

ART.	<b>FANTACALCIO 18<sup>^</sup> EDIZIONE - GALGAGNANO - CAMPIONATO 2023-2024</b> <b>REGOLAMENTO</b>
1	LE SQUADRE PARTECIPANTI DOVRANNO ESSERE FORMATE DA CALCIATORI TESSERATI DALLE SOCIETA' CALCISTICHE DI SERIE A.
2	<p>LA SQUADRA DOVRA' ESSERE COMPOSTA DA 15 CALCIATORI SUDDIVISI IN 11 TITOLARI E 4 RISERVE.</p> <p>LE RISERVE DEVONO ESSERE ESCLUSIVAMENTE SCHIERATE NEL SEGUENTE RUOLO: UN PORTIERE – UN DIFENSORE – UN CENTROCAMPISTA E UN ATTACCANTE – NON IMPORTA SE NON SONO IN ORDINE. L'IMPORTANTE CHE SIANO UNO PER RUOLO.</p>
3	SE IN PANCHINA VENGONO SCHIERATI DUE O PIU' CALCIATORI DELLO STESSO RUOLO, LA SQUADRA SUBISCE UNA PENALITA' DI 3 PUNTI E SE NECESSITA ENTRA SOLO IL PRIMO CALCIATORE IN ORDINE AL RUOLO MANCANTE E SI PUO' SOSTITUIRE SOLO UN CALCIATORE PER RUOLO.
4	<p><b>Comma 1</b> - I CALCIATORI SCHIERATI IN PANCHINA SUBENTRANO SOLO SE IL TITOLARE A PARI RUOLO NON HA GIOCATO OPPURE HA RICEVUTO IN PAGELLA S.V.(SENZA VOTO) OPPURE N.G. (NON GIUDICABILE)</p> <p><b>Comma 2</b> -. SE IL TITOLARE E IL PANCHINARO A PARI RUOLO HANNO RICEVUTO VOTO S.V. ALLORA VIENE ASSEGNATO VOTO 4 AL CALCIATORE TITOLARE CON EVENTUALI BONUS/MALUS . (NON ENTRA IL PANCHINARO).</p> <p><b>Comma 3</b> . - SE IL CALCIATORE SCHIARATO TITOLARE NON HA GIOCATO E IL PANCHINARO A PARI RUOLO HA RICEVUTO S.V. ALLORA IL PANCHINARO RICEVE VOTO 4 CON RELATIVI BONUS/MALUS.</p> <p><b>Comma 4</b> - SE DUE O PIU' CALCIATORI TITOLARI E IL PANCHINARO A PARI RUOLO HANNO RICEVUTO VOTO S.V. RICEVERANNO TUTTI VOTO 4 CON BONUS E MALUS.</p> <p><b>Comma 5</b> – SE DUE E PIU' TITOLARI DI PARI RUOLO NON HANNO GIOCATO, ENTRA IL PANCHINARO E LA FORMAZIONE GIOCA IN 10 - 9 - 8.....</p> <p><b>Comma 6</b> - AL PORTIERE TITOLARE CHE HA RICEVUTO S.V. VIENE ASSEGNATO VOTO 6 CON RELATIVI BONUS/MALUS.</p> <p>IL PORTIERE SCHIERATO IN PANCHINA SUBENTRA SOLO SE IL PORTIERE TITOLARE NON HA GIOCATO.</p>
5	<p>NON SI PUO' SCHIERARE PIU' DI UN CALCIATORE DELLA STESSA SQUADRA. LA FORMAZIONE DEVE ESSERE COMPOSTA DA 15 CALCIATORI DI 15 SQUADRE DIVERSE DI SERIE A, ALTRIMENTI VENGONO DETTRATTI I PUNTI NEL SEGUENTE MODO:</p> <p>2 GIOCATORI DELLA STESSA SQUADRA – MENO 3 PUNTI</p> <p>3 GIOCATORI DELLA STESSA SQUADRA – MENO 6 PUNTI</p> <p>4 GIOCATORI DELLA STESSA SQUADRA – MENO 20 PUNTI</p> <p>DA 5 GIOCATORI A 15 GIOCATORI DELLA STESSA SQUADRA MENO 100 PUNTI.</p> <p><b>Comma 1</b> – SE VIENE SCHIERATO LO STESSO CALCIATORE, UNO TITOLARE E UNO IN PANCHINA, VIENE ESCLUSO IL PANCHINARO, NON HA LA SOSTITUZIONE IN QUEL RUOLO E GIOCA IN 14. .</p> <p>LA FORMAZIONE NON SUBISCE ALCUNA PENALITA'.</p> <p><b>Comma 2</b> –SE VIENE SCHIERATO LO STESSO CALCIATORE DUE VOLTE TRA I TITOLARI, UNO VIENE ESCLUSO, SUBENTRA IL PANCHINARTO IN QUEL RUOLO E GIOCA IN 14. LA FORMAZIONE NON SUBISCE ALCUNA PENALITA' -</p> <p><b>Comma 3</b> – SE VIENE SCHIERATO LO STESSO CALCIATORE DUE VOLTE IN PANCHINA, VIENE ESCLUSO IL PRIMO IN ORDINE ALLA LISTA. LA FORMAZIONE AVRA' LA MANCANZA DI UN RUOLO PER LA EVENTUALE SOSTITUZIONE E SUBISCE LA PENASLITA' DI 3 PUNTI.</p>
