

FANTAMONDIALI 2010

NOTE

Adottato il Fantacalcio Pro.

REGOLA 9: LA GARA

1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori.
2. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.
3. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato, per mezzo della Tabella di Conversione, confrontando i Totali-Squadra di ciascuna squadra (vedi Regola 13, punti 6, 7 e 8).

REGOLA 10: LA FORMAZIONE

1. Schema di gioco
 - a. Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:

(I) La formazione dovrà essere composta da un minimo di 4 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da almeno un attaccante fino a un massimo di 3;

(II) In base alle disposizioni di cui alla lettera precedente, le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:

4-3-3; 5-3-2; 6-3-1; 4-4-2; 5-4-1; 4-5-1

Nota Ufficiale della FFC

I numeri si riferiscono rispettivamente al numero di difensori, centrocampisti e attaccanti. Ovviamente a questi va aggiunto il portiere. Il 3-5-2 e il 3-4-3 sono permessi solo nel Fantacalcio Pro, con modificatori (vedi Supplemento 5).

- b. Non vi è alcun limite al numero di calciatori stranieri che una squadra può schierare, sia in campo che in panchina.

2. Comunicazione della formazione

- a. Prima dell'inizio della gara, entro la scadenza fissata dal Regolamento della propria Lega, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Presidente di Lega e, per conoscenza, all'allenatore dell'altra squadra.

b. Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi (vedi Regola 13, punto 11).

- c. Una volta comunicata la formazione al Presidente di Lega non è più possibile modificarla.

3 Mancata comunicazione della formazione

- a. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

Nota Ufficiale della FFC

Omettere di comunicare la formazione è una mancanza gravissima. In pratica, l'allenatore che si comporta in tal modo non sta schierando in campo la propria squadra nella migliore formazione consentita dalla sua situazione tecnica. Secondo le regole della F.I.G.C., questo è un fatto grave: altrettanto nel Fantacalcio. Si potrebbe supporre che l'allenatore di quella squadra non sia più interessato al gioco. Visti i sottili equilibri del Fantacalcio, ciò può avere effetti devastanti. Non ci stupiremmo se l'allenatore in questione venisse accusato di falsare il campionato, per non dire di peggio. Si rompono vecchie e consolidate amicizie per molto meno in questo gioco.

- e. Nel caso di utilizzo di messaggi sms o di e-mail per comunicare la formazione, è cura di ogni allenatore accertarsi che il Presidente di Lega e l'avversario abbiano ricevuto l'informazione. Se l'sms o l'e-mail non dovessero giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

Nota Ufficiale della FFC

Ormai l'utilizzo di e-mail e sms per giocare a Fantacalcio è molto frequente. In questi casi consigliamo all'allenatore che spedisce la formazione con questi mezzi di aggiungere all'email e all'sms una richiesta di avvenuta ricezione, così che il Presidente di Lega e l'avversario possano confermare.

4. Errori nella comunicazione della formazione

a. Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Presidente deve controllare, come farebbe un arbitro prima della partita, i 'cartellini'. Deve cioè verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti al punto 1, lettera a, paragrafo (II) di questa stessa Regola, e in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco.

b. Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:

(I) Se un fantallenatore schiera in formazione giocatori non tesserati per la sua squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve di ruolo schierate in panchina, secondo l'ordine di priorità. Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili (3).

(II) Se un fantallenatore schiera due volte in formazione lo stesso giocatore, questo sarà considerato una volta sola e al posto dei titolari mancanti subentreranno le riserve del reparto, secondo l'ordine di priorità.

(III) Se lo stesso giocatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina.

(IV) Nel caso una squadra schieri in un reparto un numero di giocatori insufficiente rispetto al limite minimo previsto dal presente Regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), i giocatori mancanti per ricostituire il numero minimo saranno pescati automaticamente tra le riserve del reparto in questione e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno esclusi d'ufficio i giocatori che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento. A parità di Totale-Calciatore conterranno i soli voti e in caso di ulteriore parità sarà preferito per convenzione il modulo più difensivo. Questi giocatori non scaleranno in panchina, ma saranno esclusi dalla formazione. Qualora un reparto non consenta a sua volta riduzioni di numero a termini di Regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.

