

# *LEGAGOAL*

## *Regolamento Ufficiale*

**Edizione 2020/2021**



## **INTRODUZIONE**

Qui di seguito trovate le regole della **LegaGol**.

Ogni anno se necessario vengono modificate e aggiornate in base all'esperienze dell'anno precedente.

**N.B.:** Se per qualsiasi motivo in questo regolamento, sarà tralasciata (per errore o dimenticanza) qualche regola per la decisione da prendere al riguardo verrà preso in considerazione il regolamento ufficiale della Federazione Fanta Calcio (FFC).

**N.B.:** I voti ed i bonus/malus assegnati ai giocatori dai tre quotidiani saranno ogni settimana scaricati dal sito del fantacalcio [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it), quindi se qualcuno dovesse accorgersi di qualche errore è pregato di segnalarlo al Presidente di Lega.

**N.B.:** Per quanto riguarda i tabellini delle partite di serie A sarà presa in considerazione la rosa (GdS) per gli assist ed il comunicato ufficiale della Lega Professionisti ([www.legaseriea.it](http://www.legaseriea.it)) per quanto concerne le ammonizioni ed espulsioni.

**N.B.:** I risultati delle partite della LegaGol saranno caricati in via ufficiosa il lunedì pomeriggio, ma solo il martedì sera o il mercoledì pomeriggio diventeranno ufficiali, tramite comunicato del Presidente di Lega. Saranno infatti controllati gli assist dalla GdS e le ammonizioni ed espulsioni dal comunicato ufficiale della lega calcio. Quindi come detto il Presidente di Lega rilascerà un breve comunicato attestante gli eventuali errori riscontrati e quindi l'eventuale cambiamento di risultato delle partite della LegaGol.

# CAPITOLO PRIMO

## LA SOCIETA'

Ogni fantallenatore assegnerà un nome alla propria fantasquadra che potrà essere reale o di fantasia e se possibile cercherà di mantenerlo nel tempo per dare una certa continuità storica alla Lega.

1. Il numero di squadra, cioè quel numero di posizione nell'elenco delle squadre per stabilire il calendario, verrà assegnato in base al piazzamento nella stagione precedente. Se un partecipante dovesse rinunciare al gioco, lasciando libero il suo posto, le altre squadre scaleranno nella lista verso l'alto di una posizione, lasciando così libera la posizione n.10 per il nuovo partecipante.
2. Il capitale sociale di cui dispone ogni squadra per l'asta è fissato a 700 crediti. In nessun caso una squadra potrà spendere più di questo capitale.
3. Alla fine dell'asta iniziale tutte le squadre riceveranno altri 40 crediti da poter usare per il mercato libero.

## LA ROSA

La rosa di tutte le squadre dovrà essere obbligatoriamente composta in numero massimo dai seguenti calciatori:

- Tutti i portieri di una o più squadre di serie A
- 8 difensori
- 8 centrocampisti
- 6 attaccanti

E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri.

**Chiaramente un giocatore non potrà fare parte di più fantasquadre, si renderà quindi necessario la disputa di un'Asta iniziale, dove tutti i partecipanti daranno vita ad una vera e propria battaglia per aggiudicarsi i cartellini dei giocatori più prolifici della serie A.**

## LISTA INFORTUNATI

Creazione lista infortunati, cioè ogni giocatore che risulterà essere degente (non squalificato) per un periodo potrà, pagando una cifra, essere messo nella lista infortunati e pur rimanendo di proprietà di quella fantasquadra, potrà essere sostituito da un altro giocatore preso in prestito (nella lista gioc. liberi da contratto), pagando una cifra, per tutta la durata della degenza. E' inteso però che i crediti spesi per inserire il giocatore nella lista infortunati e quelli spesi per prendere il giocatore in prestito verranno comunque persi interamente. Quando il giocatore degente tornerà a giocare si farà la procedura inversa senza avere nessun ritorno di crediti. La quotazione invece del giocatore rimasto in lista infortunati (crediti pagati all'acquisto) rimarrà invariata in tutti i casi. Per togliere il giocatore dalla lista infortunati basterà comunicarlo al Presidente di Lega. La cifra in crediti per questa operazione è la seguente:

Inserimento lista infortunati **difensori = centrocampisti = attaccanti = 2 crediti**  
Costo prestito **difensori = centrocampisti = attaccanti = a offerta**

