



FANTANEGRO 2023-2024

28^EDIZIONE

INTRODUZIONE

Da diversi anni la lega **FANTANEGRO** rappresenta il TOP delle leghe a premi sulla piattaforma Fantacub, non solo in ordine al numero dei partecipanti (sempre più numerosi e competitivi) ma anche e soprattutto per i ricchi premi nelle varie competizioni organizzate.

Vi consiglio d'iscrivere al più presto la vostra squadra per evitare il rischio di rimanere fuori dalla lega FANTANEGRO. Avrete tempo e modo di costruire e modificare la vostra rosa in totale libertà e segretezza fino a poco prima dell'inizio del campionato

La quota di partecipazione per ogni singola squadra è di **€ 100,00 (centoeuro/00)**, che dovrà essere corrisposta utilizzando uno dei seguenti metodi di pagamento:

- IN CONTANTI;
- PAYPAL
- POSTEPAY
- BONIFICO

SOLO DOPO AVER RICEVUTO IL PAGAMENTO, VI SARÀ SPEDITO L'INVITO PER ISCRIVERE LA SQUADRA.



R O S A

- **Fonte delle quotazioni:** **Fantaclub+3**;
- **Crediti a disposizione:** **260 milioni**;
- **Componenti rosa:** **25** (3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti). La rosa può essere modificata senza limiti fino all'inizio del torneo;
- Innanzitutto occorre accettare l'invito, troverete una bustina in alto a destra appena entrante nel sito Fantaclub (NO APP), dopodiché verrete catapultati all'interno della Lega Fantanegro, a quel punto per iscrivere la squadra fare clic sull'omonimo pulsante **"INSERISCI SQUADRA"** (in alto a destra);
- **Designazione vice allenatore.** Ogni allenatore può impostare il vice allenatore in autonomia;
- **Limite di 2 calciatori di una stessa squadra nelle rose** (**Decade dopo la disputa della 1ª giornata di campionato**). Con l'obiettivo di selezionare e diversificare le rose, nella fase pre-campionato non sarà consentito possedere più di due calciatori appartenenti ad una stessa squadra di calcio nella rosa. Sono esclusi dal conteggio i portieri ed eventuali calciatori che non sono più presenti attualmente nella lista.
- **Cambio ruolo calciatori:** La presidenza si riserva di modificare quei ruoli cosiddetti "al limite" ovvero quei ruoli che oscillano tra il centrocampo e l'attacco che vengono identificati come attaccanti/trequartisti. Questa decisione scaturisce per il seguente motivo: *nel ruolo attaccanti difficilmente verrebbero utilizzati altresì, spostandoli nel ruolo dei centrocampisti, si andrebbe a irrobustire questo reparto, dando a tutti più possibilità di scelta e di conseguenza aumenterebbero le probabilità di avere rose differenti.* **I nominativi dei calciatori verranno decretati prima della creazione delle rose.**
- **Quotazione personalizzata calciatori:** Ai seguenti calciatori CARNESECCHI e CRAGNO sono state modificate le quotazioni e precisamente: CARNESECCHI da 4 a 9 (+5 permanente) - CRAGNO da 1 a 4 (+3 permanente). *Questa decisione è scaturita per il seguente motivo: la quotazione bassa di default assegnata ai calciatori sopraindicati è dovuta principalmente al fatto che detti calciatori non sono al momento titolari e/o fuori rosa quindi di conseguenza non appetibili, però qualora dovessero cambiare società potrebbero rivelarsi dei TOP.*
- **Vincolo di appartenenza dei calciatori alle squadre** (**Valido dopo la disputa della 5ª giornata di campionato fino alla 30ª giornata inclusa**). Per evitare che in tanti ricorrano all'acquisto multiplo di alcuni calciatori, si introdurrà il **vincolo di appartenenza pari al 45% del totale** ovvero il numero massimo di squadre a cui un calciatore può appartenere (ad esempio: con 180 squadre limite è fissato a 81). Una volta raggiunto

F O R M A Z I O N E



tale limite, il calciatore sarà bloccato e non potrà essere preso da altre squadre fino a quando non sarà ceduto da altre squadre e quindi scendendo sotto il limite, potrà nuovamente essere acquistato da altri. In qualunque momento sarà possibile vedere l'elenco dei calciatori con indicato il numero di squadre a cui appartengono cliccando sul bottone "Report Mercato".

L'orario di consegna della formazione è stabilito in automatico dal sito Fantaclub in base all'orario di inizio del primo incontro di giornata (**5' minuti prima**). Ogni partecipante deve farsi carico di inserire la propria formazione entro l'orario previsto, in caso di eventuale ritardo il sistema non consentirà di eseguire alcuna modifica.

- **Formazioni consegnate nascoste (non visibili a nessuno) durante il periodo di consegna;**
- **In caso di mancata consegna della formazione,** viene inserita l'ultima formazione consegnata (**55 pt. se non disponibile**);
- **8 moduli consentiti:** 3-4-3 3-5-2 3-6-1 4-5-1 4-4-2 4-3-3 5-3-2 5-4-1;
- **Panchina lunga,** si potranno inserire tutti i restanti calciatori della rosa nell'ordine in cui si preferisce;
- **Non è previsto il cambio di modulo,** se un giocatore schierato come titolare non dovesse giocare oppure non prendesse il voto, entrerebbe il suo sostituto di ruolo (fino ad un massimo di **5 cambi, incluso il portiere**) nell'ordine della panchina deciso dal fantallenatore; qualora non dovessero giocare o prendere il voto, neanche i sostituti di ruolo, la fantasquadra giocherebbe in inferiorità numerica e, dico NON, si ricorrerebbe al cambio di modulo.

La consegna delle formazioni per la giornata successiva sarà nuovamente disponibile dopo la pubblicazione dei risultati e delle nuove quotazioni dei calciatori.

