

# FantiJ 2018/2019

(REGOLAMENTO COMPLETO PER LA PARTECIPAZIONE AL PRIMO FANTACALCIO "COLORATO")

Presidente p.t. : Riccardo Saliva

Partner: AssoPeople

- **OGGETTO DEL GIOCO:** è una simulazione del gioco del calcio attraverso la creazione di "fantasquadre" formate dai veri calciatori delle squadre del campionato italiano di calcio di Serie "A" 2018/2019, eccezion fatta per la Juventus, che si affrontano tra loro, nel rispetto delle regole di seguito riportate.

- **COMPOSIZIONE DELLA FANTASQUADRA:** ogni partecipante sceglierà un nome per la propria "società" che resterà invariato per tutta la durata della stagione; il nome non potrà comprendere termini offensivi, né volgarità. La "rosa" deve essere formata - obbligatoriamente - da 25 calciatori così suddivisi (anche dopo i cambi al calciomercato di riparazione); **3 PORTIERI, 8 DIFENSORI, 8 CENTROCAMPISTI e 6 ATTACCANTI.**

Per la definizione dei ruoli farà fede solo la **LISTA UFFICIALE FantiJ.**

Ogni partecipante avrà a disposizione un "capitale sociale" totale di **1000 crediti (Cr)** per l'intera stagione; di cui al massimo **300 Cr per la composizione della squadra iniziale** e i residui Cr da utilizzare per tutti gli eventuali cambi.

I calciatori acquisiti che per un qualsiasi motivo non giocheranno più in Serie "A" e/o che passeranno alla Juventus, non saranno schierabili e potranno essere sostituiti solo durante le sessioni del "calciomercato di riparazione" e, in ogni caso la sostituzione avverrà esclusivamente con calciatori presenti nella **LISTA UFFICIALE FantiJ.**

- **IL CALCIOMERCATO DI RIPARAZIONE** sarà aperto in 9 sessioni alternate ogni 3 o 4 giornate, a partire dalla "nostra" 5ª giornata e fino all'ultima, rispettando le seguenti date:

#	data sessione	orario	FantiJ	Serie A
1	venerdì 5 ottobre 2018	entro le ore 20	5.GIORNATA	8.GIORNATA
2	venerdì 9 novembre 2018	entro le ore 20	9.GIORNATA	12.GIORNATA
3	venerdì 14 dicembre 2018	entro le ore 20	13.GIORNATA	16.GIORNATA
4	venerdì 18 gennaio 2019	entro le ore 20	17.GIORNATA	20.GIORNATA
5	venerdì 15 febbraio 2019	entro le ore 20	21.GIORNATA	24.GIORNATA
6	venerdì 15 marzo 2019	entro le ore 20	25.GIORNATA	28.GIORNATA
7	venerdì 12 aprile 2019	entro le ore 20	29.GIORNATA	32.GIORNATA
8	venerdì 3 maggio 2019	entro le ore 20	32.GIORNATA	35.GIORNATA
9	venerdì 24 maggio 2019	entro le ore 20	35.GIORNATA	38.GIORNATA

Sarà possibile sostituire un massimo di 4 (QUATTRO) calciatori per ogni sessione con altrettanti di pari ruolo presenti nella **LISTA UFFICIALE FantiJ** che verrà aggiornata volta per volta dall'organizzazione.

Le cessioni non prevedono recuperi di crediti.

Per l'acquisizione dei "nuovi innesti" si farà riferimento alle quotazioni fornite nella **LISTA UFFICIALE FantiJ.**

I cambi saranno convalidati per tempo dalla organizzazione.

- **LA FORMAZIONE:** La fantaformazione che verrà schierata dovrà essere composta da 11 calciatori titolari e fino a 9 calciatori di riserva (almeno 1 per ogni ruolo) e dovrà rispettare uno dei seguenti 10 moduli:

**3-3-4; 3-4-3; 3-5-2; 3-6-1; 4-3-3; 4-4-2; 4-5-1; 5-3-2; 5-4-1; 6-3-1.**

In ogni partita possono avvenire al massimo 3 sostituzioni per squadra, compresa quella d'ufficio che sarà sempre di 4 punti, al di là del ruolo.

