



FANTASTILE 24/25

FANTASTICI PREMI

**SEI PRONTO A SCRIVERE IL TUO NOME NEL
NOSTRO ALBO D'ORO?**

ORIGINALE - DIVERTENTE - RICCO DI COMPETIZIONI



PER INFO E ISCRIZIONI

Domenico : 3397758226

o presso

Stile Libero - Altamura

iscrizione anche via web su:

www.fantastile.it



ISCRIZIONE € 100,00



REGOLAMENTO 24/25

5[^] EDIZIONE FANTASTILE

IL FANTACALCIO

Questo regolamento è 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.

Quinta Edizione di FANTA STILE, gioco a premi senza scopo di lucro ideato ai soli fini ricreativi, organizzato dall'Associazione FANTASTICANDO, 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.

Unico riferimento del gioco è FANTAGAZZETTA, pertanto tutte le decisioni prese in merito al gioco saranno strettamente collegate alle decisioni prese dalla redazione della piattaforma e le relative opzioni di gioco sono strettamente legate ai limiti tecnici della stessa.

Per poter partecipare è necessario essere socio dell'Associazione FANTASTICANDO ETS, compilando il modulo d'iscrizione o in maniera cartacea o digitale e anche attraverso il sito fantastile.it e versando la relativa quota associativa di € 100,00.

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 o iscrizione diretta effettuata dall'amministratore.

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.

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 nel creare una FANTA SQUADRA di calcio.

Per creare una Squadra occorre formare una Rosa di Calciatori.

Detti Calciatori si acquisiscono utilizzando i CREDITI che ogni Squadra dispone 260 Crediti in base alla quotazione del Listone FANTAGAZZETTA redatta dalla stessa piattaforma.

Il nostro campionato avrà inizio in corrispondenza della QUARTA giornata della SERIE A.

L'inizio potrebbe essere anticipato qualora venga raggiunto in maniera anticipata il limite massimo di partecipanti che il Direttivo si sia imposto, comunque dopo la PRIMA giornata di SERIE A.

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

Impostata 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 dalla redazione Fantagazzetta, più i rispettivi bonus/malus impostati da regolamento, che otterranno durante la giornata calcistica , determinerà il punteggio di giornata di ogni Squadra, 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 3 punti, 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 **260** 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 le **ore 23:00 di Venerdì 13 Settembre 2023 (data ancora da definire con precisione in quanto al momento della redazione del presente regolamento non sono stati definiti anticipi e posticipi della giornata)** , attraverso inserimento in piattaforma. Qualora alla scadenza prefissata la rosa non sarà completa, la stessa verrà completata direttamente dall'amministratore del sistema e non potrà essere modificata successivamente.

Le quotazioni considerate valide per la creazione della propria rosa sono quelle poste sul Listone Fantagazzetta.

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 giornata dipende dalla prestazione dei singoli giocatori che fanno parte della formazione schierata.

Il risultato 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 : **260** Fantamilioni (tale limite potrebbe essere modificato prima dell'inizio della formazione della propria rosa in seguito all'analisi delle quotazioni del listone)

Numero Giocatori Rosa : **25**

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

Ci saranno le seguenti limitazioni :

- Sarà obbligatorio acquistare almeno 2 Under 21;
- Si potranno acquistare max 5 giocatori appartenenti alla stessa squadra;

INSERIMENTO FORMAZIONE

Il termine ultimo per l'inserimento della formazione per ogni singola giornata è di 01 minuti prima dell'inizio della prima partita della giornata di Serie A di riferimento;

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

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 e non sarà responsabile di eventuali malfunzionamenti del sistema.

Qualora la formazione non venga inserita alla prima giornata di una qualsiasi competizione il concorrente avrà di ufficio 60 punti.

