

REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA LEGA DELLE MEDIE

Titolo I: Principi generali

Art. 1

La Lega delle Medie (LdM) è un gruppo di amici **senza scopo di lucro** unito dalla **passione** per il fantacalcio.

Art. 2

La LdM dà vita ad un torneo di fantacalcio il cui scopo è **divertirsi insieme**.

Art. 3

La LdM si basa sulla fiducia reciproca tra i soci e sull'impegno di ciascuno a comportarsi col massimo della lealtà pur con uno sano spirito di competizione. Il **rapporto di amicizia** rimane sempre e comunque **al di sopra** delle vicende della LdM.

Titolo II: Organi istituzionali

Art. 4

Ogni ruolo ricoperto nella LdM è assolutamente **gratuito** e vige il dovere assoluto di espletarlo senza comportare alcun beneficio o danno alla propria o ad altre squadre.

Art. 5

L'Assemblea dei soci è composta per il fantacampionato 2010-2011 da (in ordine alfabetico) Andrea Carone, Davide Filippini, Marco Filippini, Davide Giacomini, Pierangelo Goffi, Stefano Mombelli, Matteo Sandrini, Angelo Scaroni, Luca Scaroni, Alessandro Tami, Giovanni Tami e Thomas Turelli.

Art. 6

Ogni ammissione di un nuovo socio, deciso a volersi iscrivere alla Lega delle Medie, deve ottenere i 2/3 dei consensi nella votazione indetta dal Presidente tra i membri dell'Assemblea.

Art. 7

Ogni socio si **impegna** a portare a termine il campionato, in caso di impedimento è tenuto a cercare un suo sostituto.

Art. 8

Tutte le decisioni ufficiali della LdM vengono prese a maggioranza assoluta dei votanti dall'avvio della votazione stessa. L'identità di ciascun votante resta esclusivamente anonima, se i mezzi tecnologici lo permettono.

Art. 8 bis

Strumento principale per il raggiungimento delle decisioni ufficiali è la posta elettronica (tutti@legamedie.com): a questo indirizzo ciascun socio può fare proposte di modifica del regolamento e richiederne la votazione. Tale votazione viene indetta tramite un sondaggio nel Gruppo Legamedie in Yahoo, di cui il Presidente e il Segretario sono i Moderatori.

Art. 9

Tra i membri della LdM vengono ripartiti gli incarichi di presidente garante, segretario e addetti stampa.

Art. 10

Il **presidente** garante, sentiti i membri, decide sull'interpretazione del regolamento, controlla e regola il mercato, promuove la partecipazione attiva e consapevole di ciascuno.

Art. 10 bis

Il Presidente è obbligato a rispondere a qualsiasi richiesta che gli pervenga da un membro della Lega **entro 96 ore** dalla richiesta (fa fede l'ora e la data di invio dell'e-mail). Il membro ha l'onere di inviare l'e-mail anche agli altri membri. Nel caso però il Presidente si trovi notoriamente lontano da casa per più di 48 ore e il termine per la risposta cada durante la sua assenza, la scadenza di tale termine avverrà alle ore 24 del giorno successivo a quello del suo ritorno. Le risposte del Presidente devono essere comunicate a tutti i membri della LdM e pubblicate sul sito.

Art. 11

Il **segretario** riceve le formazioni e fa i conti dei punteggi di ogni giornata.

Art. 12

Gli **addetti stampa** hanno il compito di tenere aggiornati i membri nei modi che ritengano più opportuni sui risultati delle fantapartite, sui commenti e su tutto ciò che si ritenga di interesse della LdM.

Titolo III: Asta

Art. 13

Il Presidente, sentiti i membri, convoca l'**asta** per l'assegnazione dei calciatori ai vari membri della LdM.

Art. 14

Nel giorno dell'asta l'Assemblea può nominare un battitore ed un archivista, possibilmente tra amici non membri della Lega.

Art. 15

Per la suddivisione dei calciatori nei diversi ruoli (portieri, difensori, centrocampisti ed attaccanti) e per il prezzo base d'asta fa fede esclusivamente la "**Gazzetta dello Sport**" del giorno dell'asta.

Art. 16

Ogni membro dispone di **700 fantamilioni**. Chi sfora dal budget rimette immediatamente il giocatore sul mercato senza la possibilità di riacquistarlo e viene penalizzato con 3 punti per uno sforo da 1 a 10 FMIn, 4 punti per 11-20 FMIn, 5 punti per 16-20 FMIn, 6 punti per 21-100 FMIn, 7 punti ed un partorello per chi sfora di più di 101 FMIn.

Art. 17

Ogni squadra deve essere composta sempre da 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti.