V O T I

- **Media Redazione Milano, Roma e Fantaclub live.** Il voto finale si ottiene facendo la media aritmetica tra 3 fonti voto (voti al centesimo: la redazione Fantaclub live (**FC**), Gazzetta dello Sport (**GS**) e Corriere dello Sport (**CS**). **Il voto per essere valido è necessario che venga espresso da almeno 2 redazioni.**

Questi sono alcuni esempi:

GS 7 – CS 6,5 – FC 6 => 19,5:3 => 6,50

GS 7 – CS 6 – FC 5,5 => 18,50:3 => 6,17

GS 6,5 – CS 5,5 – FC 5,5 => 17,50:3 => 5,83

- **Calcolo del punteggio:** il punteggio ottenuto da una squadra è la risultante dei voti ottenuti da ogni giocatore.

Il voto di ogni giocatore è calcolato sommando al voto di base:

- + 3 punti per ogni gol segnato da un attaccante
- + 3,5 punti per ogni gol segnato da un centrocampista
- + 4 punti per ogni gol segnato da un difensore
- + 4,5 punti per ogni gol segnato da un portiere
- + 1 punto per ogni assist servito (*)
- + 3 punti per ogni rigore segnato indipendentemente dal ruolo
- + 3 punti per ogni rigore parato dal portiere o chi per lui
- 0,5 punti per ogni ammonizione (**)
- 1 punto per l'espulsione
- 1 punto per ogni gol subito dal portiere o chi per lui
- 1 punto per ogni autorete del portiere (***)
- 2 punti per ogni autorete di un calciatore diverso dal portiere (***)
- 3 punti per ogni rigore sbagliato

(*) E' stata attivata la funzione di **assegnare gli assist seguendo la fonte Assist Fantaclub.** gli assist sono attribuiti dallo staff di Fantaclub con valutazione sulla volontarietà, dribling e palla deviata, include anche la separazione tra assist da fermo e assist normale. Gli assist fantaclub sono inseriti il giorno dopo la mattina presto, i risultati saranno aggiornati automaticamente.

(**) E' stata attivata la funzione di **rettifica ammonizioni in seguito al referto del giudice sportivo.** Le eventuali ammonizioni non corrispondenti saranno rettificate ed i risultati ricalcolati. Il referto ufficiale è disponibile solitamente il lunedì pomeriggio, pertanto, i risultati potrebbero variare rispetto a quelli presentati la mattina. Le rettifiche sono effettuate solamente se il referto è disponibile nella stessa giornata della pubblicazione dei risultati, altrimenti rimangono valide le ammonizioni originali della fonte prescelta.

(*******) E' stata attivata la funzione di **rettifica goal/autogoal seguendo le decisioni della "Lega Calcio"**. I goal/autogoal saranno uniformati alle decisioni della Lega Calcio, ed i risultati ricalcolati automaticamente. Il referto ufficiale è disponibile solitamente il lunedì pomeriggio, pertanto, i risultati potrebbero variare rispetto a quelli presentati la mattina. Le rettifiche sono effettuate solamente se il referto è disponibile nella stessa giornata della pubblicazione dei risultati, altrimenti rimangono validi i goal/autogoal originali della fonte prescelta.

➤ **Modificatore della difesa.** Questa regola premia il comportamento della difesa. Consiste nell'aggiungere al punteggio totalizzato di una squadra i seguenti bonus:

- **5 punti** se la media è maggiore a 7 ovvero la somma totale deve essere superiore a 28;
- **4 punti** se la media è maggiore a 6,75 e minore o uguale a 7 ovvero il totale è compreso tra 27,125 e 28;
- **3 punti** se la media è maggiore a 6,50 e minore o uguale a 6,75 ovvero il totale è compreso tra 26,125 e 27;
- **2 punti** se la media è maggiore a 6,25 e minore o uguale a 6,50 ovvero il totale è compreso tra 25,125 e 26;
- **1 punto** se la media è maggiore a 6 ma minore o uguale di 6.25 ovvero il totale è compreso tra 24,125 e 25;

Attenzione: Questa regola si applica solo se la squadra in questione ha utilizzato un modulo con almeno 4 difensori e che almeno 4 difensori abbiano preso un voto. Al calcolo della media del modificatore, concorreranno il voto in pagella del portiere + i 3 migliori voti dei difensori schierati, senza bonus e malus.

➤ **Modificatore del centrocampo:** Questa regola premia il comportamento del centrocampo. Consiste nell'aggiungere al punteggio totalizzato di una squadra i seguenti bonus:

- **3 punti** se la media dei 3 migliori centrocampisti sia maggiore o uguale a 6,90 ovvero la somma totale deve essere uguale o superiore a 20,70;
- **2 punti** se la media dei 3 migliori centrocampisti è maggiore o uguale a 6,60 e minore di 6,90 ovvero il totale è compreso tra 19,80 e 20,699;
- **1 punto** se la media dei 3 migliori centrocampisti sia maggiore o uguale a 6,30 e minore di 6,60 ovvero il totale è compreso tra 18,90 e 19,799

Attenzione: Questa regola si applica solo se la squadra in questione ha utilizzato un modulo con almeno 4 centrocampisti ed almeno 4 centrocampisti portano punteggio alla squadra. I voti utilizzati per calcolare la media sono quelli in pagella, non comprendono i bonus e malus.

➤ **Modificatore bonus manager.** Questa regola premia il comportamento complessivo della squadra, non uno specifico reparto.

- **6 punti** se la media è maggiore a 6,8636 ovvero la somma totale deve essere superiore a 75,50;
- **5 punti** se la media è maggiore di 6,7272 e minore di 6,8635 ovvero il totale è compreso tra 74 e 75,499;
- **4 punti** se la media è maggiore di 6,5909 e minore di 6,7271 ovvero il totale è compreso tra 72,50 e 73,999;
- **3 punti** se la media è maggiore di 6,4545 e minore di 6,5908 ovvero il totale è compreso tra 71 e 72,499;
- **2 punto** se la media è maggiore di 6,3181 e minore di 6,4544 ovvero il totale è compreso tra 69,50 e 70,999
- **1 punto** se la media è maggiore di 6,1818 e minore di 6,3180 ovvero il totale è compreso tra 68,00 e 69,499

Attenzione: Questa regola si applica solo se 11 calciatori hanno preso un voto. I voti utilizzati per calcolare la media sono quelli in pagella, non comprendono i bonus e malus.