*Tale regola è valida solo nelle competizione **uno contro tutti** mentre negli altri tipi di competizione qualora non viene messa la formazione alla prima giornata che non permetta al sistema di copiare l'ultima formazione salvata il punteggio sarà pari a 0, tale punteggio sarà applicato anche nelle successive partite qualora si continui a non inserire la formazione.*

COMPOSIZIONE PANCHINA

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

TABELLA BONUS / MALUS

Tabella BONUS/MALUS

Differenzia per ruolo

	P	D	C	A
 Gol segnati	5	4.5	4	3
 Gol subiti	-1	-1	-1	-1
 Rigori segnati	5	4.5	4	3
 Rigori sbagliati	-5	-4.5	-4	-3
 Rigori parati	3	3	3	3
 Ammonizioni	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5
 Espulsioni	-1	-1	-1	-1
 Assist	1	1	1	1
 Contributi al gol	0.5	0.5	0.5	0.5
 Assist soft	0.5	0.5	0.5	0.5
 Assist gold	1.5	1.5	1.5	1.5
 Autogol	-1	-2	-2	-2
 Gol del pareggio	0.5	0.5	0.5	0.5
 Gol della vittoria	1	1	1	1
 Porta inviolata	1			
 Player of the match	1	1	1	1

*Modica rispetto la scorsa stagione

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 e sono suddivisi nei seguenti con diverso peso di punteggio :

 CONTRIBUTO AL GOL	0.5
 ASSIST SOFT	0.5
 ASSIST	1
 ASSIST GOLD	1.5

**Modica rispetto la scorsa stagione*

SOSTITUZIONI

Qualora giocatori indicati tra i titolari non prendano voto in quanto non giocano o vengono considerati senza voto, 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 che permetta il cambio di ruolo.

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.

Modificatore difesa

Si applica schierando almeno 4 difensori. Il calcolo avviene sul voto (senza bonus/malus) e si effettua solo sui migliori 3 a voto.

MEDIA VOTO	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	BONUS/MALUS PROPRIA SQUADRA
< 6	<input type="radio"/>	<input type="text" value="0"/>
≥ 6 < 6.25	<input type="radio"/>	<input type="text" value="1"/>
≥ 6.25 < 6.5	<input type="radio"/>	<input type="text" value="2"/>
≥ 6.5 < 6.75	<input type="radio"/>	<input type="text" value="3"/>
≥ 6.75 < 7	<input type="radio"/>	<input type="text" value="4"/>
≥ 7 < 7.25	<input type="radio"/>	<input type="text" value="5"/>
≥ 7.25 < 7.5	<input type="radio"/>	<input type="text" value="6"/>
≥ 7.5 < 7.75	<input type="radio"/>	<input type="text" value="7"/>
≥ 7.75 < 8	<input type="radio"/>	<input type="text" value="7.5"/>
≥ 8	<input type="radio"/>	<input type="text" value="8"/>

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 :

VOTO CAPITANO	 	BONUS/MALUS
≤2	<input type="radio"/>	-4
2.5	<input type="radio"/>	-3.5
3	<input type="radio"/>	-3
3.5	<input type="radio"/>	-2.5
4	<input type="radio"/>	-2
4.5	<input type="radio"/>	-1.5
5	<input type="radio"/>	-1
5.5	<input type="radio"/>	-0.5
6	<input type="radio"/>	0
6.5	<input type="radio"/>	0.5
7	<input type="radio"/>	1
7.5	<input type="radio"/>	1.5
8	<input type="radio"/>	2
8.5	<input type="radio"/>	2.5
9	<input type="radio"/>	3
9.5	<input type="radio"/>	4
≥10	<input type="radio"/>	6

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

Non solo BONUS per il capitano, qualora il giocatore indicato come capitano subisce un malus, questo varrà doppio.

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:

Fattore rendimento

Assegna un bonus/malus a seconda del numero di calciatori che ottengono almeno una sufficienza.

