REGOLAMENTO UFFICIALE FANTATRONCO 2024/2025 ED. XVI

PREMESSA

Per i voti dei giocatori faranno fede solo ed esclusivamente quelli pubblicati sul sito fantacalcio.it redazione italia. Come gestionale e sito web viene utilizzata la piattaforma messa a disposizione da fantacalcio.it e il sito del fantatronco.

Per la XVI edizione i siti ufficiali sono:

<https://leghe.fantacalcio.it/fantatronco>

<https://fantatronco.onweb.it>

È inoltre disponibile il gruppo ufficiale di whatsapp per le comunicazioni urgenti; sarà il presidente di lega ad invitare i partecipanti nel gruppo.

ISCRIZIONE E DURATA

Il Fantatronco si svolge dal **17/08/2024** al **25/05/2025** ed è possibile iscrivere massimo 38 squadre.

Il periodo utile per l'iscrizione avrà inizio il giorno 01 agosto 2024 e terminerà il giorno **15 agosto 2024**.

La partecipazione al concorso è aperta a tutte le persone fisiche di maggiore età.

Il Fantatronco concede ai vecchi partecipanti un diritto di prelazione per l'iscrizione fino al 07 agosto 2024.

TUTELA DELLA PRIVACY (D. Lgs. 193/2003)

Ai sensi dell'art. 13 del D. Lgs. 193/03 "Codice in materia di trattamento dei dati personali", informiamo che i dati forniti saranno trattati esclusivamente per le finalità relative alla partecipazione al concorso. Il soggetto promotore è Titolare del trattamento dei dati personali e del trattamento dei dati personali limitatamente alla gestione delle pratiche concorsuali.

Con l'iscrizione al concorso i partecipanti conferiscono il proprio consenso alla pubblicazione del proprio nome, cognome e comune di residenza negli spazi che l'organizzatrice dedica al concorso.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE / SVOLGIMENTO

Si partecipa al concorso manifestando semplicemente il proprio interesse inviando una mail a fantatroncolv02@gmail.com indicando:

- nome e cognome
- nome della squadra
- un numero telefonico (cellulare)
- l'indirizzo email iscritto al sito di fantacalcio.it.

A seguito al partecipante verrà inviato all'indirizzo di posta indicato un invito a partecipare alla fanta-lega FANTATRONCO ed avrà a disposizione 250 fantamilioni virtuali per comporre la sua squadra e schierarla in campo, nel seguente modo:

- acquistando 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori disponibili pubblicata ed aggiornata regolarmente sul sito nella sezione "MERCATO";
- scegliendo il modulo di gioco tra quelli previsti (3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2). Le cifre indicano, rispettivamente, difensori-centrocampisti e attaccanti. Non saranno accettati schieramenti con moduli diversi da quelli elencati;
- associando i calciatori acquistati alle relative posizioni, seguiti dagli altri della panchina.

CONSEGNA ROSE

La consegna delle rose deve avvenire **venerdì 16/08/2024 entro le ore 21.00** inserendola direttamente sul sito <https://leghe.fantacalcio.it/fantatronco> o tramite applicazione Leghe FC, nella sezione MERCATO, sottosezione CREAZIONE ROSA. Le rose dovranno essere costruite con "lista giocatori" a disposizione al momento dell'inserimento.

Dalla consegna delle rose al fischio di inizio della prima partita in programma non sarà più possibile modificarla; pertanto non è possibile fare mercato.

CONSEGNA DELLA FORMAZIONE

La formazione, come le operazioni di mercato, devono pervenire entro il fischio di inizio della prima partita della giornata di serie A. Tale termine è lo stesso per effettuare modifiche e in caso di mancata comunicazione sarà presa in esame l'ultima schierata, se ne esiste una. La formazione deve essere inserita direttamente sul sito/app fantaleghe o, in caso di mancato funzionamento, inviata per mail o sul gruppo whatsapp a tutti i partecipanti. La Società che non inserirà la formazione verrà multata di € 5,00; la sanzione sarà applicata alla seconda volta recuperando anche la prima mancanza.

Alla terza volta consecutiva, o quarta volta non consecutiva, la squadra verrà presa in gestione dal Presidente della lega.

La formazione deve essere la solita per tutte le competizioni in programma nella giornata, pena la decurtazione di 20 punti in classifica "1 vs TUTTI" e sconfitta 0 a 3 a tavolino nelle altre competizioni. La verifica del rispetto di tale condizione è a carico dei partecipanti e non del sistema informatico.