**LA FORMAZIONE DEVE ESSERE COMUNICATA ENTRO E NON OLTRE LE DUE ORE PRECEDENTI IL PRIMO INCONTRO REALE DI SERIE "A" TRAMITE UNA DELLE SEGUENTI MODALITÀ:**

**SMS e/o Telegram e/o WhatsApp al 3384664295 oppure e-mail: [fantij@soluzionismart.net](mailto:fantij@soluzionismart.net)**

- **IN CASO DI MANCATO INVIO DELLA PROPRIA FORMAZIONE** verrà considerata quella schierata nel turno precedente e verrà applicata una sanzione di meno 1 punto in classifica (CAMPIONATO A GIRONI) e meno 5 punti al TOTALE SQUADRA.

## IL CAMPIONATO A GIRONI

- **LA CLASSIFICA CAMPIONATO A GIRONI** sarà determinata dalla somma dei punti partita ottenuti dagli scontri diretti; ogni fantasquadra incontrerà per 3 volte le altre del proprio GIRONE\* in partite di andata, di ritorno e in campo neutro. Verranno assegnati 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta.

La classifica si considera nell'ordine: totale punti, scontri diretti, differenza reti, reti segnate e/o classifica generale FantiJ.

\* Ogni GIRONE avrà un proprio calendario delle partite prestabilito e determinato dal numero dei partecipanti.

Il risultato sarà decretato dal numero di reti segnate da ogni squadra come specificato nella seguente "Tabella GOL" definita dal TOTALE SQUADRA (somma di voti dei calciatori, bonus, malus, modificatori e fattore campo eventuale):

**Meno di 60 punti = 1 gol all'avversario**

**Da 60 a 66,5 punti = 0 gol**

**Da 67 a 71,5 punti = 1 gol**

**Da 72 a 76,5 punti = 2 gol**

**Da 77 a 81,5 punti = 3 gol**

**Da 82 a 86,5 punti = 4 gol**

**Da 87 a 91,5 punti = 5 gol**

**Da 92 a 96,5 punti = 6 gol**

**E così via (ogni 5 punti un gol).**

**NB: LA FANTASQUADRA CHE REALIZZA UN TOTALE SQUADRA DI ALMENO 10 PUNTI PIU' ALTO DELL'AVVERSARIA AVRA' UN SOLO ULTERIORE GOL IN PIU'.**

**BONUS:**

- +3 PER OGNI GOL SEGNATO
- +3 PER OGNI RIGORE PARATO
- +1 PER OGNI ASSIST EFFETTUATO

**MALUS:**

- 0,5 PER OGNI AMMONIZIONE
- 1 PER OGNI ESPULSIONE
- 1 PER OGNI GOL SUBITO DAL PORTIERE (o dal calciatore di movimento che ne ricopre il ruolo)
- 2 PER OGNI AUTORETE
- 3 PER OGNI RIGORE SBAGLIATO

**BONUS FantiJ:**

(per i calciatori schierati contro la Juventus)

**SI RADDOPPIANO****MALUS FantiJ:**

(per i calciatori schierati contro la Juventus)

**SI AZZERANO**

Per l'attribuzione dei voti, dei bonus e dei malus si farà fede solo ed esclusivamente a quanto riportato dalla redazione FantiJ (media tra i quotidiani nazionali più popolari).

**- FATTORE CAMPO:** la squadra che giocherà "in casa" avrà un vantaggio per la regola del fattore campo di **+2 punti** che verranno aggiunti al totale squadra.

**- GARE SOSPESE O RINVIATE:** in caso di una o più partite reali sospese o rinviate la fantagiornata verrà calcolata considerando ai calciatori di tali squadre di Serie "A" il 6 d'ufficio (per tutti i ruoli).

