



CARIFANTACALCIO STAGIONE 2013-14



2004-05 AVE PAVEL
2005-06 I CUGINETTI
2006-07 SNOUT MUSIC
2007-08 FALCONS
2008-09 INTERGKI
2009-10 FALCONS
2010-11 WILD KAOS
2011-12 INTERGKI
2012-13 INTERGKI
2013-14



2006-07 SNOUT MUSIC
2007-08 FALCONS
2008-09 INTERGKI
2009-10 COTOMO GATORS
2010-11 INTERGKI
2011-12 INTERGKI
2012-13 SALENTO 12
2013-14



2006-07 OH OH GIACINTO FA KETTY
2007-08 FORTIFORTY
2008-09 TENVIDIVICI
2009-10 I CUGINETTI
2010-11 REAL CATALOGNA
2011-12 A.C. VIRGINIA FORTUNAE
2012-13 WILD KAOS
2013-14



2006-07 SNOUT MUSIC
2007-08 FALCONS
2008-09 INTERGKI
2009-10 I CUGINETTI
2010-11 INTERGKI
2011-12 A.C. VIRGINIA FORTUNAE
2012-13 WILD KAOS
2013-14



facebook

regolamento stagione 2013-2014

www.carifa.it

facebook

IL PRESIDENTE CARDOLINI RIZZO FABIO

Riunita la "commissione Carifantacalcio" in data 19 agosto 2013 con la presenza di:
LATORRE ANTONIO, PALUMBO MASSIMILIANO, PAGLIARA DENIS, LECCE PATRIZIA e MAIORANO DARIO;

Visti i regolamenti delle edizioni precedenti;

Sentite le proposte degli allenatori sulle modifiche alle norme vigenti;

Redige il regolamento del CARIFANTACALCIO per la stagione 2013-2014 attuativo a tutti gli effetti.

Art. 01 GIOCO

Il CARIFANTACALCIO è un gioco di 20 squadre organizzato da CARDOLINI RIZZO FABIO ispirato dall'idea del popolare "fantacalcio" inventato nel 1990 da Riccardo Albini su conseguente ispirazione americana del gioco FFL Fantasy Football League (<http://it.wikipedia.org/wiki/Fantacalcio>).

Sulla base del principio di lealtà, il Presidente e tutti i partecipanti devono comportarsi seguendo concetti di assoluta correttezza dettati dal buonsenso comune al fine di competere al gioco all'insegna del divertimento e dello svago collettivo.

Art. 02 ROSA, FORMAZIONI E COMPRAVENDITE

- Ogni allenatore deve formare la propria rosa scegliendo 25 giocatori del "campionato italiano di calcio di serie A" distinguendoli come segue:
TRE PORTIERI; OTTO DIFENSORI; OTTO CENTROCAMPISTI; SEI ATTACCANTI.
- Ad ogni giornata del "campionato italiano di calcio di serie A" ogni allenatore deve presentare la propria formazione da far scendere in campo tenendo conto dei seguenti moduli di gioco: 3-4-3; 3-5-2; 4-5-1; 4-4-2; 4-3-3; 5-4-1; 5-3-2.
- Deve essere schierata anche la panchina che obbligatoriamente avrà UN portiere, DUE difensori, DUE centrocampisti e DUE attaccanti. I giocatori restanti siederanno in tribuna.
- Tra titolari e panchinari bisogna cercare di giocare almeno con il numero di giocatori stabiliti dal modulo scelto, **il modulo non può variare, un attaccante ad esempio viene sostituito solo da un attaccante, un centrocampista solo da un centrocampista, un difensore solo da un difensore e un portiere solo da un portiere.**
- I giocatori che possono entrare dalla panchina e sostituire i titolari non possono essere più di TRE a partita.
- Ogni allenatore deve formare la propria rosa avendo a disposizione 250 fantamilioni nella fase iniziale e componendo una rosa di 25 giocatori del "campionato italiano di calcio di serie A" valutando le quotazioni ufficiali pubblicate dalla "gazzetta dello sport".
- Il mercato di ogni squadra è legato all'apertura e chiusura di quello ufficiale della SERIE A e pertanto se il mercato ufficiale apre o chiude in data 'X' ogni allenatore potrà fare mercato già per la giornata Carifantacalcio immediatamente successiva alla data 'X'.**
- Nel mercato di riparazione (quello di gennaio) si possono sfruttare oltre alle rimanenze dei 250 fantamilioni iniziali, un bonus fisso di 15 fantamilioni maggiorato ancora da una eventuale plusvalenza delle quotazioni della propria rosa (alla giornata immediatamente precedente a quella dell'apertura del mercato) purchè superi il valore limite di 280. L'eventuale valore in più ai 280 si sfrutta nel mercato aggiungendolo al fisso dei 15.**
- Le compravendite nei periodi di mercato non possono essere superiori a 15 movimenti escluso i cambi con i giocatori che non militano più in SERIE A **che si possono fare in qualsiasi giornata anche fuori dal mercato.** Nei periodi di compravendita si sfruttano le quotazioni aggiornate.
- Ogni giocatore acquistato potrà essere comunque ceduto per comprarne un altro (nelle giornate di mercato) sempre e comunque dello stesso ruolo.
- Le compravendite possono essere consegnate anche insieme alle formazioni ma si prega vivamente di comunicarle in anticipo al fine di evitare spiacevoli ingolfamenti.