N° CALCIATORI CON VOTO ≥ 6		BONUS/MALUS
0	<input type="radio"/>	-6
1	<input type="radio"/>	-5
2	<input type="radio"/>	-4
3	<input type="radio"/>	-3
4	<input type="radio"/>	-2
5	<input type="radio"/>	-1.5
6	<input type="radio"/>	-1
7	<input type="radio"/>	0
8	<input type="radio"/>	1
9	<input type="radio"/>	2
10	<input type="radio"/>	3
11	<input type="radio"/>	4

Il fattore si applica solo se gli 11 calciatori in campo (dopo eventuali sostituzioni) ottengono il voto. Compatibilmente con le opzioni impostate, 6 politici e SV con ammonizione vengono considerati come voti validi. Non vengono conteggiati invece le riserve d'ufficio

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 2024 - 2025 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C. e dalla Lega Calcio. In genere sono valide le partite delle domenica e gli anticipi del venerdì e del sabato nonché i posticipi del lunedì.

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 Fanta Allenatori saranno informati dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o un posticipo. 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 gruppo whatsapp come procedere al recupero della giornata.

In caso di eventi straordinari lo staff si riserva la facoltà di prendere decisioni al momento non menzionate nel presente regolamento, con il solo fine di rendere il gioco sempre trasparente e uniforme al fine di non creare eventuali agevolazioni (anche se qualsiasi decisione purtroppo non potrà mai soddisfare tutti i partecipanti)

IL MERCATO*

Visto l'inizio posticipato del gioco , prese in considerazione i seguenti fattori:

- Inizio di campionato nel bel mezzo delle vacanze estive;
- Calciomercato estivo ancora nel pieno;
- Rose delle squadre ancora non ben definite;

Si andrà ad impostare il gioco secondo le seguenti fasi di mercato :

LA FASE TALENT QUESTA STAGIONE NON SARA' ATTIVATA VISTO LA PARTENZA ANTICIPATA DEL CAMPIONATO DI CALCIO IN CONCOMITANZA DEL PIENO DELLE FERIE ESTIVE , OLTRE AL RALLENTAMENTO DELL'INSERIMENTO DELLE SQUADRE DOVUTO AI BUG DELLA NUOVA APPLICAZIONE.

TALI PROBLEMATICHE NON PERMETTEREBBERO DI PORRE TUTTI I PARTECIPANTI NEL PARTIRE DALLE STESSE CONDIZIONI.

LA FASE TALENT POTRA' ESSERE ATTIVATA SOLO NEL MOMENTO IN CUI SI E' PROCEDUTO AD INSERIRE TUTTI I PARTECIPANTI ISCRITTI ENTRO IL 14 AGOSTO.

Mercato Ordinario Girone di Andata

Dalla conclusione della Quarta Giornata di SerieA e sino alla fine della Decima Giornata di SerieA nessuna squadra potrà effettuare alcuna compravendita di mercato in quanto il mercato sarà chiuso , pertanto ogni squadra dovrà essere gestita con le scelte iniziali al fine di premiare le intuizioni iniziali di ogni fantallenatore e diversificare quanto più possibile le rose dei diversi partecipanti.

Mentre a partire dalla settimana di avvicinamento della 11° Giornata di Serie A verrà aperta la sessione di mercato ordinaria del Girone di andata che consiste :

in un limite di compravendite fissato in **9 operazioni di mercato sino a prima dell'inizio della 19 giornata di SerieA.**

Mercato Invernale

A partire dalla settimana di avvicinamento della 21° Giornata di Serie A verrà aperta la sessione di mercato Invernale che consiste :

in un limite di compravendite fissato in **5 operazioni di mercato sino a prima dell'inizio della 23° Giornata di Serie A , con l'aggiunta di 10 fantamilioni extra;**

Mercato Ordinario Girone di Ritorno

A partire dalla settimana di avvicinamento delle 25° Giornata di Serie A verrà aperta la sessione di mercato Invernale che consiste :

in un limite di compravendite fissato in **9 operazioni di mercato sino a prima dell'inizio della 38° Giornata di Serie A.**

I cambi che non saranno utilizzati durante le diverse sessioni , non sono cumulabili, pertanto se non utilizzati a chiusura della sessione saranno persi.

Si precisa che ai limiti di cambi posti nelle diverse sessioni, 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), tali cambi sono da considerarsi non computabili solo quando compare * in corrispondenza del nome del calciatore.

