



## LEGA FANTA CRAL ASL CHIETI 02

STAGIONE FANTACALCISTICA 2024 – 2025

### IL REGOLAMENTO

**La competizione della presente FantaLega sarà del tipo “1 vs tutti” con sistema di gioco “Classic”. Per partecipare si dovrà obbligatoriamente scaricare sul proprio telefonino l’app Fantacalcio.it “Leghe Fantacalcio Serie A TIM”, registrarsi al sito Fantacalcio nel caso di nuovo utente.**

#### CALCIOMERCATO

Il calciomercato, cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori all’inizio di una nuova stagione fantacalcistica, è regolato dalle disposizioni seguenti:

- a. Il **Calciomercato estivo** si svolge sotto forma “scelta della disponibilità multipla dei calciatori” e sarà aperto a partire da lunedì 5 agosto, giorno in cui verrà creata la presente Fantalega, fino al giorno sabato 17 Agosto alle ore 12:00. Durante le operazioni di mercato le rose non saranno visibili.
- b. Ciascuna fantasocietà dovrà acquistare 25 calciatori (**3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti**) a un costo totale non superiore al Capitale Sociale (250 crediti), disponibile al momento della seduta di Calciomercato. Una fantasocietà, comunque, non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione ma sarà in ogni caso obbligata ad acquistare tutti i 25 giocatori.
- c. Fino al giorno di chiusura del Calciomercato estivo ( 17 Agosto ore 12:00 ) il fantallenatore potrà operare sul mercato liberamente senza limite di operazioni; potrà quindi procedere a svincolare un calciatore già tesserato, recuperando il credito utilizzato per l’acquisto, ed acquistarne un altro a propria scelta sempre rispettando i numeri di ogni categoria così come descritti nel capoverso precedente.
- d. Il costo di acquisto e di svincolo di ogni calciatore, definito da Fantacalcio.it, sarà visibile all’attivazione del mercato.
- e. Saranno previsti **due mercati di riparazione**:
  1. Il primo sarà svolto **dopo la chiusura del calciomercato estivo del campionato di serie A** ( dal 2 Settembre fino all’inizio della prima partita della 4a giornata di serie A ). In questa sessione sarà possibile effettuare al massimo 7 operazioni. Durante questa fase le rose non saranno visibili. I crediti ricavati dalla cessione sono quelli secondo la quotazione del momento indicata direttamente dal sistema

Fantacalcio.it.

2. Il secondo sarà il **classico mercato invernale** alla chiusura della finestra del mercato ufficiale del campionato di Serie A ( dal 1 Febbraio fino all'inizio della prima partita della 24a giornata di serie A). Tale mercato dovrà essere effettuato da ciascun Fantallenatore con i crediti ricavati dallo svincolo dei giocatori che verranno venduti secondo la quotazione del momento indicata direttamente dal sistema Fantacalcio.it. In questa fase non potranno essere effettuati più di 5 operazioni. Durante questa fase le rose non saranno visibili.
- f. Durante le giornate di campionato non saranno comunque permessi scambi, neanche a mercato aperto.

## LA FORMAZIONE

### Schema di gioco

Ciascuna fantasquadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni. Tutte le formazioni saranno visibili da ciascun partecipante. Anche le rose saranno visibili ad eccezione delle finestre di mercato dove saranno oscurate.

**E' consigliabile rendere invisibile la formazione al momento dell'inserimento, in modo che venga visualizzata dagli altri solamente a giornata iniziata.**

Ciascuna formazione dovrà rispettare i seguenti moduli (che verranno mantenuti per tutta la partita):

**3.5.2. - 3.4.3. – 3.6.1 - 4.5.1. - 4.4.2. - 4.3.3. - 5.3.2. - 5.4.1. – 6.3.1**

### Cambio modulo

E' prevista la possibilità di effettuare il cambio di modulo, sempre in base ai possibili schemi di gioco sopra specificati. Per questo motivo, **è importante schierare i calciatori di riserva nell'ordine voluto, in base alle intenzioni che si hanno sul cambio modulo.**

### Sostituzioni

È consentito l'utilizzo di "calciatori di riserva", a condizione che siano rispettate le disposizioni seguenti:

- a. Ogni fantasquadra può schierare in panchina 7 "**calciatori di riserva**". E' possibile schierare un portiere, due difensori, due centrocampisti e due attaccanti.
- b. Una fantasquadra non potrà effettuare più di **5 sostituzioni** per gara.
- c. Come detto in precedenza, **i calciatori di riserva vanno schierati in ordine**, nell'eventualità di effettuare un cambio modulo.
- d. I "calciatori di riserva" potranno sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati "senza voto" (**s.v.**) o "non giudicabili" (**n.g.**).
- e. I "calciatori di riserva" sostituiranno i "calciatori assenti" del loro stesso ruolo nell'ordine in cui sono stati indicati nella lista delle riserve. Nel caso in cui risulti "calciatore assente" il primo dei "calciatori di riserva" indicato nella lista delle riserve, il "calciatore assente" titolare in formazione potrà essere sostituito dal secondo "calciatore di riserva" indicato nella lista delle riserve per quel determinato ruolo.

