



www.fantascudetto.it



www.fantacalcio.it

**REGOLAMENTO FANTACALCIO
“UNIONE FANTACALCIO ON-LINE”**

APPROVATO

Stagione 2008 – 2009

INDICE

# ARTICOLO 1 - PREMESSA	pag. 3
# ARTICOLO 2 - ISCRIZIONE AI TORNEI	pag. 3
# ARTICOLO 3 - COMPOSIZIONE GIRONI E TABELLONI DEI TORNEI.....	pag. 3
# ARTICOLO 4 - REGOLE COMUNI ALLA CHAMPIONS LEAGUE ED ALLA COPPA U.F.O.	pag. 3
# ARTICOLO 5 - FORMAZIONI	pag. 6
# ARTICOLO 6 - PARTITE SOSPESE, POSTICIPATE, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE	pag. 6
# ARTICOLO 7 - NORME PARTICOLARI RELATIVE ALLE COMPETIZIONI	pag. 7
# ARTICOLO 8 - DIRETTIVO DELL'UNIONE.....	pag. 7

ARTICOLO 1 - PREMESSA

La "Unione Fantacalcio Online", aderente alla Federazione Italiana Fantacalcio, avendo adottato per la gestione degli incontri, sia della Champions League che della Coppa U.F.O., il programma informatico "Fantacalcio Manager", realizzato da Andrea De Togni per la Studio Vit s.r.l., ha emanato il presente Regolamento basandolo su quello "ufficiale", edito dalla predetta Federazione, prevedendo gli opportuni adattamenti derivanti dalla specifica situazione locale. Per ogni situazione particolare non contemplata da tale Regolamento U.F.O., ci si rifarà al regolamento ufficiale edito dalla FFC.

ARTICOLO 2 — ISCRIZIONE AI TORNEI

Per iscriversi ai due tornei, basta mettersi in contatto con il Consiglio Direttivo della Federazione Lago di Bracciano o direttamente con il segretario della Unione Fantacalcio On-Line. Al momento dell'iscrizione deve essere precisato: il nome ufficiale della lega ed il relativo indirizzo internet, il nome del Presidente della lega, il nome del segretario della lega, il responsabile che terrà i contatti con il consiglio federale dell'Unione Fantacalcio On-Line, la classifica dell'ultimo campionato svolto nella stagione 2007/2008: ciò sarà utile alla Federazione per stilare i calendari delle coppe. Ogni Lega ha diritto ad iscrivere quattro squadre per ciascuna competizione, secondo l'ordine di arrivo del campionato precedente. Le prime quattro classificate disputeranno la Champions League e le restanti quattro disputeranno la Coppa U.F.O..

ARTICOLO 3 - COMPOSIZIONE GIRONI E TABELLONI DEI TORNEI

3.1 - Abbinamenti:

Gli abbinamenti dei turni preliminari e dei tabelloni saranno determinati dalla posizione in classifica ottenuta da ciascuna squadra nella stagione precedente.

3.2 - Champions League:

La 1^a classificata di ciascuna Lega accede di diritto ai Gironi Eliminatori della 2^a fase del torneo. La 2^a, 3^a e 4^a classificate di ogni Lega sarà invece inserita nei Gironi di Qualificazione (8 da 6 squadre ciascuno) della 1^a fase. Ai Gironi Eliminatori della 2^a fase si qualificheranno le prime 2 squadre che abbiano totalizzato in ciascun Girone di Qualificazione il punteggio maggiore e, a parità di punteggio, si qualificherà la squadra con la Fanta-Media più alta. I Gironi Eliminatori (8 da 4 squadre ciascuno) consentiranno alle rispettive squadre 1^a e 2^a classificate di accedere al "tabellone finale" del Torneo che, pertanto, sarà composto da queste 16 squadre qualificate; anche in questa 2^a fase si applicheranno gli stessi criteri stabiliti per le Qualificazioni. A partire dagli Ottavi di Finale in poi, saranno disputati match di andata e ritorno ad eliminazione diretta, mentre la Finale sarà disputata a partita unica in campo neutro. Sempre a partire dagli Ottavi di Finale, per poter ottenere il passaggio al turno successivo o la vittoria del Torneo, valgono le regole internazionali emanate dall'UEFA e, in particolare, in caso di parità si procederà alla disputa dei Tempi Supplementari, in caso di ulteriore parità si procederà con i Calci di Rigore, in caso di ulteriore parità la vittoria verrà assegnata alla squadra con la Media Totale-Squadra più alta e, infine, in caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio con lancio della moneta.

