

fantast**cand**



REGOLAMENTO

2^A EDIZIONE FANTASTILE

FANTACALCIO 2021/2022

Questo regolamento e' il documento ufficiale a cui dovranno attenersi tutti i partecipanti , nel momento in cui verrà effettuata l'iscrizione al gioco, viene fatto atto di sottoscrizione al suddetto regolamento. Pertanto si invitano i partecipanti di prendere visione in tutta la sua totalità.

Seconda Edizione di FANTA STILE, gioco a premi senza scopo di lucro ideato ai soli fini ricreativi, organizzato dall'Associazione FANTASTICANDO ETS, ove potranno partecipare i soli soci.

Evento ideato al fine di aggregare, divertirsi ma soprattutto per sensibilizzare.

GIOCARE PER SENSIBILIZZARE è il motto della nostra Associazione.

Durante la presente edizione verranno sostenute diverse campagne di sensibilizzazione al fine di avvicinare quanta più gente possibile a determinati temi sociali.

Il presente regolamento è l'unico documento che determina lo svolgimento del gioco, tutte le regole presenti sono imprescindibili, tutti i partecipanti che intenderanno partecipare, aderiscono completamente a questo Regolamento in tutta la sua totalità.

Potranno essere apportate modifiche al presente regolamento da parte del Direttivo, qualora vi siano fattori ritenuti migliorativi al gioco, senza che questo apporti vantaggi e/o svantaggi ai partecipanti e saranno rese pubbliche nei tempi necessari per la loro applicazione.

L'edizione del FANTACALCIO 2021 - 2022 a cui parteciperete avrà come unico riferimento FANTAGAZZETTA e pertanto tutte le decisioni prese in merito al gioco saranno strettamente collegate alle decisioni prese dalla redazione della piattaforma.

Inoltre tutte le opzioni di gioco saranno strettamente legate a quelle permesse dalla piattaforma stessa, pertanto dato che il presente regolamento viene redatto prima del lancio della piattaforma aggiornata, determinate opzioni potrebbero essere oggetto di modifica.

Per potersi iscrivere è necessario essere socio dell'Associazione FANTASTICANDO ETS, compilando il modulo o in maniera cartacea o attraverso il sito fantastile.it. versando la relativa quota associativa.

Nel momento dell'iscrizione è necessario fornire i propri dati anagrafici, C.F. un numero di telefono ed un indirizzo email attivo, oltre alla consegna di un proprio documento di riconoscimento valido. La consegna del documento di riconoscimento è obbligatorio al fine di rendere effettiva l'iscrizione al gioco.

Una volta completata la fase di iscrizione, sarete invitati alla Lega di riferimento attraverso l'applicazione "**LEGHE FC**" iscrivendosi alla LEGA **FANTASTIL** attraverso email o invio di codice segreto.

Il vero obiettivo del ns gioco è il divertimento, l'ironia, il confronto che faranno da traino al raggiungimento dell'aggiudicazione dei premi messi in palio.

Pertanto si chiede ai partecipanti al fine di non creare nessuna agevolazione di sorta, di impegnarsi sino all'ultima giornata al di là della posizione in classifica o della possibilità o meno di raggiungere un premio.

Le formazioni valide sono solo quelle inserite sulla piattaforma, pertanto non sono accettate richieste di inserimento verbali, telefoniche o di altra forma, sarà responsabilità di ognuno inserire la formazione nei tempi imposti dal regolamento.

Il direttivo non sarà responsabile di eventuali malfunzionamenti dell'applicazione, pertanto si consiglia di inserire la formazione con largo anticipo onde evitare spiacevoli inconvenienti.

Qualsiasi voto, comprensivo di Bonus e Malus, come già detto in premessa avrà come riferimento Fantagazzetta, per questo qualsiasi decisione o calcolo farà riferimento a tali voti.

1 – SVOLGIMENTO E SCOPO DEL GIOCO

Lo svolgimento del gioco consiste di creare una vera e propria Squadra di calcio

Per creare una Squadra occorre formare una Rosa di Calciatori.

Detti Calciatori si acquisiscono utilizzando i CREDITI che ogni Squadra dispone (265 Crediti) in base alla quotazione del Listone FANTAGAZZETTA redatta dalla stessa piattaforma dopo lo svolgimento della seconda giornata.

Pertanto il nostro campionato avrà inizio in corrispondenza della terza giornata della SERIE A.

