

# Sant'Agnello League

## 2008\2008



## Regolamento

### Le Società

Denominazione Sociale: viene stabilita dal Presidente del Club scegliendo tra un nome di fantasia o il nome di una reale società sportiva.

Una volta scelto e comunicato il nome, questo non potrà essere in alcun modo modificato nel corso della stagione.

Capitale Sociale: Ogni società avrà come capitale a disposizione per i mercati 400 miliardi, che potrà spendere nei vari mercati.

In aggiunta al Capitale iniziale al mercato di riparazione saranno forniti un bonus 100 miliardi.

### La Rosa

La Rosa di ciascuna società deve essere composta da un minimo di 18 ad un massimo di 24 calciatori.

La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:

Minimo	Ruolo	Massimo
1	Porta Serie A	1
7	Difensori	9
6	Centrocampisti	8
4	Attaccanti	6

### La Partita

La Società dovrà schierare i suoi 11 calciatori titolari più 7 riserve, di cui 1 necessariamente deve essere il secondo portiere.

Moduli consentiti: 4-4-2; 4-3-3; 4-5-1; 6-3-1; 3-5-2; 3-4-3; 5-3-2; 5-4-1.

La formazione va consegnata via e-mail, utilizzando e compilando in tutte le sue parti il Form fornito da me (Marco Pica).

Indirizzi e-mail a cui inviare il form: [picons90@hotmail.it](mailto:picons90@hotmail.it) & [santagnelloleague@foxmail.it](mailto:santagnelloleague@foxmail.it)

La formazione va consegnata 1 ora prima dell'inizio della giornata di Serie A da disputare. Sarà tollerato un ritardo di 50 min per la consegna, entro il quale la formazione sarà accettata ma considerata in ritardo, oltre i 50 min la formazione non verrà accettata. La formazione una volta consegnata non potrà essere modificata .

Nella Consegna della formazione che prevede l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre la formazione anche la lista dei rigoristi, nella sezione appositamente dedicata nel Form.

Nel caso una società non consegna la formazione entro la scadenza fissata, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente, ma sarà multata con una penalizzazione di 5 punti da scontare nella partita da disputare.

Se la formazione non dovesse essere consegnata per due o più giornate consecutive la partita sarà persa a tavolino per 3-0 come minimo risultato e la società avrà una penalizzazione di 3 euro che sarà utilizzata nei premi finali.

## Riserve e Sostituzioni

Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni

Le riserve entreranno in campo secondo l'ordine stabilito nella consegna.

Le riserve possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo.

Se il portiere prende s.v. gli viene assegnato un 6 politico più bonus e malus, mentre per il giocatore di movimento viene assegnato 6 se almeno uno dei due giornali sportivi gli abbia dato il voto.

## Modalità di Calcolo

Il calcolo per il rendimento della formazione sarà effettuato prendendo i voti dei Quotidiani Ufficiali: Gazzetta dello Sport e Corriere dello Sport Stadio.

Riferimento per i bonus e malus è la Gazzetta dello Sport.

Ai voti tratti dai giornali si andranno a sommare i Bonus e Malus:

<b>Bonus</b>	<b>Malus</b>
+5.00 gol segnato dal portiere	-3 Rigore Sbagliato
+3.50 gol di un Difensore	-2 Autogol
+3.25 gol di un Centrocampista	-1 Gol Subito
+3.00 gol di un Attaccante	-1 Espulsione
+3.00 Rigore Parato	-0.5 Ammonizione
+2.00 Rigore Segnato	
+1.00 Assist	
+2.00 Fattore Campo	
Media Difesa	
Media Centrocampo	
Media Attacco	

Modificatore Medie, si ricevono vari punti a seconda della media realizzata.

Per calcolare le medie si effettuerà la somma dei voti, esclusi i gol, ammonizioni, espulsioni autogol, rigori sbagliati o segnati, dei giocatori schierati nel reparto, per poi dividere per il numero di giocatori schierati in quel ruolo.

Per la Media a Difesa si avranno:

+4 punti se la media dei difensori raggiunge il 6.75

- +3 punti se la media dei difensori raggiunge il 6.50
- +2 punti se la media dei difensori raggiunge il 6.25
- +1 punti se la media dei difensori raggiunge il 6.00

Per la Media a Centrocampo si avranno:

- +4 punti se la media dei Centrocampisti Supera il 6.75
- +3 punti se la media dei Centrocampisti Supera il 6.50
- +2 punti se la media dei Centrocampisti Supera il 6.25
- +1 punti se la media dei Centrocampisti Supera il 6.00

La Media in Attacco si attribuirà a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto superiore a 6.

