



*San Vito Premier League*

[www.sanvitoleague.altervista.org](http://www.sanvitoleague.altervista.org)  
[manuel.giusti@saitel.info](mailto:manuel.giusti@saitel.info)

VII Edizione Fantacalcio - Cerea, Verona  
San Vito Premiere League 2007-2008

# Regolamento Fantacalcio 2007-08

## Sommario

San Vito Premier League 2007/08.....	2
1. Premessa .....	2
2. Regolamento .....	2
3. Formazioni .....	4
4. Calciomercato .....	5
5. Controversie.....	6
6. Premi .....	6
San Vito Champions League.....	7
Regolamento.....	7
ALBO D'ORO San Vito .....	9
ISCRIZIONI STAGIONE 2007-2008.....	10

# San Vito Premier League 2007/08

## 1. Premessa

1. **La quota di iscrizione è di 60F\$, da consegnare in occasione della conferma di partecipazione, prima della seduta d'asta per la formazione delle squadre.**
2. Il presente regolamento verrà esposto al bar e discusso con i vari partecipanti per le ultime eventuali modifiche fino a venerdì 10 agosto 2007. **Dopo tale data non potrà più essere variato.**
3. Il quotidiano ufficiale di riferimento è solo ed esclusivamente La Gazzetta dello Sport.
4. Il Presidente della Federcalcio è Manuel Giusti.
5. Il Presidente di Lega è Enrico Campolongo.
6. Il Giudice Sportivo è Gianni Marangoni.
7. Il Cassiere è Paolo Rebonato

## 2. Regolamento

1. Il budget iniziale disponibile per la creazione della squadra è di 350 F\$, tenendo presente che le quotazioni di ogni giocatore partono da 1, senza considerare la quotazione iniziale indicata sulla lista della Gazzetta dello Sport.
2. **La prima giornata utile per il fantacalcio è quella immediatamente successiva alla prima seduta d'asta per la creazione delle squadre. Se la seduta avviene a campionato in corso, ogni giornata di fantacalcio verrà giocata contemporaneamente con 2 avversari per tutto il periodo necessario per allinearsi alle giornate del campionato di serie A.**
3. Il torneo durerà per tutto lo svolgimento del campionato, fino alla 38° giornata.
4. Il numero massimo dei partecipanti è 20, divisi in 2 gironi A e B da 10 giocatori, determinati tramite sorteggio. I gironi servono esclusivamente per la formazione delle squadre e per le successive operazioni di calciomercato.
5. Ogni squadra è associata ad un nome che, una volta utilizzato per la creazione dei gironi, non potrà essere modificato per tutta la durata del torneo, anche in caso di subentro.
6. Il calendario comprende le squadre di entrambi i gironi, che si affrontano con la formula di andata e ritorno come avviene nel campionato di serie A. Il calendario viene determinato tramite sorteggio: ad ogni squadra partecipante viene associata una squadra di serie A.
7. Ogni girone dovrà consegnare i F\$ raccolti in fase di iscrizione al Cassiere, che li conserva per entrambi i gironi per tutta la durata del torneo.
8. La gestione dei risultati e delle classifiche è affidata al Presidente della Federcalcio.
9. **L'aggiornamento del sito internet è affidata al Presidente di Lega.**
10. La rosa dei giocatori deve essere compresa tra un minimo di 20 ed un massimo di 25 giocatori, senza limiti di ruolo. **La rosa dei giocatori decisa in fase d'asta** (intesa sia come numero di giocatori totale e sia come numero di giocatori per ogni singolo ruolo) **dovrà poi rimanere inalterata per tutta la durata del torneo.** E' comunque possibile, nel corso del campionato, ridurre il numero dei giocatori della rosa, che non potranno però essere inferiori a 20.
11. Coloro che, per qualsiasi motivo, decidono di smettere di giocare prima della fine del campionato non potranno partecipare alla successiva edizione del torneo. **Non è prevista l'assegnazione dei 3 punti a tutte le squadre precedentemente incontrate e sconfitte;**

tuttavia, dopo 2 turni consecutivi e 3 in totale nell'arco della stagione in cui non viene mandata la formazione, è possibile, in assenza di giustificazioni valide, **dare in gestione la squadra ad un giocatore esterno**, che può quindi partecipare all'assegnazione di tutti i premi posti in palio. **Se il giocatore esterno non è disponibile, la squadra viene sospesa e ad ogni giornata di campionato ottiene una risultato virtuale dato dalla media di giornata arrotondata per difetto (in questo modo viene evitata la vittoria a tavolino) e vengono assegnati i 3 punti ai futuri avversari solo se verrà superata tale media giornaliera. In ogni caso, la squadra virtuale non parteciperà mai all'assegnazione dei punti.**

