

FANTACALCIO 2011/2012

Il fantacalcio 2011/2012 si articolerà lungo 38 giornate con importanti novità.

Art1) Nella stagione corrente la formazione sarà obbligatoriamente data sul forum del magic manager on-line:

<http://magicmanager.gazzetta.it/>

CODICE LEGA: lega26439 - PASSWORD: fantapeppone

Entrando nel sito lega si può accedere alla sezione forum tramite nome utente e password:

SQUADRA	NOME UTENTE	PASSWORD
ANTONIO	lega26439_1	7ncap7
CHECCO	lega26439_2	rcz494d
ENZO	lega26439_3	33rerzc
FRANCESCO	lega26439_4	r46in85
GIANLUCA	lega26439_5	mtzkze8
MARCO	lega26439_6	cnkxta3
PAOLO	lega26439_7	a2acmhr
SALVATORE	lega26439_8	z6aqfs
VALERIO	lega26439_9	pqhqcgbg
VULPIS	lega26439_10	atrczu

IL FANTAGIOCATORE CHE NON DARA' LA FORMAZIONE NON PERCEPIRA' PUNTI IN FANTAFORMULA PER QUELLA GIORNATA.

Art. 2) FANTACALCIO A 10 PARTECIPANTI

I 10 partecipanti:

- **ANTONIO ALBERGO:** Reduce dall'importante esperienza degli scorsi due anni si appresta al suo terzo fantacalcio. Regole alla carta non c'è due senza tre primo anno penultimo, secondo anno ultimo, terzo anno... **GRAVINESE PERDENTE.**
- **FRANCESCO MOLITERNI:** Nel vestito migliore domani festeggia i suoi primi 31 anni, mai troppi per continuare a combattere ed a vincere. Lo scorso anno solo finale negra per lui contro il deludente Albergo ma 'na cosa di soldi a casa la porta sempre. Con tanta voglia di risorgere ed aspettative per il futuro è lui la madre di questo fantacalcio. **UOMO BUONO.**
- **VINCENZO ROMANO:** Se sopra c'è la madre sotto ci sarà il padre. Sempre MOSTRO sacro del fantacalcio costretto però ogni anno a concedere il contentino al debuttante che poi viene puntualmente asfaltato. Con la macchina di chi se la gode i suoi fantacalcio iniziano quando lombardo aveva ancora i capelli. **SQUADRA DA BATTERE.**
- **FRANCESCO PAOLO MOLITERNI:** Ultima sua apparizione sui campi in una calda giornata di ottobre murgiano quando arrivò il cugino Marco a spezzare con una pallonata denti, sogni ed ambizioni del cugino e del Sassuolo tutto. Esperienza fallimentare quella come il suo fantacalcio dello scorso anno quando ai quarti ritrova la sua pecora nera e ne prende 4. Riuscirà ad abbandonare il diavolo rossonero diventando finalmente la stella che tutti si aspettano? **TALENTO**
- **GIANLUCA PURGATORIO:** Uomo della follia pura e semplice. Unico laureato nel vero senso nella parola tra i dieci partecipanti (Montemurro a Gorizia dava il culo e lo aspettano ancora) abbandona per una sera il tavolo verde e la Texana per gettarsi anima e corpo nel sogno spezzato l'anno scorso ai quarti dopo la bagarre nel girone a 5. Dal capello forte e mai domo gira a tutto tondo dalla scrittura alla scommessa da Calciano agli Interismi. **SOLO QUATTRO PUNTI**
- **MARCO MOLITERNI:** Stanco oramai delle accuse di Montemurro per l'amore che gli ha cambiato la vita eccolo qui il FANTACAMPIONE dello scorso anno. Vincitore morale ed anale della scorsa stagione dispensa consigli oramai a tutti. L'asta falsata è solo l'ultima delle tante della combriccola Moliterni, che se la sparte e se la ride alle spese del resto del gruppo. Unica fortuna quella povera figlia che lo sopporta, per lei è vicino l'intervento per ridurre quella miopia che gli fa sembrare quel mobile color ebano il ragazzo della vita. **FALSO NEGRO**
- **PAOLO MONTEMURRO:** La semifinale non doveva passarla, brutta brutta quella postilla PASSA PAOLO PER DIFFERENZA PUNTI, in finale prende ceffoni seri dal FANTACAMPIONE. In buono stile bianconero vede combine ed illeciti dappertutto. Oramai il giro delle capitali dell'Est per te è finito, ti cerca ancora Gorislava per quel figlio che le hai dato e che non vuoi riconoscere. **FELICEMENTE FELICE**
- **SALVATORE CUCCO:** Il più piccino del gruppo per esperienza non per stazza è alla sua seconda apparizione. Dopo i 66 strappati contro Montemurro e la favola con ARCHIMEDE MORLEO (ma che cazzo di nome è Archimede???) vuole ricostruire un grande team e dare battaglia al mondo intero. Se ci riesce riconferma la tradizione dei debuttanti allo sbaraglio. **PITAGORICO INVENTORE.**
- **VALERANGELO CAMPANALE:** Compare solo per l'asta (FALSATA) e di anno in anno si diverte e fa divertire. Il toscanaccio maledetto deve togliersi le brutte accuse che lo davano BISCOTTANTE nella finale di tre anni or sono e diventare concreto, efficace e pungente. Dalle difese strampalate a cui la Cupola ha messo un freno con il regolone VALEANDRO cerca la riconferma che si rispetti. Non ci sono più scuse per lui quest'anno o vince o muore. A Pisa lo aspettano carichi e lui vuole arrivarci con lo squadrone in saccoccia. **TOSTO DA MORIRE**
- **ANTONIO VULPIS:** Dalla tristezza contagiosa il ragazzino emiliano dopo la pausa forzata imposta dalla Cupola ed il figurone del terzo posto dello scorso anno si appresta a vivere un'altra esaltante esperienza da protagonista. Stavolta il titolo è il suo obbiettivo perché davvero non si capisce come abbia fatto a passare quello lì lo scorso anno. Va e viene da Parma come nulla fosse a Montemurro piacerebbe ci restasse a vita a controllare che il crudo sia stagionato per bene. **PROFESSOR MORTADELLA**

