

Regolamento “Salento Cup”

- I. La Salento Cup è una libera associazione finalizzata al gioco del Fantacalcio che riunisce più leghe Fantacalcistiche site in varie parti del Salento.
- II. I requisiti per il quale una Lega può entrare nella federazione sono:
 - Essere una Lega con minimo 10 squadre.
 - Essere una Lega con rose composte da calciatori acquisiti in un asta o comunque esclusivi per ogni squadra, non saranno ammesse quindi leghe con squadre formate da calciatori che possono comparire in più rose.
 - Essere una Lega solida, possibilmente attiva da un congruo numero di anni, e che prenda il Fantacalcio molto seriamente.
 - Deve essere possibile monitorare in qualche modo la lega, tramite facebook, leghe.fantagazzetta.com o siti privati.
- III. Nei primi due anni di vita della Salento Cup ogni Lega Fondatrice avrà lo stesso numero di squadre che accedono alle Coppe. In seguito le prestazioni sportive di ogni Lega determineranno un ranking che classificherà le Leghe per gli anni a venire, stabilendo quante squadre di ogni determinata Lega hanno diritto all’accesso alle competizioni della Salento CUP.
- IV. Per avere dei premi di fine stagione in denaro da consegnare ai vincitori delle Coppe ed ai finalisti, le Leghe partecipanti verseranno una quota di 50 euro, e cioè mediamente 5 euro a partecipante, entro una data stabilita e non posticipabile, al Presidente della Salento Cup che avrà cura di custodire il denaro e accreditarlo ai vincitori.
- V. Le Coppe si terranno sulla piattaforma “leghe.fantagazzetta.com”. Ad inizio stagione i Presidenti di tutte le Leghe consegneranno al Presidente di Salento Cup le “Liste Uefa” delle squadre partecipanti alle suddette Coppe, che si impegnerà a caricarle nella piattaforma prima dell’inizio delle competizioni.

1. COMPOSIZIONE LISTE CALCIATORI “SALENTO CUP”

1.1 Le liste dovranno essere consegnate nella prima metà settembre, poco prima dell’inizio delle competizioni della Salento Cup, e dovranno essere composte da 25 calciatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti, tutti ovviamente tesserati dalla squadra nella propria Lega di appartenenza. Nel caso alcune Leghe utilizzino liste non della redazione di Milano di FantaGazzetta ma di altre redazioni dovranno convertire i calciatori collocati in ruoli diversi nei ruoli stabiliti dalla redazione di Milano di FantaGazzetta. Se una squadra, dopo la conversione, non riesce ad avere una composizione di 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti potrà scostarsi, il meno possibile, dalla

precedente indicazione, ovviamente restando nel totale massimo di 25 calciatori. Per avere più possibilità di restare nei canonici 8/8/6 le leghe che non usano la redazione di Milano di FantaGazzetta sono pregate di comporre rose nella propria lega con più di 25 calciatori, in modo da limitare composizioni diverse dal 8/8/6.

1.2 La lista resterà invariata fino a Febbraio, quando si potrà consegnare una nuova lista dopo i mercati di riparazione di ogni Lega, sempre con i predetti parametri.

1.3 Nel caso ci siano Leghe che effettuano un mercato di riparazione tra la consegna della prima lista e gennaio i calciatori comprati non potranno essere utilizzati fino alla consegna della nuova lista di febbraio. Possono però continuare ad essere utilizzati in coppa i calciatori che sono stati ceduti nei rispettivi mercati di riparazione delle leghe, fino ovviamente alla consegna della nuova lista.

1.4 Dopo la consegna della seconda lista in febbraio non saranno più possibili modifiche. Nel caso delle Leghe effettuino mercati intermedi tra febbraio e fine campionato i calciatori ceduti possono continuare a giocare nelle coppe europee.

2. SALENTO CUP

2.1 La Salento CUP è costruita da 90 squadre.

2.2 Le partite della fase a gironi si disputeranno in sfide di andata e ritorno e si terranno tra ottobre e gennaio. Le prime due di ogni girone più le due migliori terze accederanno alla fase ad eliminazione diretta, composta da sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali e finali che si disputerà tra febbraio e maggio. Tutte partite, tranne la finale, saranno di andata e ritorno. Nella fase ad eliminazione diretta saranno possibili scontri tra squadre della stessa Lega.

