

REGOLA 13: MODALITA' DI CALCOLO

1. Criterio generale

L'esito, cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte.

a. La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in quattro fasi distinte:

- (I) Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
- (II) Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
- (III) Assegnazione del Fattore Campo;
- (IV) Confronto dei Totali-Squadra.

2. Calcolo del Totale-Calciatore

a. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dal Q.U.) e dei Punti-azione.

b. Per Voto si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dal Quotidiano Ufficiale. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati a un giocatore dai Q.U. Se una Lega utilizza 3 Quotidiani Ufficiali, servono 2 voti su 3 per ottenere il Voto-Fantacalcio.

Nota Ufficiale della FFC

Se un Q.U. utilizza voti come 6+ o 6-, si devono trasformare questi voti arcaico-scolastici in cifre decimali. Il + equivale a 1/4 di punto (cioè 0,25) in più; il - equivale a 1/4 di punto in meno. Quindi, riferendosi agli esempi sopracitati, un 6+ equivale a 6,25, mentre un 6- equivale a 5,75.

La dizione 'media dei voti assegnati dai Q.U.' si deve intendere in senso letterale: ovvero se una Lega usa due Q.U. e un calciatore di movimento prende un 7 (o un 5) su un quotidiano e s.v. su un altro, il Voto sarà rispettivamente 7 (o 5), ovvero l's.v. non viene contato. Questo vale solo per i calciatori di movimento, cioè non vale per i portieri dove l's.v. viene sempre calcolato come 6 (sempre che abbia giocato almeno 30 minuti) e quindi va a formare la media con l'eventuale voto assegnato dall'altro quotidiano.

Invece, se si utilizzano tre Q.U. e due di essi assegnano s.v. ed uno il voto, il calciatore sarà calcolato s.v.

Seconda Nota Ufficiale della FFC

Se si utilizzano 3 Q.U., può capitare che durante il calcolo (soprattutto utilizzando il software Fantacalcio Manager) si possano verificare casi come questo esempio:

Giocatore 1 : $6,5 + 6,5 + 6 = 19 / 3 = 6,333... \text{ all'infinito, arrotondato a } 6,333$

Quindi tre giocatori in formazione con questa media danno un totale di 18,999 punti.

E' evidente che facendo i conti senza queste approssimazioni si otterrebbe un totale di 19: $19/3 + 19/3 + 19/3 = 57/3 = 19$. Il totale più corretto è infatti 19 e non 18,999.

c. Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino.

d. I Punti-gol sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un gol (solo il portiere, o chi ne fa le veci, può subire o evitare un gol) durante una gara di campionato. I Punti-gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:

+3 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato che non sia il rigore;

- + 2 punti per ogni gol realizzato su calcio di rigore;
- +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
- 2 punti per ogni autogol;
- 3 punti per un rigore sbagliato;
- 1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).

Nota Ufficiale della FFC

L'acceso dibattito sull'autogol, che ha anche determinato diverse classifiche marcatori, è sempre d'attualità. Dopo il mondiale di Francia 98, la Gazzetta dello Sport decise di seguire la direttiva della FIFA sui marcatori dei gol. Direttiva che praticamente aboliva l'autogol assegnando il gol al calciatore che aveva tirato in direzione della porta, anche nel caso di una deviazione determinante.

Anche il Corriere dello Sport - Stadio, dalla fine della stagione 1999/2000 si è adeguato a questa disposizione. Solo Tuttosport ormai segue la linea tradizionale nei confronti dell'autogol. Nonostante la FFC abbia difeso a lungo l'autogol, alla luce dei fatti è ormai impossibile proseguire su questa linea e, visto che i due maggiori quotidiani sportivi nazionali utilizzati per giocare a Fantacalcio hanno di fatto abolito l'autorete (anche se qualche volta pure loro non seguono sempre la regola FIFA), mantenendola solo in rari casi, anche la FFC deve adeguarsi alle regole FIFA.

Per chi ha Internet, la soluzione migliore è quella di collegarsi al sito ufficiale della FFC (www.fantacalcio.it) che ogni lunedì fa chiarezza in caso di dubbi regolamentari.

Ricordiamo che la regola FIFA attribuisce un gol al calciatore che chiaramente intende tirare in porta.