Art. 3) I 10 partecipanti saranno inseriti in girone all'italiana che si articolerà su 3 tornate eliminando il fattore casa.

Art. 4) Terminata la fase delle tre tornate alla 28esima giornata i partecipanti che saranno suddivisi in 2 gironi da 5 squadre nella seguente modalità:

GIRONE A: PRIMA, TERZA, SESTA, OTTAVA e DECIMA CLASSIFICATA

GIRONE B: SECONDA, QUARTA, QUINTA, SETTIMA, NONA CLASSIFICATA

I VANTAGGI OTTENUTI DURANTE LA PRIMA FASE SARANNO DIVISI A META' ED UTILIZZATI COME VANTAGGIO NEGLI SCONTRI DEL GIRONE.

SARA' OSSERVATO UN TURNO DI RIPOSO, A SORTEGGIO, DA OGNI PARTECIPANTE.

IL FANTAGIOCATORE SARA' OBBLIGATO ANCHE NEL TURNO DI RIPOSO ED IN OGNI ALTRA CIRCOSTANZA A DARE SEMPRE E COMUNQUE LA FORMAZIONE NEI MODI E NEI TEMPI INDICATI.

N.B. In caso di pari punti al termine del girone avrà la precedenza in classifica sarà data con le seguenti modalità in ordine di priorità:

A) Vincitore scontro diretto;

B) In caso di scontro diretto terminato in pareggio differenza reti nel girone (chi ha segnato di più e subito meno reti)

C) In caso di parità nelle reti passa chi al termine delle 27 giornate ha la migliore posizione in classifica;

D) In caso di pari al termine delle 27 giornate viene utilizzato il COEFFICIENTE FANTACALCIO (passa il più anziano).

Il girone si articolerà in partite di **SOLA ANDATA** con le prime 4 classificate che andranno avanti. Si giungerà così alla **33esima** giornata.

Art. 5) Terminata la fase a gironi si passerà successivamente alla fase ad eliminazione diretta che sarà così articolata:

QUARTO 1: 1 GIRONE A – QUARTA GIRONE B

QUARTO 2: 2 GIRONE A – TERZA GIRONE B

QUARTO 3: 1 GIRONE B – 4 GIRONE A

QUARTO 4: 2 GIRONE B - 3 GIRONE A

LE PARTITE SARANNO ARTICOLATE CON ANDATA E RITORNO.

VISTA LA DIVERSITA' DEI GIRONI SI PROCEDERA' A DARE VANTAGGI **FISSI AL PRIMO ED AL SECONDO DI OGNI GIRONE NELLA MISURA DI 6 PUNTI A PARTITA AL PRIMO E TRE PUNTI A PARTITA AL SECONDO.**

IN QUEST'ULTIMA FASE (34esima e 35esima giornata) SARÀ SVOLTA LA COSIDETTA FINALE "NEGRA" TRA LA QUINTA CLASSIFICATA GIRONE A E LA QUINTA CLASSIFICATA GIRONE B.

Si arriva alle **35esima** giornata:

SEMIFINALE A: vincenti QUARTO1-QUARTO3

SEMIFINALE B: vincenti QUARTO2-QUARTO4

LE SEMIFINALI SI SVOLGERANNO NELLA MODALITÀ DI SCONTRI DIRETTI SENZA ULTERIORI VANTAGGI.

Si arriva alla **37esima** giornata con la finale e la finalina

FINALE: vincenti SEMIFINALE A- SEMIFINALE B

FINALINA: perdenti SEMIFINALE A- SEMIFINALE B

IL FANTACALCIO SI CONCLUDERÀ ALLA 38 ESIMA GIORNATA.

Art.6) FANTASCHEDINA

Importante novità di stagione sarà l'introduzione della fantaschedina. Tale scommessa potrà essere effettuata considerando solo i risultati fissi (1X2) delle partite della prima fase. I gironi a 5 e le fasi ad eliminazione diretta sono eliminati vista l'eccessiva facilità che potrebbe sopravvenire in queste ultime.