2.3 La vincitrice della Salento CUP riceverà, per la stagione 2016/17 un trofeo ed un premio di 250 €. La finalista perdente della Salento CUP riceverà un premio di consolazione di 100 €, mentre la terza classificata riceverà un premio di consolazione di 50€.

3. FANTAMONDIALE PER CLUB

3.1 La vincente della Salento CUP potrà disputare il Fantamondiale per Club, una competizione tra le vincenti delle “Coppe Campioni” di altre Federazioni simili alla Salento Cup.

4. ASSEMBLEA DI SALENTO CUP

4.1 E' composta da un rappresentante ufficiale di ogni lega confederata e dal Presidente della Salento Cup. Si terrà tramite il gruppo di whatsapp dedicato. L'assemblea decide, a mezzo votazioni, ogni nuova modifica o soluzioni a problematiche sorte nella Salento Cup.

5 . MODALITA' DECISIONALI

5.1 COMUNICAZIONI

Qualsiasi tipo di comunicazione relativa all'attività della Salento Cup dovrà essere effettuata tramite la pagina facebook ufficiale, il sito internet o il gruppo whatsapp dedicato.

5.2 VOTAZIONI

Ogni membro dell'Assemblea di Salento Cup convocato ha diritto ad un solo voto. Le maggioranza richiesta per le modifiche al Regolamento è dei due terzi. E' richiesta la maggioranza semplice per le altre decisioni, come l'affiliazione di nuove leghe o alcune modalità gestionali. In caso di pareggio tra due opzioni riguardo alla modifica od al mantenimento di una regola attuale, il voto del presidente della Salento Cup varrà doppio. La discussione e la votazione si svolge attraverso il gruppo dedicato di whatsapp.

5.3 LACUNE E DIFFICOLTA' INTERPRETATIVE DELLO STATUTO O DEL REGOLAMENTO

In caso di lacune o difficoltà interpretative del presente Regolamento l'Assemblea è deputata a risolvere celermente le questioni sorte tramite discussione nel gruppo dedicato di whatsapp.

5.4 RECLAMI

Eventuali reclami al fine di contestare l'esito di un incontro e chiedere che esso venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, dovranno attenersi alle seguenti disposizioni:

- a) i reclami dovranno pervenire al Presidente della Salento Cup entro e non oltre due giorni dopo il calcolo della giornata contestata
- b) non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara;
- c) dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dalle redazioni di riferimento, purché proposti entro il termine di cui sopra.

Il Consiglio Esecutivo ha la facoltà di intervenire d'ufficio, modificando il risultato di una partita, qualora si accorga di eventuali errori commessi nel calcolo dei risultati.. Non sarà in ogni caso possibile intervenire retroattivamente sul risultato di una partita dopo il venerdì precedente la giornata di Serie A successiva.

6 . DISCIPLINARE

6.1 COMPETENZA

Tutte le sanzioni previste nel presente Statuto vengono comminate dal Presidente della Salento Cup. In caso di richiesta di almeno un terzo dei membri dell'Assemblea, le decisioni del Presidente in sede disciplinare possono essere ridiscusse dall'Assemblea che funge così da commissione d'appello.

6.2 FRODE CONCRETIZZATA O TENTATA DA PARTE DI UNA LEGA.

Qualora una Lega, tramite il suo Presidente od un suo membro, tenti di frodare le altre Leghe mediante rose non identiche a quelle utilizzate nella propria lega o facendo scambi atti volutamente a migliorare una squadra a discapito di un'altra, o comunque utilizzi qualsiasi tipo di sotterfugio per trarne benefici, è radiata dalla Salento Cup all'istante, e tutte le squadre della Lega avranno partita persa a tavolino (regola retroattiva solo se la frode si scopre durante la fase a gironi).

7. LA PARTITA

7.1 Ogni presidente dovrà inserire la formazione entro un quarto d'ora dall'inizio della prima partita della giornata. In caso di mancato invio della formazione verrà caricata la formazione utilizzata nella partita precedente, ma la squadra avrà una penalizzazione ancora da quantificare.

