



SEASON: 2023/2024

18th Edition

REGOLAMENTO UFFICIALE

1. Scopo del gioco è guidare una fantasquadra, formata da veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A, alla conquista del fantascudetto di Lega ed altri premi.
2. L'esito di ogni partita si basa sulle reali prestazioni degli 11 calciatori che formano settimanalmente la fantasquadra.
3. I calciatori vengono "tesserati" durante l'asta iniziale e durante i mercati di riparazione.
4. Nella prima sessione di mercato, ogni squadra disporrà di 1.000 crediti per l'acquisto dei calciatori, mentre nel mercato di riparazione i crediti a disposizione saranno solamente 500.
5. I crediti non utilizzati nella prima sessione di mercato, non sono cumulabili per il mercato di riparazione.
6. La rosa di ciascuna fantasquadra consiste in 25 calciatori:
 - a) 3 portieri,
 - b) 8 difensori,
 - c) 8 centrocampisti,
 - d) 6 attaccanti.
7. Le singole gare di campionato sono giocate da una fantasquadra formata da 11 titolari (più le 7 riserve), suddivisi nei rispettivi ruoli in base ai moduli stabiliti nelle regole e cioè:
 - a) 5-3-2;
 - b) 5-4-1;
 - c) 4-3-3;
 - d) 4-4-2;
 - e) 4-5-1;
 - f) 3-5-2;
 - g) 3-4-3.

8. Le fantasquadre si affrontano in una serie di partite, il cui esito è determinato dalla somma dei voti assegnati in pagella dal quotidiano "La Gazzetta Dello Sport" e dai punti "bonus" e "malus" dovuti ai gol fatti e subiti:

- a) +3 punti per ogni gol segnato;
- b) -3 punti per un rigore sbagliato;
- c) +3 punti per ogni rigore parato dal portiere;
- d) +1 punto per ogni assist fornito;
- e) -1 punto per ogni gol subito dal portiere;
- f) -1 punto per ogni espulsione;
- g) -0,5 punti per ogni ammonizione;
- h) -2 punti per ogni autorete giocatori di movimento;
- i) -1 punto per ogni autorete del portiere.

9. La classifica del campionato di Lega è stabilita per punteggio, con attribuzione di 3 punti per la partita vinta, 1 punto per la partita pareggiata e zero punti per la partita persa senza fasce.

10. Il fantacampionato termina quando sono state giocate tutte le partite previste dal calendario. La squadra col maggior numero di punti è dichiarata "Campione di Lega".

11. 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' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

12. Nel caso di partite rinviate o giocate oltre la data di inizio del turno successivo (anticipi inclusi), tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio eccetto i portieri che riceveranno 5 punti d'ufficio. Nel caso di sospensione di almeno il 50% (5/10 match) delle partite in programma causa eccezionali situazioni (calamità sociali, civili, naturali, pandemie o gravi ed improvvisi lutti), secondo il regolamento "La Gazzetta dello Sport", la giornata di Campionato sarà annullata e si conteggerà il 66 per ogni singolo fantaclub con conseguente pareggio per tutti. Se nella stessa giornata è in programma qualsiasi turno di Coppa, ci sarà lo slittamento alla giornata di campionato successiva, nonostante il sovrapporsi di altre Coppe in programma.

13. La consegna della formazione dovrà avvenire prima del calcio d'inizio del primo anticipo via WhatsApp ("Formazioni Fantagrancia"), via Facebook ("Fantagrancia Città di Grancia"), via Instagram (direct) o sms. Non verrà ritenuta valida qualsiasi formazione consegnata anche un solo secondo dopo questo termine inderogabile e saranno applicate le relative penalizzazioni. La formazione dovrà essere consegnata con apposito modulo numerato dal n. 1 al n. 18, qualora la formazione non fosse consegnata con la suddetta numerazione quest'ultima non sarà ritenuta valida, in questo caso non saranno applicate penalizzazioni.

14. Al massimo si hanno a disposizione 3 sostituzioni per ogni giornata partendo dal portiere. Al raggiungimento dei tre cambi la squadra giocherà in inferiorità numerica. Nel caso in cui venissero effettuate sostituzioni superiori a 2 nello stesso reparto si avrà la possibilità di procedere all'ingresso in campo del primo "panchinaro" del reparto immediatamente successivo, solo nel caso in cui ci sia un posto vacante nello stesso.

15. Nel caso di mancata consegna della formazione, il partecipante disputerà regolarmente la gara, in Campionato e solamente nel girone delle Coppe, con la formazione consegnata nella giornata precedente di Campionato con le seguenti applicazioni di punteggio:

- a) vittoria -1;
- b) pareggio -2;
- c) sconfitta -3.