Una volta creata la rosa calciatori, ad ogni Giornata di Campionato, bisogna schierare la propria formazione titolare .

Creata la formazione titolare e le rispettive riserve , si attende che la giornata di SERIE A del Campionato Italiano venga giocata. Al completamento della giornata del Campionato di Serie A, ad ogni calciatore viene assegnato un voto in base alla prestazione che ha effettuato.

Il voto assegnato ai calciatori, più i rispettivi bonus/malus che otterranno durante la giornata , di ogni Squadra, sommati fra tutti i calciatori della formazione titolare danno origine ad un totale, questo punteggio sarà il punteggio di giornata che verrà poi sommato nella classifica Generale della Competizione FANTASTILE, mentre in competizioni a scontri diretti , detto punteggio mediante un tabella di conversione , denominata FASCE GOL, determinerà un risultato calcistico.

Il risultato ottenuto darà, in gol, un esito ad ogni partita giocata a scontri diretti e attribuendo per ogni vittoria 3punti, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta.

In base ai punteggi ottenuti si determina una classifica che giornata per giornata, si aggiornerà fino a decretare il Campione della competizione di riferimento.

2 - COME FORMARE LA ROSA

Ogni partecipante avrà a disposizione 265 Fanta-milioni per creare la propria rosa di 25 giocatori. Si può comprare qualsiasi calciatore di Serie A, purchè si rientri nel budget a disposizione.

I calciatori scelti devono essere inseriti direttamente nell'APP Fantagazzetta nella lega di riferimento.

La rosa dovrà essere composta obbligatoriamente da :

- 3 Portieri
- 8 Difensori
- 8 Centrocampisti
- 6 Attaccanti

La rosa dovrà essere consegnata entro e non oltre la data stabilita che vi verrà comunicata dallo Staff.

Le quotazioni per poter acquistare i calciatori dovranno essere prese solo ed esclusivamente da FANTAGAZZETTA.

Le quotazioni considerate valide per la creazione della propria rosa sono quelle dopo lo svolgimento della seconda giornata del Campionato di SERIE A.

Pertanto l'applicazione sarà operativa nel momento in cui verrà pubblicato il listone da parte di LEGHE FANTACALCIO con le quotazioni aggiornate dopo la seconda giornata.

3- IL GIOCO

Ogni Magic Squadra deve essere composta da una rosa di 25 giocatori di Serie A.

Ogni settimana la squadra di ogni Magic Allenatore si misura con gli avversari iscritti e l'esito della giornata dipende dalla prestazione dei singoli giocatori che fanno parte della formazione schierata.

Il risultato è determinato dalla somma dei voti dei propri giocatori pubblicati settimanalmente da FANTAGAZZETTA, ai cui si sommano/sottraggono gli eventuali bonus/malus stabiliti nel regolamento.

Le singole partite sono giocate da squadre formate dagli 11 titolari più 7 riserve, suddivise nei rispettivi ruoli in base ai moduli stabiliti nel regolamento. La compilazione della panchina è libera.

Le classifiche sono stabilite per punteggio, la squadra in testa alla classifica vince la relativa competizione.

In caso di parimerito vedasi sezione "PARIMERITO".

COMPOSIZIONE ROSE

Budget per la composizione della rosa : **265** Fantamilioni

Numero Giocatori Rosa : **25**

(3 Portieri - 8 Difensori – 8 Centrocampisti - 6 Attaccanti)

INSERIMENTO FORMAZIONE

Il termine ultimo per l'inserimento della formazione per ogni singola giornata è di 15 minuti prima dell'inizio della prima partita della giornata di Serie A;

MODULI CONSENTITI

352 - 343 - 451 - 442 - 433 - 532 - 541

*In caso di mancato inserimento della formazione, il sistema, **ad esclusione della prima partita di ogni singola competizione**, inserirà automaticamente la formazione in precedenza salvata.*

***N.B.** il sistema non rileva eventuali cambi in rosa, pertanto se tra una giornata e l'altra vengono effettuate delle compravendite, se non si provvede a salvare la nuova formazione con i nuovi innesti, il sistema andando a prendere l'ultima formazione salvata, inserisce l'ultima formazione valida inserita che non corrisponde alla Rosa in carico per la giornata in corso.*

Un esempio pratico....

Vendo Lukaku e compro Ronaldo , ma non salvo la nuova formazione, il sistema prenderà l'ultima formazione salvata ove avremo Lukaku seppur ceduto e non troveremo Ronaldo.

