

# Midian Loser Cup

## REGOLAMENTO UFFICIALE

Questo è il **regolamento ufficiale** della **Midian Loser Cup** (e derivati) di fantacalcio. In quanto totalmente amatoriale, la MLC non prevede nessuna quota di iscrizione, né tantomeno alcun premio per il vincitore. Il regolamento, l'elenco dei partecipanti e relative rose, il calendario, le formazioni, i risultati e la classifica aggiornata, saranno sempre consultabili sul blog <http://midianlosercup.blogspot.com/> Si incoraggiano tutti i partecipanti ad utilizzare il blog per ogni attività riguardante il torneo (consegna delle formazioni, liste calciomercato, etc), anche per eventuali discussioni, ovviamente su argomenti relativi alla MLC.

### 0. INDICE

1. [LA ROSA](#)
2. [CREAZIONE DELLE SQUADRE](#)
3. [LA FORMAZIONE](#)
4. [LA PANCHINA](#)
5. [IL PUNTEGGIO](#)
6. [RISULTATO FINALE DI UNA PARTITA](#)
7. [LA CLASSIFICA](#)
8. [IL CAMPIONATO](#)
9. [LA SUPERCOPPA](#)
10. [IL CALCIOMERCATO](#)
11. [FINE DELLA STAGIONE](#)

### 1. LA ROSA

La rosa dovrà essere composta da **3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti**. Per creare la propria Rosa gli "allenatori" di MLC hanno a disposizione un budget iniziale di **300 "crediti"**, oppure corrispondente ai crediti calcolati alla fine della stagione precedente, nel caso in cui siano disponibili (vedi *fine della stagione*).

L'acquisto dei 25 calciatori avviene sulla base del costo pubblicato sulle apposite pagine del giornale **Corriere dello Sport-Stadio** e sulle pagine web del sito internet **www.corrieredellosport.it**.

Il valore in crediti di ciascun calciatore viene stabilito prima dell'inizio del gioco ed aggiornato una volta alla settimana. Il valore

e quindi il costo di ogni calciatore potrà salire o scendere a seconda del rendimento. Nel caso che un calciatore, a fantacampionato già iniziato, passi ad una squadra di una serie italiana minore o di un campionato estero, il **suo valore diverrà pari a 1 credito**, e potrà essere sostituito durante le finestre di mercato previste (vedi *il calciomercato*). Nel caso questo invece avvenga durante la pausa estiva, il giocatore risulterà come venduto dalla squadra, ad un prezzo **pari alla sua ultima quotazione** in caso di passaggio ad un **campionato estero**, o **alla metà della sua quotazione** in caso di passaggio ad un **campionato di serie inferiore** (compreso il caso di retrocessione della sua squadra in serie B). Le quotazioni utilizzate saranno le ultime della stagione 2009/2010, reperibili sul blog.

Una volta acquistati i 25 componenti della rosa i crediti eventualmente risparmiati verranno mantenuti dalla squadra del partecipante a MLC e potranno essere utilizzati per operazioni successive di calciomercato.

[\(vai all'indice\)](#)

## 2. CREAZIONE DELLE SQUADRE

Questa operazione è la più delicata dell'intero fantacalcio, per questo deve essere svolta con ordine e precisione. E' divisa nelle seguenti fasi:

- Preparazione di una **lista vendite** e di una **lista acquisti**, con specificato posizione e valore di ogni giocatore **(solo per squadre già esistenti)**.
- Ogni partecipante al gioco presenta la sua lista "principale" dei 25 giocatori, più una lista "secondaria" con un numero qualsiasi di giocatori alternativi (**non è obbligatoria**, ma permette di sveltire parecchio tutta la fase di assegnazione dei giocatori). Ogni giocatore deve attenersi alla sua lista principale per il completamento della propria squadra, non si può cambiare idea una volta che la lista è stata consegnata (*Esempio: nessuno ha scelto Di Natale: pazienza, se ne parla al prossimo calciomercato, per ora nessuno potrà averlo*) **(solo per squadre nuove)**.
- Questa è la fase più importante: **l'asta**. **Tutte le liste principali e le liste acquisti vengono confrontate per controllare la presenza di eventuali calciatori "contesi" fra 2 o più squadre**. Per tali giocatori sarà necessario operare **un'asta a busta chiusa**: tutti gli allenatori interessati presenteranno un'offerta massima, e si aggiudicherà il calciatore chi avrà presentato l'offerta più alta. **Attenzione!** il prezzo di acquisto del giocatore non sarà quello dell'offerta più alta, bensì di **1 credito in più rispetto alla seconda offerta più alta**, questo per simulare il meccanismo dell'asta a rilancio (un po' come funziona **ebay**, per intendersi...). Si consiglia comunque di non esagerare con le offerte nelle aste, perché **i giocatori vinti all'asta non possono essere sostituiti** se si rimane senza crediti durante le fasi di completamento della squadra.
- Una volta terminate tutte le aste, gli allenatori possono completare la loro squadra con i calciatori liberi e "non contesi" presenti nella loro lista principale, e nella lista secondaria in

caso di giocatori di "prima scelta" persi ad un'asta, stando attenti a non superare il tetto di crediti disponibili.