Nota ufficiale della FFC

Chi segna su calcio di rigore riceve 2 punti bonus, non più 3. E' intuitivo come il merito del calciatore che trasforma un rigore sia inferiore a quello di chi realizza un gol su azione. Resta immutata invece la penalità per l'errore dagli undici metri (-3). In questo modo i rigoristi vengono valutati ed acquistati non più acriticamente in quanto tali, ma anche sulla base della loro maggiore o minore affidabilità. Difatti, attribuendo 2 punti per ogni rigore realizzato e sottraendone 3 per ogni errore, solo chi realizza più del 60% dei penalty calciati offre un contributo realmente positivo alla sua squadra nell'arco di una stagione.

e. Nel caso che un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare (vedi Casi Particolari, punto 3, lettera i di questa stessa Regola)

f. La dizione 'rigore parato' è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori della porta viene contato (ovviamente in negativo) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.

g. I Punti-cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:

- 1/2 punto (cioè -0,5) per un'ammonizione;
- 1 punto per un'espulsione.

Nota Ufficiale della FFC

A un calciatore espulso viene sempre e comunque sottratto un Punto-cartellino (-1), sia che sia stato precedentemente ammonito - e quindi l'espulsione sia per somma di cartellini - sia che venga espulso direttamente mediante esibizione del cartellino rosso. Nel caso un calciatore venga prima ammonito e poi espulso mediante esibizione del cartellino rosso, l'ammonizione non verrà calcolata e gli verrà sottratto comunque un solo Punto-cartellino (-1). In pratica, se un calciatore viene ammonito riceve una penalizzazione di 0,5 punti, se viene espulso (qualunque sia la meccanica) riceve una penalizzazione di 1 punto.

3. Casi Particolari

Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari, non tutti contemplati dal Regolamento. Man mano che la casistica del gioco aumenta in seguito a decisioni stravaganti dei quotidiani o dei singoli inviati, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza.

Qui di seguito sono riportati quei casi particolari che possono insorgere durante un campionato di Fantacalcio. Non possiamo garantire che risolvano qualunque situazione che si potrà verificare nel corso di una stagione perché sono scritte a posteriori, in base a quello che è accaduto nella stagione precedente. Ovviamente non siamo chiaroveggenti e non possiamo prevedere quali casi particolari si verificheranno nella prossima stagione. Possiamo però suggerirvi, dovessero verificarsi casi controversi qui non contemplati, di decidere in base alla logica seguendo, quando possibile, le decisioni ufficiali della Lega Professionisti o della F.I.G.C., visto che Fantacalcio vuole simulare la realtà del campionato italiano di Serie A.

Nel caso proprio non riusciate a mettervi d'accordo, la Federazione Fantacalcio è sempre disponibile a risolvere per voi in qualità di organismo super partes, i casi controversi. Come sempre, inoltre, sul sito ufficiale (www.fantacalcio.it) verranno pubblicate le soluzioni a casi inediti o controversi.

a. Portiere senza voto

Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere di riserva. Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i punti gol o punti cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere.

Nota Ufficiale della FFC

Un portiere deve giocare almeno 30 minuti (fa fede, ovviamente, il tabellino del Quotidiano Ufficiale) per essere considerato 'titolare' del ruolo e quindi per meritarsi il 6 d'ufficio. Se una squadra ha in formazione i due portieri della stessa società di Serie A si prenderà in considerazione, ai fini dell'assegnazione del voto d'ufficio, il portiere titolare solo se questi ha giocato almeno 30 minuti (recuperi esclusi), in caso contrario si dovrà considerare il portiere di riserva.

b. Portiere senza voto + punti azione

A parziale modifica della regola di cui al punto a precedente, nel caso che un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.

c. Calciatore senza voto

Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. verrà preso in

considerazione il voto del secondo Q.U. se si gioca con la media di due Q.U. Se anche il secondo Q.U. lo giudica s.v. o n.g., il calciatore verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo tra quelli presenti in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della 'riserva d'ufficio' (vedi Regola 11, punto 2).

d. Squadra/e senza voto

Nel caso in cui i 22 calciatori di una partita (o gli 11 di una squadra) vengano giudicati tutti s.v., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6, con le seguenti eccezioni:

(I) Per i calciatori che abbiano giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti (recuperi esclusi), la mancanza di voto verrà considerata come una normale assenza;

(II) Per i calciatori che hanno segnato un gol o un autogol, pur avendo giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, si applicherà la regola di cui a questo stesso punto d. Al voto di 6 si dovranno però sommare o sottrarre i Punti-gol relativi alla marcatura o all'autogol.

e. Rigore sbagliato

Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha battuto ha ripreso la respinta e segnato. Al calciatore verranno assegnati meno tre (-3) Punti-gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) Punti-gol per aver segnato al secondo tiro (come da Regolamento). Quindi, al suddetto calciatore non verrà assegnato alcun Punto-gol per questa azione e, a meno che non intervengano altri Punti-azione nel corso della partita, il suo Totale-Calciatore sarà equivalente al suo voto. Ovviamente, se la respinta viene presa da un compagno che ribatte la palla in rete, il calciatore che ha tirato il rigore verrà semplicemente penalizzato di tre (3) Punti-gol.

f. Espulso senza voto

Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato dal Q.U., cioè termini la gara senza voto, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 5 come Voto, al quale si dovrà ovviamente sottrarre un punto (-1) per l'espulsione.

Nota Ufficiale della FFC

Un calciatore espulso senza voto prende quindi 4 come Totale-Calciatore. Questa regola vale solo per i calciatori che sono effettivamente scesi in campo. Non deve invece essere applicata se il calciatore, pur essendo sceso in campo, viene espulso a fine partita, magari per un insulto all'arbitro o per una rissa nel sottopassaggio (vale, invece, se viene espulso durante l'intervallo lasciando la squadra in dieci per tutto il secondo tempo). Inoltre, non deve essere applicata se il calciatore espulso è uno dei panchinari.

g. Espulso dopo il fischio finale o dalla panchina

Nel caso un calciatore venga espulso mentre siede in panchina (quindi tra le riserve) o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita, dopo il triplice fischio finale dell'arbitro, il malus (-1) per l'espulsione non verrà conteggiato.

h. Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dal Q.U., sarà regolarmente sostituito dalla riserva nel suo ruolo, senza ottenere voti di ufficio.

i. Marcatore senza voto

Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura. Saranno 2 i punti in più assegnati se il gol viene realizzato su calcio di rigore.

l. Autogol senza voto

Nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente sottrarre 2 punti per l'autogol.

m. Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

Nel caso che il portiere venga espulso e sostituito da un calciatore di movimento, questi, diventando portiere, ne assumerà il ruolo e gli verrà assegnato regolarmente meno un punto (-1) per ogni gol subito e più tre punti (+3) per ogni rigore parato.

n. Tabellino ammoniti/espulsi controverso

Nel caso che il Q.U. riporti tra gli ammoniti/espulsi un calciatore non indicato da altri mezzi di informazione (Stampa o TV o Internet), l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al Presidente di Lega, portando a prova della sua tesi gli altri due quotidiani sportivi. Se entrambi confermeranno la tesi dell'allenatore, Il Presidente di Lega annullerà il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.

o. Tabellino marcatori controverso

Nel caso che il Q.U. riporti tra i marcatori un calciatore non indicato da altri mezzi di informazione (Stampa o TV o Internet), l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al Presidente di Lega, portando a prova della sua tesi gli altri due quotidiani sportivi. Se entrambi confermeranno la tesi dell'allenatore, Il Presidente di Lega annullerà il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.

p. Correzioni e rettifiche

Nel caso che il Q.U. rettifichi in una successiva edizione un voto assegnato a un calciatore, l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al presidente di Lega, portando a prova della sua tesi la copia del Q.U. contenente la rettifica. Se il Presidente di Lega verificherà la fondatezza del reclamo, dovrà annullare il Risultato Finale della partita e ordinare che venga ricalcolato in base alla sopravvenute modifiche (vedi Note Ufficiali alla Regola 3, punto 10, lettera c).