Esistono alcuni casi (uno in realtà) in cui il giocatore preso in prestito potrà essere confermato come definitivo nella rosa della fantasquadra senza dover essere rimesso sul mercato libero. **La condizione affinché accada tale passaggio è che si liberi un posto nella rosa della fantasquadra!!!!** In parole povere se il presidente decidesse per esempio di svincolare un giocatore, sarà possibile confermare come fisso quello in prestito, oppure si dovesse liberare un posto nella rosa causa uno scambio con altra fantasquadra, sarà possibile confermare il giocatore in prestito come fisso, senza doverlo rimettere prima sul mercato libero. Tutte queste supposizioni si potranno chiaramente verificare solo a parità di ruolo.

## **MERCATO LIBERO**

Il mercato libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori sono permesse a partire dalla settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato, fino a quella precedente all'ultima giornata. Nello stesso periodo sono permessi anche gli scambi tra squadre, i quali a maggior importanza dovranno essere approvati dal Presidente di Lega e dai due VicePresidenti nominati all'Asta.

Ogni squadra potrà acquistare al mercato libero max 2 giocatori per ogni sessione.

Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra non potrà in nessun caso essere riacquistato dalla stessa, a meno che non lo si fosse tesserato solo in prestito, per sostituire un infortunato.

L'acquisto di un giocatore al ML (mercato libero) si svolge sotto forma di busta chiusa. Perché l'offerta sia considerata valida dovrà sempre essere riportato anche il nome del giocatore tagliato (svincolato).

Se per qualsiasi motivo (anche per errore) un fantallenatore fa un offerta o un rilancio per un giocatore di n crediti superiore a quelli posseduti, l'offerta o il rilancio verrà ritenuta nulla, non valida.

Se dovesse accadere che 2 fantasquadre offrono lo stesso numero di crediti per un giocatore sul mercato libero, si procederà nel seguente modo:

La fantasquadra piazzata peggiormente in classifica alla conclusione della sessione di mercato si aggiudicherà il giocatore!

Esistono 2 tipi di taglio giocatore, taglio volontario e taglio obbligato.

In caso di taglio obbligato, cioè quando un giocatore viene venduto dalla propria squadra di A in serie minore o all'estero, la fantasquadra percepirà svincolandolo l'intero numero di crediti che lo si era pagato inizialmente.

In caso di taglio volontario, cioè quando il giocatore viene svincolato per qualsiasi altro motivo (poche presenze, errore di acquisto, troppe espulsioni, ecc.) la fantasquadra non percepirà di ritorno nulla della cifra inizialmente pagata.

Tutte le settimane dalle ore 00.01 del lunedì alle 20.00 del giovedì sarà possibile effettuare le chiamate (sempre indicando il giocatore tagliato) per quei giocatori presenti nella lista liberi da contratto. Essendo offerte a busta chiusa nessuno saprà chi ha offerto, per quale giocatore e quanto ha offerto. Solo nel rettangolino della home page verrà riportato se e quante offerte ci sono in quel momento (solo il numero). Alle 20.01 del giovedì tutte le offerte verranno rese note e si potrà così assegnare i giocatori.

I calciatori vengono assegnati al prezzo della seconda miglior offerta maggiorato di un credito (es. x offre 100 per Totti, y offre 80: Totti va a x per 81 crediti). Se un solo fantallenatore offre per un giocatore x, il giocatore viene assegnato in ogni caso al prezzo di 1 credito.

Si possono, come detto, fare anche scambi tra fantasquadre, senza nessuna imposizione, cioè scambiare ad esempio 2 difensori x 1 attaccante oppure 3 centrocampisti x 2 attaccanti e 1 difensore e così tante altre combinazioni, le uniche 2 cose da tenere in considerazione sono: a) dopo uno scambio il valore del giocatore in crediti rimane lo stesso b) tutti gli scambi dovranno essere approvati dal Presidente di Lega e dai 2 Vice nominati nel corso dell'Asta iniziale.

