

fantalanCian.it

16a edizione 2018/19

Il regolamento

Art. 1 - LA ROSA

La rosa di ogni formazione, da creare con un budget di **225** fantamilioni, sarà composta da :

(3) PORTIERI (tutti della stessa squadra)

(8) DIFENSORI, (8) CENTROCAMPISTI e (6) ATTACANTI per un totale di 25 giocatori.

Ad essi possono aggiungersi (2) giocatori per ogni ruolo (totale 6 escluso il PORTIERE) che potranno essere acquistati durante i mercati che si svolgeranno nei periodi prestabiliti, portando a 31 il totale MASSIMO di giocatori in rosa. Il nostro campionato non prevede l'uso del trequartista.

Anche quest'anno, per migliorare la competitività del torneo, potranno essere acquistati massimo 3 (tre) giocatori (compreso il PORTIERE) delle seguenti squadre: Juventus, Napoli, Roma, Inter, Lazio, Milan, mentre non ci sono limiti per i giocatori provenienti dalle restanti squadre.

Il criterio andrà rispettato anche nelle sessioni di mercato, mantenendo così per tutta la stagione il numero massimo di tre giocatori nella propria rosa provenienti dalla stessa squadra di Serie A.

Art 1.1 - GESTIONE DEI PORTIERI

1) Per regolamento sono presenti in rosa 3 portieri della stessa squadra (non uno di più, non uno di meno)

La norma è stata così concepita per dare la possibilità al fantallenatore di avere in rosa almeno un portiere di quella squadra, quindi per escludere il SV come portiere.

Questo anche quando quella squadra ha nella propria rosa anche un quarto o quinto portiere etc etc, purchè tutti i portieri successivi al terzo, abbiano lo stesso valore pari a uno.

Pertanto ai fini della formazione, verrà ritenuto valido qualsiasi portiere sceso in campo, anche se non presente nei 3 della formazione originale.

Tale norma è stata così pensata , non soltanto dalla nostra organizzazione, ma rispecchia quella utilizzata nei regolamenti delle principali fantaleghie nazionali.

Sono da ricordare per il 1° caso, i quattro portieri dell'INTER, Julio Cesar - Castellazzi - Orlandoni - Viviano, gli ultimi due a valore uno (1);

2) Squadra acquista portiere con valore superiore a 1

Nel caso in cui, a seguito di mercato, viene inserito nella rosa di una squadra un portiere con una valutazione diversa da uno (1) oppure in sostituzione di uno dei tre portieri presenti in lista ad una valutazione diversa, il fantallenatore ha la possibilità di adeguare la rosa dei portieri pagando l'eventuale differenza, oppure può decidere di non prenderlo in carico, ma in tal caso perde la possibilità di usufruire del voto nel momento in cui dovesse scendere in campo.

Inoltre, per eliminare qualsiasi tipo di equivoco, l'organizzazione fa presente e ricorda a tutti i fantallenatori che i due casi sopra citati si sono già verificati in edizioni precedenti.

Sono da ricordare per il 2° caso l'acquisto come 2° portiere di ABBIATI da parte della JUVENTUS, ad un valore diverso da uno (1).

L'organizzazione per tutte quelle norme che non sono contemplate dal regolamento, si attiene al principio del precedente giuridico, principio alla base degli ordinamenti di common-law, secondo il quale per la medesima fattispecie non contemplata da una norma specifica, si fa riferimento ad una precedente sentenza o prassi; il precedente, in assenza di riscontro normativo, si caratterizza come vera e propria fonte di diritto.

Art 1.2 - MODULI UTILIZZABILI

Acquistati i giocatori si forma la squadra con il modulo più congeniale. Gli schemi di gioco che si possono utilizzare sono " 7 " e precisamente (oltre al portiere):

DIFENSORI	4	4	5	5	4	3	3
CENTROCAMPISTI	4	3	4	3	5	4	5
ATTACANTI	2	3	1	2	1	3	2

Art. 2 - IL CAMPIONATO

Al campionato partecipano 20 squadre, che si affronteranno in partite di andata e ritorno per un totale di 38 giornate. Per ogni vittoria vengono attribuiti 3 punti, per ogni pareggio 1 punto, per ogni sconfitta 0 (zero) punti. Settimana per settimana ci sarà la classifica aggiornata in base ai risultati ottenuti. Al termine dell'ultima giornata vince chi è primo in classifica, e verranno premiate le prime 5 squadre classificate.