Quindi si raccomanda di salvare sempre la formazione e di verificare che questo sia avvenuto.

Il Direttivo non potrà prendersi in carico eventuali mancanze e/o dimenticanze.











Qualora la formazione non venga inserita alla prima giornata di una qualsiasi competizione il concorrente avrà di ufficio 55 punti.

COMPOSIZIONE PANCHINA

In panchina verranno inserite 7 giocatori con libera scelta dei ruoli ad esclusione degli undici indicati come titolari.

BONUS E MALUS

Bonus/Malus per eventi e ruoli

EVENTO	BONUS/MALUS			
	P	D	C	A
 GOL SEGNATO	5	4.5	4	3
 GOL SUBITO	-1	-1	-1	-1
 RIGORE SEGNATO	5	4.5	4	3
 RIGORE SBAGLIATO	-3	-3	-3	-3
 RIGORE PARATO	3	3	3	3
 AMMONIZIONE	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5
 ESPULSIONE	-1	-1	-1	-1
 AUTOGOL	-1	-2	-2	-2
 GOL DECISIVO PAREGGIO	0.5	0.5	0.5	0.5
 GOL DECISIVO VITTORIA	1	1	1	1
 PORTIERE IMBATTUTO	1			

ASSIST

Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso. Gli assist di giornata, valutati a discrezione della redazione FANTAGAZZETTA, verranno pubblicati nelle pagine dedicate al concorso.

EVENTO	BONUS/MALUS			
	P	D	C	A
 ASSIST IN MOVIMENTO	1	1	1	1
 ASSIST DA FERMO	1	1	1	1

SOSTITUZIONI

Qualora giocatori indicati tra i titolari non prendano voto in quanto non giocano possono essere effettuati max tre cambi.

L'ordine dei cambi avviene in base all'ordine dei giocatori posti in panchina, dando priorità a quelli di pari ruolo qualora in panchina non vi siano giocatori di pari ruolo che abbiano preso voto può subentrare altro giocatore di ruolo diverso modificando il modulo inizialmente inserito.

Esempio :

Si gioca con il 4-3-3 uno dei tre attaccanti non prende voto si vede il primo attaccante posto in panchina se ha preso voto subentra nel calcolo del punteggio e pertanto entra negli undici. Qualora gli attaccanti schierati in panchina non prendono voti si vede il primo giocatore in ordine posto in panchina che ha preso voto. Se è un difensore subentra e il modulo viene trasformato in 5-3-2 , se invece il primo panchinaro fosse stato un centrocampista il modulo si sarebbe trasformato in 4-4-2.

Se invece nessuno dei panchinari ha preso voto la Fantasquadra giocherebbe in 10.

MODIFICATORE DIFESA

Il modificatore della difesa si applica qualora si schiera una formazione con almeno 4 difensori. Modificatore applicabile se il portiere e almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra.

MEDIA VOTO+	conferisce alla squadra	BONUS/MALUS
< 6		0
da 6 a 6.24		1
da 6.25 a 6.49		2
da 6.5 a 6.74		3
da 6.75 a 6.99		4
da 7 a 7.24		5
da 7.25 a 7.49		5.5
>= 7.5		6

* il calcolo della media voti avviene sulla base dei voti del portiere e dei migliori 3 difensori in una squadra, esclusi bonus/malus, oppure, nel caso le impostazioni del modificatore non prevedano l'inclusione del portiere, dai voti dei migliori 4 difensori in campo, esclusi bouns/malus.

MODIFICATORE CAPITANO

Ogni settimana tra i titolare bisognerà scegliere un capitano e un vice capitano (entra in gioco qualora il capitano non giochi) a cui verranno applicati i seguenti Bonus e Malus :

con VOTO	<i>riceve</i>	BONUS/MALUS
≤ 3		-3
3.5		-2.5
4		-2
4.5		-1.5
5		-1
5.5		-0.5
6		0
6.5		0.5
7		1
7.5		1.5
8		2
8.5		2.5
≥ 9		3

Prendendo in considerazione il voto in pagella senza considerare eventuali Bonus e/o Malus

BONUS RENDIMENTO

Tale Bonus potrà essere applicato solo per le formazioni che giocheranno in 11 (a meno di diverse impostazioni da parte di FANTAGAZZETTA)

In base ai soli voti in pagella senza considerare Bonus e Malus si applicano i seguenti Bonus e Malus:

N° DI CALCIATORI CON VOTO >=6*	si assegna alla squadra	BONUS/MALUS
11		4
10		3
9		2
8		1
7		0
6		0
5		0
4		0
3		-0.5
2		-1
1		-2
0		-3

BONUS FAIR PLAY

Qualora **tutti gli undici** giocatori schierati non subiranno ammonizioni e/o espulsioni alla squadra verrà applicato un bonus di 3 punti.