RIEPILOGO MERCATO

- Cambi Illimitati per la formazione della Rosa fino al 15 Settembre 2023 ore 23:00;
- 9 Cambi - 11 – 19 Giornata;
- 5 Cambi + 10 Fanta Milioni dalla 21 – 23 Giornata;
- 9 Cambi – 25 – 38 Giornata;

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 autorete 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.

N.B. Tali casi sono a discrezione dell' Applicazione e potrebbero subire variazioni a insindacabile giudizio di FANTAGAZZETTA.

DURATA DEL GIOCO

Il gioco è strettamente legato all'andamento del campionato di Serie A pertanto avrà inizio a partire dalla 4° 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 a discrezione insindacabile dell'organizzazione sarà presa una delle seguenti decisioni :

- congelare le classifiche e distribuire i premi che saranno rivisti in base alla percentuale di partite giocate;
- rendere chiuso il campionato e assegnare i premi in base al momento di sospensione;
- rendere nullo il campionato senza la consegna di premi e permettere a tutti i partecipanti di partecipare gratuitamente alla manifestazione della stagione successiva;

L'annullamento della manifestazione per detti motivi non potrà comportare il rimborso della quota versata.

Naturalmente, quanto sopra esposto sono dei casi limiti, ovvero quando 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

FANTASTILE

Il gioco sarà incentrato sulla competizione principale chiamata "FANTASTILE" – così detta competizione 1 vs tutti - (ovvero la somma dei punti realizzati in tutte le giornate giocate) che stilerà la classifica finale al completamento della 38 giornata e coronerà il Vincitore del 4° Fanta Stile.

Qualora i partecipanti saranno superiori a 256 tale classifica sarà suddivisa in due parti, ma i punteggi di entrambe le classifiche e confluiranno in una classifica unica che sarà aggiornata entro le 24 ore successive alla chiusura della giornata di riferimento.

Avranno diritto a un premio i primi 20 classificati di tale competizione, sempre tenendo in considerazione i punteggi di entrambe le classifiche Fantastile.

Esempio

I partecipanti sono 300 – Avremo due gironi di Fantastile formate da 150 squadre cadauno.

I punteggi generati dalle squadre confluiranno poi in un'unica classifica che verrà pubblicata entro le 24 ore successive nei documenti di lega e nel gruppo Whats App.

Inoltre a completamento di ogni giornata (***ad esclusione delle 1-2-3 -5-6-7-8-9-10 Giornata di Serie A***) 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.

Qualora ci sia un parimerito solo per la prima giornata del gioco, il premio sarà aggiudicato in base ai seguenti fattori :

- A chi avrà partecipato a + edizioni di Fantastile;
- Sorteggio;

I premi di giornata verranno distribuiti nella giornata di apertura della Stagione in corrispondenza 11^ giornata sino alla 38 giornata.

CAMPIONATO DI APERTURA

Il campionato di apertura è una competizione “uno contro tutti” ovvero a punti , che fa da apripista alla classifica FANTASTILE.

Pertanto è una competizione rientrante nella competizione FANTASTILE e avrà una durata di sole 7 giornate, dove la classifica finale a conclusione della DECIMA Giornata di Serie A determinerà il podio che avrà diritto ai premi annunciati prima dell’inizio della competizione.

La classifica viene formata dalla somma dei punteggi delle singole giornate che vengono disputate.

Il campionato di apertura avrà inizio dalla quarta giornata e si concluderà al termine della decima giornata.

A conclusione della DECIMA Giornata si conclude il campionato di Apertura e tale classifica continuerà senza alcun azzeramento a formare la classifica della manifestazione FANTASTILE che darà diritto ai premi principali della manifestazione;

Dato che lo scopo del FANTASTILE è quello di rendere sempre vivo il gioco, e permettere a tutti i partecipanti al di là della loro posizione di classifica di ambire sino alla fine ad un premio durante la stagione oltre alle Mini Leghe e al Campionato FANTASTILE ci saranno durante la stagione le seguenti competizioni :

CHAMPIONS LEAGUE - EUROPA LEAGUE - COPPA ITALIA – CONFERENCE LEAGUE – EUROSTOK – MINI LEGHE – CAMPIONATO DI APERTURA – HIGHLANDER* - SUPERLEGA FANTASTILE

La maggior parte di 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 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 :

Limita pareggio

4 Punti

Assegna un gol extra alla squadra con il punteggio più alto se la differenza dei totali-squadra è maggiore o uguale al valore impostato. Valido per totali-squadra che ricadono nella stessa fascia.