3.2 - Coppa U.F.O.:

La 5^a classificata di ciascuna Lega accede di diritto ai Gironi Eliminatori della 2^a fase del torneo. La 6^a, 7^a e 8^a classificata di ogni Lega sarà invece inserita nei Gironi di Qualificazione (8 da 6 squadre ciascuno) della 1^a fase. Ai Gironi Eliminatori della 2^a fase si qualificheranno le prime 2 squadre che abbiano totalizzato in ciascun Girone di Qualificazione il punteggio maggiore e, a parità di punteggio, si qualificherà la squadra con la Fanta-Media più alta. I Gironi Eliminatori (8 da 4 squadre ciascuno) consentiranno alle rispettive squadre 1^a e 2^a classificate di accedere al "tabellone finale" del Torneo che, pertanto, sarà composto da queste 16 squadre qualificate; anche in questa 2^a fase si applicheranno gli stessi criteri stabiliti per le Qualificazioni. A partire dagli Ottavi di Finale in poi, saranno disputati match di andata e ritorno ad eliminazione diretta, mentre la Finale sarà disputata a partita unica in campo neutro. Sempre a partire dagli Ottavi di Finale, per poter ottenere il passaggio al turno successivo o la vittoria del Torneo, valgono le regole internazionali emanate dall'UEFA e, in particolare, in caso di parità si procederà alla disputa dei Tempi Supplementari, in caso di ulteriore parità si procederà con i Calci di Rigore, in caso di ulteriore parità la vittoria verrà assegnata alla squadra con la Media Totale-Squadra più alta e, infine, in caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio con lancio della moneta.

ARTICOLO 4 - REGOLE COMUNI ALLA CHAMPIONS LEAGUE ED ALLA COPPA U.F.O.

4.1 - Calcolo goals:

Se ≥ 66 punti e < 72 punti -> 1 goal # Se ≥ 72 punti e < 77 punti -> 2 goals

Se ≥ 77 punti e < 81 punti -> 3 goals # Se ≥ 81 punti e < 85 punti -> 4 goals

Se ≥ 85 punti e < 89 punti $\rightarrow 5$ goals # Se ≥ 89 punti e < 93 punti $\rightarrow 6$ goals
E così via (ogni 4 punti goal)

4.2 - Punti azione:

- # Bonus (punteggi supplementari in aumento):
 - + 3 punti per ogni goal comunque e da chiunque segnato
 - + 3 punti per ogni rigore parato dal portiere
 - + 3 punti per la squadra che si avvale del Fattore Campo
 - +1 punto per ogni Assist servito da un giocatore (faranno fede le decisioni della Federazione FantaCalcio e della Gazzetta dello Sport del martedì)
- # Malus (punteggi supplementari in diminuzione):
 - 3 punti per ogni rigore sbagliato dal giocatore che tirava
 - 2 punti per ogni autogoal commesso, ivi compreso il portiere
 - 1 punto per ogni goal subito dal portiere
 - 1 punto per ogni giocatore espulso dal campo di gioco
 - 0,5 punti per ciascuna ammonizione subita da un giocatore
- # Un giocatore espulso non può tirare i rigori

4.3 - Punti modificatori:

Vengono assegnati dei punti bonus/malus alle squadre con l'utilizzo dei modificatori dei diversi reparti: portiere, difesa, centrocamp, attacco. Per la tabella di conversione dei punti, si fa riferimento a quella della Federazione Fantacalcio, eccezion fatta per il portiere che ha parato un rigore, anche in questo caso si calcola il modificatore.