Nota ufficiale della FFC

Esempio: modulo 3-4-3 (non previsto nel Fantacalcio Classic), manca un difensore per ricostituire il minimo di 4, ma può uscire un centrocampista (4-3-3) o un attaccante (4-4-2). Verrà escluso il giocatore che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore in assoluto tra quelli schierati nei due reparti. Può capitare però che un reparto non possa subire riduzioni nel numero di giocatori schierati. Si pensi al caso in cui un fantallenatore schierasse la sua squadra con il modulo 3-6-1. Mancherebbe sempre un difensore per ricostituire il minimo di 4, ma non si potrebbe certo togliere l'unico attaccante: ovviamente in questo caso dovrebbe uscire dalla formazione un centrocampista, dal momento che oltretutto l'utilizzo di 6 centrocampisti non è a sua volta consentito.

(V) Nel caso una squadra schieri in un reparto un numero di giocatori eccedente il limite massimo previsto dal presente Regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), verranno esclusi tanti giocatori di quel reparto (quelli che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore) quanti ne occorrono per rientrare nel limite e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno pescati dalla panchina i giocatori che hanno ottenuto i peggiori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento, rispettando però l'ordine di priorità delle riserve. Qualora un reparto non consenta a sua volta l'inserimento di un giocatore in più a termini di regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.

Nota ufficiale della FFC

Esempio: squadra schierata con il modulo (non previsto) 3-3-4. C'è un attaccante di troppo: viene escluso quello che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore. Bisogna però inserire un giocatore in uno degli altri reparti per ricostituire gli 11 titolari. Nel Fantacalcio Classic la scelta in questo caso è obbligata (serve un difensore per raggiungere il limite minimo di 4, per cui subentra la prima riserva disponibile in difesa), ma nel Fantacalcio Pro, in cui la difesa a 3 è permessa, la scelta del reparto da reintegrare potrebbe ricadere su entrambi (difesa o centrocampo). Allora si considerano le prestazioni delle riserve (le prime disponibili in ordine di priorità) per ciascuno dei due reparti ed entra quella che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore.

(VI) Se una squadra schiera più di 11 titolari ma non c'è un reparto in sovrannumero, sarà escluso il giocatore che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore in assoluto nei reparti di movimento, ma sempre a patto che la sua esclusione non determini un'inferiorità numerica nel suo reparto rispetto a quanto previsto dal presente regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), altrimenti la scelta ricadrà sugli altri reparti di movimento.

Nota ufficiale della FFC

Non è detto che, schierando 12 elementi, uno dei reparti presenti necessariamente un numero di giocatori in eccesso rispetto ai massimi previsti. Si pensi ad un ipotetico modulo 5-4-2. Non è ovviamente consentito, ma i tre reparti, presi singolarmente, sono tutti nella norma. In questo caso la scelta sul giocatore da escludere può ricadere sia sulla difesa (4-4-2), che sul centrocampo (5-3-2) che sull'attacco (5-4-1). Come sempre, sarà escluso il migliore. Se invece un reparto non può subire riduzioni, si prenderanno in considerazione solo gli altri due.

(VII) Se una squadra schiera meno di 11 titolari ma la scelta sulla riserva da 'promuovere' può ricadere su più reparti, verrà preferita quella che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore.

Nota ufficiale della FFC

Considerando, s'intende, solo le prime riserve disponibili in ordine di priorità per i vari reparti.

(VIII) Le sostituzioni per effetto di errori nello schieramento della formazione sono da considerarsi prioritarie rispetto a tutte le altre sostituzioni.

REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI

1. E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:

- a. Ogni squadra può schierare in panchina TUTTI I nazionali non titolari.
- b. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.