Art. 03 PUNTEGGI CAMPIONATO

1. Il risultato della giornata si avrà dalla somma "delle votazioni" degli undici giocatori che hanno avuto il piacere di giocare, tali votazioni fanno fede a quelle pubblicate dalla "GAZZETTA dello SPORT".
2. A tale somma di aggiungeranno i BONUS e si sottrarranno i MALUS come specificato successivamente a pag. 5 del presente regolamento.
3. La formula è a campionato, girone all'italiana con scontri diretti (come la serie A).
4. La classifica si decreterà man mano a seconda delle vittorie 3pt, dei pareggi 1pt e delle sconfitte 0pt.
5. In caso di pari merito in classifica, l'ordine da considerare è il seguente: PUNTI, MAGIC PUNTI (totale voti dei giocatori), DIFFERENZA RETI, GOL FATTI.
6. In caso di pari merito in classifica all'ultima giornata di campionato, l'ordine da considerare è il seguente: PUNTI, SCONTRI DIRETTI, MAGIC PUNTI (totale voti dei giocatori), DIFFERENZA RETI, GOL FATTI.
7. Tutti i giocatori convocati (tranne gli squalificati) in partite di anticipo e posticipo rispetto alla giornata stabilita (domenica) e nello specifico prima del giovedì per gli anticipi e dopo il martedì per i posticipi, avranno un 6,0 d'ufficio. A partire quindi da giovedì (compreso) e martedì (compreso) tutti i giocatori verranno valutati con il voto reale comprensivo di bonus e di malus e nel caso specifico di anticipo a giovedì le consegne dovranno pervenire nella stessa giornata di giovedì.
8. Tutti i giocatori convocati (tranne gli squalificati) in partite di anticipo e posticipo che distano a più di 48 ore dalla giornata stabilita che è diversa dalla domenica, avranno un 6,0 d'ufficio.
9. La LEGA è solita pubblicare sul sito ufficiale <http://www.legaseriea.it> dopo due o tre giornate il tabellino ufficiale con i dati inerenti le giornate giocate. Può capitare (raramente) che i dati pubblicati dalla LEGA non coincidano con quelli degli inviati "gazzetta" da cui si prendono i voti. Anche nel caso in cui si verificasse questa incongruenza, il dato ufficiale rimane sempre e comunque quello pubblicato dalla "gazzetta" al fine di non provocare slittamenti e ritardi sui risultati ufficiali del CARIFANTACALCIO.