4.4 - Riserve e sostituzioni:

- a. Ogni squadra può schierare in panchina sino a 7 calciatori di riserva: un portiere ed almeno un calciatore per ruolo (un difensore, un centrocampista, un attaccante). I restanti tre posti sono a discrezione del fantallenatore.
- b. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.
- c. Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara tranne le eccezioni previste dal presente regolamento. Le riserve, che verranno scelte tra i sette calciatori "in panchina", devono figurare in calce alla formazione comunicata al Segretario di Lega.
- d. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori dello stesso ruolo o reparto.
- e. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere che ha giocato almeno 30 minuti).
- f. I calciatori di riserva non possono in nessun caso sostituire calciatori espulsi.
- g. Nel caso che anche il primo calciatore di riserva per un dato ruolo o reparto non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato giudicato s.v. o n.g. si prenderà in considerazione la seconda riserva di quel ruolo, altrimenti il calciatore assente verrà sostituito dalla riserva d'ufficio, il cui Totale-Calciatore è equivalente a 4 (quattro).
- h. Riserve d'ufficio:
 - # La regola della riserva d'ufficio viene applicata ad un massimo di 2 calciatori per squadra. Il valore di ogni riserva d'ufficio è 4 (quattro) punti.
 - # La riserva d'ufficio per un portiere vale sempre 3 punti.
 - # Se i calciatori assenti sono tre e uno di essi è il portiere, una riserva d'ufficio dovrà obbligatoriamente essere utilizzata per rimpiazzare l'estremo difensore.
- i. Nel caso in cui in una squadra quattro giocatori non vengano giudicati o non scendano in campo, sarà l'allenatore di detta squadra a decidere le tre riserve che entreranno in sostituzione. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito dal portiere di riserva e i calciatori di movimento devono essere sostituiti rispettando le disposizioni relative alle riserve. Naturalmente, il quarto calciatore assente non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.
- j. Se per una qualunque ragione una squadra è impossibilitata a schierare una panchina completa, è data facoltà all'allenatore di schierare una panchina parziale o, addirittura, di non schierarla.
- k. Nel caso una squadra schieri in panchina, erroneamente, più di 7 giocatori, il Segretario del Direttivo U.F.O. provvederà a ridurli d'ufficio a 7, eliminando d'autorità il panchinaro (o i panchinari nel caso in cui siano più di otto) che sono stati indicati per ultimi ovvero quelli con il miglior Totale-Calciatore.

4.5 - Quotidiani Ufficiali:

I Quotidiani Ufficiali da cui vengono tratti i voti da utilizzare per il calcolo del punteggio valido ai fini dei risultati degli incontri sono, senza ordine di priorità: La Gazzetta dello Sport - Corriere dello Sport - TuttoSport.

4.6 - Voti On-Line:

I voti da utilizzare per il calcolo del punteggio, valido ai fini della determinazione dei risultati degli incontri debbono essere scaricati dal sito Internet www.fantacalcio.it/fantamanager. Sono ammessi reclami/ricorsi avverso i voti scaricati dal suddetto sito, anche se diversi da quelli riportati sui tre Quotidiani Ufficiali.

4.7 - Senza Voto:

Se un giocatore viene valutato con l'espressione S.V. e non è possibile effettuare la sostituzione con un altro giocatore, il suo voto verrà assegnato d'ufficio e corrisponderà:

a 4 se Difensore, Centrocampista o Attaccante;

a 3 se Portiere.

Il voto assegnato d'ufficio è valido solo per 1 giocatore, agli altri verrà assegnato un voto pari a 0 (Zero).

4.8 - Risoluzione dei voti:

La risoluzione dei voti attribuiti dai Quotidiani ufficiali è così stabilita:

| Voto | Voto | Voto | -> Media Voto

| Voto | Voto | S.V. | -> Media (Voto 1 + Voto 2)

| Voto | S.V. | S.V. | -> Senza Voto

| Voto | N.P. | N.P. | -> Senza Voto

| S.V. | S.V. | S.V. | -> Senza Voto

Per assegnare un goal ad un giocatore è necessario che almeno 2 quotidiani su 3 assegnino nei loro tabellini il goal al giocatore in questione; la stessa regola vale per l'assegnazione dell'autorete.

4.9 - Rosa dei giocatori:

Ogni società dovrà avere all'inizio della stagione una rosa composta da giocatori il cui ruolo verrà rilevato e ufficializzato da quello presente nel programma di gestione Fantacalcio Manager.