7.2 I moduli possibili saranno i seguenti: 3-4-3; 3-5-2; 4-4-2; 4-5-1; 4-3-3; 5-4-1; 5-3-2.

7.3 La redazione di riferimento sarà la redazione Milano di FantaGazzetta.

7.4 I bonus e i malus previsti sono i seguenti:

- +3 Gol segnato
- +1 Assist realizzato
- +3 Rigore Parato
- 0,5 Ammonizione
- 1 Espulsione
- 2 Autogol calciatore di movimento
- 1 Autogol del portiere
- 3 Rigore Sbagliato
- 1 Gol Subito
- +2 Fattore campo per squadra che gioca in casa

7.5 Si utilizzerà il Modificatore Difesa. Questo modificatore può essere utilizzato solo se si utilizza un modulo con 4 difensori. Si prendono i voti puri (senza bonus o malus) del portiere e dei 3 migliori difensori. Se la media tra questi voti è tra 6 e 6,49 si avrà diritto a 1 punto di bonus. Se la media è tra 6,5 e 6,99 +3 di bonus. Se la media è maggiore o uguale a 7 si avranno 6 punti di bonus.

7.6 Nel caso in panchina non siano disponibili calciatori dello stesso ruolo del titolare in campo che non prende voto entrerà il primo calciatore in panchina utile, anche se di ruolo diverso, a patto che il nuovo modulo sia tra quelli possibili nel punto 7.2

7.7 Le fasce per la realizzazione dei gol sono le seguenti:

- <66..... 0 gol
- 66 – 71,5.....1 gol
- 72 – 77,5.....2 gol

78 – 83,5.....3 gol

E così via...

E conseguentemente ogni sei punti un gol in più.

7.8 In una sfida andata e ritorno si terranno in considerazione per il passaggio del turno ad eliminazione diretta:

- a) Somma gol nelle due partite;
- b) Gol realizzati in trasferta;
- c) Tempi Supplementari;
- d) Calci di Rigore,

7.9 Nella fase a gironi verranno assegnati 3 punti per le vittorie, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta. In caso di arrivo a pari merito tra due squadre si terrà conto di:

- a) Scontri diretti
- b) Differenza reti negli scontri diretti
- c) Differenza reti generale
- d) Gol Fatti
- e) Gol Subiti

7.10 Nella fase a gironi in caso di arrivo a pari merito tra tre squadre si terrà conto di:

- a) Classifica avulsa, considerando solo gli scontri diretti tra le 3.
- b) Numero di gol realizzati negli scontri diretti
- c) Differenza reti generale
- d) Gol Fatti
- e) Gol Subiti

7.11 Calciatori in panchina. Si potranno scegliere 7 panchinari. Se un calciatore degli undici titolari non prenderà voto entrerà al suo posto un sostituto dalla panchina dello stesso ruolo. Se in panchina nessun calciatore di quel ruolo ha preso voto entrerà il primo schierato di un ruolo diverso (tranne che per i portieri, naturalmente). La sostituzione sarà possibile solo se il nuovo modulo è tra quelli stabiliti come fattibili. Il numero di sostituzioni massime possibili in una partita è 3.

7.12 Per il campionato valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati sulle pagine della FantaGazzetta redazione di Milano. In particolare: per i voti valgono le pagelle della FantaGazzetta redazione di Milano; per i gol, autogol, ammonizioni ed espulsioni valgono i tabellini della FantaGazzetta redazione di Milano; per gli assist, rigori sbagliati e rigori parati valgono le pagine dedicate della FantaGazzetta redazione di Milano.

7.13 Visti i numerosi anticipi e posticipi si specifica che saranno considerate ai fini del fantacalcio le partite anticipate al venerdì e al sabato e quelle posticipate al lunedì e al martedì. In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati dalla FantaGazzetta redazione di Milano. Qualora non venissero

pubblicati dei dati sulle pagine della FantaGazzetta redazione di Milano, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d ufficio.