Nota Ufficiale della FFC

Decidete prima dell'inizio del Campionato quali mezzi di informazione utilizzare per dirimere le questioni relative alle controversie sugli ammoniti/espulsi e sui marcatori. La FFC consiglia di utilizzare i tre quotidiani sportivi. Essendo 'specializzati' dovrebbero essere quelli più attendibili, anche se non sempre è così. In alternativa, ormai lo saprete a memoria, c'è il sito www.fantacalcio.it

q. Discrepanze nelle pagelle dei quotidiani

Qualora il Q.U. riporti in due o più parti distinte i Voti assegnati ai calciatori e si verifichi una discrepanza nei Voti assegnati a uno o più calciatori (un classico refuso), si terrà in considerazione ai fini del calcolo del risultato il voto presente nel tabellino e non quello della 'pagella' (quella, per intenderci, che contiene, oltre ai voti, anche i commenti dell'inviato relativi alla prestazione di ogni singolo giocatore).

r. Rigore calciato senza voto

Nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli), ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere 2 punti o sottrarne 3, a seconda dell'esito del rigore.

s. Calciatore con due Fantamedie nella stessa giornata

Nel caso un calciatore si trovasse a giocare due volte la stessa giornata di campionato bisognerà attenersi alle seguenti disposizioni:

(I) Se il calciatore ha ottenuto il voto e/o realizzato punti-azione in entrambe le partite, si tiene conto esclusivamente del voto e dei punti azione totalizzati nel primo incontro giocato;

(II) Se il calciatore ha ricevuto il voto e/o realizzato punti gol in una sola delle due partite giocate, si tiene conto del voto e dei punti azione totalizzati nell'incontro giocato.

Nota Ufficiale della FFC

Questo caso particolare è stato regolamentato in seguito al passaggio di Recoba dall'Inter al Venezia nella stagione 1998/99. Quando il 6 gennaio, alla 15ª giornata, la partita Venezia-Empoli venne sospesa per nebbia, El Chino era ancora nella rosa dell'Inter. Quando il 20 gennaio si giocò il recupero, Recoba era del Venezia (e fra l'altro giocò anche un partitone). Fortuna ha voluto che il 6 gennaio Recoba fosse in tribuna, altrimenti si sarebbe proposto un caso non contemplato dal Regolamento che, ne siamo certi, avrebbe visto diversi fantallenatori proporre ricorso per farsi assegnare il voto di Recoba arancioneroverde (presumibilmente, vista la stagione dell'Inter, più alto di un eventuale voto del Recoba nerazzurro).

t. Mancanza del voto al calciatore

Qualora il Q.U. ometta per dimenticanza di assegnare una valutazione (voto, s.v. o n.g.) ad un calciatore, a tale calciatore (a meno di rettifiche successive pubblicate dallo stesso Q.U.) sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 se ha disputato almeno 20 minuti di gara. Se ha invece giocato meno di 20 minuti senza maturare bonus o malus (ammonizioni escluse) previsti dal Regolamento, riceverà un "senza voto" d'ufficio.

Nota Ufficiale della FFC

Negli ultimi tempi sono situazioni che purtroppo si presentano più volte, soprattutto per chi gioca con i voti della Serie B italiana, molto spesso trascurata e "maltrattata" dai quotidiani sportivi.

4. Calcolo del Totale-Squadra

Il Totale-Squadra di ciascuna squadra è dato dalla somma dei singoli Totali-Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara.

5. Fattore Campo

a. Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 2 (due) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Squadra.

b. In caso di partita di spareggio in campo neutro per l'assegnazione del titolo di Fantacampione, di un posto in 'zona FFC' (vedi Regola 17, punto 4) o di un posto retrocessione non si prende in considerazione il Fattore Campo.

6. Confronto dei Totali-Squadra

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Totali-Squadra delle due squadre in base alla Tabella di Conversione e alle sue integrazioni.

7. Tabella di Conversione

a. La Tabella di Conversione trasforma ciascun Totale-Squadra in gol, così da ottenere un 'reale' risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Squadra ottenuto, in base alla tabella sottostante.