Ci sono 2 possibilità di composizione delle rose:

1) Organico della squadra cosiddetto "allargato" formato da 25 giocatori:

3 Portieri # 8 Difensori # 8 Centrocampisti # 6 Attaccanti

2) Organico della squadra cosiddetto "ristretto" formato da 24 giocatori:

3 Portieri # 8 Difensori # 8 Centrocampisti # 5 Attaccanti

Mercato di riparazione, a stagione in corso, possibile in qualunque giornata del rispettivo campionato; anche gli scambi sono sempre effettuabili.

Le squadre potranno condividere tra di loro i giocatori solo se tali formazioni appartengono a Leghe differenti, altrimenti non verrà presa in considerazione la loro iscrizione. Ogni Lega, all'atto dell'iscrizione, dovrà precisare la fonte delle liste dei ruoli dei calciatori da cui il Calciomercato è stato impostato:

lista Gazzetta delle Sport

lista Fantacalcio.it

4.10 - Modifiche agli organici:

All'atto dell'iscrizione, dovranno essere esaminate le rose delle otto squadre di ciascuna Lega; le modifiche ad esse dovranno sempre essere comunicate tempestivamente al Direttivo U.F.O.. Una squadra impegnata nella competizione dovrà sempre avere un organico uguale sia per i tornei U.F.O. che per il proprio campionato di Lega; qualora le due rose abbiano delle differenze, verrà squalificata ed eliminata dalla competizione. Saranno possibili modifiche agli organici sino al giorno prima della partita di andata dei Quarti di finale.

4.11 - Reclami e Ricorsi:

Nel caso si intenda presentare reclamo/ricorso al fine di contestare l'esito di un incontro e chiedere che venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

i reclami/ricorsi dovranno pervenire al Segretario del Direttivo U.F.O. entro i 2 giorni successivi a quello dell'avvenuta determinazione/ufficializzazione del risultato dell'incontro di cui trattasi (di norma, entro le ore 24.00 del mercoledì);

le decisioni adottate in merito dal Direttivo U.F.O. saranno ufficializzate entro 24 ore dall'avvenuta ricezione dei reclami/ricorsi;

- # non saranno presi in considerazione reclami/ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara;
- # saranno ammessi, in linea di massima, reclami/ricorsi basati su erronei inserimenti di giocatori, da parte del Segretario del Direttivo U.F.O, nelle formazioni schierate, correzioni o rettifiche pubblicate dai Quotidiani Ufficiali o dal sito internet fantacalcio.it/fantamanager, purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

ARTICOLO 5 – FORMAZIONI

5.1 – Formazioni:

Per ogni incontro da disputarsi, ciascuna squadra dovrà schierare una formazione composta da 11 giocatori Titolari e da una "panchina" che andrà da un minimo di 4 Riserve ad un massimo di 7. I giocatori in panchina potranno sostituire solamente i Titolari pari-ruolo.

5.2 – Comunicazione delle formazioni:

La formazione dovrà essere presentata/comunicata al Segretario del Direttivo U.F.O. entro le ore 17:00 del Sabato ovvero, in caso di partite anticipate o di giornate infra-settimanali, con 1 ora di anticipo sull'inizio della prima partita di Serie A della Giornata di riferimento.

Allorché le formazioni sono state "ufficializzate" da parte del Segretario del Direttivo U.F.O. NON è possibile modificarle.

Eventuali ed eccezionali variazioni agli orari di presentazione delle formazioni potranno essere comunicate dal Segretario del Direttivo U.F.O. a stagione in corso, sulla base delle decisioni adottate "a maggioranza" dal Direttivo U.F.O..

5.3 – Limiti di tempo:

Nel caso in cui una Squadra non presenti/comunichi la formazione entro i limiti di tempo precedentemente stabiliti, a termini di regolamento FFC, per determinare il risultato dell'incontro si farà scendere in campo l'ultima formazione presentata/comunicata.

Nel caso in cui, alla prima giornata dei Tornei, non venga presentata/comunicata la formazione di una squadra entro la scadenza stabilita, il Segretario del Direttivo U.F.O. assegnerà alla squadra interessata un "Totale-Squadra d'ufficio" pari a 60. Questo "Totale-Squadra d'ufficio" continuerà ad essere assegnato nelle giornate successive alla prima, fino a quando non sarà stata presentata/comunicata la formazione entro la scadenza prevista.

