

# REGOLAMENTO UFFICIALE FANTACALCIO

## Stagione 2021/2022

1. Ogni squadra deve avere un numero minimo di **22 giocatori** sempre presente 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 anche per tutta la durata del campionato.
2. Durante l'asta verranno 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 procederà con delle **sanzioni** come da esempio: se una squadra acquista 5 difensori (numero minimo 6), sarà 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 procederà 2 volte con la stessa modalità. Portieri e attaccanti sono obbligatori da acquistare nel numero previsto per poter partecipare.
3. 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 acquistasse un portiere durante l'anno, tale giocatore sarà acquistabile nella sezione di mercato di gennaio. Qualora un portiere reale cambiasse squadra durante l'anno, rimane sempre di appartenenza della società che l'ha acquistato durante l'asta iniziale.
4. 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 usufruirne al **massimo** di un totale di **400 ftm**.
5. 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 un portiere e un difensore e l'altro scarico da scegliere tra un centrocampista e un attaccante. Non si potranno pertanto scaricare un centrocampista e un attaccante contemporaneamente. **Si possono scaricare solo i giocatori acquistati in asta (sia quella iniziale che quella di Gennaio).**
6. Il **termine** ultimo per effettuare **scarichi** sarà la **22° giornata**, cioè prima di disputare la 23° giornata.

7. Non è possibile effettuare prestiti gratuiti: ogni prestito avrà un costo minimo fisso di 3 ftm. Altri costi vanno valutati dai singoli comitati nella valutazione globale dell'operazione.
8. Il **mercato** (non si potranno più fare scambi e vendite) **terminerà** alla **22° giornata**, cioè prima di disputare la 23° giornata. I prestiti hanno la durata di 3 giornate, pertanto gli ultimi prestiti possono essere effettuati al massimo prima di disputare la 20° giornata, in modo che al termine del mercato tutti i giocatori tornino alla loro squadra di appartenenza.
9. Il **mercato** per le **prime 5 giornate** di campionato è **chiuso**: non è possibile perciò effettuare operazioni di alcun tipo (vendite, scambi e prestiti).
10. Ogni squadra può effettuare un numero **massimo** di **10 operazioni di mercato** (scambi, prestiti, vendite, acquisti), trascrivendo immediatamente sul registro nei particolari qualsiasi operazione.
11. 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".
12. Non esistono commissioni da versare sugli scambi e sui prestiti. Il valore dei giocatori coinvolti nel mercato rimane in ogni caso quello di acquisto all'asta.
13. Gli scambi e le vendite devono essere realizzati adottando il **buon senso** e non l'assurdità; l'organizzazione 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.
14. Le società che effettuano uno **scambio al di fuori del luogo d'incontro** sono tenute a comunicarlo al comitato **entro le ore 24:00 del giovedì (o della domenica in caso di turno infrasettimanale)**, in modo che, in caso di anomalie particolari, il comitato possa intervenire per bloccare l'operazione. Saranno vagliate **solo ed esclusivamente** le proposte comunicate **via mail** all'indirizzo [mercato@fantacalcioverona.it](mailto:mercato@fantacalcioverona.it). Il comitato comunicherà direttamente agli interessati l'esito dell'operazione che sarà verbalizzata ufficialmente sul registro il giorno dell'incontro.
15. **Saranno istituiti due Comitati** di controllo che avranno la facoltà di decidere in merito agli scambi, ricorsi eventualmente presentati e/o in merito a questioni particolarmente difficili, ma soprattutto che sovrintenderà il regolare svolgimento del torneo e l'applicazione del regolamento. Le decisioni di tali comitati saranno sempre definitive e irrevocabili.
16. **Il Comitato composto da 3 membri della Serie A (eletti all'asta) sovrintenderà la Serie B, mentre il Comitato composto da 3 membri della Serie B (eletti all'asta) sovrintenderà la Serie A.**

