta entro le due ore antecedenti al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente. Al momento della riconsegna delle formazioni, come formazione di Fantacalcetto verranno inserite tutte "x" e prenderà zero punti in quanto irregolare.

▪ **Formazioni non consegnate:**

- **Formazione del Fantacalcio e formazione del Fantacalcetto non consegnate (unica situazione possibile)** → Nelle due ore antecedenti al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente, se una squadra non ha consegnato le formazioni del Fantacalcio e Fantacalcetto, gli organizzatori si impegnano a consegnare la formazione del Fantacalcio, mentre per la formazione del Fantacalcetto verranno inserite tutte "x" e prenderà zero punti. Se la formazione del Fantacalcio non verrà consegnata dagli organizzatori entro le due ore antecedenti al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente, varrà la formazione del Fantacalcio della settimana precedente. Se una squadra si accorgesse della mancata consegna di una formazione del Fantacalcio, sfuggita agli organizzatori, questa può contattarli, e gli organizzatori la consegneranno entro le due ore antecedenti al fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente. La squadra che non consegna la propria formazione è esclusa dal premio settimanale.

Nel caso in cui gli organizzatori non possono accedere al sito per modificare/consegnare una formazione in difetto in quanto indisponibili, se una squadra si accorgesse dell'irregolarità o mancata consegna di una formazione, questa può contattarli per far presente il problema e in accordo con essi e con la loro autorizzazione può accedere al sito per correggere/consegnare la formazione in difetto entro le due ore antecedenti l'inizio della prima partita (l'avversario e il proprietario della formazione in difetto sono esclusi da questo caso). Le squadre che occupano una posizione in classifica immediatamente prima o dopo la posizione dell'avversario della formazione in difetto hanno la precedenza per accordarsi con gli organizzatori sulla correzione/consegna di una formazione; se queste non si chiameranno in causa, avranno precedenza le squadre che in classifica occupano una posizione migliore. Si precisa che gli organizzatori non sono obbligati a correggere gli errori di una formazione o a consegnare una formazione di una squadra; si impegnano, altresì, ad utilizzare la stessa attenzione con tutte le squadre partecipanti e si offrono di segnalare eventuali errori di formazione già prima delle due ore antecedenti il fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente per permettere un'eventuale correzione alle squadre. Se più di un organizzatore correggerà o consegnerà una formazione inconsapevolmente l'uno dall'altro varrà quella inserita per prima. La regolarità/irregolarità della formazione rimane un giudizio indiscutibile ed insindacabile degli organizzatori qualora il motivo non fosse tra quelli precedentemente citati ma palesemente evidente anche agli altri partecipanti. Nel caso in cui una squadra consegnerà più volte una formazione verrà considerata valida l'ultima consegnata (anche a prescindere da eventuali irregolarità sia per la formazione del Fantacalcio che del Fantacalcetto, e per le quali si veda il punto precedente "Formazioni consegnate con irregolarità").

Una formazione del Fantacalcio *regolare* è consegnata nella seguente modalità: 11 titolari (nome della squadra in porta + 10 calciatori), 8 riserve (8 calciatori di ruolo misto a scelta), per un totale di 19 convocati da schierare anche se indisponibili o non convocati (in caso di forza maggiore), più l'indicazione del Capitano, che deve essere uno degli 11 titolari (altrimenti pena la perdita del bonus Capitano). L'ordine di schieramento della panchina determinerà i calciatori che entreranno al posto di un titolare che non prende voto. Si possono effettuare un massimo di tre sostituzioni ed in qualsiasi ruolo, esclusa quella del portiere che avverrà in modo automatico. Nel caso in cui, per un dato modulo schierato, giocassero meno calciatori di quelli previsti nel proprio ruolo avverrà un cambio di modulo a seconda del primo calciatore schierato in panchina. I moduli di riconversione possono essere

la formazione valida resterà quella consegnata; se tale partita venisse anticipata al giovedì alle 20, la formazione va consegnata entro le 18 del giovedì. Il punto di riferimento per un anticipo/rinvio è riferito alle ore 15 della domenica, come previsto dalla FIGC.

solo: 541-532-451-442-433-352-343. Solo nel caso in cui in un ruolo saranno disponibili meno calciatori di quelli minimi previsti per lo stesso, si correrà il rischio di giocare in meno di 10³.