ARTICOLO 6 - PARTITE SOSPENSE, POSTICIPATE, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

6.1. Partite sospese o rinviate:

- a. Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) ed i Q.U. non pubblichino i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna fantapartita tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:
 - (1) Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi;
 - (2) Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate';
 - (3) Eventuali bonus o malus maturati durante le gare sospese o rinviate e poi riprese dal minuto della sospensione, saranno presi in considerazione ai fini del gioco.
- b. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e i Q.U. assegnino comunque i voti ai calciatori, detti voti non verranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere, per calcolare il Risultato Finale della partita, che le due vere squadre di serie A giochino la partita di recupero.
- c. Se le partite sono sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano fantapartite ad eliminazione diretta e i recuperi sono previsti in data posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, qualora non sia possibile/opportuno posticipare la giornata fantacalcistica interessata, con il parere favorevole del Direttivo U.F.O., a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio per i giocatori di movimento e un 5 per il portiere. Tali voti d'ufficio saranno però ridotti a 5,5 per i giocatori di movimento e a 4 per il portiere se la decisione di rinviare una partita viene comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per presentare le formazioni.

6.2. Congelamento di una giornata di Serie A:

In tutti i casi nei quali si renda necessario il "congelamento" di una giornata di campionato di Serie A in attesa di uno o più recuperi (interi o parziali che siano), qualora non sia possibile/opportuno posticipare la giornata fantacalcistica interessata, con il parere favorevole del Direttivo U.F.O., non si applicano le disposizioni di cui alla Regola 11.1.c del Regolamento FFC. Sarà quindi possibile effettuare un numero illimitato di sostituzioni, in deroga a quanto previsto dalla suddetta Regola. Inoltre, sempre negli stessi casi, sarà consentito eccezionalmente l'utilizzo della riserva d'ufficio (vds. Regola 11 punto 3) per tutti i giocatori mancanti e non sostituibili (e non soltanto per il primo). La disposizione vale per tutti i calciatori, ovvero quelli che hanno giocato in quella giornata, e non giudicati, senza che avessero panchinari che li potessero sostituire.

ARTICOLO 7 - NORME PARTICOLARI RELATIVE ALLE COMPETIZIONI

Gli abbinamenti e gli stadi delle gare sono stabiliti secondo le regole già descritte in precedenza. A partire dagli Ottavi di Finale in poi, ai fini dell'attribuzione del passaggio al turno successivo, valgono le regole internazionali emanate dalla UEFA. In caso di parità verranno dapprima disputati i tempi supplementari e poi in caso di ulteriore parità verranno designati cinque rigoristi per ciascuna squadra (il rigore si intende realizzato quando un giocatore prende un voto uguale o superiore a 6). Un giocatore espulso non può tirare i rigori. Se un giocatore non prendesse il voto, il rigore verrebbe assegnato alla sua riserva presente in panchina. La finale della Coppa sarà disputata in gara unica su campo neutro e, in caso di parità, valgono le regole sopra riportate.

ARTICOLO 8 - DIRETTIVO DELL'UNIONE

Il Direttivo della U.F.O. è costituito da 1 Presidente, 1 Segretario e dai 16 Responsabili di Lega, il cui compito è quello di monitorare il regolare andamento della Champions League e della Coppa U.F.O., affinché tutto avvenga nel rispetto del Regolamento. Tale persona dovrà comunicare formazioni, modifiche degli organici, ecc. all'Unione che, fungerà da organo garante delle competizioni. Tale comunicazioni potranno essere effettuate tramite E-Mail o tramite chiamata telefonica all'incaricato della Unione stessa. Dovrà essere nominato un responsabile per le coppe in ciascuna lega, che farà capo al segretario dell'Unione. Qualora dovessero presentarsi difficoltà od inadempienze da parte delle Squadre, le decisioni in merito saranno prese dal Direttivo "a maggioranza semplice" (9 componenti), sentito comunque il parere del Segretario. Eventuali modifiche al presente Regolamento potranno essere sanzionate dal Direttivo soltanto "a maggioranza qualificata" (12 componenti), compreso il Segretario.