**- INGRESSO DELLE RISERVE:** nel caso in cui un calciatore non giochi o giochi poco e non venga valutato, verrà sostituito dal pari ruolo in panchina, seguendo l'ordine disposto dal fantallenatore al momento dell'invio della formazione.

**- INFERIORITA' NUMERICA:** nel caso in cui i calciatori in panchina non ottengano alcun voto, si considererà, contestualmente alle 3 sostituzioni previste, *la riserva d'ufficio* di 4 punti (per tutti i ruoli). La riserva d'ufficio può subentrare una sola volta per fantasquadra ad ogni gara. Gli altri "ingiudicati" non sostituibili riceveranno 0 punti.

**- ESPULSO SENZA VOTO:** nel caso un calciatore venga espulso ma non giudicato (sv o ng) riceve d'ufficio 3 punti totali (per tutti i ruoli). Se è titolare non è sostituibile e se panchinaro può essere usato per una eventuale sostituzione.

**- PORTIERE SENZA VOTO:** se il portiere schierato titolare gioca almeno 30 minuti ma non viene giudicato (sv o ng), anche se sostituito, riceve il 6 d'ufficio (meno gli eventuali gol subiti). Se non è giudicato ed è espulso riceve 3 punti.

**- FORMAZIONI INCOMPLETE o ERRATE:** nel caso la formazione sia incompleta, eccedente o errata (es. più o meno di 11 titolari, modulo non previsto) si farà riferimento a quella del turno precedente e non comporterà sanzioni.

**- I MODIFICATORI (solo per i gironi):**

sono punteggi che vanno ad aggiungersi o sottratti alla somma di ogni totale squadra, dipendenti dalle prestazioni degli interi reparti. L'introduzione diminuisce l'importanza dei gol segnati, dando più risalto ai voti e al numero di giocatori schierati per ogni ruolo. L'effetto dei modificatori influenza anche la scelta della rosa, in quanto vengono valorizzati i giocatori costanti con voti alti e cala l'importanza di centrocampisti e difensori "goleador" o rigoristi.

**- Modificatore Portiere:** è un punteggio che viene attribuito al portiere che non abbia parato un rigore, né segnato un gol e prenda un voto superiore a 6. Il "bonus" può arrivare fino a 2 punti nel caso di voto 8 o superiore.

**- Modificatore Difesa:** è calcolato in base alla media voti (senza bonus/malus) dei difensori schierati e al loro numero. Agisce sulla squadra avversaria che in caso di media alta contro perde punti, in caso di media bassa contro li guadagna.

**- Modificatore Centrocampo:** è calcolato confrontando i reparti delle due squadre e si traduce in un punteggio da aggiungere a quella col centrocampo migliore e da togliere a quella col peggiore. Si calcola confrontando le somme dei voti dei centrocampisti (senza bonus/malus) delle due squadre e per non recare troppo danno alla squadra con meno centrocampisti, essa avrà 5 punti per ogni giocatore di centrocampo in meno all'avversaria.

**- Modificatore Attacco:** è un punteggio che viene attribuito a tutti quegli attaccanti che non segnano gol e né parano "eventualmente" rigori ma prendono un voto superiore a 6. Il "bonus" può arrivare fino a 2 punti nel caso di voto 8 o superiore (il modificatore, ovviamente, si attribuisce in caso di assist).

