

REGOLAMENTO UFFICIALE FANTACALCIO

Stagione 2024-2025

ORGANIZZAZIONE

1. Si raccomanda di tenere sempre sotto controllo le comunicazioni sul sito www.fantacalcioverona.it. L'organizzazione lo utilizza per informare le società su scadenze, impegni, appuntamenti, variazioni e comunicazioni varie.
2. Sul sito, nella sezione BILANCI, sono evidenziati settimanalmente i premi assegnati alle varie squadre; nella sezione MERCATO è riportato il resoconto delle operazioni di mercato.
3. L'organizzazione da alcuni anni manda anche un messaggio a tutte le società tramite Whatsapp, utilizzando la funzione "Broadcast", per informarle tempestivamente su scadenze, impegni, appuntamenti, variazioni e comunicazioni varie. Tale messaggio ha identico valore delle comunicazioni sul sito, pertanto è considerato a tutti gli effetti una comunicazione ufficiale.
4. Eventuali modifiche al regolamento possono essere applicate nel corso della stagione, previa consultazione e votazione di tutte le società partecipanti.
5. È istituito un Comitato di controllo, composto da **8 membri** tra i partecipanti più longevi del Fantacalcio, che ha la facoltà di decidere in merito ai ricorsi eventualmente presentati e/o a questioni particolarmente difficili, ma soprattutto che sovrintende il regolare svolgimento del torneo e l'applicazione del regolamento. Il Comitato di controllo può applicare multe e/o penalizzazioni in classifica non previste dal regolamento qualora lo ritenga necessario.
6. Sono istituiti due Comitati per il mercato, che hanno la facoltà di decidere in merito agli scambi. Le decisioni di tali Comitati sono sempre definitive e irrevocabili. Il Comitato composto da 3 membri della Serie A (eletti all'asta) sovrintende la Serie B, mentre il Comitato composto da 3 membri della Serie B (eletti all'asta) sovrintende la Serie A.

ASTA

7. Per la chiamata dei giocatori durante l'asta si utilizza il Listone dell'applicazione FantaMaster.
8. Ogni squadra ha a disposizione ad inizio stagione un credito di 300 ftm più gli eventuali utili e rimanenze della precedente stagione. Al momento dell'asta può usufruire al massimo di 400 ftm.
9. Ogni squadra deve avere un numero minimo di 22 giocatori sempre presenti in organico. Per evitare turbative o danneggiamenti d'asta, ogni squadra, durante l'asta iniziale, deve obbligatoriamente acquistare minimo: 1 portiere, 6 difensori, 6 centrocampisti e 3 attaccanti. Tale suddivisione di giocatori è da mantenere per tutta la durata del campionato.

10. L'ordine di chiamata dei giocatori è: portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti. Per ogni ruolo si procede all'estrazione di una lettera. L'asta inizia dal primo nome del Listone avente quella lettera come iniziale (non si segue più l'ordine A-Z).
11. Durante l'asta vengono fatti costantemente controlli sul numero di giocatori acquistati per ogni ruolo. In caso di mancato raggiungimento del numero minimo di giocatori acquistati per ruolo, si procede con delle sanzioni come da esempio: se una squadra acquista 5 difensori (numero minimo 6), è obbligata ad acquistare il primo difensore libero della lista d'asta al prezzo di 10 ftm. Per i centrocampisti la sanzione è di 15 ftm. Se una squadra ne acquista 4 anziché 6 si procede 2 volte con la stessa modalità. Portieri e attaccanti sono obbligatori da acquistare nel numero previsto per poter partecipare.
12. Il portiere titolare acquistato in sede d'asta dà diritto (se lo si desidera) ad acquistare anche il secondo e terzo portiere della rosa al costo simbolico di 1 ftm cadauno. Come terzo portiere si intende sempre un giocatore appartenente alla società reale ad inizio anno (quindi anche eventuali portieri provenienti dalla Primavera in corso d'anno). L'importante è scrivere il nome giusto al momento della consegna delle formazioni. Qualora una società reale acquisti un portiere durante l'anno, tale giocatore è acquistabile nella sezione di mercato di gennaio. Qualora un portiere reale cambi squadra durante l'anno, rimane sempre di appartenenza della società che l'ha acquistato durante l'asta iniziale.

