

REGOLAMENTO PROVVISORIO

FANTAGOAL 2023/24

3[^]Edizione

Il Fantacalcio, il gioco piu' bello del mondo...dopo il calcio!

Dopo la stagione di esordio **Pavia Tornei** presenta la seconda edizione di **FantaGoal**. Come lo scorso anno, la competizione sarà dedicata sia ai nostri tesserati ma anche a nuovi amici che vorranno prendervi parte.

INFORMAZIONI GENERALI

- La app di riferimento sarà quella di **www.fantacalcio.it**.
- L'iscrizione al sito è gratuita e può essere fatta in qualsiasi momento.
- L'iscrizione della squadra alla nostra Lega sarà possibile fino alle ore **23.59 del 10/09/2023** salvo diverse disposizioni dell'Admin per raggiunto numero di partecipanti.
- La competizione inizierà con l'anticipo della **4[^]giornata** del campionato di Serie A in programma e terminerà con la fine della **38[^] giornata** del campionato stesso.

Per partecipare alla Lega bisogna in primis iscriversi e creare il proprio Account sul sito **www.fantacalcio.it**; successivamente, dovete compilare il **form online** che vi verrà fornito per l'iscrizione e provvedere al pagamento della quota d'iscrizione. L'Admin di Lega vi fornirà in privato il codice di accesso o la parola d'ordine. Ogni fantallenatore potrà iscrivere una o più formazioni alla Lega.

Entrerete così a far parte della Lega e potrete così partecipare al Fantasy Game più bello e amato dagli amanti del calcio. Il sito renderà disponibili **App dedicate** (leghe.fantacalcio.it) sia per IOS che per Android facilmente scaricabili (gratuitamente) dai market di preferenza.

Una volta che l'iscrizione sarà accettata dall'Admin di Lega, verrete inseriti nel **gruppo WhatsApp** dedicato per ricevere aggiornamenti in merito allo svolgimento del Fantacalcio.

Potrete iniziare a creare la rosa solo dopo che avete avuto l'ok sul gruppo. (di seguito le opzioni a riguardo).

N.B.: **All'atto dell'iscrizione della squadra, è possibile sceglierne il nome, lo stesso non potrà essere più modificato** (andranno evitati termini che possono configurarsi come volgarità eccessiva, riferimenti ad offese di natura razziale o religiosa e quant'altro possa urtare la sensibilità di alcuni utenti). Inoltre assicurarsi che la mail indicata per ricevere l'invito alla lega sia lo stesso utilizzato al momento dell'iscrizione al sito www.fantacalcio.it.

COSTI

La quota unica di partecipazione al **"FantaGoal"** per la stagione **2023/24 è di € 40,00**. Il montepremi complessivo sarà pari alla somma di tutte le quote versate dai partecipanti suddiviso per le varie competizioni, al netto di una parte destinata a spese di gestione Lega e pubblicità*. Seguirà un comunicato che indicherà la precisa suddivisione del montepremi destinato ai premi per le competizioni, poiché lo stesso dipende dal numero degli iscritti partecipanti alla Lega.

Adempimenti e Garanzie

- Tutte le operazioni avverranno secondo la normativa vigente.
- I calcoli dei risultati e gli aggiornamenti delle classifiche del **"FantaGoal"** saranno effettuati tra lunedì e mercoledì successivi al turno di gioco, salvo turni infrasettimanali.
- A fine stagione, i vincitori saranno contattati dall'Admin per comunicare allo stesso i dati necessari per poter ricevere il premio che verrà consegnati entro 60gg dal termine della stagione.

COME SI GIOCA?

FANTAMERCATO

Il mercato iniziale si svolgerà dopo l'aggiornamento del listone successivo alla 3^a giornata di Serie A

Per acquistare i 25 calciatori destinati a comporre la rosa il fanta-allenatore ha a disposizione un budget iniziale di **275 fantamilioni**.

L'acquisizione dei calciatori avviene direttamente dalla lista degli elementi acquistabili al costo stabilito da "leghe.fantacalcio".

Nel momento in cui l'utente conferma ogni operazione, i fantamilioni a sua disposizione automaticamente diminuiscono in misura pari al costo del calciatore in questione. Il valore di ciascun calciatore (in fantamilioni) può variare durante il campionato in funzione delle

prestazioni offerte in campo.

Il numero di fantamilioni spendibili è evidenziato e aggiornato costantemente nella pagina della fantasquadra. Il computer non consente operazioni non compatibili con il numero di fantamilioni a disposizione dell'utente. I crediti virtuali eventualmente risparmiati vengono mantenuti dalla fantasquadra e possono essere utilizzati per operazioni successive.