17. L'organizzazione potrà applicare **multe** e/o **penalizzazioni** in classifica non previste dal regolamento qualora lo ritenga necessario.
18. Ogni società ha il dovere di portare la **formazione** di persona nei luoghi ed orari indicati o di consegnarla secondo i tempi e modi comunicati. Per la stagione 2021-2022 il luogo d'incontro ufficiale è la saletta parrocchiale di Parona.
19. Qualora una società non potesse partecipare di persona, può **delegare** un'altra società, oppure mandare una **mail** all'indirizzo [formazioni@fantacalcioverona.it](mailto:formazioni@fantacalcioverona.it), oppure compilare l'apposito **modulo** presente sul sito [www.fantacalcioverona.it](http://www.fantacalcioverona.it) entro e non oltre le ore 13.30 del sabato. **NON SONO ACCETTATI SMS.**
20. Per inserire la formazione è caldamente consigliato utilizzare l'APP FANTAMANIAWEB, oppure utilizzare il sito [www.fantamaniaweb.com](http://www.fantamaniaweb.com). Questa APP è molto comoda e soprattutto agevola di molto il compito di chi deve inserire e pubblicare poi sul sito le formazioni (inoltre si possono vedere in tempo reale le formazioni di tutti). Spesso per i turni infrasettimanali rappresenta invece un limite, pertanto in quei casi attenersi sempre alle disposizioni in home page sul sito [www.fantacalcioverona.it](http://www.fantacalcioverona.it)
21. Per quanto riguarda gli **incontri infrasettimanali** le formazioni potranno essere mandate tramite **mail** ([formazioni@fantacalcioverona.it](mailto:formazioni@fantacalcioverona.it)), oppure tramite l'apposito **modulo presente sul sito** oppure tramite **whatsapp** (alla persona incaricata e indicata ad inizio stagione) entro e non oltre le indicazioni segnalate sul sito [www.fantacalcioverona.it](http://www.fantacalcioverona.it).
22. Per i turni infrasettimanali si raccomanda in ogni caso di tenere sotto controllo le comunicazioni sul sito, dove saranno tempestivamente comunicati i giocatori pervenuti (es. il martedì o venerdì per gli anticipi).
23. In caso di partite in orari diversi rispetto a quelli precedentemente elencati e/o variazioni dell'ultimora saranno fornite le debite informazioni e modalità di consegna sul sito [www.fantacalcioverona.it](http://www.fantacalcioverona.it): faranno testo ufficialmente solo le indicazioni qui riportate.
24. 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.
25. La **mancata consegna della formazione** in uno dei modi o nei tempi sopra descritti comporterà la compilazione della formazione mancante da parte del comitato e la **penalizzazione** di 3 punti in classifica.
26. Le formazioni dovranno essere compilate sugli appositi moduli. Al fine del conteggio dei punti si terrà conto solo ed esclusivamente di ciò che sarà scritto

su tali moduli. Si raccomanda perciò massima attenzione nel compilarli. In presenza di più giocatori con lo stesso cognome, si prega di specificarne il nome, perlomeno con l'iniziale. Chi schierasse, anche per sbaglio, un **giocatore non appartenente alla propria rosa**, ai fini del calcolo del punteggio sarà effettuata una **sostituzione** con il primo giocatore utile in panchina del ruolo corrispondente, oltre a subire una **multa** di 5 ftm.

27. Da quest'anno sarà possibile inserire una formazione diversa tra Campionato e Coppa (sia quella di lega che quella europea). Vedi modalità all'articolo 51.
28. **Fonti ufficiali** per effettuare il conteggio sono LA GAZZETTA DELLO SPORT e il CORRIERE DELLO SPORT dei giorni seguenti la disputa delle partite dei campionati reali di calcio: il voto finale sarà la media aritmetica dei voti delle due testate giornalistiche.
29. Il conteggio sarà effettuato sommando la **votazione** riportata dai giocatori, applicando ad essa tali **variazioni**: +3 per ogni goal segnato, +3 per ogni rigore parato, -3 per ogni rigore sbagliato, -1 per ogni goal subito, -0,5 per ogni ammonizione, -1 per ogni espulsione, -2 per ogni autogoal.
30. È stato aumentato il **bonus ASSIST da +0,5 a 1 punto**.
31. È stato introdotto il **bonus CLEAN SHEET (imbattibilità del portiere)** e avrà il valore di **1 punto**.
32. In caso di **autogoal**, il portiere viene penalizzato con -2, non viene perciò contato anche il -1 relativo al goal subito, ma è già compreso nel -2.
33. Non viene applicata la regola della media della difesa né altre regole salvo quelle descritte all'interno di tale regolamento.
34. Un giocatore **espulso** che non ottiene votazione è 4 d'ufficio.
35. Un **portiere** senza voto è 6 d'ufficio solo se ha giocato **almeno fino al 25° minuto** del primo tempo compreso.
36. Un giocatore che entra nel secondo tempo di una partita e non riporta alcuna valutazione, è **5,5 d'ufficio** solo se è entrato **prima del 25° minuto** di gioco compreso (inteso come 25° del 2° tempo o 70°).
37. Un giocatore che entra nella ripresa, non riporta votazione, gioca **meno di 25 minuti** ma segna un **goal**, avrà come votazione  $6+3=9$  punti.
38. Nel caso in cui **una partita** venga **sospesa** e non siano disponibili voti per i giocatori, oppure una partita non si disputi affatto oppure sia stata **spostata** per i motivi più vari, i giocatori schierati di quelle squadre avranno tutti la votazione d'ufficio di 6 punti.
39. Nel caso in cui nella stessa giornata di campionato vengano **sospese e/o rinviate 3 o più partite**, la giornata sarà tenuta in sospenso fino al recupero