12. I moduli di gioco che è possibile schierare rimangono gli stessi adottati dalla Gazzetta dello Sport, e precisamente:

3 - 4 - 3

3 - 5 - 2

4 - 5 - 1

4 - 4 - 2

4 - 3 - 3

5 - 4 - 1

5 - 3 - 2

13. L'assegnazione dei punti avverrà nel modo stabilito dalla Gazzetta, con le quotazioni dei singoli calciatori e +3 gol segnato, +3 rigore segnato, +1 assist, -1 gol subito, -2 autogol, -3 rigore sbagliato, + 3 rigore parato, -0,5 ammonizione, -1 espulsione. **Non è previsto nessun tipo di modificatore** quale, ad esempio, il fattore campo.
14. Per le riserve si possono schierare fino a 7 giocatori senza vincoli di ruolo e senza nessun ordine prestabilito; se un calciatore entra dalla panchina si considera il primo della lista per ruolo. Possono essere effettuati al massimo tre cambi più il portiere. Ad esempio, se deve entrare un difensore ed in panchina i difensori sono inseriti rispettivamente al 5° e 6° posto, il difensore che entra in campo sarà il 5° giocatore della panchina. **Non è previsto il cambio di modulo.**
15. A fine campionato, in caso di squadre a pari merito, verranno presi in considerazione prima il punteggio totale, poi la differenza reti ed eventualmente gli scontri diretti.
16. La vittoria è determinata dallo scarto dei punteggi tra le due squadre: partendo da 60 (che equivale ad un gol) si procede di 3 (60+3 = 63 = 2 gol). Quindi: 60=1 gol, 63=2 gol, 66=3 gol, 69=4 gol, 72=5 gol, 75=6 gol, 78=7 gol ecc.. I punteggi inferiori a 60 corrispondono a 0 gol.
17. Una volta stabilito tramite sorteggio il calendario, i due sfidanti controlleranno a vicenda i punteggi ed **il vincitore invierà tramite SMS o tramite messaggio di posta elettronica i punteggi di entrambi al Presidente della Federcalcio entro e non oltre le 23.59 del martedì; in caso contrario verranno assegnati 0 punti ciascuno in classifica.** I risultati comunicati verbalmente non verranno presi in considerazione. **Nei turni infrasettimanali il punteggio deve essere spedito entro e non oltre le ore 14.00 del sabato.**
18. Quando il vincitore, per qualsiasi motivo, non comunica il risultato al Presidente della Federcalcio entro i termini stabiliti, ad entrambi verranno assegnati 0 punti in classifica ma verrà comunque assegnato un punteggio di giornata, con relativi gol fatti e subiti, dato dalla media dei punteggi della giornata in corso. Tale regola è valida anche per i casi di pareggio.