Art. 04 CONSEGNE

1. Le formazioni si devono consegnare entro e non oltre le ore 14:00 del giorno in cui si effettua la prima partita della giornata (salvo casi eccezionali preventivamente comunicati dal Presidente).
2. Chi non effettua la consegna nei tempi avrà come formazione quella della settimana precedente.
3. Chi non effettua la consegna alla prima giornata avrà una formazione stabilita da un ordine alfabetico con un 4-4-2.
4. La formazione si può consegnare in maniera cartacea, via SMS o TEL (349-4793685), via mail carifa@alice.it, oppure tramite messaggio personale privato sul profilo di facebook del presidente FABIO CARDOLINI RIZZO.
5. **Il Presidente non è assolutamente responsabile** di mancate ricezioni di formazioni dovute a problematiche tecniche, le consegne fatte con SMS o sistemi telematici possono anche essere ricevute in ritardo, verranno ad ogni modo accettate se l'orario memorizzato rientrerà nei termini. Deve comunque essere cura dell'allenatore verificare l'avvenuta ricezione.
6. Il Presidente, ricevute tutte le formazioni, provvederà a notificare la pubblicazione agli allenatori. Tale notifica può dipendere da tempi tecnici e fatti salvi i casi eccezionali (impossibilità del Presidente per motivi personali) rientrerà comunque abbondantemente nei termini dell'orario di inizio della prima partita della giornata.
7. Il Presidente crede nel buonsenso di tutti perché qualora non riuscisse (per motivazioni personali di cui sopra) ad inviare le consegne delle formazioni in tempo, non pregiudicherà in alcun modo la lealtà del gioco sempre che lo stesso non venga infangato da calunnie e dicerie.
8. Il presidente (fatti sempre salvi i casi eccezionali di cui sopra) è tenuto a confermare la ricezione delle formazioni:
Se gli allenatori inviano le formazioni tramite SMS riceveranno la conferma con uno squillo al numero telefonico da dove è stato inviato l'SMS;
Se gli allenatori inviano le formazioni tramite mail o facebook, riceveranno la conferma con una risposta sempre tramite mail o facebook;
Se gli allenatori dettano a voce la formazione anche tramite chiamata telefonica o consegnano fogli trascritti a mano al Presidente, non riceveranno alcuna conferma.
In questo modo si concede agli allenatori la verifica dell'avvenuta ricezione che toglie ogni dubbio sui mancati invii. Se gli allenatori non ricevono alcuna conferma negli orari stabiliti per le consegne, sono comunque esortati a contattare il Presidente in quanto una formazione inviata e non confermata potrebbe non essere valida.
9. Se le formazioni degli allenatori una volta consegnate presentano mancanze di giocatori le stesse mancanze sono da definirsi come "spazio vuoto" e tale spazio verrà riempito utilizzando i primi giocatori disponibili dalle sostituzioni.
10. Se un allenatore durante tutta la stagione non consegna la sua formazione...
(vengono esclusi gli allenatori che confermano la formazione precedente anche semplicemente contattando il Presidente entro gli orari stabiliti)

-La 1^ volta viene AMMONITO simbolicamente;
-La 2^ volta viene DIFFIDATO simbolicamente;
-La 3^ volta viene SQUALIFICATO e quindi soggetto a penalità di N°5 crediti in più;
-Dopo la squalifica è soggetto ad una penalità di N°2 crediti in più ogni volta che non consegna la sua formazione.

16. Le squadre ultime di ogni girone giocheranno i BEST OUT, un mini torneo con girone unico a classifica e gli scontri si decreteranno in base al seguente calendario:
 24^ andata 5A-5B e 5C-5D 30^ ritorno 5B-5A e 5D-5C
 26^ andata 5A-5C e 5B-5D 32^ ritorno 5C-5A e 5D-5B
 28^ andata 5A-5D e 5B-5C 34^ ritorno 5D-5A e 5C-5B
17. Tutte le partite di CHAMPIONS LEAGUE, U.E.F.A. CUP e di BEST OUT saranno determinate dal punteggio che vedrà assegnare le reti sempre allo stesso modo del campionato.
18. Nelle fasi di qualificazione dei gironi di CHAMPIONS LEAGUE e U.E.F.A. CUP e nel torneo dei BEST OUT i punti in classifica saranno; vittoria 3pt, pareggio 1pt, sconfitta 0pt.
19. In caso di pari merito nella classifica dei gironi di CHAMPIONS LEAGUE e U.E.F.A. CUP e nel torneo dei BEST OUT, valgono gli scontri diretti.
20. Qualora anche gli scontri diretti non risolvano il pari merito, si valuterà la somma più alta dei punti realizzati in tutte le partite giocate nel girone.
21. Nelle partite giocate nella fase eliminatoria di CHAMPIONS LEAGUE e di U.E.F.A. CUP (tra andata e ritorno escluse le finali) a parità di reti quelle segnate in trasferta valgono doppio.
22. Se anche la parità di reti di cui al punto precedente pareggia ancora le due squadre si procede ai calci di rigore nel modo seguente:
 nelle partite di ritorno della fase eliminatoria di CHAMPIONS LEAGUE e di U.E.F.A. CUP e nelle rispettive finali, ogni allenatore dovrà schierare (ulteriormente alla formazione consegnata) una lista di UNDICI rigoristi presenti solo tra la formazione titolare. Ogni rigorista tirerà man mano il suo rigore in base all'ordine scelto dall'allenatore, se prenderà un voto maggiore o uguale a 6,0 (il voto non comprende i bonus e i malus) segnerà il rigore, se prenderà un voto minore di 6,0 sbaglierà. Se il rigorista non prenderà il voto verrà sostituito dalla panchina e nello specifico dallo stesso giocatore che lo ha sostituito durante l'incontro. Se durante l'incontro non vi sono state sostituzioni possibili perché magari la squadra ha giocato in 10, il turno di battuta del rigorista salta al successivo, in questo modo procedendo ad oltranza anche la lista dei rigoristi diventerà di 10 giocatori lasciando nullo (e quindi sbagliato) un ulteriore tiro dal dischetto. La squadra vincitrice sarà quella che avrà ottenuto la meglio sul tentativo di cinque rigori effettuati altrimenti si andrà ad oltranza per decretarla. Semmai esaurendo la lista degli 11 rigoristi le due squadre si trovassero ancora nella situazione di pareggio (quasi impossibile) si valuterà in primo luogo la somma dei voti degli 11 rigoristi ed in secondo luogo la squadra più alta in classifica di campionato. Se un allenatore dimentica di consegnare la lista dei rigoristi automaticamente la stessa sarà formata dall'ordine dei titolari in formazione partendo dal portiere.