6	<p><b>Comma 1</b> - I MODULI DI GIOCO AMMESSI SONO:  3-4-3; 3-5-2; 3-6-1; 4-3-3; 4-4-2; 4-5-1; 5-3-2; 5-4-1;</p> <p>SE VENGONO SCHIERATI ALTRI MODULI, LA FORMAZIONE SUBIRA' UNA PENALITA' DI 3 PUNTI.</p> <p><b>Comma 2</b> - UN MODULO CON 2 O PIU' ATTACCANTI TITOLARI DELLA STESSA SQUADRA MENO 50 PUNTI.</p>

	<p>UN MODULO CON 4 ATTACCANTI TRA I TITOLARI MENO 5 PUNTI.  UN MODULO CON 5 ATTACCANTI TRA I TITOLARI MENO 10 PUNTI  UN MODULO CON 6 ATTACCANTI TRA I TITOLARI MENO 50 PUNTI  UN MODULO CON 7 ATTACCANTI O PIU' TRA I TITOLARI MENO 100 PUNTI  <b>Comma 3</b> - UN MODULO CON 7 CENTROCAMPISTI TRA I TITOLARI MENO 20 PUNTI.  UN MODULO CON 8 CENTROCAMPISTI TRA I TITOLARI MENO 50 PUNTI.  UN MODULO CON 9 CENTROCAMPISTI O PIU' TRA I TITOLARI MENO 100 PUNTI.  <b>Comma 4</b> - IL RUOLO DEL CALCIATORE NON NECESSITA LO SCHIERAMENTO IN FORMAZIONE IN BASE ALLA SUA POSIZIONE.- L'IMPORTANTE E' IL MODULO IMPOSTO DAL REGOLAMENTO E DAI 4 RUOLI DEI PANCHINARI I QUALI NON HA IMPORTANZA COME VENGONO SCHIERATI SE RISPETTANO I 4 RUOLI DIVERSI. NESSUNA PENALITA',</p>
7	<p>PER UN MIGLIOR CONTROLLO DELLA FORMAZIONE SI CONSIGLIA LO SCHIERAMENTO IN BASE AL NUMERO NELLA LISTA.  ESEMPIO MODULO 3.4.3 -- 1-PORTIERE -- 2 3 4 DIFENSORI -- 5 6 7 8 CENTROCAMPISTI -- 9 10 11 ATTACCANTI -- 12 PORTIERE -- 13 DIFENSORE -- 14 CENTROCAMPISTA -. 15 ATTACCANTE.  QUESTO PER PERMETTERE AL COMITATO DI VALUTARE IN MODO PIU' VELOCE ED EFFICACE SE LA FOIRMAZIONE SCHIERATA E' SOGGETTA A PENALITA'.</p>
8	<p>I RUOLI DEI CALCIATORI E I VOTI SONO STABILITI DAL QUOTIDIANO "LA GAZZETTA DELLO SPORT".  NON SONO CONSIDERATI I RUOLI E I VOTI PUBBLICATI ONLINE DA ALTRI SITI DELLA GAZZETTA DELLO SPORT.  AL FINE DI STILARE LA CLASSIFICA DI GIORNATA, VENGONO CONSIDERATI I PARAMETRI PUBBLICATI SUL GIORNALE DELLA GAZZETTA DELLO SPORT CON I SEGUENTI GIUDIZI:  <b>VOTO – ASSEGNAZIONE RETE – ASSEGNAZIONE ASSIST – AMMONIZIONE ESPULSIONE – AUTORETE – – RIGORE SBAGLIATO – RIGORE PARATO – RETE SUBITA..</b>  IN CASO DI ERRORI DI STAMPA O DI VALUTAZIONE , O DI ATTRIBUZIONE DI QUALSIASI GIUDIZIO (VOTO -ASSIST -AMMONIZIONE-ESPULSIONE O ALTRO) SARANNO ASSEGNATI I PUNTEGGI CORRETTI DALLA GAZZETTA E PUBBLICATI ENTRO 24 ORE DALL'ULTIMA PARTITA DI QUELLA GIORNATA DEL CAMPIONATO DI SERIE A.  SE SI VERIFICA QUANTO SOPRA, LE CLASSIFICHE E I RISULTATI DELLE SFIDE SARANNO RIFATTE.</p>