### 3. Formazioni

1. Tutte le formazioni dovranno essere esposte in entrambi i bar insieme a regolamento, classifiche e calendario. Chi dispone di un indirizzo e-mail riceverà tramite posta il presente regolamento completo di formazioni e calendari, mentre sarà cura degli altri partecipanti provvedere a fotocopiarsi calendari e formazioni, **con l'obbligo però di lasciarlo sempre disponibile per tutti nei giorni di invio delle formazioni.**
2. Nella formazione deve essere sempre specificato il nome di battesimo del giocatore in caso di omonimia per i giocatori che ricoprono ruoli che possono creare situazioni dubbie: tale regola deve quindi essere applicata per ruoli contigui, come difensore e centrocampista ad esempio; se l'omonimia riguarda, come già accaduto in precedenza, un difensore ed un attaccante (ad es. Adriano) tale specificazione non è indispensabile, dato che in formazione sono posizionati in modo da non poter essere confusi tra di loro. **In caso di omissione il giocatore in questione non viene considerato, con conseguente inferiorità numerica.**
3. Ogni errore presente nella formazione come modulo errato, giocatori non posseduti, nomi errati che corrispondono ad altri calciatori (famoso esempio Zauli-Zauri), ecc. non comporterà la sconfitta a tavolino. **In questi casi non vengono conteggiati nella rosa dei titolari i giocatori errati, e si giocherà in inferiorità numerica in base alle imprecisioni presenti.**
4. Dato che la lunghezza degli SMS non può superare i 160 caratteri, è possibile non specificare il tipo di modulo, **separare i titolari dalla panchina (obbligatorio) con un semplice trattino**, abbreviare i nomi dei calciatori particolarmente lunghi solo ed esclusivamente nel caso in cui l'abbreviazione ed il soprannome individuino in modo univoco il calciatore in questione (es. Ibrahimovic - Ibra, Del Piero – D.Piero ecc.). Se dovessero verificarsi casi di somiglianza con altri giocatori, sarà compito del Giudice Sportivo stabilire la regolarità della formazione e le eventuali sanzioni. **Non è consentito usare soprannomi, pena la cancellazione del giocatore con conseguente inferiorità numerica.**
5. Le formazioni vanno date entro 1 ora esatta prima dell'inizio della prima partita: farà fede l'orario riportato sull'SMS ricevuto, in quanto data ed ora degli SMS dipendono dal gestore telefonico e non dall'orario impostato sul telefono. **Non è prevista nessuna tolleranza sull'orario di invio dei messaggi:** se la prima partita della giornata calcistica inizia alle 18:00, il messaggio è valido se ricevuto entro le 16:59:59. Se viene ricevuto alle 17:00:00 la formazione non è valida. **Tuttavia, per limitare il problema del classico "giochino delle 59", colui che deve rispondere al messaggio con la formazione ottiene un bonus extra time di 15 minuti, in modo da consentire il corretto invio all'avversario senza il rischio di inviarlo oltre il tempo massimo. Nell'esempio precedente, se la prima partita inizia alle 18:00 il primo giocatore ha tempo fino alle 16:59, mentre l'avversario può rispondere entro e non oltre le 17:14.** Chiaramente, se il primo invia alle 17:00 ad entrambi vengono assegnati 0 punti, e se l'avversario risponde dalle 17:15 in avanti la formazione non è valida.
6. **Nel caso di partite giocate contemporaneamente contro lo stesso avversario (campionato e champions con formazioni diverse) sul messaggio deve essere specificato il tipo di competizione per cui vale la formazione: per il Campionato deve essere specificato 1 e 2 per la Champions.**
7. Nel caso in cui, **per gravi motivi personali**, un giocatore risultasse impossibilitato a schierare la propria formazione, si potrà considerare valida l'ultima formazione schierata o, in alternativa, far gestire la squadra da altri partecipanti per tutto il periodo necessario.
8. Se i giocatori disponibili sono meno di 18 (11 titolari + 7 riserve), la formazione è valida.
9. 3 punti per vittoria, 1 a testa in caso di pareggio, 0 per la sconfitta.