➤ **Modificatore fair play:** Questa regola premia il comportamento complessivo della squadra, attribuisce un punto se nessuno dei calciatori che portano punteggio alla squadra e' stato espulso o ammonito, mezzo punto se c'e' al piu' una sola ammonizione.

Attenzione: Questa regola si applica solo se 11 calciatori hanno preso un voto.

Casi particolari :

- **il calciatore s.v.** sceso in campo, anche se poi sostituito, riceve in ogni caso 5,5 punti d'ufficio, a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiuntivi bonus se ha giocato per **almeno 20' (esclusi i minuti di recupero)**; nei casi limite, per il corretto minutaggio, si farà ricorso al tabellino ufficiale (*match report*) della **“Lega Calcio”**.
Un calciatore che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio, a cui vanno aggiunti i relativi bonus indipendentemente dal tempo giocato. Il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio, comprensivi del malus per l'espulsione. Il calciatore s.v che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve 6 punti d'ufficio a cui vanno sottratti i relativi malus. Il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito non viene conteggiato, cioè è come se non

fosse sceso in campo. Infine un calciatore non sceso in campo, espulso dalla panchina rimane s.v.

- **il portiere s.v.** sceso in campo, anche se poi sostituito, riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio, a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiuntivi bonus se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo, a meno che non abbia ricevuto bonus o malus, in tal caso:
 - ✓ se come malus ha subito la sola ammonizione e non ha preso bonus, non viene conteggiato;
 - ✓ se come malus ha subito la sola espulsione e non ha preso bonus il punteggio d'ufficio sarà 4, comprensivo del malus per l'espulsione;
 - ✓ per ogni altro tipo di bonus / malus sono assegnati 6 punti d'ufficio a cui vanno aggiunti i bonus e i malus (ai quali si va ad aggiungere a quel punto anche una eventuale ammonizione o espulsione).

Il voto di ufficio assegnato in queste situazioni, è da considerarsi come voto base a tutti gli effetti e valido nel calcolo dei modificatori.

- Nel caso di **partite rinviate o giocate con un anticipo o posticipo straordinario superiore a due giorni rispetto alla data del turno in calendario**, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, escluso gli squalificati, riceveranno **6 punti di ufficio** mentre ai portieri verrà assegnato il **5,50 punti di ufficio**. **Esempio:** nel caso del classico turno domenicale sono valide tutte le partite da venerdì a martedì, oltre tale limite temporale scattano i 6 e 5,50 d'ufficio. Se il rinvio è noto da tempo tale intervallo può essere esteso a 3 giorni (quindi l'intervallo diventa da giovedì a mercoledì) purché non vi siano accavallamenti con altri turni di gioco. Nel caso di situazioni eccezionali sarà data comunicazione in anticipo nell'Homepage della Lega se dovessero esserci cambiamenti a tale regola.
- In caso di **partita sospesa**, i voti verranno assegnati solo se disponibili da almeno 2 fonti voto, altrimenti tutti i calciatori (tranne gli squalificati) riceveranno 6 di ufficio fatta eccezione per i portieri a cui verrà assegnato 5,50 di ufficio.

E' attivo il parametro di adoperare i voti dei recuperi :

i risultati di giornata saranno ricalcolati automaticamente dal sistema in seguito allo svolgimento delle partite di recupero (**entro e non oltre 30 giorni dalla data in cui era in calendario/programma la partita**). In presenza di partite rinviate, il sistema effettuerà il calcolo dei risultati assegnando i classici i 6 e 5,50 d'ufficio a tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi. Lo stesso discorso vale per le partite sospese quando sono stati assegnati i voti d'ufficio. Successivamente, il giorno dopo lo svolgimento dei recuperi (qualora si

disputi entro 30 giorni), i risultati e la classifica saranno ricalcolati automaticamente sostituendo i 6 con i voti reali dei recuperi. **Il ricalcolo avverrà per tutte per tutte le competizioni della lega previste per la giornata, ad eccezione dell'HIGHLANDER, di coppe/play off con tabellone in cui ci sono passaggi di turno; in ogni caso il tutto deve avvenire nel rispetto dei calendari delle varie competizioni.** Nell'Homepage della Lega verranno sempre specificate le partite di recupero valide ai fini del gioco per l'applicazione dei voti reali.

NOTA BENE:

Qualora un calciatore alla data in cui si disputa la partita di recupero, si trova in una delle seguenti situazioni:

- 1) Siano trascorsi più di 30 giorni dalla data in cui era in programma la partita;
- 2) Infortunato e/o indisponibile oppure squalificato salvo che, non lo fosse già alla data in cui era in programma la partita;
- 3) Si trasferisce in un'altra squadra italiana e/o estera;
- 4) Rescinde il contratto;
- 5) Si ritira dall'attività agonistica;
- 6) Muore.

CONSERVA IL 6 D'UFFICIO

Per consultare i risultati del torneo fare clic sul bottone "risultati e classifica". **I risultati definitivi saranno disponibili il giorno successivo alla disputa dell'ultima partita di giornata.**

Tuttavia durante la disputa delle partite è possibile seguire l'andamento delle squadre con i bonus/malus aggiunti in tempo reale, con le stime di punteggio. **NOTA BENE** i risultati e le stime sono provvisori con i voti inseriti automaticamente dal sistema (**Redazione Fantaclub live**) in attesa dei voti reali delle redazioni prescelte.



Nel corso della stagione ogni partecipante può cambiare la sua squadra operando sul mercato per modificare alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli. Il partecipante potrà effettuare i cambi di mercato negli stessi orari previsti per la consegna della formazione. Dopo ogni giornata il valore dei calciatori muta, in funzione dei criteri di valutazione stabiliti dalla **Redazione Fantaclub+3**. Per ogni calciatore venduto occorrerà acquistarne un altro dello stesso ruolo.