Art. 18

Il battitore legge in **ordine di valore** (dal più costoso al meno costoso) i nomi dei calciatori (nell'ordine: portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti) ed il prezzo base d'asta. Un interessato

ad un giocatore lo deve dire unitamente al prezzo che offre almeno pari alla base d'asta. In presenza di altri interessati essi devono rilanciare il prezzo di almeno 1 fantamilione nel tempo più breve possibile. Il battitore, dopo un tempo congruo ed in assenza di rilanci, aggiudica il giocatore al membro con l'offerta più alta.

Art. 19

Terminata la lettura dell'elenco per ogni ruolo chi non avesse raggiunto il numero necessario di calciatori è obbligato a fare le necessarie offerte che possono essere soggette ad asta.

Titolo IV: Mercato

Art. 20

Le quotazioni dei giocatori variano a seconda del rendimento. Ai fini del fantamercato, fa fede l'ultima quotazione pubblicata sulla pagina specifica del sito.

Art. 21

Sono possibili acquisti e cessioni durante l'anno fermi restando i **vincoli monetari** (Art. 15) e **numerici** dei giocatori (Art. 16). Sono consentiti anche scambi tra le varie squadre della Lega per tutto l'arco della stagione, fatta eccezione per le ultime 5 giornate, dove è consentito unicamente l'acquisto degli svincolati.

Art. 22

Sono possibili durante tutto l'arco di una stagione **14 acquisti** con relative cessioni.

Art. 23

Le trattative di mercato sono regolate mediante il seguente criterio a **busta chiusa**:

Un interessato ad un giocatore comunica mediante posta elettronica a tutti i soci della LdM tale interessamento entro il **sabato alle 15.00**.

Entro le ore **24.00 del martedì** successivo chiunque può dichiarare il proprio **interesse** con una mail a tutti i presidenti. Entro **mercoledì alle ore 24.00** solo i presidenti che hanno formulato il loro interessamento devono mandare una mail a Simone Fantagalliani (mercato@legamedie.com) indicando la propria **offerta** per il giocatore. Il giovedì vengono aperte le buste e assegnati i rispettivi giocatori; nel caso in cui più offerte siano uguali, si premia il presidente più rapido nel formulare la richiesta. Entro il **venerdì alle ore 24.00** ogni presidente che acquista ha il dovere di **concludere** l'operazione di mercato, comunicando i giocatori in uscita, pena la sanzione di 6 punti nel conteggio della formazione della domenica successiva.

Le offerte (anche la prima) non possono essere ritirate (in alcun caso).

Art. 24

Per i giocatori usciti dalle liste della Gazzetta rimane il valore dell'ultima quotazione fino alla sostituzione. Non si ha nessun sostituto temporaneo finché non si ha acquistato qualcuno regolarmente. Il cambio non rientra nel conteggio dei 14 cambi consentiti.

Titolo V: Calendario

Art. 25

Il giorno dell'asta vengono sorteggiati gli abbinamenti delle squadre che comporranno il calendario redatto dal Presidente o chi per lui.

Titolo VI: Formazioni

Art. 26

La formazione di ogni squadra deve essere composta da **18 giocatori** dei quali 11 titolari e 7 riserve.

Art. 27

Tra i titolari devono essere presenti almeno 1 portiere, 3 difensori, 3 centrocampisti e 1 attaccante e non più di 1 portiere, 5 difensori, 5 centrocampisti e 3 attaccanti.

Art. 28

Le riserve devono essere almeno **1 per ruolo**.

Art. 29

In caso un titolare non riceva voto dalla Gazzetta entra la **riserva con il voto più alto in ordine di ruolo**. Se ci sono attaccanti in panchina entra il migliore, se non ci sono entra il miglior centrocampista, se non ci sono centrocampisti con voto, entra il miglior difensore. Il portiere è escluso da questo meccanismo. Le sostituzioni tra ruolo sono **automatiche** e teoricamente **infinite** nel rispetto dei moduli previsti da regolamento (3-4-3, 3-5-2, 4-4-2, 4-3-3-, 4-5-1, 5-4-1, 5-3-2).

Art. 30

Nel caso un giocatore sia indisponibile o riceva un Senza Voto dalla Gazzetta, sarà considerato come assente, per cui entra la miglior riserva.

Art. 31

Sono possibili massimo **3 sostituzioni**, in caso di un numero maggiore di titolari assenti entrano solo le 3 riserve con i punteggi migliori, sempre nel rispetto dei moduli previsti dal regolamento.

Art. 32

La formazione va pubblicata prevalentemente su **Ultime dalle Sedi** (indicando nome squadra, modulo e lista completa ed esplicita dei 18 giocatori) o inviata (con gli stessi parametri) via mail o (caso estremo) sms al segretario (Ale), al presidente (Thomas) ed al proprio avversario **entro 3 ore prima** dell'inizio della prima partita giocata del turno. In caso di un turno domenicale senza anticipi il sabato, il termine rimane alle ore 15.00 del sabato. Nel caso di turni infrasettimanali la formazione va inviata entro il giorno precedente (martedì) alle ore 24.00.