Nota Ufficiale della FFC

Le riserve sostituiranno i 'calciatori assenti' o senza voto (s.v.) o non giudicabili (n.g.) - naturalmente escluso il portiere che ha giocato almeno 30 minuti recuperi esclusi - del loro ruolo nell'ordine in cui sono stati indicati nella lista delle riserve in calce alla formazione. Facciamo un esempio: se uno dei difensori titolari non gioca, entrerà a sostituirlo il primo difensore di riserva indicato nella lista. Il secondo difensore di riserva potrà entrare nel caso in cui risulti assente un secondo difensore titolare, oppure nel caso in cui non giochi (o non abbia preso voto) il primo difensore di riserva.

- d. 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).
- e. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto.

Nota Ufficiale della FFC

Per stesso ruolo o reparto si intende che il portiere di riserva sostituirà il portiere titolare, un difensore di riserva sostituirà un difensore, un centrocampista di riserva sostituirà un centrocampista, un attaccante di riserva sostituirà un attaccante.

- f. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.

g. I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.

2. 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).

Nota ufficiale della FFC

Quando per esempio il primo difensore in panchina prende s.v., si prende in considerazione il secondo difensore panchinaro. La sostituzione però in questo caso è unica e il fantallenatore ne ha ancora due a disposizione.

3. La riserva d'ufficio

a. La riserva d'ufficio per un calciatore di movimento vale 4 (quattro) punti.

b. La regola della riserva d'ufficio viene applicata, tranne le eccezioni previste dal Regolamento, a un solo calciatore per squadra. Se una squadra è priva di due o più titolari (e di riserve in panchina con cui sostituirli) o schiera in formazione due o più calciatori non tesserati o eccedenti in base alla Regola 10, punto 4, quei calciatori oltre il primo 'calciatore assente' non verranno sostituiti da riserve. La squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

Nota Ufficiale della FFC

La regola della riserva d'ufficio è stata ideata per favorire quegli allenatori bersagliati dalla sfortuna che sono impossibilitati a 'schierare' un undici completo. Questa regola consente di ovviare ad almeno un'assenza con un Totale-Calciatore d'ufficio. Ciò detto, non è possibile applicare più di una volta per squadra e per partita tale regola. Questo perché fa parte del gioco essere sempre al corrente dei calciatori disponibili durante tutto l'arco del campionato. A Fantacalcio un errore si perdona, ma al secondo si bastona subito, non si fanno condoni a nessuno.

4. Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo del risultato verrà assegnato, come riserva d'ufficio, un 3 (tre) come Totale-Calciatore. Questo valore di riserva d'ufficio vale esclusivamente per il portiere.

5. In caso di due o più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria. In pratica nessuna squadra può giocare senza portiere e se questi è assente, per qualunque ragione, dovrà essere sostituito obbligatoriamente dalla 'riserva d'ufficio portiere'.

6. Nel caso in cui in una squadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, sarà il fantallenatore a decidere le tre riserve (generalmente quelle con il miglior Totale-Calciatore, ma non è detto se si utilizzano i Modificatori) che entreranno in campo. 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.

Nota Ufficiale della FFC

In presenza di una Lega gestita come si deve, sarà il Presidente a controllare la cosa. Giocando a Fantacalcio Pro (coi Modificatori) può capitare che sia più conveniente l'entrata in campo di un difensore con un 6 piuttosto di quella di un centrocampista con un voto pari a 6,5.

7. 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.

Nota Ufficiale della FFC

Naturalmente, se si schiera una panchina incompleta si dovranno comunque rispettare le disposizioni relative al numero di giocatori per ruolo previste dal punto 1, lettera a di questa stessa Regola.

REGOLA 12: QUOTIDIANO UFFICIALE

1. Prima dell'inizio del campionato, l'Assemblea Generale deve scegliere un quotidiano,

detto Quotidiano Ufficiale (Q.U.), che servirà come riferimento ufficiale nel corso del Campionato.

2. I tabellini e le pagelle delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni - pubblicati dal Q.U. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.