Per fare il mercato basta fare clic sul bottone "**Mercato**". Ogni squadra riceverà tanti crediti quanto è il valore, al momento, del giocatore (o dei giocatori) che intende "sostituire". Quei crediti, più l'eventuale saldo attivo dell'iscrizione o di un altro affare di mercato, sono a disposizione per comprare altri giocatori. Completate le operazioni di mercato, la squadra dovrà sempre avere una rosa di 25 giocatori che rispondono alle caratteristiche richieste per l'iscrizione.

Operazioni di mercato concesse: 26 cambi. Nel corso del torneo verranno assegnati 26 cambi distribuiti con la seguente modalità e tempistica:

- ❖ **dopo la 1^ giornata (Agosto)** verranno assegnati **4 cambi**;
- ❖ **1° Settembre** verranno assegnati **4 cambi**;
- ❖ **1° Ottobre** verranno assegnati **2 cambi**;
- ❖ **1° Novembre** verranno assegnati **2 cambi**;
- ❖ **1° Dicembre** verranno assegnati **2 cambi**;
- ❖ **1° Gennaio** verranno assegnati **4 cambi**;
- ❖ **1° Febbraio** verranno assegnati **4 cambi**;
- ❖ **1° Marzo** verranno assegnati **2 cambi**;
- ❖ **1° Aprile** verranno assegnati **2 cambi**.

I CAMBI SONO CUMULATIVI

Casi particolari: Nei seguenti casi è possibile sostituire un calciatore senza che venga conteggiato nei 26 cambi ammessi:

- 1) **Un calciatore abbandona la “Serie A”.** Qualora durante la stagione, un calciatore dovesse cambiare categoria o trasferirsi all'estero potrà essere sostituito con uno di pari ruolo. La quotazione da impiegare, per acquistare il sostituto, è quella relativa all'ultima quotazione di mercato del giocatore che non fa parte del campionato di Serie A. Si può ricorrere ad un eventuale saldo attivo ed eventuale residuo determinato dall'operazione sopramenzionata, va in fondo cassa.
- 2) **Un calciatore rescinde il contratto o si ritira dall'attività agonistica;**
- 3) **Un calciatore muore.**

Attenzione: per poter essere considerata “**operazione gratuita**” occorre che il sistema evidenzi il calciatore da sostituire in **corsivo e/o asterisco**.

TORNEI

Per mantenere sempre alto l'interesse e la partecipazione di ognuno di voi, verranno organizzate le seguenti competizioni (alcune si disputeranno parallelamente):

- ❖ **CAMPIONATO DI RENDIMENTO**. Il campionato di rendimento non è altro che la sommatoria dei vari punteggi ottenuti giornata dopo giornata da ogni società, fino al termine del campionato di Serie A. Questi punteggi determineranno una classifica generale, che verrà aggiornata al termine di ogni giornata di campionato. **Durata: 38 giornate**
- ❖ **COPPA ITALIA** L'intera manifestazione si articola su turni successivi ad eliminazione diretta con scontri di andata e ritorno: primo e secondo turno eliminatorio, trentaduesimi, sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali e finale (partita secca). La stesura del tabellone di COPPA ITALIA scaturirà dalle posizioni conseguite nella classifica generale di rendimento al





termine della **12^a giornata d'andata**. [**Attenzione** nel caso in cui ci siano squadre appaiate, per decretare/selezionare il giusto ordine in classifica, verrà utilizzato come discriminante il singolo punteggio di giornata (12^a) totalizzato dalle squadre interessate; in caso di ulteriore parità si prenderà a riferimento quello della giornata precedente (11^a) e così via]. Nello specifico, le **prime 32 squadre della classifica generale approderanno direttamente** al Tabellone principale dei **trentaduesimi di finale** evitando i primi 2 turni eliminatori dove invece prenderanno parte le successive 128 squadre:

- **1° TURNO eliminatorio** >> verrà disputato dalle 128 squadre piazzate dal 33° al 160° posto della classifica generale, secondo i seguenti abbinamenti: 33 contro 160, 34 contro 159, 35 contro 158 ... e così via;
- **2° TURNO eliminatorio** >> verrà disputato dalle 64 squadre che hanno superato il 1° turno eliminatorio;
- **TRENTADUESIMI** >> verrà disputato dalle 32 squadre che hanno superato il 2° turno eliminatorio + le 32 squadre classificatesi nelle prime trentadue posizioni della classifica generale;
- **SEDICESIMI** >> verrà disputato dalle 32 squadre che hanno superato i trentaduesimi;
- **a seguire OTTAVI, QUARTI, SEMIFINALI e FINALE.**

(Simulazione su stima di n. 180 partecipanti) - Durata: 16 giornate - Calendario: 14/15^a giornata (1° Turno) - 17/18^a giornata (2° Turno) - 20/21^a giornata (Trentaduesimi) - 23/24^a giornata (Sedicesimi) - 26/27^a giornata (Ottavi) - 29/30^a giornata (Quarti) - 32/33^a giornata (Semifinali) - 35/36^a giornata (Finali).

- ❖ **CHAMPIONS LEAGUE** Inizialmente tutti i partecipanti affronteranno una fase eliminatoria a gironi dalla quale usciranno le squadre promosse in Champions League, in Europa League e Conference League. Le squadre verranno suddivise in **18 gironi composti da 10 squadre ciascuno** (stima su 180 partecipanti), dando vita a **scontri diretti di andata e ritorno**. Per diradare ogni dubbio legato al sorteggio e soprattutto per facilitarmi il compito, la composizione dei gironi avverrà in maniera casuale dal sistema. **Le prime 3 classificate di ogni girone (18x3 => 54) e le migliori 10 quarte classificate saranno promosse in CHAMPIONS LEAGUE (in totale 64 squadre)**. L'ordine di qualifica della prima fase eliminatoria, determinerà l'urna di destinazione; a tal proposito verranno create 4 urne da 16 squadre ciascuno (**URNA 1** > 16 migliori prime classificate – **URNA 2** > 2 peggiori prime classificate e 14 migliori seconde classificate – **URNA 3** > 4 peggiori seconde classificate e 12 migliori terze classificate – **URNA 4** > 6 peggiori terze classificate e 10 migliore quarte classificate). Una volta create le urne, si procederà alla composizione dei gironi mediante **gli abbinamenti riportati nel file excel (cliccare sull'immagine della CHAMPIONS LEAGUE)**, si verranno così a creare **16 gironi da 4 squadre** ciascuno. Al termine delle 6^a giornate di scontri diretti, **le prime 2 classificate di ogni girone (in totale 32 squadre)** accederanno ai **"PLAY-OFF CHAMPIONS"**