- Nel caso uno o più allenatori non riescano a completare la squadra per mancanza di crediti, **dovranno sostituire entro le scadenze del calciomercato alcuni dei loro giocatori con altri più economici presi dalla loro lista secondaria o dal listone del Corriere**, a patto che non siano già "opzionati" da un altro allenatore: i giocatori sostituiti rientreranno immediatamente nel mercato. **Importante:** non si può sostituire un giocatore che è stato vinto in un'asta, altrimenti si rischia di falsare tutto il meccanismo (Esempio: Tizio vince Milito spendendo 80 crediti, poi si rende conto di non avere abbastanza soldi per completare il suo parco attaccanti: non può certo sostituire el Principe, per il quale altri allenatori avevano mostrato interesse partecipando all'asta, e che hanno dovuto ripiegare su un altro attaccante; sarà costretto a rinunciare ad altri suoi giocatori della lista principale, che automaticamente rientreranno nel mercato, a disposizione degli altri fantallenatori *in deficit*). Ogni fantallenatore presenterà la sua mini-lista con i giocatori sostitutivi prescelti e si opererà come regolamentato dalle prime 2 fasi. Ricordiamo, **a questa fase partecipano solo i fantallenatori in deficit**, gli altri hanno in pratica già completato la propria squadra.

Alla fine dell'assegnazione dei giocatori, ogni partecipante "ufficializzerà" la propria rosa, e i crediti spesi. Quelli avanzati verranno conservati e utilizzati nelle successive fasi di calciomercato.

[\(vai all'indice\)](#)

### 3. LA FORMAZIONE

Una volta creata la Rosa della squadra sarà necessario decidere, per ogni giornata, la formazione.

Nell'elenco della squadra si dovrà sempre indicare prima il portiere titolare, quindi difensori, centrocampisti e attaccanti della squadra tipo sulla base del modulo scelto. Si potrà scegliere fra sette moduli:

- 3-4-3
- 3-5-2
- 4-5-1
- 4-4-2
- 4-3-3
- 5-4-1
- 5-3-2

Stabilita la squadra titolare, si decidono i 7 giocatori di riserva (1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti e 2 attaccanti) che andranno a comporre la panchina.

La formazione va consegnata entro 30 minuti dall'inizio del primo anticipo di serie A della giornata in questione, altrimenti verrà schierata la formazione del turno precedente o, nel caso della prima giornata, verranno scelti i giocatori nello stesso ordine in cui compaiono nella rosa ufficiale.

**Le formazioni verranno accettate solo se inviate entro il tempo limite** al blog [midianlosercup.blogspot.com](http://midianlosercup.blogspot.com) o all'indirizzo email [sberz@email.it](mailto:sberz@email.it) (fa fede l'orario del post/email).

[\(vai all'indice\)](#)

#### **4. LA PANCHINA**

I componenti della panchina vengono utilizzati per le sostituzioni, quando un giocatore titolare non è sceso in campo o quando alcuni "casi particolari" lo prevedano. (vedi *il punteggio*). Sono permesse un massimo di **3 sostituzioni per ogni partita**.

Non esiste il cambio di tattica: i giocatori infatti devono necessariamente essere sostituiti da giocatori di riserva che ricoprono lo stesso ruolo. Nel caso in cui la prima riserva non sia scesa in campo nella realtà o sia senza voto o non giudicabile verrà presa in considerazione la seconda riserva. Nel caso in cui non sia disponibile la seconda riserva, allora viene assegnata una *riserva d'ufficio*, seguendo la regola successivamente descritta.

[\(vai all'indice\)](#)

#### **5. IL PUNTEGGIO**

Il punteggio di ciascuna squadra è determinato dalla somma dei punteggi ottenuti dai singoli calciatori schierati titolari (o delle riserve subentrante in caso di loro assenza). Il punteggio di ciascun calciatore è dato dal voto del tabellino pubblicato dalla **Gazzetta dello Sport**, a cui vanno aggiunti o sottratti dei punti bonus o malus, come indicato nella tabella sotto.

L'attribuzione di gol, assist e autogol e di tutti gli altri bonus e malus è a insindacabile giudizio della redazione della Gazzetta.