3. Il Quotidiano Ufficiale è l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale di ciascuna Lega.

Nota Ufficiale della FFC

Se la vostra Lega utilizza un solo Q.U., è consigliabile scegliere un secondo quotidiano come Q.U. di riserva nel caso che, per una qualunque ragione (sciopero, mancata consegna all'edicolante, ecc.), il Q.U. non sia reperibile un lunedì. In tal caso, e solo in quel caso, in quella data giornata verranno presi in considerazione i voti del Q.U. di riserva.

4. Problemi e contrattempi

Essendo il gioco legato ai voti del Q.U., può succedere che una data settimana, per varie ragioni (ad esempio, per uno sciopero dei quotidiani), sia impossibile calcolare il Risultato Finale delle partite. Qui di seguito sono riportati i modi per ovviare a tali eventualità:

a. Sciopero dei quotidiani

In caso di sciopero dei quotidiani il lunedì, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i Voti vengano riportati nell'edizione del martedì.

b. Recuperi

(I) Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i Voti di una o più giornate, le partite interessate verranno recuperate al termine del Campionato di Lega, sfruttando le partite del campionato di Serie A ancora disponibili;

(II) Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare una o più partite al termine del campionato di Lega (ad esempio, per mancanza di giornate disponibili), dette partite verranno 'recuperate' assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcolerà l'esito della partita o delle partite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punticartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

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 : $6,5 + 6,5 + 6 = 19 / 3 = 6,333...$ 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 Punticartellino.

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. Nel conteggio valgono anche eventuali minuti di recupero disputati.

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 inclusi), 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. Rispetto agli anni precedenti, la regola si applica anche se il calciatore viene espulso solo a fine partita, magari per un insulto all'arbitro o per una rissa nel sottopassaggio, o espulso durante l'intervallo lasciando la squadra in dieci per tutto il secondo tempo. L'importante è che abbia giocato e che la sua sanzione sia presente nei tabellini del Q.U. Non deve invece essere applicata se il calciatore espulso è uno dei panchinari e non è mai entrato in campo.

Nota Ufficiale della FFC

Fanno fede i tabellini dei Q.U. o le decisioni del martedì della Lega Calcio. Se un giocatore ha giocato, anche solo qualche minuto, e viene sanzionato al di fuori dei 90' di gioco, prende i malus dell'espulsione e dell'ammonizione se il suo nome compare tra i provvedimenti disciplinari presi dall'arbitro.

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 arancionoverde (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.

Nel conteggio, valgono anche eventuali minuti di recupero.

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. E la precisazione sui minuti di recupero è una novità: ogni Tabellino ormai li riporta.

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

Ormai da diverse stagioni 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.

9. Calcolo dei Tempi Supplementari

a. I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante, quindi, escluso il portiere) così da ottenere un Totale-Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari. Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio.

b. Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore.

Nota Ufficiale della FFC

Quando si dice 'se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità, s'intende nell'arco dei due incontri. Ovviamente, se i tempi supplementari si concludono con un risultato di 1-1 in una partita di ritorno, dopo che la partita d'andata è finita 0-0, passerà il turno la squadra 'ospitata', avendo realizzato un maggiore numero di gol in trasferta (cfr. Supplemento 1, Coppa e Supercoppa, paragrafo 7). Si dovrà dunque passare all'esecuzione dei calci di rigore solo nei seguenti casi: se i tempi supplementari si concludono con un punteggio di 0-0 (quindi non modificano il punteggio che ha portato alla disputa dei supplementari), oppure se si concludono con un punteggio di parità (1-1, 2-2, ecc.) in una gara ad eliminazione diretta disputata in un turno secco.

c. L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:

(I) Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.

(II) Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;

Nota Ufficiale della FFC

Anche se le riserve sono sette, ai fini del calcolo dei tempi supplementari si prendono in considerazione sempre e soltanto tre calciatori, ovvero i primi calciatori di movimento in panchina per ciascun ruolo, se essi hanno preso il voto.

(III) Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio.

(IV) Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;

Nota Ufficiale della FFC

Nei supplementari il Fattore Campo è +0,5 per non agevolare troppo il compito alla squadra di casa. Il +2 previsto fino a due anni fa era davvero esagerato.