LE PARTITE VALIDE

Il calendario del concorso seguirà il calendario del Campionato di Calcio di Serie A 2021 - 2022 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C. e dalla Lega Calcio. In genere sono valide le partite delle domeniche e gli anticipi del venerdì e del sabato nonché il Monday Night.

In caso di partite rinviate o giocate con un anticipo o posticipo straordinario , che vengono disputate oltre il turno successivo di Serie A, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte , squalificati esclusi, riceveranno 6 punti di ufficio.

I Magic Allenatori saranno informati dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o un posticipo sul sito e/o sulle pagine di Fantagazzetta dedicate al concorso. In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati su FANTAGAZZETTA, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

In caso di rinvio di tutta una giornata di campionato sarà comunicato prima o dopo tale evento sul sito come procedere al recupero della giornata.

In ogni caso però tutte le operazioni facoltative effettuate e non effettuate (esempio cambi extra di mercato) nella fase di avvicinamento della giornata stessa verranno considerate valide.

In caso di eventi straordinari lo staff si potrà riservare eventuali decisioni prese al momento sempre al fine di rendere il gioco trasparente e uniforme al fine di non creare eventuali agevolazioni (anche se qualsiasi decisione purtroppo non potrà mai soddisfare tutti i partecipanti).

IL MERCATO

Il limite di compravendite è fissato ad un massimo di **20 operazioni per l'intera stagione**. Rimangono comunque illimitati i cambi di mercato effettuati fino a 15 minuti prima dell'inizio della terza giornata del campionato di calcio di Serie A 2021/2022. Si precisa che al limite dei n. 20 cambi 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), dal momento in cui non compaiono più nelle liste di Fantagazzetta.

Durante la Stagione ci saranno FINESTRE CHIUSE di mercato ove non potranno essere effettuate nessuna operazione di mercato, in sostanza il mercato sarà CHIUSO nessuna squadra potrà effettuare nessuna compravendita.

Inoltre ci saranno FINESTRE EXTRA DI MERCATO OVE verranno messe a disposizione 5 Cambi extra per ogni fantallenatore e 10 crediti extra.

FINESTRE CHIUSE

Nella settimana di avvicinamento alla 8° - 13° - 19° - 24° - 29° - 34° Giornata il mercato sarà chiuso, pertanto per nessuna squadra e per nessuna competizione NON sarà possibile effettuare cambi di mercato.

FINESTRA EXTRA

A partire dal 01 Gennaio 2022 ogni squadra avrà a disposizione 10 Crediti Extra da utilizzare per i propri cambi ed ulteriori 5 Cambi extra.

Sia i crediti che i cambi non avranno termini di utilizzo.

CASI PARTICOLARI

Tutti i giocatori che riceveranno S.V. non apporteranno nessun punteggio alla propria squadra ad esclusioni di questi casi particolari :

- il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio(a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente dal tempo giocato;
- il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivo del malus per l'espulsione);
- il calciatore s.v. che sbaglia un rigore o che fa un autorette riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus).
- il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito, non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo;
- Il PORTIERE s.v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus se ha giocato per almeno 25 minuti (escluso i minuti di recupero).
- il PORTIERE s.v. che non ha giocato per almeno 25 minuti (escluso i minuti di recupero) non

viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo a meno che non abbia ricevuto bonus o malus;

in tal caso :

-se come malus ha subito la sola ammonizione e non ha preso bonus, non viene conteggiato;

- per ogni altro tipo di bonus/malus gli vengono assegnati, come ad ogni altro giocatore, 6 punti d'ufficio, a cui vanno aggiunti i bonus e i malus (ai quali si va ad aggiungere a quel punto anche un eventuale ammonizione).

- in caso di espulsione per il portiere , il punteggio d'ufficio sarà 4, comprensivo del malus per l'espulsione.

DURATA DEL GIOCO

Il gioco è strettamente legato all'andamento del campionato di Serie A pertanto avrà inizio a partire dalla 3° giornata di Serie A e terminerà alla 38° giornata del Campionato Italiano di Calcio.