mentre le migliori 8 terze parteciperanno ai PLAY-OFF della Conference League. Nei PLAY-OFF (Sedicesimi - Ottavi - Quarti - Semifinali e Finali) gli incontri sono ad eliminazione diretta, con scontri di andata e ritorno fino alle semifinali, FINALI a partita secca.

Abbinamenti e tabellone PLAY-OFF: 1^Prima/16^Seconda - 15^Prima/2^Seconda - 7^Prima/10^Seconda - 9^Prima/8^Seconda - 3^Prima/14^Seconda - 13^Prima/4^Seconda - 5^Prima/12^Seconda - 11^Prima/6^Seconda - 2^Prima/15^Seconda - 16^Prima/1^Seconda - 8^Prima/9^Seconda - 10^Prima/7^Seconda - 4^Prima/13^Seconda - 14^Prima/3^Seconda - 6^Prima/11^Seconda - 12^Prima/5^Seconda. (Simulazione su stima di n. 180 partecipanti) - Durata: 33 giornate
Calendario: 1^a/18^a giornata (qualificazioni) – 20^a/25^a giornata (gironi) - 27^a/36^a giornata (sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali-finali).

- ❖ **EUROPA LEAGUE** Stessa procedura e stesso calendario descritto sopra (vedasi Champions League), al termine delle 18 giornate (scontri diretti di andata e ritorno) **le peggiori 8 quarte classificate, tutte le 5-6-7 classificate di ogni girone (18x3 => 54) e le 2 migliori ottave classificate** saranno promosse in EUROPA LEAGUE (**in totale 64 squadre**). L'ordine di qualifica della prima fase eliminatoria, determinerà l'urna di destinazione; a tal proposito verranno create 4 urne da 16 squadre ciascuno (**URNA 1** > le 8 peggiori quarte classificate e le 8 migliori quinte classificate – **URNA 2** > le 10 peggiori quinte classificate e le 6 migliori seste classificate – **URNA 3** > le 12 peggiori seste classificate e le 4 migliori settime classificate – **URNA 4** > le 14 peggiori settime classificate e le 2 migliori ottave classificate. Una volta create le urne, si procederà alla composizione dei gironi mediante **gli abbinamenti riportati nel file excel (cliccare sull'immagine della EUROPA LEAGUE)**, si verranno così a creare **16 gironi da 4 squadre** ciascuno. Al termine delle 6^a giornate di scontri diretti, **le prime 2 classificate di ogni girone (in totale 32 squadre) accederanno ai "PLAY-OFF di Europa League (EU)"** mentre le migliori 8 terze parteciperanno ai PLAY-OFF della Conference League. Nei PLAY-OFF (Sedicesimi - Ottavi - Quarti - Semifinali e Finali) gli incontri sono ad eliminazione diretta con scontri di andata e ritorno fino alle semifinali, FINALI a partita secca.

Abbinamenti e tabellone PLAY-OFF: 1^Prima/16^Seconda - 15^Prima/2^Seconda - 7^Prima/10^Seconda - 9^Prima/8^Seconda - 3^Prima/14^Seconda - 13^Prima/4^Seconda - 5^Prima/12^Seconda - 11^Prima/6^Seconda - 2^Prima/15^Seconda - 16^Prima/1^Seconda - 8^Prima/9^Seconda - 10^Prima/7^Seconda - 4^Prima/13^Seconda - 14^Prima/3^Seconda - 6^Prima/11^Seconda - 12^Prima/5^Seconda. (Simulazione su stima di n. 180 partecipanti) - Durata: 33 giornate
Calendario: 1^a/18^a giornata (qualificazioni) – 20^a/25^a giornata (gironi) - 27^a/36^a giornata (sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali-finali).



- ❖ **CONFERENCE LEAGUE** Stessa procedura e stesso calendario descritto sopra (vedasi Champions/Europa League), al termine delle 18 giornate (scontri diretti di andata e ritorno) **le peggiori 16 ottave classificate e le migliori 16 non classificate saranno promosse alla CONFERENCE LEAGUE (in totale 32 squadre)** mentre le 2 peggiori non e le decime verranno eliminate.

L'ordine di qualifica della prima fase eliminatoria, determinerà l'urna di destinazione; a tal proposito verranno create 4 urne da 8 squadre ciascuno (**URNA 1** > le migliori 8 ottave classificate - **URNA 2** > le 8 peggiori ottave classificate - **URNA 3** > le migliori 8 non classificate - **URNA 4** > le successive 8 non classificate. Una volta create le urne, si procederà alla composizione dei gironi mediante **gli abbinamenti riportati nel file excel (cliccare sull'immagine della COPPA DEL NONNO)**, si verranno così a creare **8 gironi da 4 squadre** ciascuno. Al termine delle 6^a giornate di scontri diretti, **le prime 2 classificate di ogni girone (in totale 16 squadre)** accederanno ai **"PLAY-OFF della Conference League (CL)"**, a cui andranno ad aggiungersi **le 8 migliori terze "teste di serie n.1" provenienti dai gironi di Champions League (CH) e le 8 migliori terze "teste di serie n. 2" provenienti dai gironi di Europa League(EU).**

Nei PLAY-OFF (Sedicesimi - Ottavi - Quarti - Semifinali e Finali) gli incontri sono ad eliminazione diretta con scontri di andata e ritorno fino alle semifinali, FINALI a partita secca.