(V) Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono

confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

10. Tabella di Conversione Supplementari

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

Meno di 20 = 0 gol

Da 20 a 23,999 = 1 gol

Da 24 a 27,999 = 2 gol

Da 28 a 31,999 = 3 gol

Da 32 a 35,999 = 4 gol

e così via (ogni 4 punti un gol).

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

(I) Se una squadra totalizza meno di 20 punti (cioè fino a 19,999) non si assegna alcun gol;

(II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti;

(III) Da 20 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (es.: 20 = 1 gol, 24 = 2 gol, 28 = 3 gol).

Nota Ufficiale della FFC

L'esperienza insegna che nella realtà segnare nei Tempi Supplementari non è poi così facile, così quattro anni fa si è deciso di innalzare le soglie della tabella di conversione.

ATTENZIONE: solo nel caso degli ottavi vale la seguente tabella di conversione:

Meno di 19 punti = nessun gol

Da 19 a 21,999 = 1 gol

Da 22 a 24,999 = 2 gol

Da 25 a 27,999 = 3 gol

Da 28 a 30,999 = 4 gol

Restano valide tutte le altre disposizioni contenute nella Regola 13, Punto 10 del presente Regolamento.

Nota Ufficiale della FFC

L'innalzamento delle soglie di punteggio della Tabella di Conversione per i tempi supplementari, introdotto già da qualche anno, se da un lato ha reso (giustamente) più difficile la realizzazione di uno o più gol nei prolungamenti, in linea con quanto avviene nella realtà, dall'altro l'ha resa quasi impossibile per le leghe con un elevato numero di partecipanti. In queste leghe, infatti, dato il minor rapporto squadre reali/fantasquadre, diventa più difficile possedere un congruo numero di riserve competitive. Trovare tre titolari nelle loro squadre reali ancora disponibili in panchina dopo i tempi regolamentari può diventare un'impresa. Che si tratti, poi, di giocatori in grado di "spostare gli equilibri" ai supplementari è ancora più arduo. In considerazione di ciò, si è optato per l'abbassamento delle soglie di punteggio, ma solo per le leghe con almeno 14 squadre.

11. Calcolo dei Calci di Rigore

a. In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.

b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 18 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 18 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri però, dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11.

c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso Voto sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.

Nota Ufficiale della FFC

Ricordiamo che per i calci di rigore si deve prendere in considerazione solo il Voto assegnato dal Quotidiano Ufficiale senza somma e/o sottrazione dei Puntigol o dei Punticartellino.

d. I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli s.v., i n.g. e chi non ha proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.

e. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6 (confronta il punto 3, lettera a di questa stessa regola).

f. In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 13 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.

g. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà quindi il diciottesimo rigorista).

h. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcolerà la media dei Totali-Squadra nelle due partite (andata e ritorno) di Coppa (o la FantaMedia totale della singola partita se si tratta di gara secca) disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo (o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale) la squadra con la media Totale-Squadra più alta. La FantaMedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.

Nota Ufficiale della FFC

Questo è chiaramente un caso estremo, ma si è verificato in passato. Ringraziamo come sempre i tanti fantallenatori italiani che con le loro segnalazioni ci aiutano ogni anno a migliorarci.

i. In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

REGOLA 14: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

1. Partite sospese o rinviate

a. Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblici i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:

(I) Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi.

Nota Ufficiale della FFC

Dalla stagione 2005/2006, anche in Italia una partita sospesa, verrà poi recuperata dal minuto della sospensione al 90°. Fantacalcio ha anticipato da anni questa decisione, "congelando" le partite.

(II) Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate'.

(III) 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.

Nota Ufficiale della FFC

Questo per effetto della decisione di riprendere la partita dal minuto della sospensione. Chiaramente ora i bonus e i malus maturati sul campo valgono.

(IV) Se le partite sono sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano fantapartite di Coppa ad eliminazione diretta e i recuperi sono previsti in data

posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, si opera nel seguente modo: 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.