Qualora il campionato di calcio per motivi eccezionali (esempio pandemie, guerre ecc..) non venga completato bisognerà vedere innanzitutto quante giornate saranno state completate e sarà a discrezione dell'organizzazione congelare le classifiche e distribuire i premi in base ai risultati ottenuti al momento della sospensione del campionato oppure annullare la competizione e riconoscendo a tutti iscrizione gratuita per la stagione successiva. L'annullamento della manifestazione per detti motivi non potrà comportare il rimborso della quota versata, dato che la stessa è legata all'iscrizione all'associazione.

Naturalmente trattasi di situazione in cui il campionato venga sospeso e annullato e non più ripreso.

Nel caso invece venga momentaneamente sospeso rimarrà tutto bloccato fino alla normale ripresa dello stesso.

COMPETIZIONI E PREMI

Il gioco sarà incentrato sulla competizione principale chiamata "FANTA STILE" – così detta competizione 1 vs tutti - (ovvero la somma dei punti realizzati in tutte le giornate) che stilerà la classifica finale al completamento della 38 giornata e coronerà il Vincitore del 2° Fanta Stile.

Inoltre andranno a premio i primi 20 classificati di tale competizione.

Al completamento di ogni giornata il partecipante che avrà realizzato più punti riceverà un premio di giornata che verrà comunicato prima dell'inizio di ogni giornata , premi che varieranno di giornata in giornata. In caso di parimerito avrà dritto al premio il partecipante meglio classificato nella classifica "Fanta Stile" in caso di ulteriore parità si vedrà chi avrà realizzato il miglior punteggio di giornata fino al quel momento nel corso della stagione.

Al fine di permettere a tutti i partecipanti una nuova occasione per potersi mettere in gioco (se le cose vanno male nella competizione principale) verranno create altre competizioni e/o premi da raggiungere al fine di rendere partecipi tutti durante tutta la stagione.

Pertanto ci saranno 6 Competizioni alternative alla principale :

CHAMPIONS LEAGUE - EUROPA LEAGUE - COPPA ITALIA – CONFERENCE LEAGUE – EUROSTOK –

MINI LEGHE

Dette competizioni sono così dette competizioni a scontri diretti ovvero ogni settimana o nella giornata ove prevista tale competizioni ogni partecipante si scontrerà con un altro avversario.

In base alla formazione inserita verrà calcolato il punteggio in base al voto di ogni singolo calciatore a cui bisognerà aggiungere i bonus e malus elencati nel presente regolamento. Il punteggio realizzato verrà trasformato in gol in seguito a tale tabella :

66 punti = 1 gol

72 punti = 2 gol

78 punti = 3 gol

84 punti = 4 gol

90 punti = 5 gol

96 punti = 6 gol

e così via

tenendo presente le seguenti eccezioni e/o opzioni :

qualora due squadre rientrano nella stessa fascia ma la differenza in punti tra le due squadre sia superiore di 3,5 punti verrà conteggiato un gol in più alla formazione che avrà realizzato più punti facciamo degli esempi :

- Squadra A ha realizzato 71,5 punti la squadra B ha realizzato 68,0 il risultato finale sarà di 1 a 1
- Squadra A ha realizzato 71,5 punti la squadra B ha realizzato 67,0 il risultato finale sarà di 2 a 1 per la squadra A in quanto pur avendo realizzato un punteggio rientrante nella stessa fascia avendo realizzato + di 3,5 punti rispetto al suo avversario scatta un gol in più;

Altro esempio limite

Quando due squadre realizzano entrambi un punteggio inferiore a 66 punti ma vi è una differenza maggiore o uguale a 10 punti la squadra che ha realizzato più punti ha diritto a un gol facciamo esempio :

- Squadra A ha realizzato 65,0 punti la squadra B ha realizzato 55 punti il risultato finale sarà 1 a 0 per la squadra A; Inoltre :

Assegna gol extra alla squadra vincitrice se la "differenza punti" è di...

10 punti

(quando la differenza di punti tra le due squadre che si sono scontrate è uguale o maggiore del valore impostato)

Assegna un "autogo!" alla squadra che ottiene un punteggio inferiore a...

55 punti

(in questo caso alla squadra avversaria viene assegnato un gol extra)

NOVITA' 2021/22

MINI LEGHE

Novità di quest'anno sono le mini leghe.

Al fine di rendere il gioco quanto più simile possibile alla realtà, ogni partecipante in fase di iscrizione alla lega, gli sarà assegnato in maniera casuale un club europeo .

