

Regolamento Fantacalcio JCVC e JCBB - 2021/22

(aggiornato al 01/09/2021)

1. Premessa

Il presente regolamento (ID: 15844) è valido per la competizione **Campionato JCVC e JCBB.**

2. Mercato Iniziale

Il mercato iniziale è aperto dal **22/08/2021** al **10/09/2021**.

In questa fase il numero di acquisti/cessioni è libero e sarà necessario completare la propria rosa con i **280 Kapitals** iniziali.

Ogni volta che la Fantasquadra effettua una operazione di "Acquisto" i Kapitals a sua disposizione diminuiscono in misura pari al costo del calciatore acquistato.

Ogni volta che la Fantasquadra effettua una operazione di "Cessione" i Kapitals a sua disposizione aumenteranno per un valore pari alla quotazione del calciatore ceduto al momento dello svincolo.

E' previsto il recupero di una operazione di mercato per ogni calciatore ceduto all'estero o in serie minore.

Nei 30 minuti precedenti l'inizio della prima gara di giornata non saranno consentite operazioni di mercato.

Nella fase di Mercato Iniziale il numero di acquisti è illimitato.

Per le squadre che parteciperanno a torneo iniziale le operazioni saranno illimitate fino all'inizio del turno successivo.

La rosa dovrà avere le seguenti caratteristiche:

Portieri: min.2 - max 3

Difensori: min.5 - max 8

Centrocampisti: min.5 - max 8

Attaccanti: min.4 - max 7

Rosa Totale: min 20 - max 25

3. Mercato di Riparazione

Il mercato di riparazione è aperto dal **03/01/2022** al **04/02/2021**.

Nel Mercato di Riparazione ogni squadra avrà a disposizione un **massimo di 10 operazioni** di mercato.

Il Mercato apre 1 ora dopo l'inizio di giornata e chiude 30 minuti prima della consegna delle formazioni per la giornata successiva.

Le operazioni di mercato non utilizzate in un turno non potranno essere recuperate nei turni successivi.

I calciatori ceduti in un turno di acquisto potranno essere riacquistati nello stesso turno senza utilizzare operazioni di mercato.

Il 03/01/2022 ogni squadra riceverà **30 Kapitals extra**.

La **rosa** dovrà mantenere le **stesse caratteristiche numeriche** indicate al paragrafo precedente.

4. Formazione

La formazione può essere modificata **fino ai 5 minuti precedenti l'inizio della prima partita di campionato**.

In caso di ritardo o mancata consegna della formazione si terrà conto della formazione della settimana precedente (ultima formazione consegnata).

Ogni squadra deve selezionare 11 calciatori da schierare in campo scegliendo tra uno dei seguenti moduli: **3-4-3, 3-5-2, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1**,

La panchina sarà costituita da **8 calciatori** che subentreranno agli eventuali titolari assenti, nell'ordine in cui sono stati schierati, ruolo per ruolo.

Saranno consentite un numero massimo di **5 sostituzioni**.

Le sostituzioni avverranno soltanto tra pari ruolo (difensori per difensori, centrocampisti per centrocampisti, attaccanti per attaccanti).

Numero di riserve d'ufficio: **1** (*Voto: 3 al Portiere, Voto: 5 ai ruoli di movimento*)

5. Bonus / Malus

Il punteggio di ciascuna squadra sarà determinato dalla somma dei punteggi ottenuti dai singoli calciatori schierati titolari (o delle riserve subentrate in caso di loro assenza).

Il punteggio di ciascun calciatore è dato dal voto in pagella attribuitogli dalla Fonte Voti Ufficiale (**Voti Oggettivi - ID: 501**), a cui vanno aggiunti o sottratti i seguenti bonus/malus:

- Goal Segnato: **+ 3.00**
- Ammonizione: **- 0.5**
- Espulsione: **- 1.00**
- Assist (intenzionali): **+ 1.00**
- Assist (su palla inattiva): **+ 1.00**
- Autogoal: **- 2.00**
- Goal subito: **- 1.00** (*dal portiere o da chi ne fa le veci*)
- Rigore Segnato: **+ 3.00**
- Rigore Parato: **+ 2.00** (*dal portiere o da chi ne fa le veci*)
- Rigore Sbagliato: **- 2.00**
- Porta Inviolata (con 90' giocati): **+ 1.00**
- Palo/Traversa: **+ 0.15**
- Gol Vittoria: **+ 1.00**
- Gol Pareggio: **+ 0.50**
- Rigore Conquistato: **+ 0.25**
- Rigore Concesso: **- 0.25**
- Errore Decisivo: **- 0.15**
- Salvataggio Decisivo: **+ 0.15**

La fonte per l'assegnazione dei Goal ed autoreti è la **Legg Calcio** (indipendentemente dalla Fonte Voti / Ruoli scelta) **Opta / FCO**.

La fonte per l'assegnazione degli Assist è Opta.

Per l'attribuzione di ammonizioni ed espulsioni faranno fede i Comunicati Ufficiali della **Legg Calcio** pubblicati sul sito www.legg-calcio.it.

6. Modificatori

In questa competizione viene utilizzato il **Modificatore della Difesa**.

Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo **se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra**.

Si considerano il voto in pagella del **portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori** (*non vanno considerati i bonus e i malus*).