Art. 2.1 - ARRIVO A PARI PUNTI

Se al termine del campionato due o più squadre giungono con lo stesso punteggio, verranno considerati, per stabilire le posizioni finali, in ordine: somma delle distinte di ogni giornata, differenza reti, gol fatti, partite vinte e meno partite perse.

Art. 3 - CALCOLO PUNTEGGI DI SQUADRA

Fantagazzetta pubblica nelle pagine ad esso dedicate, tutti i voti dei giocatori già sommati o sottratti dei seguenti criteri, e questi saranno esclusivamente i voti considerati nel calcolo dei relativi punteggi di ogni squadra iscritta.

+ 3 per Goal realizzato (anche su rigore)	- 3 per rigore sbagliato
+ 1 punto per ogni assist servito	- 2 per ogni autoGoal
+ 3 per rigore parato	- 1 per ogni Goal subito
	- 0,5 per ogni Ammonizione;
	- 1 per ogni Espulsione.

Art. 3.1 - Portieri:

Il S.V. o N.G. equivale a "6" punti per il portiere che abbia giocato almeno 25 minuti, per tutti gli altri ruoli vedere paragrafo successivo. I gol presi dai portieri, vanno tolti solo sul punteggio del portiere sceso in campo ad inizio partita, anche se ha ricevuto un s.v. o n.g., quindi per regolamento " 6 " d'ufficio. Inoltre se il portiere titolare dovesse subire un infortunio durante la partita e riportare comunque il voto in pagella (anche s.v. e n.g.) gli eventuali gol subiti dal 2° portiere, bonus, malus saranno scalati dal voto preso dal 1° portiere sceso in campo.

Art. 3.2 - Calciatori (escluso portiere):

- il calciatore s.v. che viene **ESPULSO** prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione);
- il calciatore s.v. che viene **AMMONITO** prende 5,5 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'ammonizione);
- il calciatore s.v con qualsiasi altro **Bonus/Malus**, riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sommati/sottratti i relativi bonus/malus);
- Non esiste più la regola che prevede che il voto venga dato a chi gioca un numero minimo di minuti. Ciò significa che è sempre il redattore a scegliere se e quando un calciatore abbia inciso nel match e sia meritevole o meno dell'attribuzione del voto.

Art. 3.3 - Variazioni di calendario

Nel caso di partite rinviate o giocate oltre la data di inizio del turno di campionato successivo, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. In ogni caso il riferimento sarà sempre la Redazione Fantagazzetta.

Art. 3.4 - Tabella di conversione

Il calcolo di assegnazione dei punti avviene tramite la tabella di conversione che trasforma ciascuno dei totali - squadra in punti secondo i seguenti parametri:

Meno di 66 = 0 Goal	Da 84 a 89,5 = 4 Goal	Da 108 a 113,5 = 8 Goal
Da 66 a 71,5 = 1 Goal	Da 90 a 95,5 = 5 Goal	Da 114 a 119,5 = 9 Goal
Da 72 a 77,5 = 2 Goal	Da 96 a 101,5 = 6 Goal	Da 120 a 125,5 = 10 Goal
Da 78 a 83,5 = 3 Goal	Da 102 a 107,5 = 7 Goal	Da 126 a 131,5 = 11 Goal

Art. 3.5 - STADIO DI PROPRIETÀ

Anche in questa edizione avrà grande importanza il fattore STADIO!

Infatti, il mister che deciderà di costruire il proprio stadio, lo potrà fare usando 25 fantamilioni che verranno detratti dal budget iniziale di 225, a disposizione per la creazione della propria squadra.

Il fattore stadio sarà pari a 3 punti di extra bonus che verrà automaticamente considerato in fase di calcolo del punteggio di giornata per ogni partita giocata in casa dalla propria squadra.

Ovviamente chi sceglierà il FATTORE STADIO avrà a disposizione soltanto 200 ftm per la creazione della propria squadra iniziale.