## 4. Calciomercato

1. Il calciomercato per la formazione delle squadre deve essere effettuato, compatibilmente con gli impegni di ogni partecipante, e precisamente sabato 25/08/2007.
2. In caso di campionato già iniziato saranno previsti dei turni da 2 partite giocate contemporaneamente per poter allinearsi correttamente con il calendario della serie A.
3. Le date successive per le operazioni di calciomercato sono state fissate obbligatoriamente per i seguenti giorni: sabato 17 novembre 2007 per il primo e sabato 23 febbraio 2008 il secondo. Ogni girone opera comunque in modo autonomo per le operazioni di calciomercato, con la possibilità quindi di organizzare l'incontro nell'arco della settimana che comprende la scadenza, tenendo presente che le sessioni di calciomercato della serie A terminano nei giorni immediatamente precedenti alle nostre operazioni di calciomercato. **Sono state fissate le date con largo anticipo per evitare sprechi di tempo e di SMS per organizzare l'incontro di calciomercato; coloro che non saranno presenti, per qualunque motivo (impegni sportivi, di lavoro, malattie, viaggi, ecc.) non potranno essere sostituiti e non potranno quindi effettuare nessuna variazione alla propria squadra.** Tuttavia, se questa regola non può essere totalmente rispettata per problemi di forza maggiore, il girone che ha completato la seduta d'asta nei tempi previsti può da subito schierare i nuovi acquisti senza necessariamente attendere la seduta d'asta dell'altro girone.
4. **Alla formazione delle squadre non devono partecipare i giocatori dell'altro girone;** al massimo è consentito un solo giocatore dell'altro girone col compito di controllare le operazioni di calciomercato.
5. L'asta si svolgerà tramite sorteggio: colui che verrà estratto per primo metterà all'asta un giocatore **appartenente in quel momento alla lista delle quotazioni ufficiali della Gazzetta dello Sport** e, in senso orario, ognuno potrà rilanciare. **E' stato reintrodotta il sistema d'asta che prevede di rispettare l'ordine dei ruoli per le chiamate: il primo estratto dovrà necessariamente chiamare come primo giocatore un portiere e, solamente quando tutti i partecipanti avranno completato tutto il reparto procedendo in senso orario, sarà possibile passare alla chiamata di un giocatore del reparto successivo.**
6. Dato che la rosa delle squadre deve essere composta da un minimo di 20 giocatori ad un massimo di 25 senza limiti per ruolo, ognuno è libero di escludersi dalle aste per un determinato ruolo quando lo ritiene opportuno, fermo restando che da quel momento in poi non potrà più modificare il reparto in questione fino alle successive aste di riparazione.
7. Le operazioni di calciomercato si svolgeranno nel seguente modo: comunicazione a tutti i partecipanti dei giocatori che si vogliono vendere effettuando prima due giri di vendite e successivamente con interventi di vendita liberi per un tempo massimo di circa 10 minuti; una volta effettuate tutte le vendite non sarà più possibile vendere nessun giocatore e si procederà con l'asta tramite sorteggio per iniziare e poi in senso orario. Anche in questo caso non è necessario rispettare l'ordine dei ruoli. **E' possibile sostituire al massimo 10 giocatori durante il torneo, indifferentemente dal ruolo ricoperto.**
8. E' consentito riacquistare un giocatore precedentemente messo in vendita, con l'obbligo però di riacquistarlo ad un prezzo minimo non inferiore al 75% (arrotondato per eccesso) del suo costo iniziale di vendita, questo per scoraggiare eventuali operazioni di lucro; ad esempio, se un allenatore vende un calciatore precedentemente pagato 100F\$, può essere riacquistato in fase d'asta dallo stesso allenatore ma ad un prezzo minimo di 75F\$, mentre per gli altri allenatori si procede regolarmente con l'asta a costo minimo 1F\$. Un giocatore venduto nella prima asta può tuttavia essere riacquistato nella seconda asta con base 1F\$.
9. **Se un allenatore decide di partecipare all'asta di un suo giocatore precedentemente messo in vendita, la base d'asta passa automaticamente al 75% del suo valore di vendita, senza possibilità di annullare la propria offerta.**

10. Tutte le trattative private di calciomercato tra singoli partecipanti fuori dalle due sedute d'asta ufficiali sono state abolite.

## 5. Controversie

1. Per ogni controversia è necessario far ricorso al Giudice Sportivo, il cui giudizio sarà insindacabile.
2. La corretta applicazione del presente regolamento, in particolare per i punti 3.2, 3.3, 3.4 e 3.5 del paragrafo FORMAZIONI, nonché tutte le decisioni per ogni eventuale anomalia riscontrabile e non esplicitamente prevista nel presente regolamento spetta solo ed esclusivamente al Giudice Sportivo.
3. In caso di errori, o presunti tali, riscontrabili in classifica è possibile presentare ricorso al Giudice Sportivo **documentando le formazioni in oggetto** entro e non oltre lo svolgimento della seconda giornata successiva dalla presentazione del ricorso.
4. **Tutte le irregolarità non documentate o non presentate al Giudice Sportivo entro e non oltre la seconda giornata successiva alla contestazione dell'illecito vengono archiviate, senza più nessuna possibilità di ricorso.**
5. **Ogni imbroglio (o tentativo di imbroglio) accertato come punti falsi, accordi presi sottobanco, ecc. comporterà come sanzione alla squadra, oltre alla mancata assegnazione del punteggio in classifica, una penalizzazione di 3 punti (per quanto riguarda invece il punteggio totale di giornata verrà assegnata la media giornaliera).**