Si calcola la media di questi 4 valori ed in base alle seguenti fasce la squadra ottiene i relativi bonus:

6.00 - 6.49 - bonus + 1.00

6.50 - 6.99 - bonus + 3.00

7.00 - 10.00 - bonus + 6.00

Utilizzeremo anche la "**Regola del Capitano**" che funziona così:

si prevede la scelta di **un capitano ed un vice capitano** (*che possono essere scelti sia tra i giocatori in campo che tra quelli in panchina*) su cui il Fantallenatore decide di puntare per quella determinata giornata (*ogni fantagiornata può essere schierato una coppia di capitano / vicecapitano differente*).

Si prende in considerazione il **voto "puro"** (*escludendo quindi eventuali bonus / malus*) e lo si confronta con una tabella di conversione simile alla seguente:

Voto da	Voto fino a	Bonus Squadra
0.00	3.99	-2.50
4.00	4.49	-2.00
4.50	4.99	-1.50
5.00	5.49	-1.00
5.50	5.99	-0.50
6.00	6.49	0.00
6.50	6.99	0.50
7.00	7.49	1.00
7.50	7.99	1.50
8.00	8.49	2.00
8.50	10.00	2.50

Ovvero se il capitano scelto prende un voto di 6.5, il Modificatore del Capitano attribuirà alla squadra + 0.5 punti in più. Se invece il capitano prende un voto di 5 la squadra verrà penalizzata di 1 punto.

7. Partite Sospese o Rinviata

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 una o più Fonte Voti 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:

- Ad ogni giocatore in rosa verrà attribuito come punteggio un "6" d'ufficio.

8. Casi Particolari

Un giocatore ammonito senza essere giudicato riceverà un voto d'ufficio pari a **4.50** (ossia 5.00 -0.5 per l'ammonizione).

Un giocatore espulso senza essere giudicato, ma comunque sceso in campo, riceverà un voto d'ufficio pari a **3.00** (ossia 4.00 -1 per l'espulsione).

I giocatori che verranno giudicati **s.v.** e che non rientrano in uno dei casi precedenti verranno **sostituiti in ogni caso.**

Qualora un giocatore venga ammonito o espulso in panchina, il malus verrà conteggiato solo nel caso in cui il calciatore sia effettivamente sceso in campo (*prima o, in caso di ammonizione, anche dopo che sia stato sanzionato*).

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 **-1.00** per ogni gol subito e **2.00** per ogni rigore parato.

Nel caso in cui un **portiere che ha regolarmente giocato** venga giudicato s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato un **voto d'ufficio 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.

Coloro che vorranno **isciversi a campionato iniziato** riceveranno, come punteggio di partenza, il prodotto dato da: numero di giornate già disputate x punteggio predefinito (*60 punti*).

9. Calcolo Risultato

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i punteggi totali ("Punti-Squadra" corrispondenti al "Totale FantaMedia" dei Tabellini) ottenuti dalle due squadre e convertiti in "FantaGoal" secondo la seguente tabella:

1 Goal:	66 Punti-Squadra
2 Goals:	72 Punti-Squadra
3 Goals:	77 Punti-Squadra
4 Goals:	81 Punti-Squadra
5 Goals:	85 Punti-Squadra
6 Goals:	89 Punti-Squadra
7 Goals:	93 Punti-Squadra
8 Goals:	97 Punti-Squadra
9 Goals:	101 Punti-Squadra

10. Integrazioni al calcolo risultati

Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni (se attivate nel regolamento)

Bonus Superiorità: Disattivato

Bonus Umiliazione: Disattivato

Bonus pareggio:

Il bonus pareggio entra in funzione quando la partita non termina in pareggio ma la squadra "teoricamente" in vantaggio non distacca la squadra avversario di almeno 1.5 puni..

esempio: Con bonus pareggio attivo (con almeno 1.5 punti di scarto necessario): 66.10 vs 65.34 diventa 1-1

Regola del 59:

La regola del 59 invece è stata pensata per quelle partite "epiche" dove le due fantasquadre non riescono nemmeno ad arrivare al goal ma una delle due sul punteggio "teorico" di 0-0 riesce a staccare la squadra avversaria di almeno 3 punti.

Questa regola però si applica soltanto se la squadra in vantaggio riesce almeno a raggiungere 59 punti (*da qui il nome "convenzionale"*)

esempio:

Regola del 59 disattiva:

Squadra 1 (62) vs Squadra 2 (58) = 0 - 0

Squadra 1 (58) vs Squadra 2 (50) = 0 - 0

Regola del 59 attiva:

Squadra 1 (62) vs Squadra 2 (58) = 1 - 0

Squadra 1 (58) vs Squadra 2 (50) = 0 - 0

Fattore Campo: Bonus Fattore Campo - Attribuisce un bonus di **2.00** punti alla squadra che gioca in casa, solo nel caso in cui venga abilitato sul turno del calendario.

11. Ordinamento Classifica

La classifica è stabilita sommando i punti squadra di ogni singola giornata di campionato.

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:

- 1) **Punti**
- 2) **Differenza Reti**
- 3) **Fantamedia**

Lega JCVC e JCBB
Juventus Club Valdichiana Cortonese
Juventus Club Brufa Bianconera
fantacalcio@jcdvaldichianacortonese.it