Una formazione del Fantacalcetto *regolare* è consegnata nella seguente modalità: 5 titolari e 2 riserve (2 calciatori di ruolo misto a scelta), per un totale di 7 convocati da schierare anche se indisponibili o non convocati (in caso di forza maggiore), più l'indicazione del portiere volante, che deve essere uno dei 5 titolari (altrimenti la formazione è considerata irregolare). L'ordine di schieramento della panchina determinerà i calciatori che entreranno al posto di un titolare che non prende voto. Si possono effettuare un massimo di due sostituzioni ed in qualsiasi ruolo (compresa quello del portiere volante). Nel caso in cui, per un dato modulo schierato, giocassero meno calciatori di quelli previsti nel proprio ruolo avverrà un cambio di modulo a seconda del primo calciatore schierato in panchina. I moduli di riconversione possono essere solo: 311-320-221-230. Solo nel caso in cui in un ruolo saranno disponibili meno calciatori di quelli minimi previsti per lo stesso, si correrà il rischio di giocare in meno di 5.

7. REGOLAMENTO DELLE PARTITE

Per l'assegnazione dei goal si terrà conto di quelli considerati dalla Lega Calcio (www.legaseriea.it). Il calcolo dei punti realizzati da ogni formazione avviene secondo quelli assegnati dalla "Redazione Napoli", reperibili dal sito www.fantagazzetta.com a cui è possibile accedere con le seguenti credenziali: nome utente: *cassino*, password: *oltrecalcio*. Ad ogni voto verrà aggiunto il bonus/malus assegnato dalla stessa Redazione. Nel calcolo del punteggio si tiene conto del Modificatore della Difesa⁴ (se e solo se il modulo con 4 o più difensori non deriva da cambio modulo) e del bonus squadra +3 (se e solo se non vi saranno partite rinviate/sospese prima del fischio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente) se gli 11 titolari avranno voto, escluso di bonus/malus, ≥ 6 . Per ogni giornata, Antonio si occuperà di fare il calcolo dei voti di tutte le partite di giornata del Fantacalcio, Davide si occuperà di fare il calcolo dei voti di tutte le partite di giornata del Fantacalcetto; passata la settimana della giornata corrente, i risultati rimarranno quelli calcolati; pertanto, tutte le squadre sono invitate a controllare i loro voti personalmente e a denunciare ad Antonio o nella sezione forum eventuali errori. Assegnazione dei punti in classifica generale e classifica generale punteggio assoluto in Campionato:

- Al di sotto di 66 pti → pareggio
- Al di sopra di 66 pti → scatta la vittoria facendo un punteggio di 3,5 pti superiore all'avversario⁵

In classifica generale varranno nell'ordine: punti realizzati, scontri diretti (nel caso di più squadre coinvolte, varrà la classifica avulsa, assegnando 3 punti per ogni scontro diretto vinto e 1 punto per ogni scontro diretto pareggiato; se con la classifica avulsa si verificheranno ancora parità, si calcoleranno i punti complessivi realizzati negli scontri diretti), somma punti complessivi realizzati dall'inizio del campionato. In caso di partite anticipate (di 48 ore rispetto alle ore 15 della domenica), la formazione deve essere consegnata come al punto 6; in caso di partite rinviate o sospese (ovvero interrotte dopo il fischio d'inizio) in data da destinarsi che eccede la giornata corrente, tali partite e le relative formazioni consegnate vengono momentaneamente "congelate" in attesa del recupero delle stesse. Se i calciatori "congelati" non dovessero giocare il recupero per qualche motivo, varranno le regole generali di sostituzione (massimo 3) e di eventuale cambio modulo; i calciatori "congelati" che erano squalificati nelle partite rinviate, se il giorno del recupero giocheranno, verrà preso il loro voto effettivo (in quanto salteranno già la partita immediatamente successiva a quella rinviata); se il giorno del recupero delle partite rinviate dovessero avvenire dopo una sessione di mercato, i calciatori "congelati" che verranno tagliati dalla rosa verranno considerati con voto pari alla loro media voto Fantagazzetta arrotondata per eccesso o difetto; se il giorno del recupero delle partite rinviate dovesse avvenire che una squadra giochi in meno di 11 calciatori (anche dopo aver usufruito delle 3 sostituzioni e del cambio modulo), i calciatori senza voto rimanenti prenderanno voto pari alla loro media voto Fantagazzetta arrotondata per eccesso o difetto. Nel caso in cui una partita venisse omologata come vinta "a tavolino", i calciatori di quella partita prenderanno voto pari alla loro media voto Fantagazzetta arrotondata per eccesso o difetto.