## **CAPITOLO SECONDO**

### **LA FORMAZIONE**

#### **1.MODULI**

Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 titolari in base alle seguenti disposizioni:

- a) la formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori max 5, un minimo di 2 centrocampisti max 5 e da un minimo di 1 attaccante max 3.
- b) In base alle disposizioni di cui sopra le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli: **4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 3-5-2, 5-3-2, 4-5-1, 3-4-3 e 5-2-3.**

#### **2.COMUNICAZIONE FORMAZIONE**

- a) Prima dell'inizio, della prima partita del weekend della serie A (di solito il sabato alle 18.00 o martedì alle 20.30 per turni infrasettimanali), tutti i fantallenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Presidente di Lega.
- b) Nelle partite di ritorno ad eliminazione diretta (Coppa) che prevedono supplementari e calci di rigore i fantallenatori dovranno comunicare in allegato alla formazione la lista dei rigoristi (18 giocatori schierati, titolari + riserve).

### 3.MANCATA COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE

Nel caso un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza di cui sopra, sarà considerata valida agli effetti della gara **sempre** la formazione comunicata la settimana precedente. A partire dalla 2° infrazione, anche non consecutiva, verrà applicata una penalizzazione di 1 punto in classifica. Terza infrazione 2 punti di penalità, quarta infrazione 3 punti di penalità, quinta infrazione 4 punti di penalità e così via.

### RISERVE E SOSTITUZIONI

E' consentito l'utilizzo di calciatori di riserva. Ogni squadra può schierare in panchina sino ad un massimo di 12 giocatori di riserva: 1 portiere, almeno 1 calciatore per i restanti 3 ruoli (1 dif. + 1 centr. + 1 att.), mentre le altre 8 riserve sono a discrezione dell'allenatore. **Nel caso una squadra schieri 12 giocatori in panchina, ma, erroneamente, non schieri almeno un giocatore per ogni ruolo, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a undici calciatori, togliendo d'autorità il panchinaro con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza.**

I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione. Una squadra non può effettuare più di 5 sostituzioni per gara.

Un'eccezione esiste per il portiere; il Presidente provvederà a mettere nella formazione titolare il portiere che effettivamente gioca senza considerarlo un cambio, considerando automatico che il fantapresidente schiera i portieri della squadra in suo possesso. Nel caso in cui in una squadra 5 o più giocatori schierati nella formazione titolare non dovessero ricevere voto per le sostituzioni si procederà nel seguente ordine: 1 portiere, 2 attaccanti, 3 centrocampisti e 4 difensori.

Sono ammessi i cambi di modulo. Se infatti un giocatore non gioca ed in panchina non vi sono sostituiti dello stesso ruolo che giocano, potrà fare ingresso un panchinaro di ruolo differente dal titolare, sempre che vengano rispettati i moduli ammessi e procedendo nell'ordine d'entrate in questo modo: 1 attaccanti, 2 centrocampisti e 3 difensori.

### QUOTIDIANO UFFICIALE

E' stabilito che i quotidiani ufficiali per quel che riguarda i voti siano due e più precisamente: GdS (Gazzetta dello Sport), CdS (Corriere dello Sport).

E' stabilito che per quanto riguarda assegnazione di gol, autogol e assist sia la GdS il quotidiano ufficiale.

E' stabilito che per quanto riguarda assegnazione di ammonizioni ed espulsioni sia il Comunicato Ufficiale del Giudice Sportivo della Lega Professionisti il quotidiano ufficiale.

### MODALITA' DI CALCOLO

L'esito, cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le seguenti modalità:

- 1) CALCOLO TOTALE-CALCIATORE per ciascun giocatore
- 2) CALCOLO TOTALE-SQUADRA per ciascuna squadra
- 3) CALCOLO DEL MODIFICATORE PORTA per ciascuna squadra
- 4) CALCOLO DEL MODIFICATORE DIFESA per ciascuna squadra
- 5) CALCOLO DEL MODIFICATORE CENTROCAMPO per ciascuna squadra
- 6) CALCOLO DEL MODIFICATORE ATTACCO per ciascuna squadra
- 7) CALCOLO DEL TOTALE SQUADRA MODIFICATO per ciascuna squadra
- 8) ASSEGNAZIONE DEL FATTORE CAMPO
- 9) CONFRONTO DEI TOTALI SQUADRA

1) **Il totale calciatore** è dato dalla media dei voti dei 3 quotidiani e dai punti azione. Per punti azione si intendono i bonus/malus assegnati ai giocatori e cioè:

- + 3 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato che non sia il rigore;
- + 3 punti per ogni gol realizzato su calcio di rigore;
- + 3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
- + 1 punto per ogni assist servito ad un compagno anche su calcio da fermo;
- 2 punti per ogni autogol;
- 3 punti per un rigore sbagliato;
- 1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere);
- 1 punto per ogni espulsione;
- 0,5 punti per ogni ammonizione.