Meno di 66 punti	=	0 gol
Da 66 a 71,999 punti	=	1 gol
Da 72 a 76,999 punti	=	2 gol
Da 77 a 80,999 punti	=	3 gol
Da 81 a 84,999 punti	=	4 gol
Da 85 a 88,999 punti	=	5 gol
Da 89 a 92,999 punti	=	6 gol
E così via (ogni 4 punti un gol)		

Nota Ufficiale della FFC

Dopo tre anni, le nuove Regole sembrano aver convinto anche i più scettici. Da due stagioni, lo ribadiamo, sono state abolite sia la regola che assegnava un gol in più alla squadra che, all'interno della stessa fascia di punteggio, staccasse l'altra di almeno 4 punti, sia quella che assegnava un gol in più alla squadra che riuscisse a staccare l'avversaria di almeno 10 punti. Qualche malato di statistica si è difatti accorto che la prima regola (quella dei 4 punti) riduceva notevolmente le probabilità di pareggiare, rendendole nettamente inferiori rispetto a quanto accade in una normale partita di Serie A. La seconda (quella dei 10 punti), per contro, tendeva a limitare drasticamente i risultati con due gol di scarto, aumentando a dismisura quelli con tre gol di scarto. Cioè, a Fantacalcio era molto più facile vincere 3-0 che non 2-0, o 4-1 piuttosto che 3-1, e ciò in effetti non era molto realistico (il 2-0 non è forse sempre stato considerato il risultato più 'classico' per una partita di calcio?). Così si è pensato di aggirare il problema eliminando il 'bonus' per i 10 punti di distacco e contestualmente avvicinando le soglie per i gol successivi al secondo. Così il terzo gol scatta a 77 punti (e non più a 78), il quarto a 81 (e non più 84) e da questa soglia in poi si procede di 4 punti in 4, anziché di 6 in 6. Non siete convinti? Provate, vedrete che funziona.

b. La Tabella di Conversione va applicata nei modi seguenti:

(I) Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;

(II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;

(III) Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti;

(IV) Da 77 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (Es.: 77 punti = 3 gol, 81 punti = 4 gol, ecc.).

Nota Ufficiale della FFC

Le equivalenze sono presto spiegate. Il loro intento è di equiparare il confronto dei Totali-Squadra, cioè il Risultato Finale, a un qualcosa che assomigli e che simuli un vero risultato di una partita di calcio. Essendo il Totale-Squadra una cifra che varia all'incirca tra i 60 e gli 85 punti - un Risultato Finale 'tipo' potrebbe essere 72-66 che, come potete capire, non è molto realistico - s'è quindi escogitato questo sistema che, miracolosamente, funziona.

8. Integrazioni alla Tabella di Conversione

Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

a. Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 3 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. Esempio: squadra X 72,5 punti; squadra Y 70 punti; risultato 2-2 (e non 2-1).

Nota Ufficiale della FFC

L'obiettivo è sempre quello di aumentare il numero di pareggi. Numerosi test condotti negli anni passati hanno dimostrato che con questo sistema la percentuale di pareggi nel corso di una stagione si attesta intorno al 30% delle partite, avvicinandosi alla media di un reale campionato. Insomma, d'ora in avanti non sarà più possibile vincere staccando l'avversario di mezzo punto appena (beneficiando di una sostanziosa dose di fortuna), ma bisognerà sempre ottenere almeno 3 punti in più. Il che non significa affatto eliminare il pathos della vittoria risicata, perché l'affermazione con 3 punti esatti di scarto equivale nella sostanza a quella per mezzo punto col vecchio sistema: difatti, se si fosse ottenuto mezzo punto in meno (o se l'avversario avesse ottenuto mezzo punto in più) non si sarebbe vinto...

- (I) La regola di cui sopra si applica anche nel caso di incontri ad eliminazione diretta che prevedano due partite (andata e ritorno), con un accorgimento: se la differenza tra i due Totali-squadra è minore di 3 punti, la partita terminerà regolarmente in parità ma, per stabilire il numero di gol realizzati da entrambe le squadre, si considererà sempre e solo il punteggio ottenuto dalla squadra in trasferta.

Nota Ufficiale FFC

Ecco un esempio pratico:

Andata: Squadra di casa 70 punti - Squadra fuori 72 punti = risultato 2-2 (applicata la regola del gol omaggio perché il distacco è inferiore a 3 punti).

Ritorno: Squadra di casa 72 - Squadra fuori 70 = risultato 1-1 (non 2-2 come prevederebbe il Regolamento in una partita di campionato, ma 1-1 perché il punteggio di riferimento in questo caso è quello ottenuto della squadra in trasferta: 70 equivale ad un gol, quindi si assegna un gol anche alla squadra di casa eliminando ogni possibile paradosso). In questo modo non si rinuncia al giustissimo pareggio quando il distacco tra due squadre è inferiore a 3 punti.

b. Se la situazione descritta al punto a si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). Esempio: squadra X 67 punti, squadra Y 65: il risultato non sarà 1-1, come descritto al punto a, ma 0-0.