delle partite stesse purché si disputino **entro 15 giorni**. (se una sola delle partite sospese sarà recuperata oltre 15 giorni dopo la data di sospensione, sarà automaticamente dato voto d'ufficio 6 ai giocatori delle squadre interessate).

40. Se in una giornata di campionato verranno **sospese e/o rinviate meno di 3 partite** (quindi 1 o 2), e le partite non saranno recuperate entro la giornata successiva, i giocatori di tali squadre avranno voto d'ufficio 6. (se per esempio sono sospese 2 partite e una delle due entro la giornata successiva viene recuperata, i voti di tale partita saranno validi, mentre quelli dell'altra non recuperata saranno tutti 6).
41. Le **Coppe Europee** e la **Coppa di Lega**, non si interromperanno e non subiranno variazioni di calendario, ma ai giocatori coinvolti sarà dato sempre voto 6 (a meno che la o le partite vengano recuperate prima dello svolgimento della successiva giornata di campionato).
42. Il primo **goal** 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.
43. Il giocatore reale che segna il primo goal della giornata reale, darà in **premio** alla società di appartenenza 3 ftm; il portiere che para un rigore 3 ftm; la società che supera gli 80 punti in un'unica giornata riceverà un premio di 5 ftm, quella che supera i 90 punti 10 ftm, **quella che supera i 100 punti 15 ftm**.
44. Sul sito, nella sezione BILANCI, sono evidenziati settimanalmente i **premi** assegnati alle varie squadre, oltre al **resoconto** delle operazioni di mercato, i cui dettagli tecnici sono nell'apposita sezione "MERCATO".
45. **Regola dell'autogoal**: la squadra che effettuerà un punteggio minore o uguale a 55 punti, regalerà automaticamente 2 punti alla squadra avversaria, indipendentemente dal punteggio da essa realizzato.
46. I punteggi relativi ai **goal segnati** dai giocatori sono così suddivisi: goal del portiere +5, goal del difensore +4, goal del centrocampista +3,5, goal dell'attaccante +3. Un gol su rigore vale sempre +3.
47. Le coppe e le altre manifestazioni godono delle stesse regole (salvo diversamente indicato e specificato).
48. Le **squadre** che si affronteranno nelle **Coppe Europee** saranno realizzate tramite un sorteggio casuale effettuato tra tutti i giocatori appartenenti alle squadre non partecipanti: il loro modulo di gioco sarà sempre 3-4-3 e non cambieranno tra la partita di andata e quella di ritorno.
49. Le **Coppe Europee** inizieranno alla **11° giornata** del girone di andata e prevedono 6 turni di andata e ritorno per l'Europa League (dai trentaduesimi alla finale) e 5 turni per la Champions League (dai sedicesimi alla finale). Le

finali saranno disputate in gara secca. Il **preliminare di Champions League** sarà disputato alla **3°** e alla **4° giornata**.