Art. 07 IL TROFEO CARIFA

Il "TROFEO CARIFA" viene aggiudicato alla squadra che vince una secca partita all'ultima giornata (38^) tra vincitrice di CHAMPIONS LEAGUE e vincitrice di U.E.F.A. CUP. Oltre a determinare la valenza di una formazione sempre costante, il premio vuole semplicemente premiare in modo formale chi è stato in assoluto il più forte nelle coppe, una sorta di SUPERCOPPA EUROPEA o se volete anche una COPPA INTERCONTINENTALE.
 Anche per la finale del "TROFEO CARIFA" vale la regola dei calci di rigore.

CARIFANTACALCIO 2013-14 - Impostazioni

GENERALE

Impostazioni Generali Lega

Presidente: **CARDOLINI RIZZO FABIO**

e-mail: carifa@alice.it

Sito: www.carifa.it

Regolamento Standard: **No**

Ordina classifica per:

Punti, Magic Punti, Differenza Reti, Gol Fatti

Ordina classifica all'ultima giornata per:

Punti, Scontri Diretti, Magic Punti, Differenza Reti, Gol fatti

Impostazioni Calendario

Calendario formula Campionato

Andata e Ritorno: **Si**

Numero di giornate: **38**

Numero Squadre: **20**

Sostituzioni

Sostituzioni Massime: **3**

Consenti sostituzioni tra ruoli diversi: **No**

Riserva d'ufficio: **No**

Rosa 25 Giocatori

Portieri: **3**

Difensori: **8**

Centrocampisti: **8**

Attaccanti: **6**

Ordine Panchina

Portiere

Attaccante

Attaccante

Centroc.

Centroc.

Difensore

Difensore

MERCATO

Mercato

Budget Iniziale: **250 Milioni**
Cambi a Disposizione: **15**
Consenti allo stesso giocatore di essere acquistato da più squadre: **Si**

Politica Scambi

Scambi a costo 0: **No**
Scambi vincolati da Budget: **No**

Giornate Mercato di Riparazione

Tenendo conto dell'apertura e della chiusura del mercato ufficiale della SERIE A

avendo a disposizione le rimanenze di 250 milioni più altri 15 milioni di bonus e più eventuale plusvalenze.

PUNTEGGI

Criteri Punteggi

Punti: **<66.00 Gol: 0**
Punti: **>=66.00 e <71.00 Gol: 1**
Punti: **>=71.00 e <76.00 Gol: 2**
Punti: **>=76.00 e <81.00 Gol: 3**
Punti: **>=81.00 e <86.00 Gol: 4**
Punti: **>=86.00 e <91.00 Gol: 5**
Punti: **>=91.00 e <96.00 Gol: 6**
Punti: **>=96.00 e <101.00 Gol: 7**
Punti: **>=101.00 e <106.00 Gol: 8**
Punti: **>=106.00 e <111.00 Gol: 9**
Punti: **>=111.00 Gol: 10**

Opzioni

Opzione 1 - Fasce con intorno di 4: **No**

Opzione 1 - Intorno di 4: **No**

Opzione 2: **No**

Opzione 3: **No**

BONUS MALUS

Bonus

Gol segnato (P): **+3.00**
Gol segnato (D): **+3.00**
Gol segnato (C): **+3.00**
Gol segnato (A): **+3.00**
Gol Vittoria: **0.00**
Gol Pareggio: **0.00**
Portiere a reti inviolate: **0.00**
Rigore Parato: **+3.00**
Rigore Segnato (P): **+3.00**
Rigore Segnato (D): **+3.00**
Rigore Segnato (C): **+3.00**
Rigore Segnato (A): **+3.00**
Assist: **+1.00**
Fattore Campo: **0.00**

Malus

Gol Subito: **-1.00**
Autogol: **-2.00**
Espulsione: **-1.00**
Ammonizione: **-0.50**
Rigore Sbagliato: **-3.00**

MODIFICATORI

Modificatore del Portiere: **No**

Modificatore della Difesa 2: **No**

Modificatore della Difesa 1: **No**

Modificatore del Centrocampo: **No**

Modificatore dell'Attacco: **No**