Nota Ufficiale della FFC

Con la regola di cui al punto a, l'1-1 sarebbe diventato un risultato troppo ripetitivo. L'eccezione prevista in questo punto b consente inoltre di ottenere qualche 0-0 in più, anche qui in linea con quanto accade normalmente in un vero campionato.

c. Se una squadra totalizza meno di 59 punti, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 59 e abbia staccato l'avversaria di almeno 3 punti.

MODALITÀ DI CALCOLO

1. Criterio generale

a. L'esito, cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte.

b. La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in otto fasi distinte:

- (I) Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
- (II) Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
- (III) Calcolo del Modificatore-Porta per ciascuna squadra;
- (IV) Calcolo del Modificatore-Difesa per ciascuna squadra;
- (V) Calcolo del Modificatore-Centrocampo per ciascuna squadra;
- (VI) Calcolo del Modificatore-Attacco per ciascuna squadra;
- (VII) Calcolo del Totale-Squadra Modificato per ciascuna squadra;
- (VIII) Assegnazione del Fattore Campo;
- (IX) Confronto dei Totali-Squadra.

Nota Ufficiale della FFC

Qui sopra abbiamo elencato passo per passo la procedura di calcolo per darvi un'idea complessiva di come funziona, ma non abbiamo ovviamente ripetuto i quattro passi che restano immutati rispetto alle regole base. Di seguito abbiamo semplicemente indicato il numero della Regola in cui trovarli nel caso non li conoscestes già a memoria, preferendo concentrarci sugli altri quattro passi che cambiano rispetto alla regola base.

2. Calcolo del Totale-Calciatore (vedi Regola 13, punto 2).

3. Calcolo del Totale-Squadra (vedi Regola 13, punto 4)

4. Calcolo del Modificatore del Portiere

a. Il Modificatore del Portiere si attribuisce a tutti i portieri che ottengono un voto superiore al 6, a patto che non abbiano parato rigori.

Nota Ufficiale della FFC

Uno degli aspetti più belli del Fantacalcio è sempre stato quello di mettere sullo stesso piano calciatori appartenenti a grandi e piccole squadre. Tanto che, ad esempio, il bomber di una provinciale può incidere nell'economia del gioco quanto se non più del campionissimo di Milan, Inter o Roma. Discorso valido, però, solo per 3 ruoli su 4. Perché il rendimento del portiere, al contrario, è sempre rimasto legato alle prospettive della squadra di appartenenza più che alle sue reali qualità. Il voto conta, certo, ma i gol al passivo contano maggiormente. E il Catania o il Siena sono destinati a subirne molti di più rispetto alle prime della classe, c'è poco da fare. Il nuovissimo modificatore del portiere ha proprio lo scopo, se non di eliminare completamente, quantomeno di ridurre gli effetti di questo squilibrio.

b. La Tabella di Conversione Portiere sottostante trasforma il voto dell'estremo difensore in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:

Voto	6,5-6,999	=	+0,5
Voto	7-7,499	=	+1
Voto	7,5-7,999	=	+1,5
Voto	8 o superiore	=	+2

Nota Ufficiale della FFC

Si tratta di una trasposizione del Modificatore dell'Attacco, già introdotto tre stagioni fa (vedi oltre). Con la differenza che qui la discriminante per l'applicazione del correttore, oltre al voto superiore al 6, è il fatto che il portiere in questione non abbia parato rigori (in quel caso si applica esclusivamente il bonus di +3, come accade per gli attaccanti che segnano). L'eventuale applicazione del Modificatore non incide comunque in alcun modo sulla penalità da attribuire per i gol subiti, che rimane invariata in ogni caso. Per cui, ad esempio, se un portiere prende 7,5 e subisce 2 gol (senza parare rigori), il suo totale giocatore sarà: $7,5 + 1,5 - 2 = 7$. Se il portiere ottiene un voto pari o inferiore a 6 non gli si attribuisce alcun bonus (e si detrarrà sempre un punto per ogni gol incassato).