Abbinamenti e tabellone PLAY-OFF : 1^aTerza CH/8^aSeconda CL - 7^aTerza EU/2^aPrima CL - 7^aTerza CH/2^aSeconda CL - 1^aTerza EU/8^aPrima CL - 3^aTerza CH/6^aSeconda CL - 5^aTerza EU/4^aPrima CL - 5^aTerza CH/4^aSeconda CL - 3^aTerza EU/6^aPrima CL - 2^aTerza CH/7^aSeconda CL - 8^aTerza EU/1^aPrima CL - 8^aTerza CH/1^aSeconda CL - 2^aTerza EU/7^aPrima CL - 4^aTerza CH/5^aSeconda CL - 6^aTerza EU/3^aPrima CL - 6^aTerza CH/3^aSeconda CL - 4^aTerza EU/5^aPrima CL.

(Simulazione su stima di n. 180 partecipanti) - Durata: 33 giornate
Calendario: 1^a/18^a giornata (qualificazioni) – 20^a/25^a giornata (gironi) - 27^a/36^a giornata (sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali-finali).

- ❖ **SUPERCOPPA EUROPEA** Consiste in un quadrangolare con incontri secchi, tra la vincente della CHAMPIONS LEAGUE che si scontrerà contro la vincente della CONFERENCE LEAGUE mentre la vincente dell'EUROPA LEAGUE si scontrerà contro la vincente della COPPA ITALIA. Qualora il detentore della Coppa Italia risultasse vincitore di un'altra competizione, il suo posto verrebbe rimpiazzato in primis dall'altra squadra finalista, in alternativa dalla semifinalista con il miglior numero d'ingresso nel tabellone . **Durata: 2 giornate – Calendario: 37^a giornata (SEMIFINALI), 38^a giornata (FINALE)**

- ❖ **TROFEO FANTANEGRO** Nel trofeo FANTANEGRO si giocherà con la modalità FORMULA 1. Il nome FORMULA 1 perché emula lo sport , della Formula 1 per quanto riguarda concerne l'assegnazione dei punti.



La scala di assegnazione dei punti (stile Formula 1) è il seguente:

- 25 punti per chi totalizza il punteggio più alto;
- 20 punti per il secondo miglior punteggio;
- 18 punti per il terzo miglior punteggio;
- 16 punti per il quarto miglior punteggio;
- 14 punti per il quinto miglior punteggio;
- 12 punti per il sesto miglior punteggio;
- 10 punti per il settimo miglior punteggio;
- 9 punti per l'ottavo miglior punteggio;
- 8 punti per il nono miglior punteggio;
- 7 punti per il decimo miglior punteggio;
- 6 punti per l'undicesimo miglior punteggio;
- 5 punti per il dodicesimo miglior punteggio;
- 4 punti per il tredicesimo miglior punteggio;
- 3 punti per il quattordicesimo miglior punteggio;
- 2 punti per il quindicesimo miglior punteggio;
- 1 punto per il sedicesimo miglior punteggio.

Nel caso 2 o più squadre totalizzino lo stesso punteggio, verrà assegnato a ciascuno i punti della posizione raggiunta, di conseguenza per le posizioni non impegnate non sarà assegnato alcun punto.

Esempio:

Squadra A miglior punteggio di giornata >> 25 punti;

Squadra B e C realizzano lo stesso punteggio che risulta essere nel complesso il secondo miglior punteggio >> 20 punti ad entrambi (in questo caso i punti del terzo posto non saranno assegnati).

Svolgimento torneo: Inizialmente tutte le squadre partecipanti verranno suddivise in maniera casuale dal sistema in **10 gironi da 18 squadre** ciascuno. Dopo 7^a giornate, le prime 4 classificate di ogni girone (Tot. 40) accederanno alla fase finale. Le restanti 140 squadre disputeranno **la seconda fase, 7 gironi da 20 squadre**, dopo la disputa di 7^a giornate si qualificano alla fase finale le prime 5 di ogni girone (Tot. 35). Le restanti 105 squadre disputeranno **la terza fase, 5 gironi da 21**, dopo la disputa di 7^a giornate si qualificano alla fase finale le prime 3 di ogni girone (Tot. 15). Terminata la terza fase eliminatoria, le **90 squadre qualificate (nei turni precedenti)** disputeranno la fase finale mentre le restanti squadre che non si sono qualificate nei vari turni abbandoneranno definitivamente il torneo. **Nella fase finale**, sempre in maniera casuale del sistema, verranno creati **5 gironi da 18 squadre**, dopo la disputa di 7^a giornate si qualificano alla finalissima le prime 4 di ogni girone (Tot. 20). A questo punto verrà creato un unico girone da 20, al termine delle restanti 10 giornate di campionato, verranno premiati i primi 3 classificati. (Simulazione su stima di n. 180 partecipanti) - Durata: 38 giornate –



Calendario: 1^a/7^a giornata (1^a fase eliminatoria) – 8^a/14^a giornata (2^a fase eliminatoria) - 15^a/21^a giornata (3^a fase eliminatoria) 22^a/28^a giornata (fase finale) - 29^a/38^a giornata (finalissima).

Qualora nella classifica di FORMULA 1 ci sia un *ex aequo*, per decretare il giusto ordine si farà ricorso alla migliore posizione conseguita nella classifica di rendimento del girone qualora sussista ancora parità si ricorrerà alla classifica di rendimento generale.