Precisamente ci saranno tanto mini leghe quanti quanti sono i campionati nazionali europei presenti (SERIE A – PREMIER LEAGUE – LIGA SPAGNOLA – LIGUE1 Ecc....) e ogni partecipante rappresenterà un club europeo presente nelle suddette leghe. Naturalmente il numero di mini leghe sarà dato dal numero degli iscritti.

Alla luce di quanto esposto il nome della squadra sarà assegnato direttamente dal Direttivo in fase di iscrizione e non potrà per nessun motivo essere modificato.

Pertanto ogni squadra con scontri diretti di andata e ritorno cercherà di aggiudicarsi il relativo scudetto che darà diritto ad un premio finale.

Inoltre il posizionamento in classifica nel girone di andata ed esattamente alla fine della 19° giornata di serie A del campionato Italiano determinerà le squadre qualificate alle altre competizioni (ovvero COPPE).

Pertanto per ogni mini lega le prime 4 andranno in Champions – dalla 5^ alla 8^ classificata andranno in Europa League – dalla 9^ alla 12^ andranno in Conference League mentre le altre squadre parteciperanno alla Eurostok di Fantastile.

Naturalmente il numero di squadre qualificate alle varie competizioni dipenderà dal numero di minileghe che verranno create, pertanto tale numero potrebbe subire modifiche.

CHAMPIONS LEAGUE

Al termine del girone di andata ed esattamente al termine della 19^ giornata 32 squadre che avranno raggiunto nella loro Mini Lega di appartenenza la posizione in classifica che permetterà la relativa qualificazione parteciperanno alla CHAMPIONS LEAGUE.

Dette squadre formeranno gli otto gironi da 4 che si scontreranno a scontri diretti di andata e ritorno e le prime due di ogni girone andranno a comporre il tabellone degli ottavi con scontri diretti di andata e ritorno ad eliminazione diretta fino alla finale secca che verrà disputata alla 38 giornata;

Per la scelta delle 32 squadre in caso di pari merito avranno accesso alla competizione la squadra che occuperà la migliore posizione in classifica nella Competizione FANTASTILE.

In caso di ulteriore pari merito si vedrà chi avrà totalizzato il miglior punteggio di giornata.

EUROPA LEAGUE

Al termine del girone di andata ed esattamente al termine della 19^ giornata 32 squadre che avranno raggiunto nella loro Mini Lega di appartenenza la posizione in classifica che permetterà la relativa qualificazione parteciperanno alla EUROPA LEAGUE.

Le 32 squadre avvieranno dei mini campionati suddivisi in 4 gironi dove si qualificheranno le prime due di ogni girone che insieme alle 8 squadre eliminate dalla Champions formeranno il tabellone degli ottavi con scontri ad eliminazione diretta fino alla finale secca che si realizzerà alla 38 giornata.

CONFERENCE LEAGUE

Al termine del girone di andata ed esattamente al termine della 19^a giornata 32 squadre che avranno raggiunto nella loro Mini Lega di appartenenza la posizione in classifica che permetterà la relativa qualificazione parteciperanno alla EUROPA LEAGUE.

Le 32 squadre avvieranno dei mini campionati suddivisi in 4 gironi dove si qualificheranno le prime due di ogni girone che insieme alle 8 squadre eliminate dalla Champions formeranno il tabellone degli ottavi con scontri ad eliminazione diretta fino alla finale secca che si realizzerà alla 38 giornata.

EUROSTOK

Tale competizione è pensata per rendere sempre interessante il gioco, anche per coloro i quali nella prima fase non abbiano raggiunto la qualificazione a nessuna delle competizioni sopra descritte, pertanto parteciperanno a tale competizione tutte le squadre non qualificate alle coppe Europee.

COPPA ITALIA

La formula della competizione dipenderà dal numero di iscritti al gioco, pertanto una volta avuto ben chiaro il numero dei partecipanti si comunicheranno le varie fasi della competizione che potrebbe essere con una prima fase a gironi e con la seconda parte a scontri diretti.