Fino all'inizio della competizione i cambi saranno illimitati. Durante la stagione saranno presenti **5 finestre di mercato ordinarie** più una sessione speciale dove sarà possibile effettuare operazioni di mercato: durante le sessioni ordinarie sarà infatti possibile effettuare **4 compravendite**, da effettuare esclusivamente nelle finestre indicate; con la fine del mercato di riparazione di gennaio verrà creata una sessione di **fantamercato speciale con 8 cambi** che terminerà prima dell'inizio della successiva giornata di Serie A.

CALENDARIO SESSIONI MERCATO

DATE MERCATO					NUMERO COMPRAVENDI TE	TIPO SESSIONE
Tra la	5[^]	e la	6[^]	Giornata del FANTAGOAL	4	SESSIONE ORDINARIA
Tra la	9[^]	e la	10[^]	Giornata del FANTAGOAL	4	SESSIONE ORDINARIA
Tra la	14[^]	e la	15[^]	Giornata del FANTAGOAL	4	SESSIONE ORDINARIA
Tra la	19[^]	e la	20[^]	Giornata del FANTAGOAL	8	SESSIONE STRAORDINARIA
				Giornata del		

Tra la 26^ e la 27^	FANTAGOAL	4	SESSIONE ORDINARIA
Tra la 30^ e la 31^	Giornata del FANTAGOAL	4	SESSIONE ORDINARIA

Per ogni nuovo calciatore acquistato, l'utente dovrà quindi eliminare uno dello stesso ruolo già presente nella sua rosa (con recupero dei fantamilioni equivalenti alla sua valutazione di quel momento). Si precisa che al limite dei cambi nelle finestre di mercato non concorrono quei calciatori che dovessero lasciare la Serie A durante la stagione (ad esempio perché trasferiti in Serie B o in categorie inferiori, oppure perché ceduti all'estero o perché hanno lasciato il calcio giocato), in quanto non saranno più presenti nelle liste dei calciatori acquistabili; tali giocatori sono evidenziati con un asterisco a fianco del nome all'interno della propria rosa e dovranno essere obbligatoriamente ceduti.

I fantallenatori che non dovessero sfruttare per intero i cambi nei periodi definiti **non potranno utilizzarli** successivamente. L'eventuale budget non utilizzato rimarrà invece a disposizione.

Al Fantallenatore che non dovesse concludere per tempo il mercato, ovvero non completi la rosa alla chiusura della finestra trasferimenti essendo così impossibilitato a schierare la formazione, verrà concessa la possibilità di completare la rosa al termine della giornata di campionato successiva alla chiusura della finestra trasferimenti.

LA SQUADRA

TITOLARI

La formazione titolare potrà essere schierata **in base a uno dei seguenti 7 moduli**:

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

La prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti e la terza gli attaccanti. A questi bisogna aggiungere il portiere.

PANCHINA

La panchina sarà **formata da 7 giocatori**, la cui composizione è libera. Pertanto ogni fantallenatore potrà inserire in panchina i giocatori che preferisce (di quelli non schierati titolari ovviamente). Al momento del calcolo di una fantagiornata, il computer farà le necessarie sostituzioni (non più di tre per squadra) nel caso qualcuno dei titolari non sia sceso in campo nella realtà o comunque non abbia preso il voto.

I calciatori in panchina subentrano agli eventuali titolari assenti, nell'ordine in cui vengono schierati. Se i calciatori assenti o senza voto sono più di tre, dal quarto in poi non potranno più essere sostituiti e il loro punteggio sarà quindi uguale a 0 (zero) punti.

COMPOSIZIONE DELLA FORMAZIONE E DELLA PANCHINA

La formazione della fantasquadra può essere composta o modificata entro e non oltre 15 minuti dall'inizio della prima gara di ciascuna giornata del gioco, entro il calcio d'inizio. Se non si apportano modifiche, viene considerata valida la formazione comunicata nella giornata precedente.

La modifica della formazione e il fantamercato per la giornata successiva riaprono il pomeriggio del giorno successivo all'ultima partita di ogni giornata, come stabilito nella sezione **Mercato**.

MODALITÀ DI GIOCO

Il "FantaGoal" è un fantasy game basato sulle reali prestazioni dei calciatori che disputano il campionato di calcio di Serie A 2022/23. Ogni Fantasquadra ha a disposizione un budget di 275 Fanta Milioni per la creazione della rosa.

PUNTI

Al termine di ogni giornata **del Campionato di Calcio di Serie A 2023/24**, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio: pertanto, ciascuna squadra iscritta al Concorso ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli n. 11 calciatori reali "scesi in campo" pari al voto in pagella che gli viene assegnato dal sito <https://www.fantacalcio.it/>

La sezione o meglio la fonte che interessa la nostra lega è: "Voto Fantacalcio" (sono escluse le colonne "Voto Statistico" e "Voto Italia"). A questo punteggio possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus. I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (per un massimo di 3 sostituzioni).