16. Nel caso di mancata consegna della formazione negli scontri diretti delle Coppe (Ottavi/Quarti/Semifinali/Finale), la stessa formazione non verrà ritenuta valida con conseguente punteggio uguale a 0 senza alcuna penalizzazione.

17. La quota di partecipazione è di 100€ a stagione. I partecipanti dovranno provvedere al pagamento della quota al Tesoriere "Cristian Taraddei" in 4 date prestabilite che verranno comunicate prima dell'inizio del campionato.

18. Se la quota non verrà versata entro la data prestabilita, il partecipante avrà tempo fino alla giornata successiva per saldare il debito, in caso contrario si provvederà all'esclusione immediata dal Fantacalcio.

19. Il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione); il calciatore s.v. che sbaglia un rigore, che fa un'autorete, che fornisce un assist o che realizza una rete riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi bonus/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.

20. In caso di parità nelle Coppe (gironi) saranno tenute in considerazione:

- a) scontro diretto nella manifestazione;
- b) differenza reti nella manifestazione;
- c) gol fatti nella manifestazione;
- d) differenza reti negli scontri diretti;
- e) sorteggio.

21. In caso di parità in Campionato saranno tenute in considerazione:

- a) somma punteggio totale nella manifestazione;
- b) scontro diretto nella manifestazione;
- c) differenza reti nella manifestazione;
- d) gol fatti nella manifestazione;
- e) differenza reti negli scontri diretti;
- f) sorteggio.

22. In caso di parità nelle gare di coppa ad eliminazione diretta, sarà tenuta in considerazione:

- a) differenza reti nella sfida;
- b) gol fatti nella sfida;
- c) replay nella giornata subito successiva.

23. Nel caso il sito della Gazzetta dello Sport riporti/non riporti tra gli ammoniti o espulsi un calciatore indicato dal sito ufficiale della Lega Calcio (in cui ci sono i referti ufficiali dei direttori di gara), l'allenatore potrà proporre reclamo entro e non oltre 48 ore dalla pubblicazione dei voti ufficiali. Se il sito della Lega Calcio confermerà la tesi dell'allenatore si ricalcherà il punteggio.

24. Nel caso che un calciatore di movimento (difensore, centrocampista, attaccante) sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare.

25. Nel caso di compilazione errata dello schema (ad esempio un centrocampista in difesa) la formazione non verrà ritenuta valida, nel caso in cui invece un calciatore venga inserito per 2 o più volte nella formazione di una giornata, gli inserimenti successivi al primo non verranno considerati (come se al posto del nome ci fosse uno spazio bianco) solamente nel caso si schierano 11 calciatori (nel caso di 12 calciatori la formazione non verrà ritenuta valida con conseguente punteggio uguale a 0 come regola 27).

26. Nel caso in cui venisse consegnata una formazione composta da meno di 11 uomini in campo, al posto degli assenti verranno inseriti degli spazi bianchi, non si procederà cioè all'ingresso dei panchinari e quindi la squadra giocherà in inferiorità numerica.
27. Nel caso in cui venisse consegnata una formazione composta da più di 11 uomini in campo, la formazione non verrà ritenuta valida con conseguente punteggio uguale a 0.
28. La formazione può essere riconfermata per un numero massimo di 2 volte, successivamente a queste 2 la stessa non verrà ritenuta valida con tutto ciò che ne consegue dal punto di vista regolamentare, "vedi art.13" (la formazione può essere composta anche dagli stessi giocatori l'importante è che venga riconsegnata per esteso).
29. Nel caso in cui venisse consegnata una formazione contenente un calciatore non appartenente alla rosa del fantaclub, o da un calciatore scritto in maniera "errata" e che risulti quindi difficile da identificare all'interno della rosa, la formazione non verrà ritenuta valida con conseguente punteggio uguale a 0 (qualora invece nonostante la scrittura "errata" del calciatore, si riuscisse comunque ad identificare lo stesso, la formazione sarà ritenuta valida).
30. L'Abbandono prematuro della manifestazione da parte di uno qualsiasi dei partecipanti alla stessa non comporterà l'esclusione dai pagamenti che dovranno bensì essere effettuati in relazione all'intera manifestazione.
31. Nel caso in cui un partecipante si ritirasse dal gioco, ed esso si fosse qualificato per un eventuale turno successivo di coppa, il suo posto verrà occupato dal concorrente che si è classificato immediatamente dopo di lui nella manifestazione.
32. Nel caso in cui si scontrassero 2 squadre che non avessero provveduto nella consegna della formazione, non verrà considerato il pareggio (0 – 0), ma bensì verrà decretata la sconfitta per entrambi i giocatori. Se ciò accadrà in concomitanza con una gara di coppa, si procederà al calcolo del risultato in base alle formazioni consegnate dai rispettivi allenatori nella giornata precedente del Campionato.
33. Si possono acquistare solo i giocatori presenti nella lista che verrà consegnata dalla Lega il giorno dell'asta.
34. Gli scambi di calciatori (esclusivamente dello stesso ruolo) da una fantasquadra all'altra ha costo pari a 0 e non possono essere accettate contropartite di fantacrediti.