Durante la stagione, nella sessione di mercato prevista a GENNAIO, sarà possibile:

- il mister che avrà scelto lo STADIO ad inizio campionato riceverà un bonus di 5 Fantamilioni EXTRA, come indice di apprezzamento di valore dello stesso, spendibili in fase di mercato;
- lo STADIO potrà essere TOLTO ed il mister recupererà il valore di 10 ftm spendibili in fase di mercato;
- lo STADIO potrà essere ACQUISTATO, ed il mister dovrà spendere 20 ftm.

Il fattore stadio avrà validità oltre che per il campionato anche per tutte le competizioni, e per la determinazione del bonus di giornata.

Art. 4 - GESTIONE FORMAZIONI

Art. 4.1 - "GESTIONE DELLE FORMAZIONI ON-LINE - LEGA FANTAGAZZETTA"

Ogni fantallenatore avrà la possibilità di inserire la rosa iniziale della propria squadra e di GESTIRE la formazione ogni giornata, decidendo di volta in volta il modulo, i giocatori titolari ed i panchinari.

Per motivi di regolarità, il servizio sarà attivo dalle ore **0.00 del martedì alle ore 17.30 del sabato**; in ogni caso, anche nei turni infrasettimanali, le formazioni potranno essere inserite fino a mezz'ora prima dell'inizio della prima partita di giornata.

Per accedere a questa sezione, ogni fantallenatore deve inserire login e password che gli verranno comunicati dall'organizzazione; successivamente la password potrà essere cambiata a proprio piacimento, attraverso il sito www.fantagazzetta.it

Art. 4.2 - SOSTITUZIONI GIOCATORI SCHIERATI

Alla fine di ogni giornata di gioco, il computer fa entrare dalla panchina un massimo di 4 giocatori (compreso il portiere) inserendoli al posto di quelli che non hanno ricevuto voto e rispettando l'ordine di panchina stabilito dal fantallenatore. Se nè il titolare nè le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione giocherà in inferiorità numerica.

Il computer nello scegliere i giocatori presenti in panchina rispetterà l'ordine di portieri-difensori-centrocampisti-attaccanti, senza tener conto dell'eventuale diverso ordine salvato dal mister in sede di schieramento settimanale.

Per eventuali ulteriori dubbi o chiarimenti chiedere all'organizzazione.

Art. 5 - GESTIONE DELLA ROSA E MERCATO DI RIPARAZIONE

Per formare una squadra, non si possono spendere più di 225 fantamiliardi per i primi 25 giocatori; mentre si hanno a disposizione altri 35 fantamiliardi dilazionati per i rimanenti 6 giocatori che si potranno acquistare nelle settimane di mercato previste.

Inoltre è possibile vendere un massimo di 7 giocatori della propria squadra recuperando così soldi per poterne acquistare degli altri.

Non ci sono obblighi su come venderli o su quali vendere, l'importante è che tolto un giocatore si acquisti almeno uno nello stesso ruolo.

Il mercato si terrà nei seguenti periodi del campionato, ecco il calendario:

COSA	A DISPOSIZIONE	QUANDO	CONSEGNA MODIFICHE
1° MERCATO	3 cambi+10 FTM bonus MERCATO	tra 09° e 10° giornata	GIOVEDÌ 25/10/2018 h.24.00
2° MERCATO	2 cambi+15 FTM bonus MERCATO (+5 bonus extra per chi ha lo STADIO)	tra 19° e 20° giornata	GIOVEDÌ 17/01/2019 h.24.00
3° MERCATO	2 cambi+10 FTM bonus MERCATO	tra 28° e 29° giornata	GIOVEDÌ 28/03/2019 h.24.00

Le modifiche attuate alla propria squadra andranno comunicate all'organizzazione nei tempi previsti via mail all'indirizzo nico@fantalanciano.it oppure via sms, Whatsapp etc.

Art. 5.0 - LA BUONA GESTIONE DELLA SQUADRA

Per offrire il massimo della competitività e la parità di trattamento tra le squadre, da quest'anno invitiamo tutti i fantallenatori a gestire nel miglior modo possibile la propria squadra.

Con questo s'intende la necessità di gestire la formazione giornata per giornata, e per quanto possibile, sfruttare le settimane di mercato per potenziare la rosa; gli organizzatori si riservano la facoltà di non accettare l'iscrizione, per la stagione successiva, delle squadre che utilizzeranno meno della metà dei budget di mercato a loro disposizione durante la stagione.