Nota Ufficiale della FFC

In questi casi non è possibile attendere il recupero della partita sospesa o rinviata, perché altrimenti non si potrebbero conoscere le squadre qualificate per il turno successivo, previsto in data antecedente al recupero. Se però, al momento di presentare la formazione, un fantallenatore sa già per certo (perché è già arrivata una comunicazione ufficiale in tal senso) che una o più partite saranno rinviate, potrebbe regolarsi di conseguenza, 'speculando' su questa anomalia per ottenere uno o più 6 d'ufficio (che in un turno di Coppa, soprattutto se si è già vinta la gara d'andata, potrebbero tornare molto utili, limitando i rischi di incorrere in gravi insufficienze). Ecco perché in questo caso particolare, e solo in questo, si è pensato di ridurre i voti d'ufficio.

b. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni 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. In tutti i casi nei quali si renda necessario il "congelamento" di una giornata di campionato in attesa di uno o più recuperi (interi o parziali che siano) non si applicano le disposizioni di cui alla regola 11 punto 1 lettera c del presente regolamento. 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 (regola 11 punto 3) per tutti i giocatori mancanti e non sostituibili (e non solo 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.

Nota Ufficiale della FFC

Tre anni fa si è verificato un caso molto particolare. Gli incidenti verificatisi in occasione della partita Catania-Palermo, anticipo della 22ª giornata, hanno portato alla sospensione dell'attività calcistica per la domenica seguente. Tutte le altre partite di quel turno sono state quindi rinviate al 18 aprile, due mesi e mezzo più tardi. Essendosi però disputata (ed essendo stata regolarmente omologata) la prima partita di quella giornata, non è stato più possibile apportare modifiche alle formazioni per quel turno fantacalcistico, anche se le partite rinviate erano addirittura 9 su 10. L'applicazione del regolamento ha richiesto, in quel caso, un dazio ben più pesante del solito. Trattandosi di un evento insolito, non ci è sembrato il caso di intervenire sulla "struttura" della regola, ma abbiamo ritenuto comunque opportuno aprire una sorta di "valvola di sfogo" per mitigare l'impatto fantacalcistico di simili situazioni. La nuova regola, ovviamente, si applica in tutti i casi, anche se la partita sospesa o rinviata è (come il più delle volte accade) una sola.

2. Partite o Giornate posticipate

a. Nel caso una partita venga posticipata per una qualunque ragione, per calcolare il Risultato Finale delle partite che vedono coinvolti i calciatori delle squadre interessate al posticipo si dovrà attendere che la partita venga giocata.

b. Nel caso in cui un'intera giornata di campionato venga posticipata, qualunque possa esserne la causa (es. sciopero dei calciatori), ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

(I) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Coppa di Lega, la giornata verrà cancellata e gli incontri verranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale;

(II) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, qualora

la data fissata per il recupero della giornata del campionato reale, originariamente abbinata alla giornata di Fantacampionato, risulti essere antecedente alla fine del Campionato di Lega, la si dovrà recuperare, 'congelandola' e rinviandola alla data fissata per il recupero reale;

(III) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, ma la data fissata per il recupero risulti essere posteriore alla fine del Fantacampionato, oppure nel caso non si riesca a determinare, in ragionevoli tempi organizzativi la data del recupero (es: entro il sabato successivo alla giornata posticipata), si dovrà trascurare il recupero stesso, e continuare il Fantacampionato con la successiva giornata del campionato reale, sfasando, di fatto, i due campionati (quello reale e quello 'fanta') di una giornata.

3. Partite o Giornate anticipate

a. Nel caso una partita venga anticipata per uno o più giorni rispetto al classico anticipo del sabato, per una qualunque ragione, la formazione valevole per quella giornata andrà consegnata mezz'ora prima dell'inizio della partita anticipata.

Nota Ufficiale della FFC

E' il caso di Juventus-Genoa del campionato 2008/09. Non viene applicata nessuna eccezione. Può essere arduo dover compilare una formazione tre-quattro giorni prima dell'effettivo svolgimento dell'intera giornata, ma è arduo per tutti. Non c'è un vantaggio per qualcuno e uno svantaggio per altri. Anzi, in questi casi viene premiato chi ha riserve più "sicure", ma questo è un merito.