### CASI PARTICOLARI

- a) Portiere senza voto  
Nel caso un portiere che ha regolarmente giocato non venga giudicato gli verrà assegnato un 6 d'ufficio se è rimasto in campo almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito. Al voto andranno ovviamente aggiunti i bonus/malus.
- b) Calciatore s.v. o n.g.  
Usando 2 quotidiani per determinare il voto se 1 lo giudicano con voto ed uno s.v. si prenderà il voto del quotidiano che lo ha giudicato, mentre se entrambi i quotidiani lo giudicano con voto s.v. il giocatore dovrà essere sostituito.
- c) Ammonito senza voto  
Nel caso un giocatore venga ammonito e almeno 2 quotidiani non lo giudicano (s.v.) il giocatore verrà regolarmente sostituito.
- d) Marcatore senza voto  
Nel caso un giocatore segni un gol, ma non venga giudicato gli verrà attribuito un 6 d'ufficio + 3 punti bonus per il gol.
- e) Autogol senza voto  
Nel caso un giocatore sia responsabile di un autogol, ma non venga giudicato, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio - 2 punti per l'autogol.
- f) Rigore calciato senza voto  
Nel caso un calciatore calci un rigore, ma non venga giudicato, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio + 3 punti se lo segna o - 3 se lo sbaglia.
- g) Assist senza voto  
Se un giocatore fornirà un assist ad un compagno, ma non venisse giudicato, riceverà un 6 d'ufficio + 1 punto dell'assist.
- h) Espulso senza voto  
Se un giocatore dovesse essere espulso, ma non venisse giudicato, riceverà un 5 d'ufficio - 1 punto per l'espulsione.
- i) Portiere Giocatore di movimento  
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.

2) **Il calcolo del totale squadra** è dato dalla somma dei singoli Totali-Calciatore degli 11 che hanno partecipato alla gara.

### 3) **Calcolo del Modificatore Porta**

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

La Tabella di Conversione Portiere sottostante trasforma il voto dell'estremo difensore in punti negativi da sottrarre al Totale-Squadra del proprio avversario:

Voto	6 – 6,249	=	0
Voto	6,25 – 6,499	=	- 0,25
Voto	6,5 - 6,749	=	- 0,5
Voto	6,75 – 6,999	=	- 0,75
Voto	7 - 7,249	=	- 1
Voto	7,25 – 7,499	=	- 1,25
Voto	7,5 - 7,749	=	- 1,5
Voto	7,75 – 7,999	=	- 1,75
Voto	8 – 8,249	=	- 2
Voto	8,25 – 8,499	=	- 2,25
Voto	8,5 – 8,749	=	- 2,5
Voto	8,75 – 8,999	=	- 2,75
Voto	9 – 11	=	- 3

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. Se il portiere ottiene un voto pari o inferiore a 6,249 non gli si attribuisce alcun bonus (e si detrarrà sempre un punto per ogni gol incassato).

#### 4) Calcolo del Modificatore Difesa

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.

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

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 4,75	+5
4,75-4,999	+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

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.

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

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.

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.

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.

Ai soli fini del calcolo del Modificatore, per tutte le Riserve d'Ufficio che prendono 0, viene conteggiato un 5. 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 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.

#### 5) Calcolo del Modificatore Centrocampo

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

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.

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.

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.

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 Totali-Centrocampo	Squadra col totale migliore	Squadra col totale peggiore
0 - 0,499	0	0
0,5 - 0,999	+0,25	-0,25
1 - 1,499	+0,5	-0,5
1,5 - 1,999	+0,75	-0,75
2 - 2,499	+1	-1
2,5 - 2,999	+1,25	-1,25
3 - 3,499	+1,5	-1,5
3,5 - 3,999	+1,75	-1,75
4 - 4,499	+2	-2
4,5 - 4,999	+2,25	-2,25
5 - 5,499	+2,5	-2,5
5,5 - 5,999	+2,75	-2,75
6 - 6,499	+3	-3
6,5 - 6,999	+3,25	-3,25
7 - 7,499	+3,5	-3,5
7,5 - 7,999	+3,75	-3,75
8 o più	+4	-4

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.