50. La **Coppa di Lega** inizierà con i gironi eliminatori dalla **5° giornata** fino alla 10°. La seconda fase, che prevede partite di andata e ritorno, sarà alternata alle Coppe Europee. Il primo turno eliminatorio prevede 4 gironi a 4 squadre con partite di andata e ritorno e si qualificheranno agli Ottavi di Finale le prime due classificate di ogni girone.
51. Per la **Coppa di Lega** e le **Coppe Europee** si potranno inserire formazioni diverse. Per la Coppa di Lega sarà possibile inserire la formazione direttamente dall'applicazione FANTAMANIA selezionando "COPPA ITALIA 2021-2022" dalla sezione "LEGHE". Per le Coppe Europee, l'eventuale formazione diversa va comunicata tramite modulo presente sul sito [www.fantacalcioverona.it](http://www.fantacalcioverona.it) altrimenti automaticamente si terrà conto di quella inserita in campionato. Vi sarà a disposizione un tabellone relativo a tali manifestazioni oltre alla loro pubblicazione sul sito.
52. In **Coppa di Lega**, a partire dagli ottavi di finale, le **squadre di Serie A** avranno sempre, indipendentemente dal fattore campo, un **bonus** di 2 punti quando affronteranno una squadra di Serie B.
53. La squadra che gioca in **casa** gode di un **bonus** di 1,5 punti. Nel girone di campionato in campo neutro non esisterà alcun bonus.
54. Il passaggio del turno delle **Coppe Europee** porterà alla società un **premio** di 8 ftm, l'eventuale vincita di una competizione europea porterà i seguenti premi: Champions League 70 ftm, Europa League 40 ftm, Conference League 25 ftm.
55. Il passaggio del turno di **Coppa di Lega** porterà un **premio** di 6 ftm. La vittoria della Coppa di Lega porterà un **premio** di 30 ftm.
56. La vittoria della Supercoppa di Lega porterà un **premio** di 20 ftm, mentre la vittoria della Supercoppa Europea porterà un **premio** di 30 ftm.
57. Per ogni girone del torneo è prevista una **classifica parziale** che porterà i seguenti **premi**:
  - 1° classificato 12 ftm; 2° 11 ftm; 3° 10 ftm e così via a scalare di un ftm fino ad arrivare al 12° che percepirà 1 ftm.La **classifica finale** assegnerà 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. Tali premi valgono per entrambe le categorie.
58. Nella **classifica** generale, a parità di punteggio (anche tra più squadre) sarà discriminante dapprima **LA SOMMA TOTALE DEI PUNTI REALIZZATI** e successivamente la **CLASSIFICA AVULSA** (ovvero la classifica generata dagli scontri diretti), poi la miglior differenza reti, poi il maggior numero di reti fatte e poi il minor numero di reti subite.

59. La squadra **vincitrice** della Serie A disputerà l'anno successivo la CHAMPIONS LEAGUE, la **seconda** classificate accederà al preliminare di CHAMPIONS LEAGUE mentre la **terza** e **quarta** classificata disputeranno l'EUROPA LEAGUE, **la quinta classificata disputerà il preliminare di CONFERENCE LEAGUE.** La squadra vincitrice della Coppa di Lega disputerà l'EUROPA LEAGUE.
60. La squadra che eventualmente perderà il **preliminare** di CHAMPIONS LEAGUE, disputerà l'EUROPA LEAGUE.
61. La squadra che eventualmente perderà il preliminare di CONFERENCE LEAGUE non disputerà alcuna coppa europea.
62. Sul sito saranno visualizzate anche le **classifiche parziali** di girone.
63. I **moduli** accettati nel gioco saranno: 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-4-1, 5-3-2, 3-5-2, 3-4-3, 6-3-1.
64. Dopo l'ultima giornata di campionato reale si possono rinnovare DUE giocatori per la stagione successiva, **SOLO TRA QUELLI ACQUISTATI ALL'ASTA INIZIALE O A QUELLA DI GENNAIO**, pagandoli il doppio del loro costo. Un giocatore è da scegliere tra portieri e difensori; l'altro tra centrocampisti e attaccanti. Per il primo giocatore che si intende confermare (di qualsiasi ruolo) non ci sono limiti di spesa al momento del rinnovo. Per il secondo 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. Non si possono rinnovare giocatori già confermati la stagione precedente.
65. **Un portiere, acquistato in asta come secondo o terzo, può essere confermato per la stagione successiva, pagandolo al doppio del costo del suo titolare iniziale.**
66. I **giocatori rinnovati** non possono essere **scaricati** nel corso della stagione.
67. Sono previste **3 retrocessioni dirette** dalla Serie A alla Serie B e **3 promozioni dirette** dalla Serie B alla Serie A. Non sono previsti PLAY OFF e PLAY OUT.
68. Il campionato vedrà coinvolte **12 squadre** in Serie A e 12 squadre in serie B. Si disputeranno **3 gironi** (andata, ritorno e campo neutro), per un totale di 33 partite.
69. Le **ultime 3** classificate della **Serie B** non potranno effettuare rinnovi al termine della stagione.
70. Eventuali **modifiche** al regolamento potranno essere applicate nel corso della stagione, previa consultazione e votazione di tutte le società partecipanti.
71. Buon campionato e buon divertimento a tutti.