Autogol

55 Punti

Assegna un gol extra all'avversario quando il totale-squadra è inferiore o uguale al valore impostato. Entrambe le squadre devono essere sotto la soglia del 1° gol e l'opzione LIMITA PAREGGIO non deve essere scattata.

MINI LEGHE

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

Precisamente ci saranno tante mini leghe che rappresenteranno i diversi campionati nazionali, (SERIE A – PREMIER LEAGUE – LIGA SPAGNOLA – LIGUE1 Ecc...).

Il numero delle minileghe dipende dal numero di iscritti.

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

Lo svolgimento di detta competizione avviene attraverso la modalità a scontri diretti .

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).

Facciamo un esempio: 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 competizione dipenderà dal numero di minileghe che verranno create, pertanto tale numero potrebbe subire modifiche.

Prima delle conclusioni del girone di andata verrà pubblicato nella chat di lega quali saranno i criteri di qualificazione.

CHAMPIONS LEAGUE

Al termine del girone di andata ed esattamente al termine della 19^a giornata saranno dichiarate le squadre che avranno raggiunto nella loro Mini Lega di appartenenza la qualificazione alla CHAMPIONS LEAGUE.

Il numero delle squadre qualificate e il numero dei gironi che si formeranno dipenderà dal numero di squadre partecipanti.

Per la scelta delle 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^a saranno dichiarate le squadre che avranno raggiunto nella loro Mini Lega la qualificazione alla EUROPA LEAGUE.

Il numero delle squadre qualificate e il numero dei gironi che si formeranno dipenderà dal numero di squadre partecipanti

CONFERENCE LEAGUE

Al termine del girone di andata ed esattamente al termine della 19^a giornata saranno dichiarate le squadre che avranno raggiunto nella loro Mini Lega di appartenenza le squadre qualificate alla CONFERENCE LEAGUE.

Il numero delle squadre qualificate e il numero dei gironi che si formeranno dipenderà dal numero di squadre partecipanti

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 o quasi 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.

HIGHLINDER - NOVITA'

Competizione che avrà inizio a partire dalla quarta giornata. Parteciperanno tutti gli iscritti alla lega.

Ogni settimana in base al numero di partecipanti saranno escluse un numero di squadre che avranno realizzato il punteggio più basso, fino ad arrivare all'ultima giornata dove ne rimarrà solo una squadra ovvero la vincitrice.

Qualora il numero di partecipanti sia superiore a 256 si potranno avere due gironi che porteranno a confluire in un'unica competizione al fine di avere un unico vincitore.

Pertanto è una competizione dove un mezzo punto potrebbe determinare la sopravvivenza la gioco o meno.

SUPER LEGA – NOVITA'

Competizione a scontri diretti , che vedrà suddivisa in quattro fasce ogni mini lega in base alla classifica a conclusione della 19^a Giornata di Serie A.

Nello specifico tutte le prime cinque di ogni minilega faranno una mini competizione che determinerà la vincitrice della Fascia 1 , lo stesso accadrà per le squadre classificate dalla sesta alla decima posizione che determinerà la Vincitrice della Fascia 2 , lo stesso per la Fascia 3 e Fascia 4.

Le quattro squadre si scontreranno nelle semifinali e nella finale al fine di determinare la vincitrice della Prima Super Lega di Fantastile.

Naturalmente i dettagli di detta competizione potranno essere definiti solo al momento della chiusura delle iscrizioni in base al numero totale di partecipanti.

Tale formula potrà essere rivista qualora il numero dei partecipanti sarà superiore ai 256.

Cmq il direttivo si riserva la facoltà di creare ulteriori competizioni nel corso della stagione.