- ❖ **HIGHLANDER** . Ne resterà soltanto 1 !! Nelle prime 30^a giornate, saranno eliminate dal torneo le 5 peggiori di giornata (FLOP), invece chi totalizzerà il miglior punteggio di giornata (TOP) riceverà l'immunità e non potrà essere eliminato nella giornata successiva, pertanto, qualora nella giornata successiva dovesse posizionarsi nelle ultime 5 posizioni, verrebbe eliminato al suo posto la squadra che segue in classifica (Tot. 150). Dalla 31^a giornata fino alla 37^a giornate verranno eliminate le 4 peggiori fino a che non si giungerà all'ultima giornata dove ci saranno solo 2 squadre, a contendersi il premio di IMMORTALE !!! **[Attenzione:** *Qualora il miglior punteggio di giornata venga effettuato da una squadra già eliminata riceverà l'immunità quella successiva ancora in gioco*]. **L'immunità verrà concessa fino alla 30^a giornata (inclusa)** *dopo di che decadrà; a quel punto i restanti 30 si contenderanno il titolo a viso aperto senza alcun scudo/protezione.* Nel caso in cui ci siano più squadre appaiate con lo stesso punteggio, per decretare/selezionare il giusto ordine in classifica, verrà utilizzato come discriminante il singolo punteggio ottenuto nella giornata precedente, in caso di ex quo quello della giornata che precede. (Simulazione su stima di n. 180 partecipanti) - Durata: 38 giornate – Calendario: 1^a/30^a giornata (eliminazione di 5 squadre) - 31^a/37^a giornata (eliminazione di 4 squadre) - 38^a giornata (duello finale).

- ❖ **1° MEMORIAL ABRAMO:** Questo torneo già presente nella precedente edizione sotto il nome di 27th Anniversary, l'ho voluto rinominare, dedicandolo alla memoria del nostro caro amico Abramo Angeletti che recentemente ci ha prematuramente lasciati. Questo torneo racchiude al suo interno tutte le modalità di gioco utilizzate nelle altre competizioni ovvero gironi con somma punti, con calendario, a Formula 1, Survivor e scontri diretti Play-Off. Un vero e proprio mixer composto da 5 differenti fasi: **1^a Fase > Gironi con somma punteggi "rendimento":** Le squadre verranno suddivise in 18 gironi composti da 10 squadre ciascuno (in maniera casuale dal sistema). Dopo la disputa di 7 giornate, passano il turno le prime 8 classificate (Tot. 144), le ultime 2 del girone vengono eliminate. **2^a Fase > Gironi con Formula 1:** Le 144 squadre verranno suddivise in 8 gironi composti da 18 squadre ciascuno (in maniera casuale dal sistema). Dopo la disputa di 7 giornate, le prime 14 classificate di ogni girone (Tot. 112) accederanno alla fase successiva, le ultime 4 del girone saranno eliminate. **3^a Fase > Gironi scontri diretti con calendario:** Le 112 squadre verranno suddivise in 28 gironi

composti da 4 squadre ciascuno (in maniera casuale dal sistema). Dopo la disputa di 6 giornate, le prime 3 classificate di ogni girone (**Tot. 84**) accederanno alla fase successiva, l'ultima del girone viene eliminata. **4^a Fase > Survivor** : Le 84 squadre qualificate verranno riunite in un unico girone, le 4 peggiori di giornata (FLOP) per un totale di 5 giornate verranno eliminate. Nel caso in cui ci siano più squadre appaiate con lo stesso punteggio, per decretare/selezionare il giusto ordine in classifica, verrà utilizzato come discriminante il singolo punteggio ottenuto nella giornata precedente. Le **64** squadre sopravvissute affronteranno l'ultima fase. **5^a Fase > Scontri diretti Play Off:** La stesura del tabellone avverrà in maniera casuale dal sistema. Creato il tabellone Play-Off, la competizione si svolgerà con scontri di andata e ritorno ad eliminazione diretta: trentaduesimi, sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali e finali. (Simulazione su stima di n. 180 partecipanti) - Durata: 36 giornate
Calendario: 1^a/7^a giornata (1^a fase) – 8^a/14^a giornata (2^a fase) - 15^a/20^a giornata (3^a fase) - 21^a/25^a giornata (4^a fase) - 27^a/38^a giornata (5^a fase).

❖ **MINI CLASSIFICHE:** Per consentire a tutti di mantenere viva la speranza di aggiudicarsi un premio fino all'ultimo, saranno organizzate 6 mini classifiche dalla durata di 6 giornate, al termine delle quali verrà premiata la 1^a classificata con **€ 60,00**. Nel caso in cui siano più squadre a pari punti, la quota verrà ripartita. Durata: 36 giornate (6x6) – Calendario: 1^a/6^a giornata (1^a Mini) - 7^a/12^a giornata (2^a Mini) - 13^a/18^a giornata (3^a Mini) - 19^a/24^a giornata (4^a Mini) - 25^a/30^a giornata (5^a Mini) - 31^a/36^a giornata (6^a Mini).

❖ **PREMIO SETTIMANALE:** Chi registra il punteggio più alto nella giornata, si aggiudica il premio settimanale di **€ 30,00**. In aggiunta verranno assegnati:

- **3 crediti extra per il miglior punteggio**
- **2 crediti extra per il secondo miglior punteggio**
- **1 credito extra per il terzo miglior punteggio**

Nel caso in cui siano più squadre a totalizzare il punteggio più alto, la quota verrà ripartita.

Nel caso 2 o più squadre totalizzino lo stesso punteggio, verrà assegnato a ciascuno i crediti della posizione raggiunta, di conseguenza per le posizioni non impegnate, non sarà assegnato alcun credito.

Esempio 1:

Squadra A e B realizzano miglior punteggio di giornata >> € 15 + 3 crediti extra ad entrambi;

Squadra C totalizza il terzo miglior punteggio >> 1 credito extra (in questo caso i crediti del secondo miglior punteggio non saranno assegnati).

Esempio 2:

Squadra A miglior punteggio di giornata >> € 30 + 3 crediti extra;
Squadra B e C realizzano lo stesso punteggio che risulta essere nel complesso il secondo miglior punteggio >> 2 crediti extra ad entrambi (in questo caso i crediti del terzo miglior punteggio non saranno assegnati).

I **crediti extra** sono **permanenti** ovvero possono essere utilizzati in qualsiasi momento.