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.

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.

Anche ai fini del calcolo del Modificatore del Centrocampo, per tutti i giocatori mancanti (gli altri che prendono 0) viene conteggiato un voto fittizio pari a 5.

## 6) Calcolo del Modificatore Attacco

Il Modificatore di Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto uguale o superiore a 6,25

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

meno di 6,25	= 0
Voto 6,25 - 6,499	= +0,25
Voto 6,5 - 6,749	= +0,5
Voto 6,75 - 6,999	= + 0,75
Voto 7 - 7,2499	= +1
Voto 7,25 - 7,499	= +1,25
Voto 7,5 - 7,499	= +1,5
Voto 7,5 - 7,999	= +1,75
Voto 8 o superiore	= +2

Ricapitolando: se un attaccante segna non si attribuisce nessun bonus di Modificatore dell'Attacco (visto che ottiene già un +3 per il gol). Se l'attaccante non segna e prende un voto pari o inferiore a 6,25 idem, nessun bonus. Se invece, pur non segnando, l'attaccante riesce a prendere un voto uguale o superiore a 6,25, 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.**

## 7) Calcolo del Totale Squadra Modificato

E' dato dalla somma algebrica dei singoli Totale Calciatore degli 11 che hanno preso parte alla gara e dei punti positivi/negativi ottenuti in base ai calcoli dei modificatori.

## 8) Assegnazione del Fattore Campo

Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati, in tutte le partite che lo prevedono (escluso campo neutro), + 3 punti come fattore campo alla squadra che gioca in casa.

## 9) Confronto dei Totali Squadra

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

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
Da 93 a 96,999 punti	=	7 gol
E così via (ogni 4 punti un gol)		

### INTEGRAZIONI

- a) se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol.
- b) se un giocatore non supera i 60 punti e l'altro sì +1 goal a quello che li supera ;
- c) se tra i due concorrenti ci sono dai 10 punti in su di diff. +1 goal a quello più alto.
- d) se 2 squadre si trovano in due intervalli diversi, ma una non stacca l'altra di almeno 0,5 punti la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita.
- e) Calcolo dei Tempi Supplementari

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 non 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.

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;

Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

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)		



Se anche dopo il calcolo dei Tempi Supplementari permane una situazione di parità si procederà nel calcolo dei calci di rigore.

#### g) Calcolo dei Calci di Rigore

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

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.

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.

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 Punti-gol o dei Punti-cartellino.

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.

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.

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.

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).

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.

## **PARTITE SOSPESE, 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.
- (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.
- (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.

- 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).

## 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 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.

## 4. 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.

## 5. 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 Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

## 6. 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.

# **CAPITOLO TERZO**

## **IL CAMPIONATO**

Il campionato si articolerà su quattro gironi:

ANDATA – RITORNO – ANDATA - RITORNO

Dove in tutti e quattro i gironi le squadre che figureranno in casa riceveranno un +3 da sommare al loro Totale Squadra di Fattore Campo, per simulare, appunto, come in realtà il vantaggio di giocare davanti al proprio pubblico.

## **LA CLASSIFICA**

La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta.

La classifica deve essere aggiornata settimanalmente e deve essere resa nota entro la scadenza stabilita dall'Assemblea Generale, preferibilmente entro le ore 24 del martedì. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega e il fantascudetto. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra Campione in base alle seguenti disposizioni:

Parità tra due o più squadre:

In caso di parità di punteggio tra due o più squadre, il piazzamento in Classifica è determinato in base alla seguente tabella:

1. Media totale squadra dell'intera stagione
2. Scontri diretti
3. Differenza reti
4. Reti fatte

# **CAPITOLO QUARTO**

## **COPPA DI LEGA**

Tutte le partite di Coppa verranno sovrapposte con quelle di campionato, quindi si verificherà, che diverse domeniche, si giocherà contro due oppositori diversi, una partita valevole per il campionato ed una per la coppa, potendo schierare la medesima formazione per entrambi le gare o due diverse.