PREMI

Alla luce di quanto esposto pertanto i premi previsti sono :

1 Per ogni giornata a chi avrà realizzato il migliore punteggio di giornata a partire dall'Undicesima;

Al vincitore del campionato di Apertura;

Al Primi 20 classificati della competizione FANTASTILE;

Al vincitore della CHAMPIONS LEAGUE e relativo finalista non vincitore;

Al vincitore dell' EUROPA LEAGUE e relativo finalista non vincitore;

Al vincitore della COPPA ITALIA;

Al vincitore della CONFERENCE LEAGUE e relativo finalista non vincitore;

Al vincitore del EUROSTOK;

Al vincitore del Highlander;

Ai Vincitori delle MINI LEGHE:

Al CAMPIONE D'INVERNO DELLA CLASSIFICA FANTASTILE :

Al MIGLIOR PUNTEGGIO DELLA STAGIONE;

A chi per primo supererà il punteggio storico di FANTASTILE pari a 123,5;

Al Vincitore della Super Lega Fantastile;

A 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.

Tutti i premi saranno annunciati entro il 31/12/2023.

SI COMUNICA CHE TRATTANDOSI DI UN GIOCO A PREMI, SI AVVISA TUTTI I CONCORRENTI CHE I PREMI VINTI NON POSSONO ESSERE SOSTITUITI.

SOPRATTUTTO QUALORA IL PREMIO NON SIA UN BENE MATERIALE MA UNA FORNITURA DI SERVIZI (Esempio un Viaggio).

In tale contesto se non viene utilizzato nei termini esposti , il premio verrà perso senza alcuna responsabilità da parte del direttivo.

Pertanto si invita ai partecipanti di evitare di fare richieste di tale natura in quanto non potranno essere accolte.

QUALORA CI SIANO PREMI CHE RICHIEDONO PRATICHE DI IMMATRICOLAZIONE , COME MOTO E AUTO, I COSTI DI IMMATRICOLAZIONE SARANNO A CARICO DEL VINCITORE. MENTRE L'IVA SU TALI BENI SE PUR SPETTANTI AL VINCITORE COME PREVISTO DALLA LEGGE, QUALORA NON ESPRESSAMENTE ESPOSTO NELLA LOCANDINA RIMANE A CARICO DELL'ASSOCIAZIONE.

SU ALCUNI PREMI POTREBBERO ESSERE APPLICATI ECOINCENTIVI CHE IMPLICANO IL MANTENIMENTO DI POSSESSO PER ALMENO UN ANNO DEL BENE.

I BENI CHE HANNO NECESSITA' DI INTESTAZIONE POTRANNO ESSERE ORDINATI SOLO NEL MOMENTO IN CUI SARA' UFFICIALIZZATO IL VINCITORE.

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- EUROSOK – 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 si decide ai Supplementari e rigori.

Guida ai 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) dei migliori 4 panchinari non subentrati in campo. Nel calcolo della fantamedia non vengono conteggiati i portieri presenti in panchina.

Regole: Se ci sono meno di 4 giocatori con fantavoto utile, il sistema aggiungerà tot 5,5 fino al raggiungimento di 4 unità a voto.

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.

Nelle leghe Classic l'ordine dei tiratori è:

- attaccanti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati a partire dalla posizione 11 a salire)
- 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.

Ulteriore parità dopo i calci di rigore: nel caso in cui si fosse ancora una volta in parità, il sistema genererà una nuova tornata di rigori. Questa volta però la soglia di realizzazione della rete si concretizzerà con voto netto maggiore/uguale a 6,5 mentre al di sotto di questo voto netto il rigore verrà considerato sbagliato. Si ripartirà con l'intera serie dei 5 rigori ed eventualmente i successivi ad oltranza.

SALVO EVENTUALI MODIFICHE DERIVANTI DALL'AGGIORNAMENTO DELL'APPLICAZIONE.

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

*Tale Regolamento potrebbe presentare delle modifiche entro e non oltre l'inizio della stagione.

II PRESIDENTE