CAMPIONATO

13. Il Campionato vede coinvolte 12 squadre in Serie A e 12 squadre in serie B. Si disputano 3 gironi (andata, ritorno e campo neutro), per un totale di 33 partite.
14. Nella classifica generale, a parità di punteggio (anche tra più squadre) si tiene conto nell'ordine di: somma totale dei fantapunti realizzati; classifica avulsa (ovvero la classifica generata dagli scontri diretti); miglior differenza reti; maggior numero di reti fatte; minor numero di reti subite.
15. Sul sito vengono visualizzate anche le classifiche parziali di girone.
16. Sono previste 3 retrocessioni dirette dalla serie A alla Serie B e 3 promozioni dirette dalla serie B alla Serie A.

COPPA DI LEGA

17. La prima fase di Coppa di Lega, che si disputa dalla 5° alla 10° giornata del Campionato, prevede 4 gironi a 4 squadre, con partite di andata e ritorno. Le prime 8 classificate della Serie A della stagione precedente sono le teste di serie e accedono direttamente alla seconda fase. La seconda fase, che è alternata alle Coppe Europee, inizia con gli ottavi di finale e prevede partite di andata e ritorno.
18. In Coppa di Lega, a partire dagli ottavi di finale, le squadre di Serie A hanno sempre, indipendentemente dal fattore campo, un bonus di 2 punti quando affrontano una squadra di Serie B.

SUPERCOPPA DI LEGA

19. Alla 1° giornata si disputa la Supercoppa di Lega, che vede opposte la squadra vincitrice della Serie A e la squadra vincitrice della Coppa di Lega (o la finalista, se nella stessa stagione una squadra detiene entrambi i trofei).

COPPA PARONA

20. Le prime 5 classificate della Serie A e la squadra vincitrice della Coppa di Lega disputeranno l'anno successivo la Coppa Parona. Se la vincitrice della Coppa di Lega si classifica tra le prime 5 della Serie A, si qualificherà anche la 6° classificata. **Se la squadra campione in carica della Coppa Parona non figura tra le prime 5 della Serie A o come vincitrice della Coppa di Lega, accede alla Coppa Parona in sostituzione della 5° classificata.**
21. La Coppa Parona si disputa a giornate alterne a partire dall'11° giornata del Campionato. Prevede un girone a 6 squadre, con partite di andata e ritorno. Le prime 4 classificate si qualificano alle semifinali. Semifinali e finale si disputano in gara secca.

FORMAZIONE

22. Ogni società ha il dovere di consegnare la formazione, completa di tutti i titolari e i panchinari già dalla prima partita della giornata, nei modi e negli orari indicati (5 minuti prima del fischio d'inizio della prima partita della giornata). Per consegnare la formazione è necessario utilizzare l'applicazione FantaMaster. Solo in caso di problemi tecnici dell'applicazione FantaMaster, è possibile compilare l'apposito modulo presente sul sito www.fantacalcioverona.it. Non è possibile inviare la formazione via messaggi o mail o delegare per la consegna altre società.
23. La mancata consegna della formazione nei modi e nei tempi previsti comporta la penalizzazione di 3 punti in classifica. Con l'obiettivo di rendere sempre visibili tutte le formazioni sull'applicazione FantaMaster al fischio d'inizio della prima partita della giornata, l'organizzazione provvede alla compilazione della formazione mancante in via automatica tramite l'applicazione che recupera quella della giornata precedente.
24. I moduli accettati nel gioco sono: 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-4-1, 5-3-2, 3-5-2, 3-4-3 (non si utilizzano i trequartisti).
25. Per la Coppa di Lega e le Coppa Parona si possono inserire formazioni diverse da quella valida per il Campionato (segue all'art. 63).
26. Per la panchina ci sono 20 posti disponibili, tuttavia sarà possibile schierare massimo 2 portieri, 6 difensori, 6 centrocampisti e 6 attaccanti.

PUNTEGGIO

27. Fonte ufficiale per effettuare il conteggio è l'applicazione FantaMaster. Per il voto dei giocatori si considera il Voto Statistico.
28. Il conteggio è effettuato sommando la votazione riportata dai giocatori, applicando ad essa tali variazioni: +3 per ogni gol segnato (vedi art. 27); +3 per ogni rigore parato; +1 per ogni assist realizzato; +1 per ogni clean sheet (imbattibilità del portiere); -3 per ogni rigore sbagliato; -1 per ogni gol subito; -0,5 per ogni ammonizione; -1 per ogni espulsione; -2 per ogni autogol.
29. I punteggi relativi ai gol segnati dai giocatori sono così suddivisi: gol del portiere +5; gol del difensore +4; gol del centrocampista +3,5; gol dell'attaccante +3. Un gol su rigore vale sempre +3.