Rapporto Voto-Bonus:

Voto 6.25 - 6.49 = Bonus +0.5pt

Voto 6.50 - 6.99 = Bonus +1pt

Voto 7.00 - 7.49 = Bonus +1.5pt

Voto >7.50 = Bonus +2pt

Partite Sospese o Rinviata: Nel caso in cui una partita della Serie A reale venga sospesa o rinviata si assegnerà il 6 politico a tutti i giocatori delle squadre a cui è stata sospesa la partita.

Tabella di conversione Punti - Gol.

Punti	Gol
>=66 e < 70	1
>=70 e < 74	2
>=74 e < 77	3
>=77 e < 80	4
>=80 e < 83	5
>=83 e < 86	6
>=86 e < 89	7
>=89 e < 92	8
>=92 e < 95	9

## Calcolo dei Tempi Supplementari

I tempi supplementari vengono considerati come una partita a se stante tra squadre composte da tre o meno giocatori: si sommano quindi i voti dei singoli calciatori in panchina (escluso il portiere) così da ottenere un totale supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un risultato finale relativo ai soli tempi supplementari nel caso in cui la prima riserva dello stesso ruolo presente in panchina non fosse scesa in campo si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei tempi supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che questo ultimo non sia entrato in campo per sostituire un titolare assente e senza voto della formazione titolare. L'esito, cioè il risultato finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità descritte di seguito: si sommano i voti delle prime tre riserve di movimento in panchina (una il portiere e le seconde riserve di movimento, così da ottenere un totale supplementari per ciascuna squadra. Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto si prenderà in considerazione la seconda

riserva del suo stesso ruolo.

Per determinare il risultato finale dei tempi supplementari vengono confrontati i risultati delle fantasquadre in base alla tabella di conversione supplementari.

## 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 fantasquadra, a seconda del totale supplementari ottenuto da ciascuna fantasquadra, in base alla tabella sottostante:

Punteggio	Gol
18	1
21	2
24	3
27	4
30	5
33	6
36	7
39	8
42	9

## 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 presidente dovrà comunicare (compilando l'apposita sezione presente nel form) anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno degli undici calciatori della formazione titolare un numero da 1 a 11 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. Nel caso un titolare non sia sceso in campo o gli sia stato assegnato s.v. o n.g. verrà sostituito, ai fini del calcolo dei calci di rigore, dalla sua riserva. 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 (solo il voto in pagella) 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. Nel caso uno o più rigoristi ufficiali non scendano in campo nella realtà o vengano giudicati s.v. o n.g. si prenderanno in considerazione le rispettive riserve (nel rispetto delle regole sulle sostituzioni). Nel caso anche le riserve non siano scese in campo nella realtà o vengano anch'esse giudicate s.v. o n.g. i rigori calciati dai rigoristi assenti verranno considerati sbagliati. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dai giornali, se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto 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 6 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 fantasquadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la fantasquadra che ha realizzato il rigore. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio una lista corrispondente alla formazione schierata (ovvero il primo rigorista sarà il portiere e l'ultimo rigorista sarà l'ultimo attaccante).

## Multe

- 1) Formazione non consegnata: -6 punti nel punteggio di giornata
- 2) Formazione non consegnata per 2 o più settimane consecutive: 3€
- 3) Formazione consegnata in ritardo, ovvero dopo l'orario previsto: -4 punti nel punteggio di giornata.
- 4) Errore nella compilazione del Form (comprende mancanza errore numeri di squadra, errori in generale etc): -3 punti nel punteggio di giornata.
- 5) Mancata consegna della lista dei rigoristi dove richiesto dalla partita: -2 punti nel punteggio di giornata.
- 6) Mancato completamento del minimo o superamento del Massimo per la rosa: 2€
- 7) Mancato invio della formazione al presidente di Lega(Marco) e/o all'avversario di giornata: -4 punti nel punteggio di giornata.

\* si ricorda che il ricavato delle multe sarà utilizzato per i premi finali.

Il Presidente  
Marco Pica(picons90)