Art. 5.1 - COME SPENDERE NELLE SETTIMANE DI MERCATO

I FTM-BONUS sono spendibili nelle 4 settimane di mercato rispettando le ripartizioni assegnate nelle varie giornate (vedi tabella superiore); i cambi e i FTM bonus non utilizzati, sono cumulabili e spendibili nelle settimane successive di mercato.

Le squadre dovranno essere così composte da minimo 25 giocatori e massimo 31, si ricorda inoltre che si possono acquistare massimo 2 giocatori per reparto, (escluso portiere).

I giocatori acquistati se durante il campionato dovessero abbandonare quest'ultimo si possono sostituire acquistando altri dello stesso ruolo, e del valore attuale riportato sulla gazzetta, e non al valore iniziale.

Art. 6 - GIOCATORE INFORTUNATO

Come nello scorso campionato per poter togliere dalla rosa un giocatore infortunato, non sarà necessario attendere i due mesi d'assenza dai campi di gioco.

POTRANNO ESSERE TOLTI IMMEDIATAMENTE QUALORA L'ESITO DELL'INFORTUNIO PREVEDA UNA DIAGNOSI DI ALMENO 2 MESI E TALE DIAGNOSI DEVE ESSERE DOCUMENTATA SULLA FANTAGAZZETTA O SULLA GAZZETTA DELLO SPORT (unici riferimenti ritenuti validi)
IL VALORE RECUPERABILE DAL GIOCATORE INFORTUNATO SARA' PARI ALLA META' DEL SUO VALORE ATTUALE.

Qualora il fantallenatore non voglia usufruire della suddetta novità regolamentare permane la vecchia regola che dispone che il giocatore infortunato da 2 mesi può essere tolto al valore attuale. Ricordiamo che per ogni giocatore tolto deve essere preso almeno un altro giocatore nello stesso ruolo.

Art. 6.1 - MODALITA' DELLA SOSTITUZIONE

LA SOSTITUZIONE SARA' VALIDA E CONFERMATA SOLO DOPO CHE L'ORGANIZZAZIONE E' VENUTA A CONOSCENZA E HA QUINDI VERIFICATO CON CERTEZZA CHE LA NOTIZIA DELL'INFORTUNIO SIA PRESENTE SULLA FANTAGAZZETTA O SULLA GAZZETTA DELLO SPORT. IN MANCANZA DI TALE RISCONTRO, LA SOSTITUZIONE NON E' VALIDA.

Art. 7 - GIOCATORE SQUALIFICATO

Qualora un giocatore venisse squalificato per oltre 2 mesi (Giustizia Sportiva), lo stesso può essere sostituito seguendo le regole previste per la sostituzione di un giocatore infortunato.

Art. 8 - MODIFICHE NON CONFORMI ALLE REGOLE

Le modifiche (cambi, mercati, infortuni etc) che NON RISPETTANO GLI ARTICOLI DEL PRESENTE REGOLAMENTO E CHE NON PERVERRANNO ENTRO I TERMINI PREVISTI , SARANNO RITENUTE NULLE e per la giornata successiva sarà ritenuta valida la formazione della giornata precedente.
Non sarà concesso NESSUN TIPO DI DEROGA.

Art. 9 - SCAMBI TRA LE SQUADRE SONO VIETATI

Qualsiasi forma di scambio di giocatori e/o di accordo tra le squadre volto a favorirle, verrà punita con la PENALIZZAZIONE IMMEDIATA DI 5 PUNTI IN CLASSIFICA. A questi punti vanno ad aggiungersi 3 PUNTI per ogni giornata per la quale l'accordo ha prodotto vantaggi per le squadre coinvolte.

Art. 10 - CONFLITTO D'INTERESSI

Nessun allenatore che è già possessore di una squadra iscritta a suo nome può iscriverne un'altra anche in compartecipazione. Quindi in pratica ad ogni squadra possono corrispondere uno o più allenatori in compartecipazione, ma gli stessi non possono avere già altre squadre iscritte a proprio nome.