CRITERI IN CASO DI PARITA'

- ✓ **Nella fase di qualificazione** della Champions League, Europa League e Conference League, nel caso in cui due o più squadre arrivino appaiate in classifica, per il passaggio al turno successivo, si terrà conto della **classifica avulsa**. La classifica avulsa si calcola considerando solamente le partite degli scontri diretti che coinvolgono le squadre a pari punti, escludendo tutte le altre partite.
Nella classifica avulsa sono tenuti in considerazione (in ordine): punti negli scontri diretti, goal fatti (NON differenza reti), somma dei punteggi. In caso vi fosse ancora parità nella classifica avulsa allora si considera la classifica di rendimento generale ed in ultima istanza l'ordine temporale di iscrizione delle squadre.
- ✓ **Nelle fasi eliminatorie (PLAY-OFF)** in caso di parità di goal nel doppio confronto, passa il turno la squadra con la migliore somma punteggio nel doppio confronto (in caso di A/R) oppure chi totalizza punteggio migliore in caso di incontro secco. In caso di ulteriore parità passa il turno chi ha la migliore posizione d'ingresso nel tabellone;
- ✓ Nel gioco **FORMULA 1** in caso di squadre a pari punti è posta prima in classifica la squadra con il punteggio più' alto nella classifica punti del girone, se dovesse persistere la parità si terrà conto della classifica rendimento generale ed in ultima istanza l'ordine temporale di iscrizione delle squadre. Per l'assegnazione dei goals si terrà conto della tabella sottoelencata:

fino a 65,99 punti = 0 goal;
· da 66 a 71,99 punti = 1 goal;
· da 72 a 77,99 punti = 2 goals;
· da 78 a 83,99 punti = 3 goals;
· da 84 a 89,99 punti = 4 goals;
· da 90 a 95,99 punti = 5 goals;
· da 96 a 101,99 punti = 6 goals;
· e così via ...

GOAL EXTRA: E' attiva la funzione che prevede l'assegnazione di un goal extra quando 2 squadre pur trovandosi nella stessa fascia di assegnazione di goal, vi sia tra le due almeno uno **scarto di 4 punti nel punteggio**.

Esempio: Squadra A (pt. 66) contro Squadra B (pt. 70) >>> risultato finale 1 - 2 anziché 1 - 1 entrambe le squadre pur trovandosi nella stessa fascia di assegnazione di goal (1 goal), alla squadra B gli viene concesso un goal extra perché ha uno scarto di 4 punti nel punteggio rispetto alla squadra A.

AUTOGOAL Per i risultati delle partite di calendario è attiva la funzione autogoal: se una squadra fa un punteggio **inferiore a 60 punti, si aggiunge un goal alla squadra avversaria**. La regola non si applica se entrambe le squadre sono sotto soglia autogoal.

Esempio 1: Squadra A (pt. 61) contro Squadra B (pt. 59) >>> risultato finale 1 - 0 anziché 0 - 0 entrambe le squadre pur trovandosi nella stessa fascia di assegnazione di goal (0 goal), alla squadra B gli viene concesso un autogoal perché ha totalizzato un punteggio inferiore a 60 punti.

Esempio 2: Squadra A (pt. 59,75) contro Squadra B (pt. 56) >>> risultato finale 0 - 0 perché entrambe le squadre sono sotto soglia autogoal.



P R E M I

PROIEZIONE SU 180 SQUADRE ISCRITTE

(Successivamente in base al numero dei partecipanti, verrà comunicato il dato reale)

❖ **CAMPIONATO DI RENDIMENTO**

✓ Girone d'andata (Campione d'inverno): 1° class. > € 275;

✓ Girone di ritorno: Premi ai primi 20 classificati

- 1° class. > € 2.500 + TROFEO
- 2° class. > € 1.750
- 3° class. > € 1.000
- 4° class. > € 500 - 5° class. > € 450 - 6° class. > € 400
- 7° class. > € 350 - 8° class. > € 300 - 9° class. > € 250
- 10° class. > € 225 - 11° class. > € 200 - 12° class. > € 175
- 13° class. > € 150 - 14° class. > € 125 - 15° class. > € 100
- 16° class. > € 100 - 17° class. > € 80 - 18° class. > € 80
- 19° class. > € 60 - 20° class. > € 60

❖ **COPPA ITALIA**: Primi 3 classificati (€ 450 +TROFEO - € 300 - € 150)

❖ **1° MEMORIAL ABRAMO**: Primi 3 cl. (€ 450 +TROFEO - € 300 - € 150)

❖ **CHAMPIONS LEAGUE**: Primi 3 cl. (€ 750 +TROFEO - € 500 - € 250)

❖ **EUROPA LEAGUE**: Primi 3 cl. (€ 450 +TROFEO - € 300 - € 150)

❖ **CONFERENCE LEAGUE**: Primi 3 cl. (€ 150 +TROFEO - € 100 - € 50)

❖ **SUPER CUP**: Vincitore (€ 50)

❖ **TROFEO FANTANEGRO**: Primi 3 cl. (€ 450 +TROFEO - € 300 - € 150)

❖ **HIGHLANDER**: Vincitore (€ 300 +TROFEO)

❖ **MINI CLASSIFICHE (durata 6 giornate)**: Primo classificato (€ 60 x 6)

❖ **PREMIO SETTIMANALE**: Chi registra il punteggio più alto nella giornata, si aggiudica il premio settimanale di € 30. Nel caso in cui siano più squadre a totalizzare il punteggio più alto, la quota verrà ripartita.

❖ **COSTI GESTIONE ED ACQUISTO N. 7 TROFEI**

N.B. Le spese di commissione relative all'incasso dei premi in denaro nonché le spese di spedizione trofeo sono a carico del destinatario.

ATTENZIONE: In caso di interruzione permanente del campionato a causa dell'emergenza Coronavirus o di qualsivoglia altro motivo, se ciò avviene prima che si disputi metà torneo, le quote d'iscrizione verranno restituite al netto delle spese di gestione e dei premi fino a quel momento già assegnati. Altresì, qualora venga disputato metà torneo, i

	premi verranno corrisposti in proporzione con la situazione cristallizzata al momento dell'interruzione.
--	--