CALENDARIO CAMPIONATO DI CALCIO SERIE A

Il calendario di FantaTronco seguirà le date stabilite per il Campionato di Calcio di serie A **2024/2025** e le possibili variazioni di calendario di quest'ultimo. Esso è quindi imprescindibilmente legato alle decisioni della F.I.G.C e dalla Lega Calcio.

Variazioni nel calendario di calcio di Serie A e partite sospese

Qualora vi fossero incontri disputati con un posticipo straordinario rispetto al turno in calendario oltre la giornata successiva in programma, tutti i calciatori delle squadre relative a tali incontri riceveranno d'ufficio un voto pari a 6. Tale voto non viene concesso ai calciatori squalificati. Per i portieri, infine, non è previsto il bonus imbattibilità.

Qualora una partita venga sospesa, i dati validi ai fini del gioco sono unicamente quelli pubblicati sul sito www.fantacalcio.it (voti Italia); se non fossero presenti dati, o se venisse recuperata oltre la giornata successiva in programma, tutti i calciatori delle squadre relative all'incontro sospeso riceveranno d'ufficio un voto pari a 6. Tale voto non viene concesso ai calciatori squalificati.

Qualora un'intera giornata venga sospesa, per il campionato a scontri e per le coppe, il calendario redatto slitterà di una giornata senza subire eventuali recuperi.

Partita decisa a tavolino

Se una partita viene decisa a tavolino e non vengono pubblicati i voti nel tabellino ufficiale, tutti i calciatori delle squadre relative all'incontro riceveranno d'ufficio un voto pari a 6. Tale voto non viene concesso ai calciatori squalificati. Per i portieri, infine, non è previsto il bonus imbattibilità.

Partita recuperata

I soli bonus e malus, applicati ai giocatori schierati in formazione degli incontri disputati con un posticipo straordinario rispetto al turno in calendario oltre la giornata successiva in programma, andranno ad incrementare il punteggio della giornata (già calcolata con il 6 politico) e saranno conteggiati per la sola classifica 1 vs TUTTI. Il ricalcolo dopo il recupero è a carico dei partecipanti e non del sistema informatico.

PUNTEGGI

Dopo ogni giornata di Campionato, ai giocatori della serie A viene assegnato un punteggio numerico. Ogni squadra iscritta al FantaTronco realizza un punteggio pari alla somma dei punteggi dei calciatori schierati. A formare il punteggio della squadra concorrono i soli titolari che hanno ottenuto un punteggio valido, eventualmente, tutti i restanti calciatori presenti in panchina che, qualora uno o più titolari non abbiano ricevuto un punteggio, abbiano sostituito gli stessi (sono ammesse massimo cinque sostituzioni).

Le sostituzioni verranno effettuate automaticamente dal sistema sostituendo i giocatori assenti o s.v. con quelli schierati in panchina secondo l'ordine di posizione anche modificando, se necessario, il modulo purché appartenga ai moduli consentiti. Nel caso in cui né il titolare, né le possibili riserve riceveranno un punteggio valido, la squadra giocherà in inferiorità numerica. Nel caso una squadra risulti con 6 o più giocatori s.v. il sistema automaticamente effettuerà le cinque sostituzioni. **ATTENZIONE!!!!** In quest'ultimo caso, se la formazione non è completa di 25 giocatori, saranno aggiunti i calciatori mancanti in coda agli altri in ordine di ruolo (P,D,C,A) e in ordine alfabetico. Ai fini del calcolo, il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al suo voto che verrà riportato sul sito www.fantagazzetta.com, redazione Italia, sommato a eventuali bonus/malus.

Bonus e malus

Ai punteggi sopra citati possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus:

bonus:

- + 4 punti per goal vittoria;
- + 3.5 punti per goal pareggio;
- + 3 punti per ogni goal segnato;
- + 3 punti per ogni rigore parato;
- + 1 punto per ogni assist;
- + 1 punto portiere imbattuto.

malus:

- 0.5 punto per un'ammonizione;
- 1 punto per un'espulsione;
- 1 punto per ogni goal subito dal portiere, o da un giocatore subentrato in porta;
- 2 punti per ogni autogoal;
- 3 punti per ogni rigore sbagliato.

MODIFICATORE DI DIFESA

Il modificatore di difesa è un bonus opzionale.

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

Per guadagnare punti extra, bisogna come prerequisito aver schierato **almeno quattro difensori**.