QUALIFICATE ALLE COPPE

Resta inteso che il numero di squadre che si qualificheranno alle diverse competizioni dipenderà dal numero di squadre iscritte al campionato, pertanto tale numero e le relative posizioni che daranno diritto alla relativa qualificazione, a chiusura delle iscrizioni saranno riviste e prontamente comunicate ai partecipanti

Si è comunque a sottolineare che il numero di squadre che parteciperanno alle diverse competizioni dipenderà dal numero dei partecipanti e dal numero di mini leghe che si andranno a formare, pertanto a chiusura delle iscrizioni e prima dell'inizio di tutte le competizioni diverse da FANTASTILE, verrà comunicato il numero esatto di squadre che parteciperanno alle diverse coppe e quali posizioni di ogni singola lega daranno diritto alla loro qualificazione

PREMI

Alla luce di quanto esposto pertanto i premi previsti sono :

1 Per ogni giornata a chi avrà realizzato il migliore punteggio di giornata;

Al Primi 20 classificati della competizione FANTA STILE;

Al vincitore della CHAMPIONS LEAGUE;

Al vincitore dell' EUROPA LEAGUE;

Al vincitore della COPPA ITALIA;

Al vincitore della CONFERENCE LEAGUE;

Al vincitore del EUROSOK;

Ai Vincitori delle MINI LEGHE:

Al CAMPIONE D'INVERNO DELLA CLASSIFICA FANTASTILE :

Al CAMPIONE DEL GIRONE DI RITORNO DELLA CLASSIFICA FANTASTILE;

Al MIGLIOR PUNTEGGIO DELLA STAGIONE;

A chi per primo supererà il punteggio storico di FANTASTILE pari a 121,5;

AL MIGLIOR MANAGER;

Subito dopo la chiusura delle iscrizioni , verrà comunicata la tabella esplicativa dei premi corrispondenti previsti nelle diverse competizioni, tranne quelle di giornata che verranno annunciate prima dell'inizio di ogni giornata.

La natura e l'entità dei premi saranno comunicati nel momento della chiusura delle iscrizioni, naturalmente si parla di PREMI IMPORTANTI E DI INDUBBIO VALORE.

Sarà onere dell'organizzazione impegnarsi anche grazie alla partecipazione di donazioni a rendere tale concorso oltre che divertente anche RILEVANTE dal punto di vista dei premi.

PARI MERITO

COMPETIZIONE FANTASTILE

Per determinare Posizione nella classifica Generale

Come già menzionato in parte nel regolamento principale, qualora due o più partecipanti occupano la stessa posizione in classifica generale durante o alla fine della competizione a punti, al fine di definire chi ha diritto ad occupare la posizione più alta, bisognerà fare riferimento ai seguenti parametri :

- 1) Miglior Punteggio di Giornata realizzato nel corso della stagione;
- 2) Chi avrà utilizzato meno cambi di mercato;
- 3) Chi avrà risparmiato più fantamilioni nella composizione della rosa;
- 4) Chi avrà apportato la miglior plusvalenza alla propria rosa;
- 5) Estrazione;

Quindi Facciamo un esempio pratico :

Squadra A conclude a pari merito il campionato al 1° Posto con Squadra B – entrambi con 2750,5 punti.

Chi ha diritto al primo posto?

In questo caso si va a vedere chi nel corso del campionato ha raggiunto il miglior punteggio di giornata....

Squadra A 101,0 Punti - Squadra B 100,00 Punti

Quindi la Squadra A sarà 1° classificata mentre la Squadra B sarà la 2° classificata;

Qualora invece entrambe le squadre hanno totalizzato come miglior punteggio di giornata lo stesso score si andrà a vedere chi avrà effettuato meno cambi nelle sessioni di mercato;

In caso di ulteriore parità vedasi punti 3) - 4) – 5);

Per determinare Posizione nella Classifica di Giornata

Per quanto riguarda invece la classifica di giornata, al fine di determinare in caso di pari merito chi avrà diritto a vincere il premio di giornata bisognerà far riferimento ai seguenti parametri :

- 1) Miglior Posizione in Classifica FANTASTILE;
- 2) Miglior Punteggio di Giornata realizzato nel corso della stagione fino a quel punto trascorsa;
- 3) Chi avrà realizzato più punti con i giocatori schierati in panchina ad esclusione dei portieri considerando eventuali bonus e malus;
- 4) Estrazione

Solo per la prima Giornata saranno validi i soli punti 3) e 4);

PARAMETRI PASSAGGIO TURNO NELLE COPPE

COMPETIZIONE COPPA ITALIA – EUROPA LEAGUE – CHAMPIONS LEAGUE- EUROSTOK – CONFERENCE LEAGUE

Per passaggio del turno in fase a Girone

In caso di pari merito nella fase a girone di qualificazione delle diverse coppe che verranno create si terrà conto dei seguenti criteri di ordinamento