**BREVE SCHEMA RIEPILOGATIVO DEI MODIFICATORI**

Modificatore Portiere		Modificatore Difesa		Modificatore Centrocampo		Modificatore Attacco		
Voto	modificatore	media voti	modificatore	differenza	Modificatore	Voto	modificatore	
fino a 6,49	0 punti	meno di 5	+ 4 punti	meno di 1	0	0	fino a 6,49	0 punti
6,5	+ 0,5 punti	5,00-5,24	+ 3 punti	da 1 a 1,99	0,5	-0,5	6,5	+ 0,5 punti
7	+ 1 punto	5,25-5,49	+ 2 punti	da 2 a 2,99	1	-1	7	+ 1 punto
7,5	+ 1,5 punti	5,50-5,74	+ 1 punto	da 3 a 3,99	1,5	-1,5	7,5	+ 1,5 punti
8 e più	+ 2 punti	5,75-5,99	± 0 punti	da 4 a 4,99	2	-2	8 e più	+ 2 punti
La Tabella di Conversione Portiere soprastante trasforma il voto dell'estremo difensore in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:		6,00-6,24	- 1 punto	da 5 a 5,99	2,5	-2,5	La Tabella di Conversione Attacco soprastante trasforma il voto dell'attaccante in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:	
		6,25-6,49	- 2 punti	da 6 a 6,99	3	-3		
		6,50-6,74	- 3 punti	da 7 a 7,99	3,5	-3,5		
		6,75-6,99	- 4 punti	da 8 o più	4	-4		
Il Modificatore del Portiere si attribuisce a tutti i portieri che ottengono un voto superiore al 6, a patto che non abbiano parato rigori e/o segnato un gol.		I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria (lo schema riportato è relativo alle difese a "4"; per quelle a "3" diminuisce di punti 1, per quelle a "5 o 6" aumenta).		Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al medesimo reparto avversario è pari a 5 punti.		Il Modificatore di Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano e né parano rigori ma prendono un voto superiore a 6 (Il modificatore si attribuisce anche in caso di assist).		

## **CLASSIFICA FANTAPUNTI GENERALE**

È la somma dei TOTALE SQUADRA (al netto dei modificatori e dei fattore campo) realizzati giornata per giornata da ogni partecipante per tutta la durata della stagione. In caso di ex-equo si premierà la fantasquadra che avrà effettuato meno cambi al calciomercato di riparazione e, in caso di ulteriore parità, quella con la somma dell'intera rosa più alta calcolata con le ultime quotazioni della organizzazione FantiJ.

## **CLASSIFICA FANTAPUNTI A TAPPE**

È la somma dei TOTALE SQUADRA (al netto dei modificatori e dei fattore campo) realizzati giornata per giornata da ogni partecipante per tutta la durata della tappa predeterminata dalla organizzazione FantiJ. In caso di ex-equo si premierà la fantasquadra meglio posizionata nella CLASSIFICA FANTAPUNTI GENERALE.

## **MIGLIOR PUNTEGGIO DI GIORNATA**

È assegnato alla fantasquadra che ottiene il TOTALE SQUADRA (al netto dei modificatori e dei fattore campo) più alto in ogni giornata rispetto a tutte le partecipanti. In caso di ex-equo si premierà la fantasquadra che avrà centrato più bonus FantiJ e, in caso di ulteriore parità, quella con più bonus totali e meno malus.

## **LE COPPE**

(MEDESIME REGOLE DEL CAMPIONATO A GIRONI)

Contestualmente alla partecipazione del CAMPIONATO A GIRONI, a partire dalla "nostra" 10<sup>a</sup> giornata, in base alla classifica di ogni girone della giornata precedente (la 9<sup>a</sup>), verranno predisposte per tutte le fantasquadre iscritte almeno 3 COPPE (PARADISO, PURGATORIO e INFERNO), contraddistinte da "gironcini", con partite di andata e di ritorno tra le componenti di ogni gironcino, per la 1<sup>a</sup> fase denominata Qualificazioni e successive fasi di andata e di ritorno a eliminazione diretta, fino alle finali in gara unica (in campo neutro).

- **COPPA PARADISO**: competizione tra le fantasquadre di alta classifica di ogni girone del Campionato.

- **COPPA PURGATORIO**: competizione tra le fantasquadre di media classifica di ogni girone del Campionato.

- **COPPA INFERNO**: competizione tra le fantasquadre di bassa classifica di ogni girone del Campionato.