Si considerano poi i voti base – **senza applicare bonus/malus** – del portiere e dei tre migliori difensori schierati (che la linea sia a quattro o a cinque è indifferente); si sommano e si dividono per quattro. Si trova così la media voto tra i loro punteggi e, solo nel caso in cui questa media sia quantomeno sufficiente, si assegna un punteggio extra a seconda della fascia di voto nella quale si è riusciti a posizionarsi.

MERCATO

Durante la stagione è possibile, per il partecipante, provvedere a modificare la propria squadra operando sul mercato al fine di sostituire alcuni calciatori con altri.

Le operazioni di mercato possono essere eseguite dal giorno dopo l'aggiornamento delle quotazioni, che di norma avviene il giorno seguente alla chiusura della giornata di campionato, fino al fischio di inizio della prima partita in programma successiva alla giornata di campionato terminata. Le quotazioni, nell'intervallo fra una giornata e l'altra, dopo la pubblicazione non subiranno nessuna variazione.

Il valore dei propri calciatori può mutare durante il campionato in funzione delle relative prestazioni e condizioni fisiche. Le operazioni di mercato considerate valide ai fini del gioco sono solo quelle inserite sul sito o eccezionalmente inviate per email a tutti i partecipanti e che rispettano gli stessi vincoli seguiti per la creazione della squadra, tenendo ben presente che:

- ad ogni cessione deve corrispondere un acquisto nello stesso ruolo di un giocatore svincolato, cioè non appartenente ad un altro club;
- non è possibile andare in passivo;
- è ammesso acquistare il solito giocatore da più squadre se l'operazione viene fatta entro le ore 23.59 del medesimo giorno;
- i giocatori svincolati dalle squadre sono acquistabili dal giorno successivo all'operazione che li hanno resi tali;
- **non potranno essere annullate per nessun motivo.**

Le operazioni di mercato, esaminate in ordine cronologico, che riporteranno errori di giocatori, o errori di crediti (in difetto) verranno annullate con conseguente modifica della formazione da parte del presidente, nel caso fosse già stata schierata e non più modificabile.

Le operazioni di mercato sono limitate a **30** compravendite per l'intera stagione.

(ATTENZIONE!!! I giocatori che riportano il simbolo * non sono acquistabili)

E' previsto, per tutte le squadre, un budget supplementare di 30 fantamilioni utilizzabile per rinforzare la propria rosa erogato in rate da 10 fantamilioni al termine della 7^a, 14^a, 21^a giornata del campionato di serie A **2024-2025**.

DETERMINAZIONE DEL RISULTATO FINALE DELLE PARTITE

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Punti-Squadra delle due squadre in base alla seguente Tabella di Conversione, ovvero si assegna un certo numero di goal a ciascuna squadra, a seconda dei Punti-Squadra ottenuti.

Tabella di Conversione:

Meno di 66 punti 0

Da 66 a 69,999 goal 1

Da 70 a 73,999 goal 2

E così via (ogni 4 punti un gol).

Integrazioni alla Tabella di Conversione:

Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

a. Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 3,5 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. Esempio: squadra X 71,5 punti; squadra Y 69 punti; risultato 2-2 (e non 2-1).

b. Se due squadre si ritrovano nel solito intervallo di punteggio ma una stacca l'altra almeno di 3,5 punti, la squadra in vantaggio ottiene un gol omaggio e vince la partita. Esempio: squadra X 66 punti; squadra Y 69,5 punti; risultato 1-2 (e non 1-1).

c. Se due squadre si ritrovano nell'intervallo di punteggio al di sotto di 66 punti ma una stacca l'altra almeno di 3,5 punti, la squadra in vantaggio ottiene un gol omaggio e vince la partita. Esempio: squadra X 56 punti; squadra Y 49,5 punti; risultato 1-0 (e non 0-0).

COMPETIZIONI

1 VS TUTTI (38 giornate)

Raggruppa tutte le squadre iscritte al gioco e le ordina in funzione della somma totale dei punti-squadra ottenuti ogni settimana, dall'inizio del gioco fino alla fine del campionato.

Nel caso di due o più squadre a pari punti nella classifica finale, verranno premiate dividendo i vari premi relativi alle posizioni raggiunte.

CAMPIONATO A SCONTRI

La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre (3) punti per la gara vinta, un (1) punto per la gara pareggiata e zero (0) punti per la gara persa.