## 6. Premi

1. Il premio del primo classificato è di 270F\$ più la coppa, al secondo vanno 150F\$, al terzo 100F\$, al quarto 60F\$ ed al quinto 40F\$. Al sesto classificato vanno assegnati 30F\$, al settimo 20F\$ ed all'ottavo spetta il "Premio dei Pitocchi" di 10F\$. E' inoltre previsto un premio di 100F\$ per la formazione che a fine campionato avrà totalizzato il punteggio più alto in una singola giornata (le quotazioni dei premi possono subire delle variazioni in base agli sponsor e al costo delle 2 coppe poste in palio, in quanto attualmente viene considerato un budget di coppa di 210F\$ con 100F\$ di entrate dagli sponsor).
2. **Dalla stagione 2007/08 viene introdotta la Scarpa d'Oro come premio simbolico al realizzatore del miglior punteggio stagionale.**
3. I premi verranno consegnati ai rispettivi vincitori **solo in occasione della cena che verrà organizzata a fine campionato** in data e luogo da definire.



*San Vito Premier League*

## San Vito Champions League

### Regolamento

1. Dalla stagione 2005-2006 è stata introdotta la Champions League, un torneo parallelo a cui partecipano tutte le 20 squadre con la stessa rosa con cui partecipano al campionato.
2. **Prima fase: Preliminari di Campions League.** Tramite sorteggio verranno creati 5 gironi da 4 squadre che si sfideranno tramite la formula di andata e ritorno a domeniche alterne; da questi gironi si qualificheranno le prime 3 squadre per ogni girone più la migliore quarta, per un totale quindi di 16 squadre qualificate su 20. La prima fase Preliminare, composta da 6 partite, durerà in totale 12 giornate di campionato.
3. **Le squadre che giocano in casa ricevono 2 punti di bonus sul punteggio totale come fattore campo.** La tabella di conversione, da punti totali a gol virtuali, segue in Champions League i seguenti criteri:
  - da 0 a 65,5 = 0 gol
  - da 66 a 71,5 = 1 gol
  - da 72 a 77,5 = 2 gol
  - da 78 a 83,5 = 3 gol
  - da 84 a 89,5 = 4 gol
4. La miglior quarta della prima fase viene stabilita in base al punteggio migliore, alla differenza reti ed eventualmente in base al maggior numero di gol fatti. Se si dovessero verificare ulteriori casi di parità è previsto uno spareggio per accedere alla fase successiva nella 12° giornata di campionato. Nel caso in cui, a contendersi la qualificazione si trovano più di due squadre, passa il turno la squadra meglio posizionata in serie A in base all'art. 2.14. **Gli stessi criteri valgono poi per tutti gli altri casi di parità.**