##### *Malus*

- ammonizione: -0.5
- espulsione: -1
- gol subito: -1
- autogol: -3
- rigore fallito: -3

##### *Bonus*

- Goal segnato: +3
- Goal segnato su rigore: +2
- Assist: +1
- Rigore parato: +3
- Portiere con 0 goal subiti: +1 (minimo 45 minuti giocati)

La squadra che risulta giocante "in casa" riceve un ulteriore bonus di 1 punto.

## Casi particolari

In una partita è possibile che si verifichino delle situazioni non previste che rendano incerta l'attribuzione dei punteggi ai giocatori. In tal caso essa verrà effettuata seguendo le seguenti regole.

- **Portiere senza voto:** Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile) in quanto assente, gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere di riserva. Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i punti gol o punti cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere.
- **Portiere senza voto + punti azione:** Nel caso che un portiere giudicato s.v. abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.
- **Calciatore senza voto:** Nel caso che un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. in quanto assente, dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo presente tra quelli in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della "Riserva d'ufficio".
- **Riserva d'ufficio:** Nel caso una squadra non abbia un giocatore di riserva per sostituire un titolare assente oppure giudicato s.v., potrà sostituire tale giocatore assente con la Riserva d'ufficio, il cui Totale-Calciatore è 4. E' invece uguale a 3 per un portiere. Tale regola può essere applicata per un solo calciatore assente e comunque nel rispetto della regola delle 3 sostituzioni. Una riserva d'ufficio vale 1 cambio.
- **Squadra/e senza voto:** Nel caso in cui i 22 calciatori di una partita (o gli 11 di una squadra) vengano giudicati tutti s.v., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 5.
- **Rigore sbagliato:** Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha battuto ha ripreso la respinta e segnato. Al calciatore verranno assegnati meno tre (-3) Punti-gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) Punti-gol per aver segnato un gol.
- **Espulso senza voto:** Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato, cioè termini la gara senza voto, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 4 come punteggio.
- **Ammonito senza voto:** Nel caso un calciatore venga ammonito prima di poter essere giudicato, cioè termini la gara senza voto, non verrà comunque considerato giocatore titolare e subentrerà la riserva in quel ruolo.
- **Marcatore senza voto:** Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà aggiungere +3 per la marcatura.
- **Assist senza voto:** Nel caso un calciatore effettui un assist ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà aggiungere +1 per l'assist.
- **Autogol senza voto:** Nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno sottrarre 3 punti per l'autogol.

- **Rigore calciato senza voto:** Nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli), ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere 2 punti se il penalty è stato realizzato o sottrarre 3 punti se è stato sbagliato
- **Partita sospesa o rinviata o decisa "a tavolino":** Se una partita viene sospesa o rinviata per maltempo, impraticabilità del campo, ecc, oppure viene decisa a tavolino, e non si hanno voti nel tabellino ufficiale, tutti i calciatori scesi in campo ricevono un 6 d'ufficio più tutti i bonus e i malus eventualmente maturati in partita.

Eventuali altre complicazioni, non previste dai sopraelencati casi particolari, saranno irrevocabilmente risolte da **Enzo Flippy**, le cui decisioni costituiranno precedente e verranno tempestivamente integrate al presente regolamento.

[\(vai all'indice\)](#)

## 6. RISULTATO FINALE DI UNA PARTITA

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Punti-Squadra delle due squadre in base alla seguente Tabella di Conversione, ovvero si assegna un certo numero di fantagoal a ciascuna squadra, a seconda dei Punti-Squadra ottenuti.

Meno di <b>66</b>	goal <b>0</b>
Da <b>66</b> a <b>71,5</b>	goal <b>1</b>
Da <b>72</b> a <b>76,5</b>	goal <b>2</b>
Da <b>77</b> a <b>80,5</b>	goal <b>3</b>
Da <b>81</b> a <b>84,5</b>	goal <b>4</b>
Da <b>85</b> a <b>87,5</b>	goal <b>5</b>
Da <b>88</b> a <b>90,5</b>	goal <b>6</b>

E così via (ogni 3 punti un goal).

### Integrazioni alla Tabella di Conversione.

Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione con le seguenti disposizioni:

- Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 3 punti, la squadra in svantaggio ottiene un goal omaggio e pareggia la partita.  
*Esempio:* squadra X 72,5 punti; squadra Y 70 punti; risultato 2-2 (e non 2-1).
- Se la situazione descritta al punto precedente si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). *Esempio:* squadra X 67 punti, squadra Y 65: il risultato non sarà 1-1, come descritto al punto a, ma 0-0.

Risultati e classifica aggiornata verranno comunicati il giorno successivo all'ultima partita di serie A della giornata in questione.