SARANNO AMMESSE QUINDI SOLO GIOCAE FISSE ED IL PREMIO MASSIMO SARA' PARI A 10 EURO E SARA' ASSEGNATO SOLO A COLORO I QUALI INDOVINERANNO TUTTA LA COMBINAZIONE.

SONO AMMESSE PIÙ VINCITE DA PARTE DI OGNI PARTECIPANTE NELLA STESSA GIORNATA E IL MONTEPREMI SARA' SUDDIVISO TRA I VINCITORI, ES. 5 € NEL CASO DI 2 VINCITORI, 2,5€ NEL CASO DI 4 VINCITORI ECC.

NEL CASO DI NESSUNA VINCITA IL MONTEPREMI DI GIORNATA RIMASTO DISPONIBILE SI SOMMERÀ A QUELLA DELLA SUCCESSIVA GIORNATA. ES: PRIMA GIORNATA SENZA VINCITORI, NELLA SECONDA GIORNATA LA FANTASCHEDINA VALE 20 EURO E COSÌ VIA.

I PREMI NON AVRANNO ALCUNA INFLUENZA SUL MONTEPREMI FINALE VISTO CHE AVRANNO UN BUDGET GLOBALE DEDICATO.

Art. 7) FANTAMERCATO

IL MERCATO SARA' EFFETTUATO CON LE SEGUENTI MODALITA':

Per il primo anno cambia la modalità dell'asta iniziale, dopo la prima lettura del ruolo ai fantallenatori che non hanno acquisito il numero esatto di giocatori viene data l'opportunità di rileggere la lista (dei giocatori non assegnati ovviamente), se alla fine della stessa il ruolo è ancora incompleto i giocatori verranno acquisiti a prezzo gazzetta o fatti partire da base d'asta prezzo gazzetta.

Per il ruolo attacco con modalità sorteggio lettera, ai fantallenatori viene data la possibilità di rileggere una sola volta dopo il sorteggio lettera la lista del ruolo partendo dalla A alla Z ovviamente dei giocatori non acquisiti.

Nelle successive sessioni di mercato i giocatori verranno venduti al costo acquisito durante la prima asta iniziale e non più a prezzo gazzetta, così facendo la propria squadra avrà sempre valutazione 350 fantamilioni.

I CAMBI SARANNO 18 con 15 giocatori di movimento e 3 portieri (sempre possibili gli scambi che non hanno influenza né di numero né di costo).

PRIMA SESSIONE ENTRO IL DIECI SETTEMBRE 2011

DUE SESSIONI CONCOMITANTI CON LA FINE DI OGNI TORNATA (10ima E 20esima GIORNATA)

QUARTA SESSIONE ENTRO IL 3 FEBBRAIO 2012

Art.8) PREMI

Il montepremi del fantacalcio sarà suddiviso in 10 quote uguali da 200 euro l'una.

Il montepremi sarà un totale di 2000 euro.

IL BUDGET DI FANTASERIE A SARÀ RIPARTITO NELLA MISURA DI 270 EURO.

I RESTANTI 1730 EURO SARANNO COSÌ SUDDIVISI:

EURO 220 PRIMO CLASSIFICATO FASE A 27 GIORNATE

EURO 160 SECONDO CLASSIFICATO FASE A 27 GIORNATE

EURO 100 TERZO CLASSIFICATO FASE A 27 GIORNATE

EURO 60 AI PRIMI CLASSIFICATI NELLA FASE DEI GIRONI A 5

EURO 30 SECONDI CLASSIFICATI FASE A GIRONI

EURO 400 VINCITORE PLAYOFF

EURO 200 SECONDO CLASSIFICATO PLAYOFF

EURO 100 TERZO CLASSIFICATO PLAYOFF

EURO 20 VINCITORE FINALE NEGRA

EURO 200 VINCITORE FANTAFORMULA

EURO 100 SECONDO CLASSIFICATO FANTAFORMULA

EURO 50 TERZO CLASSIFICATO FANTAFORMULA

LA PARTE AVANZANTE DEL BUDGET FANTASCHEDINA (QUALORA SIA PRESENTE) SARA' SUDDIVISO IN MANIERA DIRETTAMENTE PROPORZIONALE, NELLA MISURA DI 1/3 AI SEGUENTI VINCITORI:

- 1) VINCITORE FANTACALCIO;**
- 2) VINCITORE TORNATA PRIMA FASE;**
- 3) VINCITORE FANTAFORMULA**

Ad ogni partecipante viene consegnata copia del regolamento. Ogni partecipante si impegna a corrispondere la sua quota di partecipazione entro e non oltre il 3 GIUGNO 2012. Ogni partecipante si impegna a dare la propria formazione fino alla giornata n°38 pena l'esclusione totale dai premi da esso maturati.

IL FANTAGIOCATORE CHE NON DARA' LA FORMAZIONE NON PERCEPIRA' PUNTI IN FANTAFORMULA PER QUELLA GIORNATA.