Art. 11 - BONUS e OPPORTUNITA'

Art. 11.1 - "GRAN PREMIO PIANA DEL SOLE"

Da quest'anno altra novità sul bonus settimanale! Grazie alla partnership con i nostri amici della Piana del Sole, verranno premiate con due premi "UNA CENA PER DUE PERSONE", le squadre che nella prima e nell'ultima giornata realizzeranno il punteggio di giornata più alto (TOP TEAM)

Art. 11.2 - "SECONDA CHANCE"

In cosa consiste: le squadre che nella rosa iniziale hanno 1(uno) o più giocatori che dal **17/08/2018** (giorno di consegna delle rose ufficiali all'organizzazione) al **31/08/2018** DOVESSERO CAMBIARE SQUADRA (andando in un'altra di serie A, oppure serie B,C1, oppure campionati esteri) **POTRANNO TOGLIERE I SUDETTI RECUPERANDO IL LORO INTERO VALORE E IMPIEGARLO IN NUOVI ACQUISTI, FERMO RESTANDO IL NUMERO DI GIOCATORI DA AVERE IN ROSA (pari a 25).**

NOTA BENE: il giocatore da cambiare, va sostituito con uno dello stesso ruolo!

Se i valori non corrispondono (ad es. tolgo DYBALA (34 ftm) e prendo EDER (17 ftm)) la differenza sarà poi cumulabile per il 1° fantamercato utile che seguirà.

La presente regola è da intendersi pienamente efficace anche per il mercato di gennaio.

Inoltre sono considerati giocatori sostituibili per 2° chance, anche quei giocatori che fanno parte della rosa di una squadra ma che per almeno 2 mesi non sono mai stati presenti neanche in panchina.

----CASO SECONDA CHANCE PER IL PORTIERE----

se va via il 3 portiere e vale 1 e subentra un altro ad 1, non può essere tolto per 2a chance, mentre qualora il nuovo 3 portiere ha un valore diverso da 1, allora può essere tolto per 2a chance

CASO MILAN 2016

Donnarumma diventa titolare al posto di Diego Lopez, non è stato autorizzato il cambio per 2a chance perchè erano già i portieri del Milan senza nessun nuovo portiere.

CASO MILAN 2017

Cambio portieri Milan autorizzato per seconda chance, perchè il Milan ha comprato STORARI dal Cagliari che aveva un valore di 8, superiore a quello di Diego Lopez che valeva 1.

Art. 11.3 - “ FAI MERCATO E CREDICI!!! ”

Anche in questa edizione, cari amici fantallenatori, per mantenere competitiva ogni formazione schierata, abbiamo confermato il Bonus “FAI MERCATO E CREDICI”.

In cosa consiste: la squadra che farà il punteggio di giornata più alto nelle due giornate successive **ALLE RISPETTIVE SESSIONI DI MERCATO, VINCERA'** il bonus del valore di 15 euro per ogni giornata.

Qui di seguito il dettaglio:

<i>Sessione di Mercato</i>	<i>Giornate di Bonus</i>
1° mercato (9a-10a)	10a e 11a
3° mercato (19a-20a)	20a e 21a
4° mercato (28a-29a)	29a e 30a

L'obiettivo è quello di mantenere sempre alta la competizione ed il livello delle formazioni schierate, sfruttando le opportunità per rinforzare le squadre con acquisti e cessioni effettuati nelle sessioni di mercato.

Art. 11.4 - “ CREDICI ANCORA, FINO IN FONDO!!! ”

Altro bonus fino in fondo! in cosa consiste: la squadra che farà il punteggio di giornata più alto in ognuna della **ULTIME 7 (sette) PARTITE** di campionato, **VINCERA'** il bonus “CREDICI ANCORA” del valore di 15 euro per ogni giornata.

Siamo certi che questo darà ulteriori motivazioni nella gestione della propria rosa sia alle squadre coinvolte nella lotta per la conquista delle prime 5 posizioni, sia alle altre che pur non potendo più raggiungere le prime posizioni di classifica anziché tralasciare e non gestire la propria squadra, possono perché no “rifarsi” provando a vincere questo bonus che premia le squadre con il rendimento migliore di giornata.