4. Partite decise a tavolino

a. Nel caso il risultato di una partita, per qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della fantapartita dei voti assegnati dal Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.

b. Se i Quotidiani Ufficiali e di Riserva non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcolerà l'esito della partita o delle partite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo.

Nota Ufficiale della FFC

Anni fa ha tenuto banco nei dibattiti regolamentari tra fantallenatori il caso Como-Udinese. La partita venne sospesa sul risultato di 0-1 per i tafferugli provocati dagli ultras del Como e poi decisa a tavolino con lo 0-2. Nel Fantacalcio vale il risultato ottenuto sul campo (lo 0-1), con tutti bonus o i malus maturati nel corso della partita. Qualcuno ha obiettato che, nel caso di partita decisa a tavolino dal Giudice Sportivo, tutto quanto accaduto sul campo non esiste per la storia del calcio. Questo non è del tutto vero: un calciatore espulso in queste partite viene regolarmente squalificato. Fantacalcio è come sempre coerente (al contrario di altri) e non solo prende in considerazione eventuali ammoniti o espulsi, ma premia i calciatori che hanno segnato. Pinzi dell'Udinese per gli almanacchi del calcio non ha mai segnato a Como (mentre Pecchia del Como risulterà per sempre espulso, singolare vero?), nel Fantacalcio sì.

5. Partite non omologate e poi rigiocate

Nel caso una partita, per una qualunque ragione, non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti in detta partita e i Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati verranno annullati. Ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita, si prenderanno in considerazione i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i nuovi Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati.

6. Partite sospese, non recuperate e con risultato omologato

Nel caso una partita venga sospesa, ma non recuperata, bensì omologata col punteggio conseguito al momento della sospensione dal Giudice Sportivo, e se i Quotidiani Ufficiali e di Riserva non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i

calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcolerà l'esito della fantapartita o delle fantapartite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punticartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Puntigol.

Nota ufficiale della FFC

L'esempio viene sempre dalla stagione 2002/2003. Il caso è Torino-Milan, sospesa per tafferugli provocati dagli ultras granata quando il punteggio era sul 3-0 in favore del Milan. Il Giudice Sportivo in questo caso omologò il risultato maturato sul campo.

7. Partire decise a tavolino senza essere iniziate

Nel caso una partita non venga fatta disputare per qualsiasi motivo e successivamente il risultato venga deciso a tavolino, tutti i calciatori facenti parte delle rose coinvolte riceveranno un voto d'ufficio pari a 6.

Nota Ufficiale della FFC

E' il triste caso di Avellino-Napoli, partita di Serie B della stagione 2003/2004. Per gravi incidenti che costarono la vita ad un tifoso partenopeo, Sergio Ercolano, la gara non venne nemmeno fatta iniziare e il risultato fu poi deciso a tavolino in favore dell'Avellino.

SUPPLEMENTO 5

FANTACALCIO PRO

Qualche anno fa qualcuno, dubitando che Serie A Fantacalcio fosse il gioco più bello del mondo dopo il calcio (vergogna!), si premurò di studiare un sistema per dare più importanza al reparto difensivo, il 'Cenerentolo' di una fantasquadra visto che il gioco premia eccessivamente coloro che segnano, cioè gli attaccanti e i centrocampisti offensivi. Nacque così la Regola della Difesa (o Modificatore di Difesa) che venne esposta con dovizia di particolari nella 4ª edizione di questo libro dal suo ideatore, Daniele Pagnutti, fantallenatore della Lega Nereo Rocco di Padova.

L'anno dopo qualcun altro notò che se fosse stata adottata la Regola della Difesa il reparto centrale sarebbe diventato il nuovo Cenerentolo di una fantasquadra e per ovviare a tale mancanza di sensibilità ideò la Regola del Centrocampo (o Modificatore di Centrocampo), la quale fu spiegata con altrettanta dovizia di particolari, nella 5ª edizione, dal suo ideatore, Antonio Rinaldi, fantallenatore della Lega Rolostampa di Ravenna (e successivamente migliorata dalla FFC nel 2000).