(Il numero delle fantasquadre concorrenti a ogni competizione sarà relativo al totale dei partecipanti iscritti e in caso di parità di punteggio, verranno scelte quelle meglio posizionate nella CLASSIFICA FANTAPUNTI GENERALE)

- **Qualificazioni (1<sup>a</sup> fase)**: supereranno la 1<sup>a</sup> fase tutte le fantasquadre prime classificate di ogni gironcino e in caso di parità di punteggio, quelle meglio posizionate nella CLASSIFICA FANTAPUNTI GENERALE. Il numero delle classificate sarà in relazione al totale dei partecipanti iscritti (da un minimo di 2 in poi).

- **Eliminazione diretta**: ai turni successivi accederà la fantasquadra che si aggiudica le due partite, oppure una vittoria e un pareggio, oppure, in caso di due pareggi o una vittoria a testa, il goal in trasferta verrà calcolato doppio e nei casi di ulteriore parità si procederà prima ai calci di rigore\* e poi alla migliore posizione nella FANTAPUNTI GENERALE.

- **Finali**: le finaliste si sfideranno in un'unica gara - *partita secca* - in campo neutro e vincerà la FINALE la fantasquadra che si aggiudica la partita. In caso di parità si procederà prima ai calci di rigore\* e poi alla migliore posizione nella FANTAPUNTI GENERALE.

\* **CALCI DI RIGORI**: le fantasquadre che partecipano ai turni di ritorno di Coppa e/o alle Finali, all'atto dell'invio della formazione, dovranno comunicare anche la lista dei "rigoristi" avendo cura di indicarne la successione dei tiratori scegliendo e numerando da 1 a 11 esclusivamente i titolari schierati (compreso il portiere). Qualora non pervenisse la lista si procederà in ordine di formazione schierata, dal portiere all'ultimo attaccante. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nella lista dei rigoristi. Il rigorista che prenderà un voto uguale o maggiore di 6 segna il rigore, il rigorista che prenderà un voto minore di 6 sbaglia il rigore. Il voto è inteso al netto di eventuali bonus e/o malus. Al termine dei 5 calci di rigore verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori. In caso di ulteriore parità si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione i rimanenti calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nella lista dei rigoristi. Il calcolo avviene come sopra esposto e non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.

## **INOLTRE...**

Sarà possibile accettare partecipazioni anche a FantiJ già iniziato solo per le classifiche FANTAPUNTI GENERALE, FANTAPUNTI A TAPPE e MIGLIOR PUNTEGGIO DI GIORNATA. Ogni squadra "subentrata" inizierà dallo stesso punteggio dell'ultima classificata della FANTAPUNTI GENERALE a cui si cumuleranno i TOTALE SQUADRA maturati da ogni giornata successiva. Per la composizione della *nuova* fantasquadra subentrata si farà riferimento alle quotazioni dell'ultima LISTA UFFICIALE FantiJ e i crediti da utilizzare saranno i seguenti:

350 crediti per la rosa iniziale (senza residui).

+ 600 crediti (per le sessioni del CALCIOMERCATO DI RIPARAZIONE) entro la 6<sup>a</sup> giornata non giocata del FantiJ.

+ 500 crediti (per le sessioni del CALCIOMERCATO DI RIPARAZIONE) entro la 10<sup>a</sup> giornata non giocata del FantiJ.

+ 400 crediti (per le sessioni del CALCIOMERCATO DI RIPARAZIONE) entro la 14<sup>a</sup> giornata non giocata del FantiJ.

+ 300 crediti (per le sessioni del CALCIOMERCATO DI RIPARAZIONE) entro la 18<sup>a</sup> giornata non giocata del FantiJ.

+ 200 crediti (per le sessioni del CALCIOMERCATO DI RIPARAZIONE) entro la 22<sup>a</sup> giornata non giocata del FantiJ.

**NON SARANNO ACCETTATE ISCRIZIONI SUCCESSIVE AL 22 FEBBRAIO 2019.**

**PROVEDEREMO A ORGANIZZARE ALTRE NUOVE COMPETIZIONI IN BASE ALLE SQUADRE PARTECIPANTI**