30. In caso di autogol, il giocatore viene penalizzato con -2. Nel caso del portiere non contato anche il -1 relativo al goal subito in quanto è già compreso nel -2.
31. La squadra che gioca in casa gode di un bonus di 1,5 punti. Nel girone di campionato in campo neutro non esiste alcun bonus.
32. Un portiere senza voto è 6 d'ufficio solo se ha giocato almeno fino al 25° minuto del primo tempo compreso.
33. Il primo gol viene realizzato al raggiungimento di 66 punti, il secondo a 71, il terzo a 76, il quarto a 81, il quinto a 86, il sesto a 91, il settimo a 96 e così via di cinque in cinque.
34. Le coppe godono delle stesse regole (salvo quanto diversamente indicato e specificato).
35. **In caso di partite rinviate o sospese si attende sempre il loro recupero. In questo caso non si utilizza più la votazione d'ufficio di 6 punti o il diverso Voto Statistico dell'applicazione FantaMaster.**
36. La Coppa di Lega e la Coppa Parona non si interrompono e non subiscono variazioni di calendario. Ai giocatori coinvolti è dato sempre voto 6 (a meno che la o le partite vengano recuperate prima dello svolgimento della successiva giornata di campionato).

MERCATO

37. Ogni squadra può effettuare un numero massimo di 5 operazioni di mercato a titolo definitivo (scambi, vendite, acquisti) e 3 operazioni in prestito. Le operazioni in prestito hanno la durata di 3 giornate.
38. Gli scambi e le vendite devono essere realizzati adottando il buon senso e non l'assurdità. Il Comitato per il mercato si riserva la facoltà di non approvare scambi o vendite miranti a danneggiare eccessivamente l'una o l'altra squadra o la buona riuscita del torneo. Tale facoltà è applicata a qualsiasi tipo di operazione indetta da qualunque società.
39. Le società che effettuano uno scambio sono tenute a comunicarlo entro le ore 23:59 del mercoledì, o della domenica in caso di turno infrasettimanale. In questo modo, in caso di anomalie particolari, il Comitato per il mercato può intervenire per bloccare l'operazione. Sono vagliate solo ed esclusivamente le proposte comunicate via mail all'indirizzo mercato@fantacalcioverona.it. Il Comitato comunica direttamente agli interessati l'esito dell'operazione, che viene verbalizzata ufficialmente sul sito nella sezione MERCATO.
40. Non è possibile effettuare prestiti gratuiti. Ogni prestito ha un costo minimo di 3 ftm.
41. Nel corso della stagione un giocatore non può giocare in più di 2 squadre differenti. Se un giocatore viene prestato, al termine del prestito, e solo in quel momento, può essere venduto alla squadra a cui è stato prestato. Pertanto se "A" presta un giocatore a "B", quel giocatore non può essere venduto a "C".
42. Il valore dei giocatori rimane in ogni caso quello di acquisto all'asta.
43. Il mercato per le prime 5 giornate di campionato è chiuso: non è possibile perciò effettuare operazioni di alcun tipo (vendite, scambi e prestiti).
44. Il mercato termina alla 22° giornata, prima dell'inizio della 23° giornata. I prestiti, avendo la durata di 3 giornate, possono essere effettuati al massimo prima dell'inizio della 20°

giornata, in modo che al termine del mercato tutti i giocatori tornino alla squadra di appartenenza.

SCARICHI

45. Nel corso della stagione ogni squadra può scaricare 2 giocatori e recuperare per intero il loro valore, secondo questa modalità: uno scarico da scegliere tra portieri e difensori e l'altro scarico da scegliere tra centrocampisti e attaccanti.
46. Si possono scaricare solo i giocatori acquistati in asta (sia quella iniziale che quella di gennaio).
47. Il termine ultimo per effettuare scarichi è la 22° giornata, cioè prima dell'inizio della 23° giornata.