Verrà creato un unico campionato composto da 38 squadre; le squadre si scontreranno per 37 trentasette giornate (solo andata) secondo il calendario originato in automatico dal sistema con inizio dalla 2^a giornata di campionato di Serie A Tim.

Nel caso di due o più squadre a pari punti nella classifica finale, per determinare la posizione occupata o per determinare la vincente verrà presa in esame la somma punti più alta relativa alle partite disputate nell'intero campionato a scontri.

COPPE

Campions Lig

Alla fine della 14^a giornata del campionato "Serie A Tim" verranno creati due gironi di 6 sei squadre cadauno, riferendosi alle prime 12 dodici posizioni della classifica "1 vs TUTTI" (La classifica presa in considerazione sarà quella dopo il conteggio della 14^a giornata al netto di eventuali recuperi di partite rinviate). Un girone sarà composto dalle posizioni dispari (1-3-5...) e uno composto dalle posizioni pari (2-4-6...).

Se, per la creazione dei gironi, risultassero più squadre con il medesimo punteggio sarà usato il seguente criterio per l'individualizzazione del posto: miglior piazzamento nella classifica scontri, successivamente il sorteggio. Le squadre si scontreranno secondo il calendario generato in automatico dal sistema, dalla 15^a alla 34^a giornata del campionato di Serie A TIM. Le prime due squadre di ogni girone avranno accesso alle semifinali. Nel caso di pareggio di più squadre nella classifica finale avrà accesso alla semifinale la squadra che ha la somma punti più alta relativa alle partite disputate nel girone. Nel caso di un ulteriore pareggio avrà accesso la squadra meglio piazzata nella Classifica 1 vs TUTTI, successivamente avverrà il sorteggio.

Le semifinali avverranno la 35^a e 36^a giornata:

VINCENTE GIRONE A – SECONDA GIRONE B

SECONDA GIRONE A – VINCENTE GIRONE B

Nel caso di pareggio avrà accesso alla finale la squadra che avrà totalizzato nelle due partite la somma punti più alta. Nel caso di un ulteriore pareggio avrà accesso la squadra meglio piazzata nella Classifica 1 vs TUTTI, dopodiché avverrà il sorteggio.

La finale si disputerà la 37^a e 38^a giornata (andata e ritorno).

Nel caso di pareggio sarà vincente la squadra che avrà totalizzato nelle due partite la somma punti più alta. Nel caso di un ulteriore pareggio verranno premiate entrambe.

Europa Lig

Alla fine della 14^a giornata del campionato "Serie A Tim", definiti i gironi di Campions Lig, riferendosi alla classifica "1 vs TUTTI", verranno creati due gironi di 6 sei squadre cadauno. Un girone sarà composto dalle posizioni dispari (13-15-17...) e uno composto dalle posizioni pari

(14-16-18...). Le squadre si scontreranno secondo il calendario generato in automatico dal sistema, dalla 15a alla 34a giornata del campionato di Serie A TIM. Le prime due squadre di ogni girone accederanno alle semifinali.

Le semifinali avverranno la 35a e 36a giornata:

VINCENTE GIRONE A – SECONDA GIRONE B

SECONDA GIRONE A – VINCENTE GIRONE B

La finale si disputerà la 37a e 38a giornata (andata e ritorno)

Nel caso di pareggio di più squadre la determinazione della posizione occupata o la determinazione della vincente avverrà con le stesse modalità usate nella coppa "Cempions Lig".

Conferens Lig

Alla fine della 14a giornata del campionato "Serie A Tim", definiti i gironi di Europa Lig, riferendosi alla classifica "1 vs TUTTI", verranno creati due gironi di 7 sette squadre cadauno. Un girone sarà composto dalle posizioni dispari (25-27-29...) e uno composto dalle posizioni pari (26-28-30...). Le squadre si scontreranno secondo il calendario generato in automatico dal sistema, dalla 21a alla 34a giornata del campionato di Serie A TIM. Le prime due squadre di ogni girone accederanno alle semifinali.

Le semifinali avverranno la 35a e 36a giornata:

VINCENTE GIRONE A – SECONDA GIRONE B

SECONDA GIRONE A – VINCENTE GIRONE B

La finale si disputerà la 37a e 38a giornata (andata e ritorno)

Nel caso di pareggio di più squadre la determinazione della posizione occupata o la determinazione della vincente avverrà con le stesse modalità usate nella coppa "Cempions Lig".

PRECISAZIONI

Per nessun motivo si avrà diritto alla corresponsione di alcuna somma di denaro.