La composizione della Coppa sarà articolata in due gironi composti da 5 squadre ciascuno in partite di andata e ritorno e sarà così composto:

Girone A

1. Squadra 1° classificata stagione precedente
2. Squadra 3° classificata stagione precedente
3. Squadra 5° classificata stagione precedente

4. Squadra 7° classificata stagione precedente
5. Squadra 9° classificata stagione precedente

#### Girone B

1. Squadra 2° classificata stagione precedente
2. Squadra 4° classificata stagione precedente
3. Squadra 6° classificata stagione precedente
4. Squadra 8° classificata stagione precedente
5. Squadra 10° classificata stagione precedente

Da questi due gironi si qualificheranno per i quarti di finale le prime 4 di ciascun girone, procedendo a turni ad eliminazione diretta con partite di andata e ritorno, fino a proclamare il vincitore.

#### QUARTI DI FINALE

- X 1° Girone A – 4° Girone B
- Y 2° Girone A – 3° Girone B
- Z 3° Girone A – 2° Girone B
- K 4° Girone A – 1° Girone B

#### SEMIFINALI

- H Vincente X – Vincente Y
- J Vincente Z – Vincente K

#### FINALE

Vincente H – Vincente J

### SUPERCOPPA

La Supercoppa si disputa, la stagione successiva, tra la vincente del Campionato di Lega e la detentrica della Coppa di Lega.

Nel caso che la stessa squadra si aggiudichi entrambe le competizioni di Lega - Campionato e Coppa di Lega - la Supercoppa si svolgerà tra la squadra vincente del Campionato e la squadra seconda classificata in Coppa di Lega.

La Supercoppa si disputa con partita unica in campo neutro.

Ad esclusione delle disposizioni definite in questa regola, per la partita di Supercoppa valgono le disposizioni - calcolo Risultato Finale, sostituzioni, ecc. - riportate nelle Regole del Gioco.

## CAPITOLO QUINTO

### ISCRIZIONE E PREMI

La quota d'iscrizione per partecipare alla LegaGoal è fissata in 40 pistacchi.

Per quanto riguarda i premi da assegnare ai partecipanti, con un budget di 400 pistacchi, saranno così suddivisi tra Campionato e Coppa:

30 pistacchi x il pagamento del sito  
20 pistacchi piccolo contributo x rinfresco

**1° Classificato** Campionato 150 pistacchi  
**2° Classificato** Campionato 70 pistacchi  
**3° Classificato** Campionato 30 pistacchi

**1° Classificato** Coppa 40 pistacchi  
**2° Classificato** Coppa 20 pistacchi

**Miglior Fantamister di stagione 40 pistacchi**

Per quanto riguarda la SuperCoppa ritengo la necessità di non rilasciare nessun premio in quanto i partecipanti già ne ricevono per essere arrivati primi in campionato o coppa e poi bisognerebbe togliere o ridurre altri premi, con questo budget, cosa secondo me da non fare poiché la ripartizione sopra elencata mi sembra molto appropriata. Quindi la SuperCoppa verrà giocata solo per la gloria!!!!

## **ALBO D'ORO CAMPIONATO**

Stagione 2020/2021

Stagione 2019/2020	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	(Inazuma DA13)
Stagione 2018/2019	<b>FERRERA MARCO</b>	(Real Markos)
Stagione 2017/2018	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	(Inazuma DA13)
Stagione 2016/2017	<b>COSER STEFANO</b>	(Salice Team)
Stagione 2015/2016	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	(Inazuma CDM)
Stagione 2014/2015	<b>TASIN MATTIA</b>	(G.S.Solteri)
Stagione 2013/2014	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	(Inazuma CDM)
Stagione 2012/2013	<b>PELLEGRINI FEDERICO</b>	(F.C.Tattol)
Stagione 2011/2012	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	(Inazuma CDM)
Stagione 2010/2011	<b>SISCA VINCENZO</b>	(F.C.Manizales)
Stagione 2009/2010	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	(Real Mattia)
Stagione 2008/2009	<b>FERRERA SARRE</b>	( Real Markos)
Stagione 2007/2008	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	( Real Mattia)
Stagione 2006/2007	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	( Real Mattia)
Stagione 2005/2006	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	( Tiengo la Camiza Viola )
Stagione 2004/2005	<b>FERRERA SARRE</b>	( Real Markos )
Stagione 2003/2004	<b>BORRIERO STEFANO</b>	( Da Serie B )
Stagione 2002/2003	<b>MALTRATTI ANDREA</b>	( Ocio to dit )
Stagione 2001/2002	<b>COSER STEFANO</b>	( Ettore F.C. )
Stagione 2000/2001	<b>COSER STEFANO</b>	( Ettore F.C. )
Stagione 1999/2000	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	( A.C. Viola )
Stagione 1998/1999	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	( A.C. Violetta )