Solo se almeno due presidenti decideranno di far ricorso, qualsiasi inosservanza verrà punita con la mancata convalida della formazione. Ogni **reclamo** (ritardi, conteggi sbagliati, anomalie nella comunicazione della formazione, ecc.) deve essere richiesto **entro 24 ore prima** il fischio d'inizio della successiva partita di serie A.

Art. 33

In caso di formazione errata (con meno o più giocatori, non consegnata in tempo, etc...) si considera la formazione della **giornata precedente**.

Art. 34

Nel caso un socio non faccia pervenire la sua formazione per 5 turni consecutivi, il Presidente è autorizzato a cercare un sostituto per conto dell'Assemblea.

Titolo VII: Campionato

Art. 35

E' istituito il **Campionato**, competizione di riferimento per la Lega delle Medie.

Art. 36

Per i punteggi dei giocatori fa fede esclusivamente la pagina dedicata al fantacalcio della "Gazzetta dello Sport" e/o le pagine web di Magicup.it.

Art. 37

Il punteggio assegnato alla squadra è dato dalla **somma dei punteggi** dei singoli giocatori o delle loro riserve.

Art. 38

Il punteggio della squadra viene trasformato in gol secondo il criterio degli intervalli di punti totali:

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

da 90 a 95,5=5 gol

ad libitum.

Art. 39

In ogni giornata confrontando il numero dei gol delle squadre che si scontrano secondo il calendario (Titolo IV) si assegnano 3 punti alla vincente e 0 alla perdente o 1 ad entrambe in caso di pareggio.

Art. 40

In caso di un numero di squadre dispari verrà istituita una **squadra "fantasma"** il cui punteggio sarà la media delle altre squadre.

Art. 41

La classifica è compilata in base al numero di punti ed in caso di parità considerando i **punteggi totali** della squadra nel campionato.

Art. 42

Le **prime quattro** classificate accedono di diritto alla **Pentacup** dell'anno successivo; la 5° e la 6° disputeranno uno **spareggio** per accedere a tale competizione.

Le ultime 2 classificate vengono **retrocesse** e nel successivo campionato devono obbligatoriamente **cambiare nome**.

Nel caso in cui una formazione non partecipa alla Lega nell'anno successivo, rimangono **valide** e invariate le posizioni alla fine del Campionato, senza slittamenti, fatto salvo le posizioni-Pentacup.

Art. 43

La vittoria nel Campionato comporta 20 punti nel **ranking ufficiale** della LdM. Al secondo classificato spettano 10 punti, al terzo 5, al quarto 4, al quinto 3, al sesto 2, al settimo 1 punto.

Ad ogni partecipazione al Campionato viene assegnato 1 punto ranking LdM.

Titolo VIII: Le Coppe

Art. 44

E' istituita la **Coppa**. Le regole generali sono le stesse del campionato. Vi partecipano tutte le squadre iscritte al Campionato. La Coppa è articolata in 4 fasi: Ottavi di finale o Prima fase, Quarti di finale, Semifinale e Finale. Gli Ottavi di finale a girone si caratterizzano in **4 gironi da 3 squadre** ciascuno, gli scontri diretti permettono l'acquisizione di punti nella classifica (3, 1 e 0). L'ultima classificata di ciascun girone viene eliminata. Le prime due si qualificano ai Quarti. Quarti e Semifinali si articolano in **scontri diretti** con andata e ritorno. La finale ha luogo in una partita **secca** di sola andata.

Art. 45

E' istituita la **Pentacup** a cui partecipano i primi 5 classificati del Campionato dell'anno precedente. Le regole generali sono le stesse del campionato. La Pentacup è articolata in 4 fasi: Ottavi di finale o Prima fase, Quarti di finale, Semifinale e Finale. Tutte le fasi, esclusa la finale, si svolgono in gironi con **scontri diretti** volti alla conquista di punti. L'ultima classificata del girone viene eliminata. Ad ogni fase viene eliminata una squadra fino ad arrivare alla **Finale** che si svolge in una partita **secca** di sola andata.

Art. 46

E' istituito il Torneo **Sei Nazioni** a cui partecipano tutte le squadre, gemellate secondo il criterio della residenza. Le regole generali sono le stesse delle altre competizioni, fatta eccezione per il criterio delle riserve. Nel Sei Nazioni le riserve entrano in **ordine di lista**, anziché in ordine di voto.

Art. 47

Il Sei Nazioni si articola in **2 fasi**, il Girone di qualificazione e la Finale. Nel girone tutte le Nazioni si sfidano, conquistando i punti necessari per arrivare al Primo o al Secondo posto, validi per l'accesso alla **Finale**, che si svolge in una partita **secca** di sola andata.