SEQUENZA DEI CRITERI DI ORDINAMENTO CLASSIFICA

- 1** Punti
- 2** Somma punti totale
- 3** Gol fatti
- 4** Differenza reti
- 5** Gol subiti
- 6** Classifica avulsa

Sia nella fase a gironi che nella fase a scontri diretti non si terrà conto del fattore campo pertanto se nella fase a scontri diretti negli incontri di andata e ritorno ci sarà parità si terrà conto dei seguenti criteri :

SEQUENZA DEI CRITERI DI PASSAGGIO TURNO NELLA FASE FINALE

- 1** Incontri
- 2** Supplementari e rigori
- 3** Somma punti
- 4** Gol trasferta

Esempio Pratico

Squadra A – Squadra B 4 – 1 (Partita di Andata)

Squadra A – Squadra B 0 – 3 (Partita di Ritorno)

Il turno di decide ai Supplementari e rigori.

Guida Supplementari e Rigori

SUPPLEMENTARI

Criterio: per ogni squadra il numero di reti realizzate nel supplementare è dato da una tabella di conversione che valuta la fantamedia (aritmetica) di tutti i panchinari non subentrati in campo.

Regole: nel calcolo della fantamedia non vengono conteggiati i portieri presenti in panchina e devono esserci almeno due voti validi tra i panchinari non subentrati in campo (con uno o nessuno il punteggio della squadra sarà zero).

Tabella di conversione	
fantamedia	Gol
da 0 a 6,49	0
da 6,5 a 6,99	1
da 7 a 7,49	2
ogni 0,5 punti in più si assegna un gol	

RIGORI

Criterio: se, dopo i supplementari, si è ancora in parità, si va ai calci di rigore. Il calciatore realizza un calcio di rigore quando il suo voto netto (quindi privo di bonus e malus di qualsiasi tipo) è maggiore/ uguale a 6. Lo sbaglia se è inferiore a 6. Ogni squadra tirerà 5 calci di rigore, in caso di ulteriore parità si andrà avanti ad oltranza con delle serie da un rigore a testa che, come nella realtà, si interrompono quando una delle squadre andrà avanti nel punteggio

Ordinamento dei rigoristi: va stabilito dal fantallenatore solo indirettamente, poiché sarà indissolubilmente legato allo schieramento della formazione.

L'ordine dei tiratori è:

- attaccanti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati)
- centrocampisti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati)

- difensori schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati)
- portiere schierato nella formazione titolare se con voto valido
- riserve subentrate con voto valido (secondo ordine di panchina)

N.B. In caso solo una delle due squadre (sia nella serie dei 5 rigori, sia in quelli ad oltranza) possa schierare un tiratore, mentre l'altra non dispone di un calciatore con voto valido, il rigore di quest'ultima verrà considerato come sbagliato.

REGOLAMENTO ETICO

Nel momento dell'adesione e con il pagamento della quota di iscrizione verranno consegnati gli accessi alla piattaforma e l'inserimento del partecipante al gruppo WHATSAPP ai fini di eventuali comunicazioni.

Siamo a sottolineare il fine ricreativo del gioco, pertanto non sono accettate inserimento nel gruppo WHATSAPP di messaggi scurrili, provocatori, offensivi, pornografici, discriminatori, politici e pubblicitari all'interno del gruppo.

Qualora qualche individuo violi tale direttiva... verrà ammonito pubblicamente e in caso di recidiva verrà espulso da gruppo e dal gioco e dall'Associazione.

Lo stesso vale qualora si notino comportamenti scorretti e antisportivi (come non inserire e/o inserire formazioni per agevolare un'altra squadra).

Il gruppo WHATSAPP deve essere usato come mezzo di comunicazione ai fini di avvisi inerente al gioco.

Si tiene a sottolineare che il regolamento è stato redatto prima dell'aggiornamento di FANTAGAZZETTA pertanto determinati opzioni al regolamento potrebbero essere variate in seguito all'uscita della piattaforma aggiornata di FANTAGAZZETTA!!!!

Ricordando a tutti che si tratta di un gioco e lo scopo principale è il divertimento auguriamo a tutti un BUON FANTA STILE!

Per informazioni Contattare su Whatsapp i componenti dello Staff :

Domenico 3397758226

Gianni 3282487728

Luigi 3939058986

II PRESIDENTE