



Federazione
Gioco
Calcio
Simulato

Regolamento

Art. 1 - Scopo del gioco

Il torneo di calcio simulato è un entusiasmante campionato dove ogni concorrente assume il ruolo di manager e il suo compito sarà quello di guidare la propria squadra verso la vittoria delle varie competizioni. Il torneo si sviluppa sulla falsa riga del campionato italiano di calcio. Il risultato delle gare settimanali è determinato esaminando le pagelle de *La Gazzetta dello Sport* (in caso di discrepanza tra i voti del sito *fantagazzetta.com* e quelli del giornale, valgono quelli del giornale)

Art. 2 - Il calcio-mercato

Prima di affrontare il torneo i manager potranno effettuare il calcio – mercato che si svolgerà in 2 sessioni nei seguenti termini:

- 1) Per i calciatori che non sono più presenti in serie A, la Federazione, su richiesta dei Manager, rimborserà il cartellino del calciatore in questione con 5 crediti. Per i calciatori che verranno restituiti solo per problemi di numero non sono previsti rimborsi.
- 2) È consentito il prestito di un giocatore ad un'altra squadra nei modi e nei termini più opportuni dai due manager, nel pieno rispetto delle norme del regolamento.
- 3) È consentito *opzionare* un calciatore che al momento del calcio-mercato gioca in serie B. Tale operazione comporta un esborso di 5 Crediti. Nell'anno successivo, qualora questo giocatore militi nelle file di una formazione di serie A darà un vantaggio di 20 crediti al manager detentore dell'opzione nel momento in cui si farà l'offerta in busta chiusa.
- 4) Ogni manager avrà a disposizione 100 crediti (o altra cifra a discrezione della federazione) all'inizio del campionato e 75 crediti (o altra cifra a discrezione della federazione) alla seconda sessione del calcio – mercato.
- 5) I crediti non spesi alla seconda sessione di calcio-mercato dovranno essere restituiti alla federazione. Pertanto ogni manager chiuderà la propria sessione di calcio mercato a 0 (zero) crediti.
- 6) L'acquisto dei calciatori sarà limitato al numero dei crediti in possesso di ciascun manager. Se a fine sessione di calcio–mercato un manager risulta con un **saldo crediti inferiore a 0 (zero)** la Federazione **annullerà tutti gli acquisti che hanno comportato tale situazione.**
- 7) Le contrattazioni avranno inizio dopo 20 minuti dall'orario prefissato dalla federazione, a dispetto dei ritardatari.
- 8) Ogni manager non può avere una rosa superiore a 32 calciatori.

Art. 3 - **La partita**

1) Ogni manager deve schierare 11 calciatori titolari e 11 riserve (compreso il portiere). La formazione deve essere consegnata tramite il sito internet <http://www.fgcs.net>, prima dell'inizio delle partite di serie A.

Nel caso in cui la formazione dovesse essere schierata in ritardo oppure non schierata affatto, verrà presa considerazione quella della gara precedente. Si potrà usufruire di tale deroga solo per 2 volte; alla terza scatta l'esclusione dal gioco.

2) I moduli ammessi sono: 4-4-2; 4-3-3; 5-3-2; 3-5-2; 4-5-1; 3-4-3; 5-4-1

3) Nel caso in cui un giocatore schierato da un manager non dovesse giocare e nessun calciatore schierato nello stesso ruolo in panchina prende un voto la federazione assegnerà voto 4. Se più di 1 calciatore schierato non gioca e nessun panchinaro in quel ruolo ha preso un voto la federazione assegnerà voto 0 (zero).

Se un giocatore ottiene come voto s.v. si prende il voto del primo calciatore schierato in panchina nello stesso ruolo. In pratica il s.v. equivale a non presenza

Se il portiere sceso in campo ottiene s.v. il voto viene tramutato in 6.

4) Nel caso di sospensione improvvisa di una partita di campionato si procede come segue:

a) il risultato **viene omologato**: in questo caso valgono i voti de *La Gazzetta dello Sport*. Se non sono riportati i voti, tutti i calciatori che appartengono ad una delle due squadre otterranno voto 6.

b) il risultato **non viene omologato** quindi partita da ripetere: in questo caso la giornata di campionato resta sospesa. Si completerà solo quando sarà recuperata la partita sospesa ovviamente utilizzando i voti di quest'ultima gara.

Art. 4 - **Il risultato**

Per determinare il vincitore di un incontro tra due team, vengono esaminate le pagelle pubblicate su *La Gazzetta dello Sport*. Sommando i valori attribuiti ai giocatori che compongono la squadra e dividendo per il numero dei calciatori che ottengono il voto si ottiene la media matematica. La squadra che tra le due ha ottenuto una media superiore a quella dello sfidante di oltre 0,04 punti vince la partita. Ma nel caso in cui la variazione sarà minore o uguale a tale cifra le due squadre andranno in pareggio.

Art. 5 - **Reclami**

Tutti gli eventuali reclami relativi ai risultati saranno accettati solo ed esclusivamente entro 15 gg. dalla partita in questione.