[\(vai all'indice\)](#)

## 7. LA CLASSIFICA

L'attribuzione dei punti in classifica funziona come nel calcio reale, si attribuiscono cioè **3 punti** per la **vittoria**, **1** per il **pareggio** e **0** per la **sconfitta**. Se, a fine campionato, si dovesse verificare una situazione di parità fra due o più squadre pretendenti al titolo, vincerà chi ha una media punti-squadra maggiore. In caso di ulteriore parità la graduatoria finale si stabilirà applicando i seguenti criteri di classifica "avulsa":

- punti negli scontri diretti
- differenza reti negli scontri diretti
- differenza reti generale
- maggior numero di reti generale

Nel caso che neanche la classifica avulsa riuscisse ad assegnare la vittoria finale, il titolo di campione verrà attribuito d'ufficio a **Enzo Flippy**.

[\(vai all'indice\)](#)

## 8. IL CAMPIONATO

In base al numero di fantasquadre si procederà alla composizione del calendario del campionato 2010/2011 in questo modo:

- In caso di campionato a 8 squadre il calendario sarà di 28 giornate, 2 gironi d'andata e 2 di ritorno, ognuno di 7 giornate;
- In caso di campionato a 10 squadre il calendario sarà di 36 giornate, 2 gironi d'andata e 2 di ritorno, ognuno di 9 giornate.

Le partite della MLC verranno giocate in corrispondenza di quelle del campionato di calcio di serie A.

[\(vai all'indice\)](#)

## 9. LA SUPERCOPPA

La formula della **Midian Loser Super Cup** non prevede scontri diretti e conseguenti assegnazioni di punti per vittoria e pareggio, ma semplicemente **il computo dei punti squadra totalizzati ogni giornata dalle formazioni**. In caso di mancata consegna della formazione, la

**squadra riceverà 50 punti** come punteggio forfettario per la giornata in questione.

Quest'anno la Supercoppa verrà giocata in corrispondenza con le ultime due giornate di ogni girone, per un totale di otto giornate. Di seguito l'elenco:

**8a giornata** (31/10/2010), **9a giornata** (07/11/2010), **17a giornata** (06/01/2011), **18a giornata** (09/01/2011), **26a giornata** (27/02/2011), **27a giornata** (06/03/2011), **35a giornata** (08/05/2011), **36a giornata** (15/05/2011).

In base alla classificazione finale nella MLSC, ogni squadra riceverà un **bonus di crediti** da utilizzare per il calciomercato in avvio della prossima stagione, come indicato nella seguente tabella:

1° classificato	15 FM
2° classificato	12 FM
3° classificato	10 FM
4° classificato	8 FM
5° classificato	6 FM
6° classificato	4 FM
7° classificato	2 FM
8° classificato	1 FM

[\(vai all'indice\)](#)

## 10. IL CALCIOMERCATO

Durante il Calciomercato sarà possibile effettuare delle modifiche all'organico della propria squadra. Si potranno vendere i propri giocatori per comprarne di svincolati, oppure scambiarli con le altre formazioni, attribuendo sempre ad essi il valore aggiornato nelle quotazioni del CdS. In questa fase il "monte crediti" a disposizione di ogni manager sarà pari ai crediti avanzati dalla precedente fase di mercato, più i proventi di un eventuale fantamercato in uscita.

Esistono due tipi di Calciomercato: quello "**standard**" e quello "**di riparazione**". Il mercato standard è il mercato *libero*: sono permessi un numero **illimitato di cessioni e acquisti** ed è permesso lo **scambio di giocatori**. Il mercato di riparazione è, invece, un mercato *limitato*: sarà possibile l'acquisto di soli **3 calciatori**, da scegliere esclusivamente dalla lista svincolati (non sono permessi scambi).

Durante questa stagione avremo **due finestre di Calciomercato** (oltre al mercato di fine stagione, vedi par.11): una di **riparazione dopo la 10a giornata** (fra il 10 e il 14 novembre), una **standard dopo la 22a giornata** (fra il 2 e il 6 febbraio).

[\(vai all'indice\)](#)

## 11. FINE DELLA STAGIONE

Una volta completata la MLSC, ogni allenatore terrà una sorta di "chiusura di bilancio" della propria squadra: potrà **vendere dei giocatori** che non ritiene utili per la prossima stagione (per esempio, quelli militanti in squadre retrocesse in serie B), dopodichè **aggiungerà alla propria cassa** il premio della MLSC2 (vedi par.9) e quello della MLC5 (vedi tabella sottostante). Il monte crediti risultante rappresenterà il *budget* del fantallenatore per l'inizio della stagione successiva.

1°, 2°, 3° classificato	8 FM
4°, 5°, 6°, 7° classificato	14 FM
8°, 9°, 10° classificato	20 FM

[\(vai all'indice\)](#)