7.14 Come nel calcio vero anche nella Salento Cup è possibile disputare dei tempi supplementari e dei calci di rigore. Calcolare il risultato dei tempi supplementari è semplice: prendete i panchinari schierati da ciascuna squadra. Togliete il portiere, vi resteranno 6 calciatori. Togliete quelli che sono stati utilizzati in sostituzione di calciatori titolari che non hanno giocato o non hanno ricevuto voto. Calcolate il totale-calciatore dei rimanenti e sommatelo. Il numero che avrete così ottenuto è il vostro totale-squadra per i supplementari. Per convertirlo in un risultato calcistico adottate la seguente tabella di conversione

- Fino a 35,5 punti = 0 gol
- Da 36 a 38,5 punti = 1 gol
- Da 39 a 41,5 punti = 2 gol
- Da 42 a 44,5 punti = 3 gol
- Da 45 a 47,5 punti = 4 gol
- e così via

Se nessuna delle due squadre raggiunge i 36 punti, ma una delle due ha totalizzato 30 o più e supera l'altra di 6 punti o più le si attribuisce ugualmente un goal.

Se almeno una delle due squadre ha segnato almeno una rete la vostra partita dovrebbe essere terminata. Se il risultato è rimasto in perfetta parità invece bisogna ricorrere ai calci di rigore. Anche in questo caso il gioco simula la realtà grazie a una regola semplice ed efficace. Contestualmente alla consegna delle formazioni i due FantaManager devono avere indicato la loro lista di rigoristi, mettendo in ordine di preferenza gli 11 titolari della loro squadra (portiere escluso). Se anche i tempi supplementari terminano in parità si prende il primo difensore, i primi due centrocampisti e i primi due attaccanti in lista e si confronta il voto puro (senza alcun bonus o malus) di ciascun rigorista con il voto puro del portiere avversario. Ogni rigorista il cui voto puro ha eguagliato o superato quello del portiere avversario ha segnato il suo rigore. Ogni rigorista il cui voto puro è inferiore quello del portiere avversario ha sbagliato il suo rigore.

Calcolati i primi cinque si tirano le conclusioni: se una squadra ha segnato uno o più rigori più dell'altra ha vinto. Altrimenti si procede ad oltranza partendo dall'alto verso il basso e così via fino a quando una delle due squadre non riesce a segnare a fronte di un errore dell'altra.

8. ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI DURANTE LA PRIMA STAGIONE (10 LEGHE)

8.1 Per la prima stagione si disputerà una Salento CUP con 90 squadre. Questo per far partecipare il maggior numero di squadre visto che la scorsa stagione non erano previsti piazzamenti che qualificassero le squadre in altre competizioni..

8.2 Le squadre partecipanti si sfideranno 15 gironi da 6 squadre. Si qualificano ai 16 di finale le prime 2 classificate di ogni girone più le 2 migliori terze.

8.3 Criterio per definire le migliori terze:

- a) Punti realizzati
- b) Differenza reti generale
- c) Gol Fatti
- d) Gol Subiti

9 . IL RANKING

9.1 Il ranking è lo strumento che servirà a calcolare i posti a disposizione per ogni lega nelle competizioni della Salento Cup nelle varie stagioni. Il ranking è calcolato sulla base dei risultati sportivi di ogni lega dell'ultima stagione.

9.2 Ogni squadra porterà in dote alla sua lega dei punteggi secondo la seguente tabella

SALENTO CUP

VITTORIA PARTITA NEI GIRONI	3
PAREGGIO PARTITA NEI GIRONI	1
ARRIVO AI GIRONI	2
SECONDO POSTO GIRONE	4
VITTORIA GIRONE	6
ARRIVO AI SEDICESIMI (se previsti)	4
ARRIVO AGLI OTTAVI	8
ARRIVO AI QUARTI	12
ARRIVO IN SEMIFINALE	15
FINALE PERSA	15
FINALE VINTA	30

La somma dei punti totalizzati da tutte le squadre di una lega verrà moltiplicata per 1,05 nel caso sia una lega da 11 squadre e per 1,1 nel caso sia una lega da 12 squadre.

Il numero che ne consegue verrà diviso per il numero di squadre della lega che hanno avuto accesso alla fase a gironi di una competizione della Salento Cup e poi moltiplicato per 100, ottenendo il ranking finale.

9.3 Ogni lega nuova iscritta alla Salento Cup verrà inserita all'ultimo posto del ranking, con un punteggio di partenza pari a quello dell'ultima lega classificata nella stagione precedente ed ancora partecipante, meno 10 punti. In caso di più nuove iscritte nella stessa stagione, la posizione di entrata verrà assegnata favorendo la lega che per prima ha richiesto l'affiliazione.