Non sarà permesso il cambio modulo: in un primo momento il computer cercherà di sostituire i calciatori assenti con altri dello stesso ruolo, ma se non sarà sufficiente, **si giocherà in inferiorità numerica**

Inserire la formazione (**Ricordatevi di schierarla SEMPRE!!!**)

In linea generale, entro 5 minuti prima del primo anticipo di ogni giornata di campionato, gli allenatori devono schierare la formazione che andrà in campo, **Se la formazione NON verrà inserita saranno assegnati 50 Punti d'ufficio e per quanto riguarda le Coppe sarà 5-0 a tavolino! Sarà cura di ogni partecipante verificare dopo aver salvato la formazione che la stessa sia effettivamente aggiornata!**

In base al modulo che si sceglie di impostare, il partecipante dovrà selezionare gli 11 titolari. La composizione e la sequenza della panchina sarà libera.

Tutte le formazioni saranno visibili alla pagina formazioni quando nella lega è scaduto il tempo per l'inserimento.

Alla fine delle modifiche l'utente dovrà salvare la propria formazione cliccando sul pulsante **"SALVA PER TUTTE LE COMPETIZIONI"** (se si vuole salvare la stessa per tutte le competizioni della giornata in corso), oppure **"SALVA"** se si vuole salvare formazioni diverse per ogni singola competizione.

In caso contrario le modifiche non saranno registrate! **Saranno assegnati 50 punti d'ufficio e per quanto riguarda le Coppe sarà 5-0 a tavolino!**

BONUS / MALUS

Evento	P	D	C	A
GOL SEGNATO	5	3	3	3
GOL SUBITO	-1	-1	-1	-1
RIGORE SEGNATO	3	3	3	3
RIGORE SBAGLIATO	-3	-3	-3	-3
RIGORE PARATO	+3	+3	+3	+3
AMMONIZIONE	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5

ESPULSIONE	-2	-2	-2	-2
GOL DECISIVO PAREGGIO	0.5	0.5	0.5	0.5
GOL DECISIVO VITTORIA	1	1	1	1
PORTIERE IMBATTUTO	0.5			
ASSIST DA FERMO	1	1	1	1
ASSIST IN MOVIMENTO	1	1	1	1

CASI PARTICOLARI

Un giocatore espulso senza essere giudicato, comunque sceso in campo, riceverà un voto d'ufficio pari a 4, un giocatore ammonito senza essere giudicato riceverà un voto d'ufficio pari a 5.5. Tale voto d'ufficio si applicherà sia ai titolari che alle riserve.

BONUS CAPITANO

Ogni fantallenatore potrà designare prima della partita un capitano ed un vice capitano, quest'ultimo che lo sostituirà qualora il giocatore designato come capitano non dovesse scendere in campo. In base al rendimento del giocatore designato la squadra potrà ricevere i seguenti Bonus:

Voto Capitano	Bonus/Malus
<= 6	0
6.5	0.5
>=7	1

7.5	1.5
8	2

MODIFICATORE DIFESA

Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra. Ai fini del modificatore si considerano (non vanno considerati i bonus e i malus):

- Il voto in pagella del portiere
- I 3 migliori voti in pagella ottenuti dai difensori

Si calcola la media di questi 4 valori e la propria squadra ottiene il seguente bonus:

Media Voto	Bonus
< 6	0
Da 6 a 6.4	1
Da 6.5 a 6.9	2
<=7	3

VARIAZIONI DI CALENDARIO

Tutte le partite che ricadono nell'arco temporale intercorrente tra la fine del turno precedente e l'inizio del successivo rispetto a quello in corso di svolgimento, faranno regolarmente parte di un turno di gioco e i voti dei calciatori saranno normalmente presi in considerazione per le fasi di calcolo, escludendo la possibilità dell'assegnazione del **6 politico**.

L'opportunità di quest'ultimo rimarrà in vigore per anticipi o posticipi al di fuori del suddetto range temporale. In caso di PARTITE ANTICIPATE, per i voti delle stesse si attende la fine del turno regolare per procedere al calcolo di giornata. Casi particolari saranno valutati di volta in volta dalla Direzione di Lega.

COMPETIZIONI

La Lega si articola in più competizioni qui di seguito elencate e specificate. Il calendario ufficiale sarà fornito una volta decorso il termine delle iscrizioni.