RINNOVI

48. Entro le 23:59 del giorno dell'ultima partita del campionato reale si possono rinnovare al massimo 2 giocatori per la stagione successiva, pagandoli il doppio del loro valore. Un giocatore è da scegliere tra portieri e difensori; l'altro tra centrocampisti e attaccanti. Per un giocatore che si intende confermare non ci sono limiti di spesa al momento del rinnovo. Per l'altro giocatore da confermare la spesa massima sostenibile è pari a 10 ftm (quindi il giocatore non deve essere stato pagato in asta più di 5 ftm).
49. Ogni società può rinnovare solo giocatori che ha acquistato durante l'asta di settembre o di febbraio. Non si possono rinnovare giocatori già confermati la stagione precedente.
50. Un portiere, acquistato in asta come secondo o terzo, può essere confermato per la stagione successiva, pagandolo il doppio del valore del suo titolare iniziale.
51. I giocatori rinnovati non possono essere scaricati nel corso della stagione.
52. Le squadre promosse, le retrocesse e le ultime 3 classificate della Serie B non possono effettuare rinnovi al termine della stagione.

PREMI

53. Premi di giornata:
 - Il giocatore reale che segna il primo gol della giornata reale, dà in premio alla società di appartenenza 3 ftm.
 - Il portiere che para un rigore, dà in premio alla società di appartenenza 3 ftm.
 - La società che supera gli 80 punti riceve un premio di 5 ftm; quella che supera i 90 punti 10 ftm; quella che supera i 100 punti 15 ftm.
54. È prevista una classifica parziale di Serie A e di Serie B che porta i seguenti premi:
 - 1° classificato 12 ftm; 2° 11 ftm; 3° 10 ftm e così via a scalare di un ftm fino al 12° che percepisce 1 ftm.La classifica finale di Serie A e di Serie B assegna i seguenti premi:
 - 1° classificato 35 ftm; 2° 30 ftm; 3° 25 ftm; 4° 20 ftm; 5° 15 ftm; 6° 10 ftm; 7° 8 ftm; 8° 6 ftm.

55. Il passaggio del turno di Coppa di Lega porta un premio di 6 ftm. La vittoria della Coppa di Lega porta un premio di 30 ftm.
56. Il passaggio del turno nella Coppa Parona porta alla società un premio di 6 ftm. La vittoria della Coppa Parona porta un premio di 30 ftm.
57. La vittoria della Supercoppa di Lega porta un premio di 15 ftm.

APPLICAZIONE FANTAMASTER

58. Ci sarà unica lega con tutte 24 le squadre dentro la quale verranno create le varie competizioni con i relativi partecipanti (Serie A, Serie B, Coppa di Lega, Coppa Parona), saranno tutte visibili a tutti ma si potrà agire solo in quelle in cui si partecipa.
59. Per consentire la presenza dei giocatori in due squadre, la lega sarà impostata su MERCATO LIBERO, dopo le aste o nei giorni appena successivi ogni partecipante dovrà inserire la sua rosa all'interno della lega tramite MERCATO>LIBERO>SELEZIONA e dopo aver selezionato tutti i propri giocatori SALVARE in alto. Quando tutte le squadre saranno inserite verrà settato MERCATO CHIUSO e non sarà più possibile modificare le proprie rose, operazione concessa solo agli admin.
60. BILANCI delle società e PREZZI D'ACQUISTO dei giocatori saranno consultabili solo nelle apposite sezioni su www.fantacalcioverona.it, su FantaMaster ci sarà un budget iniziale per permettere l'acquisto dei giocatori tramite la quotazione dell'app e poi verrà impostato a 0 per tutti.
61. Gli SCAMBI sono esenti da quanto detto all'art. 59, solo dopo l'approvazione del comitato andate nella sezione corrispondente su FantaMaster e avanzate la proposta di scambio che dovrà essere accettata dall'altra società coinvolta andando così a modificare automaticamente le rose. Se nello scambio è coinvolto un passaggio di FTM, non aggiungetelo sull'app, sarà visibile solo fra le voci di bilancio su www.fantacalcioverona.it.
62. Se lo scambio consiste in una semplice vendita, acquisto o prestito di un giocatore in cambio solo di FTM, FantaMaster non vi permetterà di avanzare la proposta di scambio, saranno quindi gli admin ad occuparsi della modifica delle rose.
63. Durante lo schieramento della formazione o si salva TUTTE LE COMPETIZIONI, oppure se si vogliono schierare formazioni diverse nelle varie competizioni ognuna va salvata SINGOLARMENTE scegliendo la competizione dal menù a tendina in alto.

Buon campionato e buon divertimento a tutti!