Art. 11.5 - “ TOP TEAM MANAGER ”

Dimostrate di essere veri manager! A fine campionato verrà premiato il fantallenatore che avrà ottenuto la maggiore crescita del valore della sua rosa; in pratica, partendo dal valore iniziale di creazione della squadra, durante il corso della stagione i giocatori subiranno una crescita e/o decrescita del proprio valore di mercato; la rosa che a fine campionato avrà la somma dei valori di mercato dei singoli giocatori più alta delle altre, permetterà al suo fantallenatore di vincere il premio di Top Team Manager! Top Team Manager sarà chi avrà valorizzato al meglio la sua squadra!

Art. 12 - LE COMPETIZIONI

Per tutte le competizioni, le formazioni delle squadre sono le stesse del Fantacampionato e valgono le stesse giornate di mercato.

Art. 12.1 - “ SUPERCOPPA FANTALANCIANO ”

Anche in questa edizione si riconferma la Supercoppa FantaLanciano che sarà disputata in gare di andata e ritorno, in contemporanea alla 2a e 3a giornata di campionato, tra la **squadra vincitrice del campionato precedente** e la **squadra vincitrice della Fantacoppa della precedente edizione**. Nel caso in cui il vincitore dei due trofei dovesse coincidere, disputerà la Supercoppa FantaLanciano la finalista perdente della Fantacoppa della precedente edizione.

CHI VINCE

Sarà premiata la squadra che, tra le gare di andata e ritorno, otterrà la somma punteggi più alta.

Art. 12.2 - “ MUNDIALITO PER CLUB - FANTALANCIANO ”

Nuovissima competizione in questa edizione!

Abbiamo il piacere di presentarvi il **MUNDIALITO PER CLUB - FANTALANCIANO!** Consiste in un mini torneo al quale partecipano le 8 squadre che hanno raggiunto i migliori risultati nella scorsa edizione così come indicato, per ordine di importanza:

1. Vincente CAMPIONATO
2. Vincente FANTACOPPA
3. Vincente FANTACHAMPIONS
4. Vincente FANTAEUROPALEAGUE
5. Secondo posto CAMPIONATO
6. Terzo posto CAMPIONATO
7. Quarto posto CAMPIONATO
8. Quinto posto CAMPIONATO

La competizione si svolgerà attraverso scontri ad eliminazione diretta andata/ritorno con passaggio del turno in base al risultato degli incontri;

(esempio: squadra A - squadra B andata: 2-1; ritorno:0-0; passa il turno la squadra A).

In caso di parità di gol, passerà il turno la squadra con la somma punteggi più alta nelle due gare.

NON VALGONO DOPPI I GOL FATTI DALLA SQUADRA FUORI CASA.

Gli accoppiamenti avverranno mediante sorteggio e gli incontri si disputeranno in contemporanea con le giornate di campionato secondo il seguente schema:

QUARTI DI FINALE > giornate 4a e 5a;

SEMIFINALI > giornate 6a e 7a;

FINALE > giornate 8a e 9a;

CHI VINCE

Sarà premiata la squadra che vince la finale.

Art. 12.3 - " FANTACHAMPION'S LEAGUE "

La FantaChampion's League vedrà la partecipazione delle prime 8 squadre classificate nel campionato 2017/18, e qualora una o più squadre aventi diritto non dovessero risciversi, le posizioni rimaste vuote verranno prese dalla 9a, 10a classificata e così via.

La competizione si svolgerà attraverso scontri ad eliminazione diretta andata/ritorno con passaggio del turno in base al risultato degli incontri;

(esempio: squadra A - squadra B andata: 2-1; ritorno:0-0; passa il turno la squadra A).

In caso di parità di gol, passerà il turno la squadra con la somma punteggi più alta nelle due gare.

NON VALGONO DOPPI I GOL FATTI DALLA SQUADRA FUORI CASA.

Gli accoppiamenti avverranno mediante sorteggio e gli incontri si disputeranno in contemporanea con le giornate di campionato secondo il seguente schema:

QUARTI DI FINALE > giornate 12a e 13a;

SEMIFINALI > giornate 20a e 21a;

FINALE > giornate 27a e 28a;

CHI VINCE

Sarà premiata la squadra che vince la finale.

Art. 12.4 - " FANTAEUROPA LEAGUE "

Nella FantaEuropa League parteciperanno, invece, le squadre classificate dalla 9a alla 20a posizione nel campionato 2017/18, per un totale di 12 squadre.