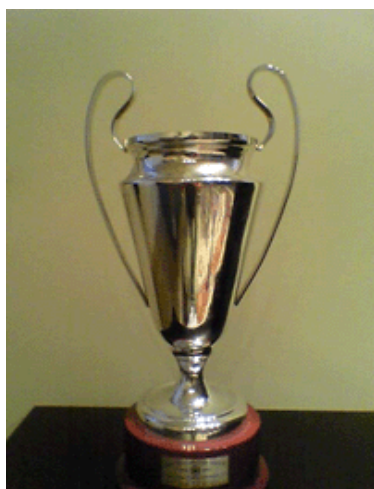
## ALBO D'ORO San Vito

### S.Vito Premier League

2007	1°	<b>Couto FC (All. Teno)</b>
	2°	Cuco manco Duro (All. Rosso)
	3°	<i>Spartak Black (All. Larry)</i>
2006	1°	<b>SS Teramaruela (All. Morillo)</b>
	2°	Atletico Grella DBC (All. Campo)
	3°	<i>Sterobig 05/06 (All. Stero)</i>
2005	1°	<b>Real Don Italo (All. Manuel)</b>
	2°	Gruppo V (All. Volpe)
	3°	<i>Sterobig (All. Stero)</i>
2004	1°	<b>** Revocato per illecito sportivo **</b>
	2°	Team Tasi & Tira (All. Facchi)
	3°	<i>Couto FC (All. Teno)</i>
2003	1°	<b>Ceres F. Team (All. Cesari)</b>
	2°	Atletico S. Vito (All. Facchi)
	3°	<i>S.S. Teramaruela (All. Morillo)</i>
2002	1°	<b>Orazio (All. Orazio)</b>
	2°	Bibita (All. Rebo)
	3°	<i>Real Don Italo FC (All. Manuel)</i>

### S.Vito Champions League

2007	1°	<b>Couto FC (All. Teno)</b>
	2°	Spartak Black (All. Larry)
	3°	<i>Juventude (All. Gava)</i>
2006	1°	<b>Birmingham City (All. Boa)</b>
	2°	SS Teramaruela (All. Morillo)
	3°	<i>AC Festa del Toro (All. Bugno)</i>
2005	1°	
	2°	
	3°	
2004	1°	
	2°	
	3°	
2003	1°	
	2°	
	3°	
2002	1°	
	2°	
	3°	



## ISCRIZIONI STAGIONE 2007-2008

	All.	Squadra	Squadra A	Mail	F\$	Gir
1	Rosso	Cucco ancora Duro	Catania		60€	A
2	Manuel	Atletico Mosconi DB	Cagliari	<a href="mailto:manuel.giusti@saitel.info">manuel.giusti@saitel.info</a>		B
3	Gava	AC Glamour J	Napoli	<a href="mailto:michele.gavazza@libero.it">michele.gavazza@libero.it</a>		B
4	Campo Jr	Dinamo Bicicleta	Atalanta			B
5	Volpe	Gruppo V	Genoa	<a href="mailto:volpindond@libero.it">volpindond@libero.it</a>		B
6	Crive	Rocky Criv	Inter	<a href="mailto:filippoluca.crivellente@unicredit.it">filippoluca.crivellente@unicredit.it</a>		A
7	Doc	Mucche alla riscossa	Juventus	<a href="mailto:massimoguzzo@libero.it">massimoguzzo@libero.it</a>		B
8	Morillo	S.S. Teramaruela	Empoli			A
9	Campo	All Blacks	Fiorentina	<a href="mailto:enricocampolongo@libero.it">enricocampolongo@libero.it</a>		A
10	Gufo	Ovo Galina e Cul Caldo	Lazio			B
11	Farfa	Urban Legend	Livorno			A
12	Boa	Boavista	Milan	<a href="mailto:andrea.zaniboni@bisazza.it">andrea.zaniboni@bisazza.it</a>		A
13	Fracca	New Team	Palermo			A
14	Creston	Falcon Crest	Parma			B
15	Cesari	Ceres Football Team	Reggina	<a href="mailto:simone.cesari@autoteam.it">simone.cesari@autoteam.it</a>		A
16	Teno	Couto FC	Siena			A
17	Stero	Sterobig	Torino	<a href="mailto:sterox.stero@libero.it">sterox.stero@libero.it</a>		B
18	Rebo	Rebolandia	Udinese	<a href="mailto:rebgol@aliceposta.it">rebgol@aliceposta.it</a>		A
19	Volpe Jr	Carbon FC	Sampdoria			B
20	Ermes	Er Meio	Roma	<a href="mailto:staff@veronacquisti.it">staff@veronacquisti.it</a>		B

Sorteggi effettuati il 10/08/2007 presso il bar La Bussola alla presenza di:

- Presidente della Federcalcio
- Presidente di Lega
- All. Couto FC
- All. Dragan the Power
- All. Rocky Criv
- All. Rebolandia
- All. Gruppo V
- All. Boavista
- All. Ovo Galina e Cul Caldo

NB. La formazione delle squadre si terrà **sabato 25 agosto alle ore 13** per entrambi i gironi; i sorteggiati nel girone B presso casa del Volpe, mentre quelli del girone A presso il bar La Bussola.