GIORNATA SERIE A	SCUDETTO FANTAGOAL	SERIE A	SERIE B	CHAMPIONS LEAGUE	EUROPA LEAGUE	COPPA ITALIA
	1VSTUTTI	1V1	1V1	1V1	1V1	HIGHLANDER
1						
2						
3						
PAUSA NAZIONALI	MERCATO					
4	1					
5	2					
6*	3					
7	4					
8	5					
PAUSA NAZIONALI	MERCATO					
9	6					
10	7					
11	8					

12	9				
PAUSA NAZIONALI	MERCATO				
13	10				
14	11				
15	12				
16	13				
17	14				
	MERCATO				
18	15	DA	DA	DA	DA
19	16	DEFI	DEFI	DEFI	DEFI
20	17	NIRS	NIRS	NIRS	NIRS
21	18				
22	19				
	MERCATO				
23	20				
24	21				
25	22				
26	23				
27	24				
28	25				
29	26				
PAUSA NAZIONALI	MERCATO				

MERCATO
INVERNALE

DA
DEFI
NIRS
|

30	27				
31	28				
32	29				
33	30				
	MERCATO				
34	31				
35	32				
36	33				
37	34				
38	35				

SCUDETTO FANTAGOAL – Modalità classifica generale a punteggio

Competizione in modalità “UNO contro TUTTI” con classifica generale data dalla somma dei punteggi e quindi dei FV (Fanta Voti = Voti + Bonus/Malus) acquisiti durante l’arco della stagione dalla prima all’ultima giornata (1^a - 38^a Serie A), in base alle formazioni e quindi ai calciatori schierati in campo aventi diritto al voto (o loro sostituti).

N.B. In caso di pari merito tra due o più squadre, si procederà a suddividere in parti eguali il premio

COPPE 1V1 modalità 1v1

Fase a gironi

L’estrazione random dei gironi sarà a cura dell’Admin della Lega. La formula della competizione sarà comunicata prima dell’inizio del campionato in base al numero delle squadre partecipanti.

Poiché il torneo è basato su scontri diretti, occorrerà trasformare i classici punteggi del Fantacalcio in gol. Per farlo verrà utilizzata la seguente tabella di conversione:

Fascia	Da	A	Numero di Gol
1	0	65.9	0
2	66	71.9	1
3	72	77.9	2
4	78	83.9	3
5	84	89.9	4
6	90	95.9	5
7	96	101.9	6
8	102	107.9	7
9	108	113.9	8

Le fasce successive all'ultima avranno ampiezza pari ai punti dell'ultima fascia e daranno diritto ognuna ad un ulteriore gol

Ogni squadra segnerà così un certo numero di gol che decideranno il risultato della partita:

- sconfitta = 0 punti in classifica;
- pareggio = 1 punto in classifica;
- vittoria = 3 punti in classifica.

In caso di parità di punti in classifica si terrà conto dei seguenti **criteri**

1. Somma Punti Totale
2. Differenza reti
3. Gol Fatti
4. Gol subiti
5. Classifica Avulsa

FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA

Questo tipo di competizione è tipico delle coppe a tabellone di tipo tennistico. Gli accoppiamenti saranno gestiti in modo automatico dal sito di leghe.fantacalcio.it.

Tranne per la Finale, si disputeranno partite di Andata e Ritorno. La squadra che gioca in casa avrà il fattore campo, pari a +2 punti da sommare al punteggio totale che la squadra realizza nella singola partita. Ai fini del calcolo si seguiranno sempre i Bonus/Malus e le fasce gol specificate in precedenza, identiche alla PRIMA FASE con l'aggiunta della modalità supplementari e rigori

La FINALE si svolgerà in gara UNICA (senza il +2 punti del fattore campo).

N.B. In caso di parità fare riferimento al regolamento **"Supplementari e Rigori"** sul sito:

<https://leghe.fantacalcio.it/guide-leghe-fantacalcio/gestione%20competizioni/guida-ai-supplementari-e-rigori-100>

MODALITÀ HIGHLANDER

Cos'è e come funziona "Highlander"

E' una competizione di tipo 'survivor': in ogni turno di gioco non è necessario vincere, ma sopravvivere evitando l'eliminazione. L'eliminazione è sancita dai punteggi di giornata più bassi.

In fase di settaggio della competizione, il Wizard guiderà gli admin alla creazione di una competizione coerente per durata (giornate di gioco) ed eliminazioni (quante a turno) per fare in modo che *"alla fine ne rimarrà uno solo"*.

Non vince il migliore ma, in un certo senso, chi sopravvive meglio e più a lungo.

In caso di punteggi pari merito a ridosso della soglia di eliminazione il criterio sarà:

- Fantavoto più alto tra i calciatori che hanno preso parte al calcolo

MONTEPREMI

Il montepremi definitivo in palio sarà comunicato ad iscrizione chiuse e sarà costituito dall'ammontare delle quote d'iscrizione al netto delle spese di gestione lega e pubblicità.

I premi verranno erogati in **buoni valore** (ad esempio buoni Amazon). Essi potranno essere richiesti entro e non oltre **90gg dal termine della stagione** (salvo diverse comunicazioni che il comitato organizzatore fornirà durante la competizione).