Ci sarà una 1a fase che vedrà partecipare le squadre posizionate dalla 13a alla 20a posizione; le 4 squadre che supereranno il turno andranno a sfidare, nella 2a fase, le squadre posizionate dalla 9a alla 12a.

La competizione si svolgerà attraverso scontri ad eliminazione diretta andata/ritorno con passaggio del turno in base al risultato degli incontri;

(esempio: squadra A - squadra B andata: 2-1; ritorno:0-0; passa il turno la squadra A).

In caso di parità di gol, passerà il turno la squadra con la somma punteggi più alta nelle due gare.

NON VALGONO DOPPI I GOL FATTI DALLA SQUADRA FUORI CASA.

Gli accoppiamenti avverranno mediante sorteggio, e gli incontri si disputeranno in contemporanea con le giornate di campionato secondo il seguente schema:

PRELIMINARI > giornate 7a e 8a;

QUARTI DI FINALE > giornate 12a e 13a;

SEMIFINALI > giornate 20a e 21a;

FINALE > giornate 25a e 26a;

CHI VINCE

Sarà premiata la squadra che vince la finale.

Art. 12.5 - “ LA FANTACOPPA”

Siamo giunti alla 15a edizione della nostra Fantacoppa, e torniamo ad una formula più avvincente. Quest'anno si comincia domenica 28/10/2018 ed è così articolata

1a fase: a gironi - 4 gironi da 5 squadre (dal 28/10/2018 al 30/12/2018)

2a fase: ad eliminazione diretta con **ottavi, quarti, semifinali e finali** (dal 20/01/2019 al 10/03/2018)

1° FASE - dettaglio

FORMULA

le 20 squadre verranno divise in 5 fasce formate da 4 squadre, seguendo l'ordine di classifica dopo la 9° giornata di campionato; queste sono le fasce:

1° fascia	1 - 2 - 3 - 4
2° fascia	5 - 6 - 7 - 8
3° fascia	9 - 10 - 11 - 12
4° fascia	13 - 14 - 15 - 16
5° fascia	17 - 18 - 19 - 20



Verranno formati 4 gironi da 5 squadre ciascuno sorteggiando per ogni squadra il relativo girone d'assegnazione, ed ovviamente squadre della stessa fascia non potranno essere inserite nello stesso girone.

In ciascun gruppo ogni settimana le 5 squadre si affronteranno in scontri diretti, con una squadra che a turno riposerà, e per un totale di 8 incontri per ogni squadra.

I risultati e le classifiche di ogni gruppo si baseranno sul modello già applicato per il Fantacampionato (es.: punteggi: 66-71.5 (1 gol); 72-77.5 (2 gol); ecc.; per la classifica 3,1,0 punti per vittoria, pareggio, sconfitta);

SQUADRE QUALIFICATE

Al termine delle partite dei gironi, si qualificano per la 2a fase le prime 4 squadre di ogni gruppo. In caso di arrivo a pari punti in classifica, la posizione verrà determinata dal punteggio totale più alto.

In totale le squadre eliminate al termine della 1° fase, saranno 4.

2° FASE - dettaglio

FORMULA

Le 16 squadre si affronteranno attraverso scontri ad eliminazione diretta andata/ritorno con passaggio del turno in base al risultato degli incontri;

(esempio: squadra A - squadra B andata: 2-1; ritorno:0-0; passa il turno la squadra A).

In caso di parità di gol, passerà il turno la squadra con la somma punteggi più alta nelle due gare.
NON VALGONO DOPPI I GOL FATTI DALLA SQUADRA FUORI CASA.

ABBINAMENTI DEGLI OTTAVI (Andata 20/01/2019 - Ritorno 27/01/2019)

Gli abbinamenti delle squadre verranno fatte con sorteggio, tenendo conto delle posizioni nelle classifiche dei gruppi secondo lo schema seguente:

una squadra 1a - una squadra 4a

una squadra 1a - una squadra 3a

una squadra 1a - una squadra 4a

una squadra 1a - una squadra 3a

una squadra 3a - una squadra 2a

una squadra 3a - una squadra 2a

una squadra 2a - una squadra 4a

una squadra 2a - una squadra 4a

Ottavi, quarti e semifinali secondo la stessa formula di andata e ritorno così come avviene per le finali primo e secondo posto, e le finali per il terzo posto.