35. Nel caso di mancata consegna della formazione (verrà quindi presa in considerazione l'ultimo schieramento), durante la giornata saranno comunque calcolati i vari malus/bonus, dei premi Pasquale Bruno, Fernando Redondo, Zdenek Zeman, Oronzo Canà, Gaetano Scirea, Ricardo Zamora, Pichichi, Pippero, Josè Altafini, VAR e Mondo Gol.

36. Nel conteggio dei goal subiti, verranno calcolati realmente i gol subiti nello scontro diretto e non i goal subiti dal portiere schierato.

37. Nella sessione invernale del Mercato, verranno richiamati in ordine alfabetico tutti i calciatori svincolati partendo dai portieri, difensori, centrocampisti e attaccanti. Nel caso di "buste" per un calciatore, verrà subito aperta per decretare la destinazione del calciatore stesso. Ogni scambio verrà fatto solo ed esclusivamente prima della chiamata del primo calciatore nella sessione di Mercato. Il fantacub, che rimarrà senza credito durante la sessione invernale, non potrà eseguire nessuna operazione di mercato.

38. Da quest'anno ci sarà un nuovo premio, il premio "Mondo Gol". Verrà assegnato al fantacub che nel corso della stagione porterà in gol il maggior numero di calciatori.

39. Il premio "Coach of the Month" verrà assegnato al fantallenatore che, nell'arco del mese, avrà totalizzato la somma del punteggio più alta. In caso di parità nel punteggio finale sarà tenuta in considerazione:

- a) Punteggio più alto di giornata nel mese in considerazione;
- b) Numero di vittorie nel mese in considerazione;
- c) Sorteggio.

40. La "Panchina d'Oro" verrà assegnata al fantallenatore che, nell'arco della stagione, avrà totalizzato la somma del punteggio più alta. In caso di parità nel punteggio finale sarà tenuta in considerazione:

- a) Maggior numero di "Coach of the Month" conquistati;
- b) Maggior punteggio di giornata realizzato;
- c) Classifica a punti nel campionato;
- d) Sorteggio.

41. In caso di parità nel "Pasquale Bruno" sarà tenuta in considerazione:

- a) Somma totale dei cartellini (gialli + rossi);
- b) Giocatore con più cartellini;
- c) Sorteggio.

42. In caso di parità nel “Fernando Redondo” sarà tenuta in considerazione:

- a) Giocatore con più assist;
- b) 2° Giocatore con più assist;
- c) Sorteggio.

43. In caso di parità nel “Zdenek Zeman” sarà tenuta in considerazione:

- a) Fantacub con secondo punteggio più alto tra i 2;
- b) Sorteggio.

44. In caso di parità nel “Gaetano Scirea” sarà tenuta in considerazione:

- a) Fantacub con meno cartellini rossi;
- b) Sorteggio.

45. In caso di parità nell’ “Oronzo Canà” sarà tenuta in considerazione:

- a) Giocatore con più malus nella classifica stessa;
- b) Sorteggio.

46. In caso di parità nel “Ricardo Zamora” sarà tenuta in considerazione:

- a) Portiere con più rigori parati;
- b) Portiere con più clean sheet;
- c) Portiere con meno cartellini;
- d) Sorteggio.

47. In caso di parità nel “Pichichi” sarà tenuta in considerazione:

- a) Calciatore con più goal in Trasferta;
- b) Calciatore con meno Rigori Sbagliati;
- c) Calciatore con meno presenze;
- d) Sorteggio.

48. In caso di parità nel “Pipero” sarà tenuta in considerazione:

- a) Calciatore con più Autogol;
- b) Calciatore con più Rigori Sbagliati;
- c) Portiere con più Autogol;
- d) Sorteggio.

49. In caso di parità nel “Josè Altafini” sarà tenuta in considerazione:

- a) Calciatore con più gol da subentrato;
- b) 2° calciatore con più gol da subentrato.
- c) Sorteggio.

50. In caso di parità nel “VAR” sarà tenuta in considerazione:

- a) Calciatore con più gol annullati dal “VAR”;
- b) 2° calciatore con più gol annullati dal “VAR”;
- c) Sorteggio.

51. In caso di parità nel “Mondo Gol” sarà tenuta in considerazione:

- a) Fantaclub con più difensori in gol;
- b) Fantaclub con più centrocampisti in gol;
- c) Fantaclub con più attaccanti in gol;
- d) Sorteggio.

Plaza Benitez, 18/08/2023

IL PRESIDENTE