5. Calcolo del Modificatore della Difesa

a. Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto in pagella assegnato a ciascun difensore dal Quotidiano Ufficiale. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati ai singoli difensori dai Q.U.

b. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti cartellino.

c. La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi:

media voto	modificatore difesa
meno di 5	+4
5,00-5,24	+3
5,25-5,49	+2
5,50-5,74	+1
5,75-5,99	- 0
6,00-6,24	-1
6,25-6,49	-2
6,50-6,74	-3
6,75-6,99	-4
7,00 o più	-5

d. I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria.

Nota Ufficiale della FFC

Per somma algebrica si intende che i punti positivi vengono sommati e quelli negativi sottratti.

e. Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.

f. La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4. Se si schiera una difesa a 3, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto, se si schierano più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto.

Nota Ufficiale della FFC

Dire che il Modificatore 'migliora' di un punto significa che, se in base a quanto riportato dalla tabella è prevista la sottrazione di un certo numero di punti alla squadra avversaria, se ne sottrarrà uno in più, e se invece è prevista un'addizione di punti (perché la media di reparto è negativa), se ne aggiungerà uno in meno. Ovviamente se il Modificatore 'peggiora' succederà l'esatto contrario.

g. Ai soli fini del calcolo del Modificatore, per tutte le Riserve d'Ufficio (sia la prima, che ottiene un 4, sia le successive, che prendono 0) viene conteggiato un 5.

Nota Ufficiale della FFC

Questo per evitare che una situazione già di per sé penalizzante (l'assenza di uno o più giocatori, che incide pesantemente sul calcolo del Totale-Squadra) raddoppi i suoi effetti 'devastanti' attraverso il Modificatore. Facciamo un esempio: si schierano tre difensori, uno dei quali prende 7,5, uno 6,5 mentre il terzo difensore schierato in formazione e le riserve in panchina non ottengono il voto. Quest'ultimo difensore è già stato sostituito dalla riserva d'ufficio (voto 4) o ha ottenuto uno 0 (zero) in fase di calcolo del Totale-Squadra. Adesso, ai soli fini del calcolo del Modificatore, a questo giocatore si assegna un voto fittizio pari a 5. La media del reparto difensivo di detta squadra sarà quindi 6,333 (si sommano i voti, 7,5 + 6,5 + 5 d'ufficio, e quindi si divide per 3). In base alla tabella di conversione difesa bisognerebbe togliere due (2) punti al Totale-Squadra della squadra avversaria ma, essendo la difesa schierata con soltanto tre giocatori, il Modificatore peggiorerà di un punto, per cui alla squadra avversaria verrà tolto un (1) solo punto. Con la stessa media, se la squadra avesse schierato una difesa a cinque, si sarebbero dovuti togliere tre (3) punti al Totale-Squadra della squadra avversaria.

6. Calcolo del Modificatore del Centrocampo

a. Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre.

b. Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma del solo Voto (o della media voto) dei centrocampisti schierati in formazione. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati ai singoli centrocampisti dai Q.U.

c. In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria.

d. Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è pari a 5.

e. La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante, modificata nell'edizione 2000/2001 del libro, trasforma il risultato del confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi. La prima colonna indica la differenza tra i due Totali-Centrocampo, la seconda colonna indica i punti che vanno aggiunti al totale della squadra con il centrocampo migliore, la terza indica i punti da sottrarre al totale della squadra col centrocampo peggiore:

Differenza tra i	Squadra col	Squadra col
Totali-Centrocampo	totale migliore	totale peggiore
meno di 1	0	0
1-1,99	+0,5	-0,5
2-2,99	+1	-1
3-3,99	+1,5	-1,5
4-4,99	+2	-2
5-5,99	+2,5	-2,5
6-6,99	+3	-3
7-7,99	+3,5	-3,5
8 o più	+4	-4

f. Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo migliore verranno assegnati (cioè sommati) dei punti positivi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.

g. Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo peggiore verranno assegnati (cioè sottratti) dei punti negativi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.