TABELLONE QUARTI-SEMIFINALI-FINALI

QUARTI (03/2 e 10/2)	SEMIFINALI(17/2 e 24/2)	FINALI (03/3 e 10/3)
I) Vinc. 1 - Vinc. 6		
		Finalissima
II) Vinc. 2 - Vinc. 5	X: Vinc. I - Vinc. III	Vinc. X - Vinc. Y
III) Vinc. 3 - Vinc. 8	Y: Vinc. II - Vinc. IV	Finale 3° posto
		Perd. X - Perd. Y
IV) Vinc. 4 - Vinc. 7		

CHI VINCE

Saranno premiate le prime tre squadre.

PUNTEGGIO VALIDO

Il punteggio è dato dalla somma dei voti dei singoli giocatori come nel campionato di Fantacalcio.

A parità di gol e di somma punteggi verranno adottati i seguenti criteri:

migliore media-voto difesa (compreso il portiere);

migliore media-voto centrocampo;

migliore media-voto attacco;

migliore media-voto magic campionato della fantagazzetta di tutta la squadra.

Per ulteriori informazioni si prega di contattare gli organizzatori, e di visionare il sito

www.fantalanciano.it

Art. 13 - NOME, LOGO E STADIO DELLA PROPRIA SQUADRA

Personalizzate le vostre fantasquadre indicando il nome, il logo e lo stadio.

Art. 14 - QUOTA ISCRIZIONE

La partecipazione al fantacalcio di Fantalanciano.it prevede una quota d'iscrizione di **100 euro** valevole per tutte le competizioni organizzate nell'anno e specificate nel regolamento (Campionato, Fantacoppa, FantaEuropa League, FantaChampions League, Supercoppa, Mundialito).

Entro la 3a giornata di campionato tutti i partecipanti dovranno versare all'organizzazione euro 50,00 a titolo di acconto sulla quota d'iscrizione.

Il saldo deve essere pagato entro e non oltre il 31 dicembre 2018;

PENALIZZAZIONE RITARDO QUOTA: Poiché alcune squadre nelle ultime edizioni hanno ritardato anche di molte giornate il versamento della quota, da quest'anno verrà pubblicata la lista con la tabella delle riscossioni, visibile a tutti i partecipanti. **Verrà applicata una penalizzazione di 1 punto in classifica per ogni giornata di ritardo.**

FRAZIONAMENTO QUOTA: Non sono ammessi pagamenti rateali a proprio piacimento (5,10,15 euro per volta) e quindi non sono previste deroghe in tal senso.

CENA FINALE E PREMI: A fine stagione ci sarà la cena con premiazione delle squadre vincenti; nel caso in cui una squadra, vanti un premio in denaro e relativa coppa, sarà assente alla cena, avrà diritto al premio in denaro, ma non alla coppa.

Art. 15 - MODALITA' E TERMINI CONSEGNA SQUADRA

L'ISCRIZIONE DELLA SQUADRA E' PREVISTA VIA MAIL, O SMS O WHATSAPP;

il mister dovrà consegnare:

- La rosa della propria squadra, avendo cura di indicare il valore e la squadra di appartenenza di ogni singolo giocatore
- Il nome della squadra
- Il nome dello stadio, reale o di fantasia
- La formazione valida per la 1a giornata
- Tutti i suoi recapiti, cellulare, email etc.

Il termine previsto per la presentazione delle squadre è il giorno:

VENERDI' 17 agosto 2018 ore 24.00

NON SONO AMMESSI RITARDI DI ALCUN TIPO PENA L'ESCLUSIONE DELLA SQUADRA

LA FORMAZIONE VALIDA PER LA 1A GIORNATA POTRA' ESSERE INSERITA DIRETTAMENTE DAL FANTALLENATORE DOPO IL VIA LIBERA DELL'ORGANIZZATORE

CONTATTI

UNICO INDIRIZZO E-MAIL per tutti i tipi di comunicazione nico@fantalanciano.it

Per contatti via cellulare, Sms, Whatsapp Nicolino 3289421151 - Domenico 3497461483

RISULTATI , NOVITA' E QUANT'ALTRO SI CONSIGLIA DI PRENDERNE VISIONE SUL SITO:
www.fantalanciano.it