- f. I "calciatori di riserva" non potranno sostituire, in nessun caso, calciatori espulsi.

## **COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE**

Prima di ogni giornata della stagione fantacalcistica i fantallenatori avranno l'obbligo di inserire le formazioni entro l'inizio della prima partita. Una volta comunicata la formazione, questa potrà essere modificata, sempre entro il tempo sopra indicato.

**Le formazioni resteranno invisibili fino all'inizio della giornata in questione, cioè fino a quando sarà possibile modificare le formazioni.**

### **Mancata comunicazione della formazione**

- a. Nel caso in cui un fantallenatore, per qualsiasi motivo, non comunichi la formazione della propria fantasquadra, sarà considerata valida, agli effetti della gara, la formazione comunicata la settimana precedente.
- b. Nel caso in cui, alla prima giornata della stagione fantacalcistica, un fantallenatore, per qualsiasi motivo, non comunichi la formazione della propria fantasquadra entro i termini di scadenza, verranno assegnati d'ufficio **60,0 punti**.

## **VOTI UFFICIALI**

I Voti Ufficiali della Lega sono quelli di Fantacalcio.it che verranno calcolati automaticamente dall'app la mattina seguente l'ultima partita della giornata di campionato.

## **MODALITÀ DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO**

### **Criterio generale**

L'esito, cioè il Risultato Finale, delle gare relative alla stagione fantacalcistica verrà calcolato secondo le modalità descritte nell'app alla sezione "Regolamento e opzioni".

### **Calcolo del Totale-Squadra**

Il Totale-Squadra di ciascuna fantasquadra è dato dalla somma dei voti delle pagelle dei singoli Totali-Calciatore relativi agli 11 (o meno) calciatori che hanno preso parte alla gara sommati ai bonus/malus descritti sempre nella sezione "Regolamento e opzioni" alla voce "Opzioni calcolo" dell'app.

### **Calcolo bonus portiere imbattuto**

Al portiere che nella giornata resterà imbattuto, quindi non subirà nessun goal, sarà assegnato un bonus di +1.

### **Calcolo del modificatore della difesa**

Modificatore applicabile se almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra. Il calcolo della media voti avviene sulla base dei voti dei migliori 4 difensori in campo, esclusi bonus/malus.

Modificatore applicabile se il portiere (qualora incluso nel modificatore) e almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra.

MEDIA VOTO*	conferisce alla squadra	BONUS/MALUS
< 6		0
da 6 a 6.24		0.5
da 6.25 a 6.49		1
da 6.5 a 6.74		2
da 6.75 a 6.99		3
da 7 a 7.24		4
da 7.25 a 7.49		4.5
>= 7.5		5

\* 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 bonus/malus.

### **Voto giocatore s.v. ma ammonito**

Nel caso in cui un giocatore risulti senza voto, ma venga ammonito, il suo voto risulterà pari a 5,5.

### **IL FANTACAMPIONATO**

Il fantacampionato sarà composto da un unico girone formato da tutti gli iscritti a partire dalla 1a giornata del campionato di Calcio di Serie A fino alla 38a giornata.

Dopo ogni turno di campionato la classifica generale verrà aggiornata in base alla somma dei singoli punteggi ottenuti. Ad aggiudicarsi il fantascudetto a fine stagione sarà la squadra col punteggio complessivo più alto. In caso di parimerito al termine del torneo, vincerà la fantasquadra che avrà ottenuto il maggior numero di migliori piazzamenti nel corso di tutta la fantastagione rispetto al pari graduato. In caso di parità anche di quest'ultima opzione vincerà chi avrà totalizzato il punteggio di giornata più alto rispetto al pari graduato. In caso di ulteriore parità si procederà al sorteggio.

**Il vincitore del fantacampionato verrà premiato con un voucher di € 500,00 utilizzabile per partecipare ad uno o più eventi organizzati dal Cral, spendibile anche in più rate fino al raggiungimento del valore totale del buono. Saranno previsti premi anche per il secondo e terzo classificato.**

N.B Si ringrazia fin da adesso il Presidente del Cral della Asl Chieti 02 Mirko Durante per la sua disponibilità ma soprattutto per la sua condiscendenza permettendoci di realizzare una idea nata per gioco.