Qualche stagione fa, si è scoperto che molti attaccanti, nonostante fossero utilissimi alle rispettive reali squadre e ricevessero anche buoni voti, risultavano quasi inutili in un gioco come il Fantacalcio. La Lega 'Amici del Gol' di Pavia ha così inventato il Modificatore dell'Attacco per premiare questo tipo di calciatore. L'anno scorso invece è stata la volta del Modificatore per i Portieri! Il tutto sempre grazie alla Lega 'Amici del Gol' di Pavia.

Le regole sotto descritte continuano a far parte di un Supplemento perché sono regole facoltative, per i più impallinati (i modificatori sono stati adottati, secondo le nostre stime, da almeno il 60-65% delle Leghe d'Italia, con esito più che soddisfacente). Ma il Fantacalcio è, e dovrà continuare ad essere, un gioco per tutti. Tuttavia, come in tutti i giochi 'seri' di simulazione, esso può essere giocato a diversi livelli di difficoltà: un livello 'avanzato', per i più esperti, e un livello 'normale', per tutti coloro che non vogliono complicarsi la vita. E il dibattito continua ad essere aperto, con continue varianti e nuove regole che ci arrivano in Redazione o che la stessa FFC inventa.

Quindi chi dovrebbe giocare a Fantacalcio Pro? E' più facile rispondere elencando coloro che non dovrebbero giocare a Fantacalcio Pro: i deboli di cuore, i poveri di spirito, i bocciati in matematica e coloro che giocano a Serie A Fantacalcio per la prima volta.

Ma se avete un cuore d'acciaio, siete sensibili, il delirium tremens vi fa una pippa, giocate a Fantacalcio da qualche anno e per voi la matematica non è un'opinione (e poi da qualche anno avete a disposizione il CD Rom firmato FFC che svolge per voi ogni tipo di calcolo) allora il Fantacalcio Pro può essere il sogno che diventa realtà. Se invece non avete nessuna delle qualità sopra descritte dateci retta, giocate la versione Classic di Fantacalcio, altrimenti il sogno potrebbe trasformarsi in un vero e proprio incubo.

Nota Introduttiva

Le Regole di Fantacalcio Pro sotto riportate vanno a modificare solo la Regola 13, Modalità di Calcolo, delle Regole del Gioco poiché incidono soltanto sulla gara, ovvero sul calcolo del Risultato Finale, e la Regola 10, lettera a, punto (II), con l'aggiunta dei moduli di gioco 3-5-2 e 3-4-3. Inoltre avviene una importante modifica che riguarda la Regola 11, quella delle sostituzioni. Tutte le altre regole base restano immutate. In pratica la procedura di calcolo consta di 4 fasi in più rispetto a quelle delle Regole del Gioco ufficiali. Può sembrare una procedura complessa, ma il passaggio di categoria non è mai indolore. Il software ufficiale Fantacalcio Manager della Federazione Fantacalcio, che contempla le regole della difesa, del centrocampo e dell'attacco e permette agli utenti di modificare a piacimento tutti i parametri, è in grado di venire in aiuto di quei

Presidenti di Lega che dovranno dedicare la parte migliore dei loro lunedì al calcolo delle partite.

OCCHIO ALLE SOSTITUZIONI

Viene modificata la Regola 11, punti 3, 4 e 5 del Regolamento ufficiale.

1. Le riserve d'ufficio.

a. La regola della riserva d'ufficio viene applicata ad un massimo di due calciatori per squadra.

Il valore di ogni riserva d'ufficio è 4.

b. La riserva d'ufficio per un portiere vale sempre 3 punti.

c. 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.

Nota ufficiale della FFC

Le sostituzioni massime consentite per gara restano tre. Però viene concessa una riserva d'ufficio in più. Il rischio di giocare in dieci è aumentato a causa di anticipi, posticipi, rose ampie e troppi infortuni. Può così accadere che un fantallenatore si ritovi con una rosa decimata oltre il previsto.

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 conosceste 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 Juve, 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 5 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 detraerà 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 Reginaldo? 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) Esposito, 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.

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