Nota Ufficiale della FFC

Facciamo un esempio: se i Totali-Centrocampo delle squadre X e Y sono rispettivamente 27 e 23 (4 punti di differenza quindi) si dovranno sommare 2 punti al Totale-Squadra della squadra X e sottrarre 2 punti al Totale-Squadra della squadra Y.

h. Anche ai fini del calcolo del Modificatore del Centrocampo, per tutti i giocatori mancanti (la Riserva d'Ufficio, che ottiene un 4, e gli altri che prendono 0) viene conteggiato un voto fittizio pari a 5.

7. Calcolo del Modificatore dell'Attacco.

a. Il Modificatore di Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto superiore a 6.

Nota Ufficiale della FFC

Il Modificatore dell'Attacco ha esordito dalla stagione 2002/2003. A cosa serve? E' presto spiegato. Avete presente attaccanti come Esposito Di Natale o Mutu? Tutte seconde punte, bravissime, che ottengono spesso buoni voti ma che non segnano molto, quindi sovente vengono relegate in panchina a Fantacalcio. Soprattutto se si utilizzano i Modificatori della Difesa e del Centrocampo, perché in questo caso, a parità di voto (positivo) e di punti-azione, un difensore o un centrocampista si fanno preferire all'attaccante, dal momento che il loro voto incide positivamente anche sul Modificatore del reparto. Ma perché, ci siamo chiesti, un centrocampista bravo in interdizione deve 'pesare' di più di un attaccante altrettanto prezioso con i suoi rientri in copertura (si pensi a Delvecchio nella prima Roma di Capello)? Perché, se Nedved prende un bel 7 grazie a un assist vincente, il suo voto deve incidere doppiamente (sul Totale-Squadra e poi ancora sul Modificatore del Centrocampo) mentre se quello stesso assist lo sforna (e lo stesso voto lo prende) Miccoli, nel suo caso la valutazione deve pesare meno nell'economia della partita? Ebbene, col nuovo Modificatore dell'Attacco vogliamo premiare anche le prestazioni di questi attaccanti 'oscuri' ma spesso molto utili per le loro squadre.

b. La Tabella di Conversione Attacco sottostante trasforma il voto del singolo attaccante in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:

Voto 6,5 - 6,999	= +0,5
Voto 7 - 7,499	= +1
Voto 7,5 - 7,999	= +1,5
Voto 8 o superiore	= +2

Nota Ufficiale della FFC

Ricapitolando: se un attaccante segna non si attribuisce nessun bonus di Modificatore dell'Attacco (visto che ottiene già un +3 per il gol, o un +2 per il gol su rigore qualora si applichi tale distinzione). Se l'attaccante non segna e prende un voto pari o inferiore a 6 idem, nessun bonus. Se invece, pur non segnando, l'attaccante riesce a prendere un voto superiore a 6, il suo voto sarà maggiorato come indicato nella Tabella soprastante.

Se state già pensando che in questo modo tanti risultati verranno rivoluzionati, state tranquilli: da un'indagine condotta sulle pagelle stilate dai quotidiani sportivi negli ultimi anni si rileva una certa ritrosia da parte dei giornalisti a 'premiare' gli attaccanti che non segnano. I 6,5 sono pochi, i 7 pochissimi, voti superiori rappresentano veri e propri eventi. E proprio in quanto tali meritano un riconoscimento speciale.

8. Calcolo del Totale-Squadra Modificato

Il Totale-Squadra Modificato di ciascuna squadra è dato dalla somma algebrica dei singoli Totale-Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara e dei punti positivi e/o negativi ottenuti in base ai calcoli dei Modificatori della difesa, del centrocampo e dell'attacco.

9. Fattore Campo: si attribuiscono 3 punti come fattore-campo.

Nota ufficiale FFC

Perché 3 punti di fattore campo? Ci sono varie motivazioni alla base di questa scelta, già applicata da diverso tempo da parecchie leghe. Tra queste una ragione, per così dire, 'statistica': premiando chi gioca in casa con 2 soli punti di bonus la percentuale di vittorie in trasferta in una lega nell'arco di una stagione tende ad essere mediamente più elevata rispetto a quanto accade normalmente in Serie A. Questione di realismo, insomma. E poi, rendere più difficili le vittorie in trasferta contribuisce ad accorciare la classifica, rendendo il campionato più equilibrato e interessante.

10. Confronto dei Totali Squadra (Regola 13, punto 6).