## **ALBO D'ORO COPPA**

Stagione 2020/2021

Stagione 2019/2020	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	(Inazuma DA13)
Stagione 2018/2019	<b>PELLEGRINI FEDERICO</b>	(F.C.Tattol)
Stagione 2017/2018	<b>FERRERA MARCO</b>	(Real Markos)
Stagione 2016/2017	<b>COSER STEFANO</b>	(Salice Team)
Stagione 2015/2016	<b>GILLI DIEGO</b>	(Red Hot Gilli Pepper)
Stagione 2014/2015	<b>TASIN MATTIA</b>	(G.S.Solteri)
Stagione 2013/2014	<b>RUSSO DOMENICO</b>	(Atletico Utopia)
Stagione 2012/2013	<b>ASTUTO ALESSANDRO</b>	(Orgoglio Napoletano)
Stagione 2011/2012	<b>COSER STEFANO</b>	(Salice Team)
Stagione 2010/2011	<b>SISCA VINCENZO</b>	(F.C.Manizales)
Stagione 2009/2010	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	(Real Mattia)
Stagione 2008/2009	<b>FERRERA SARRE</b>	(Real Markos)
Stagione 2007/2008	<b>ASTUTO ALESSANDRO</b>	(Orgoglio Napoletano)
Stagione 2006/2007	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	(Real Mattia)
Stagione 2005/2006	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	(Tiengo la Camiza Viola)
Stagione 2004/2005	<b>BORRIERO STEFANO</b>	(Svalvolati da serie B)
Stagione 2003/2004	<b>MALTRATTI ANDREA</b>	(Ocio to dit)
Stagione 2002/2003	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	(A.C. Viola)
Stagione 2001/2002	<b>GOLLER CLAUDIO</b>	(A.C. Viola)

## ALBO D'ORO SUPERCOPPA

Stagione 2019/2020		
Stagione 2018/2019	FERRERA MARCO	(Real Markos)
Stagione 2017/2018	FERRERA MARCO	(Real Markos)
Stagione 2016/2017	GOLLER CLAUDIO	(Inazuma CDM)
Stagione 2015/2016	GILLI DIEGO	(Red Hot Gilli Pepper)
Stagione 2014/2015	TASIN MATTIA	(G.S.Solteri)
Stagione 2013/2014	RUSSO DOMENICO	(Atletico Utopia)
Stagione 2012/2013	GOLLER CLAUDIO	(Inazuma CDM)
Stagione 2011/2012	ASTUTO ALESSANDRO	(Orgoglio Napoletano)
Stagione 2010/2011	COSER STEFANO	(Salice Team)
Stagione 2009/2010	ASTUTO ALESSANDRO	(Orgoglio Napoletano)
Stagione 2008/2009	ASTUTO ALESSANDRO	(Orgoglio Napoletano)
Stagione 2007/2008	MALTRATTI ANDREA	(Ociotodit)
Stagione 2006/2007	GOLLER CLAUDIO	(Tiengo la Camiza Viola)

## ALBO D'ORO TOP MANAGER

Stagione 2020/2021		
Stagione 2019/2020	GOLLER CLAUDIO	(Inazuma CDM)
Stagione 2018/2019	PELLEGRINI FEDERICO	(F.C.Tattol)
Stagione 2017/2018	FERRERA MARCO	(Real Markos)
Stagione 2016/2017	GILLI E COSER	
Stagione 2015/2016	GOLLER CLAUDIO	(Inazuma CDM)
Stagione 2014/2015	GOLLER CLAUDIO	(Inazuma CDM)
Stagione 2013/2014	RUSSO DOMENICO	(Atletico Utopia)
Stagione 2012/2013	GOLLER CLAUDIO	(Inazuma CDM)
Stagione 2011/2012	GOLLER CLAUDIO	(Inazuma CDM)