8. VII COPPA OLTRECALCIO

Alla VII Coppa Oltrecalcio parteciperanno le prime 8 squadre in classifica generale, mentre le ultime 2 squadre verranno escluse. Per la qualificazione alla Coppa, varranno nell'ordine: punti realizzati, scontri diretti (nel caso di più squadre coinvolte, a patto che tutte abbiano giocato lo stesso numero di scontri diretti con tutti, varrà la classifica avulsa, assegnando 3 punti per ogni scontro diretto vinto e 1 punto per ogni scontro diretto pareggiato; se con la classifica avulsa si verificheranno ancora parità, si calcoleranno i punti complessivi realizzati negli scontri diretti), somma punti complessivi realizzati dall'inizio del campionato. La coppa inizierà alla 33^a giornata e durerà fino alla 38^a per un totale di 6 partite di andata e ritorno (quarti, semifinale e finale). La formazione consegnata per il campionato è la stessa che viene considerata per la Coppa. Le prime 4 squadre in classifica sono le *teste di serie*; il sorteggio con le altre 4 avverrà nella sessione di mercato antecedente alla giornata 30. Gioca la prima in casa la squadra che è più in alto in classifica generale. Nelle sfide prevarrà la squadra che ha segnato il maggior numero di gol nella doppia sfida andata – ritorno (con regola dei gol segnati in trasferta). In caso di parità passerà il turno la squadra che ha totalizzato il maggior punteggio tra andata e ritorno (somma totale); in caso di ulteriore parità passerà la squadra che ha totalizzato il maggior punteggio dall'inizio del campionato; in caso di ulteriore parità si procederà a sorteggio. Assegnazione dei punti in Coppa Oltrecalcio (gap di 3,5 punti):

- Fino a 65 pti → zero Goal
- Da 66 a 69,5 pti → 1 Goal
- Da 70 a 73,5 pti → 2 Goal
- Da 74 a 77,5 pti → 3 Goal, etc...

Se al termine della giornata 32^a (inclusa), limite ultimo per decretare le squadre qualificate alla coppa, vi saranno partite di campionato rinviate in precedenza e ancora non recuperate, le squadre coinvolte alla qualificazione continueranno il loro cammino "virtuale" in Coppa in attesa del verdetto delle partite da recuperare. Successivamente al verdetto, solo una delle squadre coinvolte continuerà effettivamente il percorso in Coppa e l'altra verrà automaticamente esclusa.

³ Es.: se si schiera una formazione con tattica 433 con i panchinari così schierati in ordine: 3 attaccanti, 2 difensori, 3 centrocampisti; se non gioca uno dei 3 attaccanti titolari e nessuno dei 3 attaccanti in panchina, subentra il primo difensore e la tattica diventerà un 532; se invece non giocano 2 dei 3 attaccanti titolari e nessuno dei 3 attaccanti in panchina, subentra il primo difensore e il primo centrocampista e la tattica diventa un 442 (non entra il secondo difensore altrimenti la tattica dovrebbe essere un 631, che non è ammessa).

⁴ Es.: con minimo 4 difensori, data x = media voto [voto del portiere + voti dei 3 migliori difensori] esclusi bonus/malus. Per: $6 \geq x > 6,5 \rightarrow 1\text{pt}$, $6,5 \geq x > 7 \rightarrow 3\text{pt}$, $x \geq 7 \rightarrow 6\text{pt}$

⁵ Es.: A(73,5) vs B(70) → vince A; A(73) vs B(70) → pareggio; A(67) vs B(65) → pareggio; A(65,5) vs B(50) → pareggio.

9. VARIE ED EVENTUALI

Le regole stabilite nel presente regolamento rimarranno immutabili per tutta la durata del fantacalcio a meno di consenso unanime su eventuali proposte di modifiche. In caso di eventi straordinari inerenti e non il fantacalcio, per i quali il presente regolamento non risulta essere esauriente o non specifico, l'organizzatore di 1° livello, comunque supportato dagli organizzatori di 2° livello, ha piena facoltà decisionale e insindacabile. Eventuali proposte di nuove regole verranno valutate per la prossima stagione. La partecipazione al fantacalcio include l'accettazione completa del presente regolamento in ogni suo punto da parte di tutti i partecipanti. **Gli avvisi del fantacalcio in cui si richiede una risposta da parte dei partecipanti verranno inviati via sms dagli Organizzatori e tali verranno come *notifica e presa visione* dell'oggetto. In caso di mancata risposta, si considererà la squadra "astenuta e avvertita".**

Riferimenti telefonici:

Nome	Cellulare	Nome	Cellulare	Nome	Cellulare
Simone	328 66 32 605	Luca	328 27 41 469 340 45 26 279	Salvatore	329 31 23 911
Tony	333 56 68 777	Alessio	328 05 99 467	Marco	328 05 32 361
Antonio	320 26 22 574	Norman	347 30 71 274	Gianfranco	349 57 13 402
Andrea	333 47 54 411	Germano	320 19 31 876	Mario	329 74 81 263

Autori: Gianfranco Picozzi, Antonio Pacitto, Davide Coppola. Redatto da: Gianfranco Picozzi. Copyright www.oltre Calcio.com