9	<p><b>Comma 1</b> - IL PUNTEGGIO ASSEGNATO SARA' CALCOLATO SECONDO I SEGUENTI PARAMETRI:  <b>VOTO DEL CALCIATORE + 3 PER OGNI GOL FATTO/ + 4 PER OGNI RIGORE PARATO DAL PORTIERE O DAL CALCIATORE/ - 3 PER OGNI RIGORE SBAGLIATO/ + 1 PER OGNI ASSIST/ - 1 PER OGNI GOL SUBITO DAL PORTIERE O DAL CALCIATORE/ - 2 PER OGNI AUTOGOL/ - 0,5 PER OGNI AMMONIZIONE/ -1 PER OGNI ESPULSIONE.</b>  <b>Comma 2</b> - SE UN CALCIATORE RICEVE DUE AMMONIZIONI E AUTOMATICAMENTE VIENE ESPULSO OPPURE DOPO L'AMMONIZIONE VIENE ESPULSO DIRETTAMENTE, GLI VIENE DETRATTO SOLO 1 PUNTO PER L'ESPULSIONE.  <b>Comma 3</b> - UNA RETE SEGNATA DA UN CENTROCAMPISTA E DA UN DIFENSORE IN AZIONE VALE +4 PUNTI.  <b>Comma 4</b> -. UNA RETE SEGNATA SU RIGORE DA QUALSIASI CALCIATORE DI QUALSIASI RUOLO VALE +3 PUNTI.  <b>Comma 5</b> - UNA RETE SEGNATA SU AZIONE DAL PORTIERE O DAL CALCIATORE SCHIERATO IN PORTA VALE 5 PUNTI.  <b>Esempio: SE PER ESIGENZE DURANTE UN INCONTRO UN ATTACCANTE O UN CENTROCAMPISTA O UN DIFENSORE VENISSERO SCHIERATI IN</b></p>

	<p><b>PORTA, UN SUO GOL SU AZIONE VALE 5 PUNTI. MENTRE SE SEGNA SU RIGORE VALE 3 PUNTI E UN PUNTO IN MENO PER OGNI GOL CHE SUBISCE.</b></p> <p><b>Comma 6</b> -. IL PORTIERE CHE NON SUBISCE RETI RICEVE UN PUNTO IN PIU' DA SOMMARE CON IL VOTO ED EVENTUALI BONUS/MALUS.</p>
10	<p style="text-align: center;"><b>PARTITA SOSPESA O RINVIATA:</b></p> <p><b>Comma 1</b> - SE UNA PARTITA VIENE SOSPESA NEL PRIMO TEMPO E NON RECUPERATA PRIMA DELL'INIZIO DELLA PRIMA PARTITA DELLA GIORNATA DI CAMPIONATO SUCCESSIVA, TUTTI I CALCIATORI IN DISTINTA RICEVERANNO VOTO 6, ANCHE SE NON SONO STATI SCHIERATI TITOLARI O ASSENTI. I PORTIERI DELLA PARTITA SOISPESA SE NON HANNO SUBITO RETI RIEEVONO VOTO 6 SENZA IL BONUS DI 1 PUNTO.</p> <p><b>Comma 2</b> - SE UNA PARTITA VIENE SOSPESA NEL SECONDO TEMPO E NON RECUPERATA PRIMA DELL'INIZIO DELLA PRIMA PARTITA DELLA GIORNATA DI CAMPIONATO SUCCESSIVA, TUTTI I CALCIATORI RICEVERANNO IL VOTO SE PUBBLICATO DALLA GAZZETTA DELLO SPORT CON RELATIVI BONUS/MALUS ALTRIMENTI RICEVERANNO VOTO 6 ANCHE SE NON SONO STATI SCHIERATI TITOLARI O ASSENTI. ANCHE I PORTIERI RICEVONO VOTO 6 SENZA IL BONUS DI 1 PUNTO.</p> <p><b>Comma 3</b> - SE LA GARA SOSPESA NEL SECONDO TEMPO VIENE RECUPERATA PRIMA DELL'INIZIO DELLA PRIMA PARTITA DELLA GIORNATA DI CAMPIONATO SUCCESSIVA, VENGONO ASSEGNATI I VOTI DELLA GAZZETTA PUBBLICATI NELLA GARA RECUPERATA CON ASSEGNAZIONE DEI PUNTI BONUS/MALUS EVENTUALMENTE ASSEGNATI PRIMA DELLA SOSPENSIONE E RITENUTI VALIDI DALLA GAZZETTA DELLO SPORT.</p> <p><b>Comma 4</b> - SE UNA O PIU' PARTITE VENGONO RINVIATE PER QUALSIASI MOTIVO E NON RECUPERATE PRIMA DELL'INIZIO DELLA PRIMA PARTITA DELLA GIORNATA DI CAMPIONATO SUCCESSIVA, TUTTI I CALCIATORI IN DISTINTA RICEVERANNO VOTO 6, ANCHE SE NON SONO STATI SCHIERATI TITOLARI O ASSENTI. ANCHE I PORTIERI RICEVONO VOTO 6 SENZA IL BONUS DI 1 PUNTO.</p> <p><b>Comma 5</b> – SE UNA O PIU' PARTITE VENGONO RINVIATE A POCHE ORE DELL'INIZIO DELLA PRIMA PARTITA DI CAMPIONATO DELLA STESSA GIORNATA, SARA' IL COMITATO A STABILIRE SE QUEI CALCIATORI VANNO INSERITI NELLE FORMAZIONI O RICEVONO VOTO 6. . ANCHE I PORTIERI RICEVONO VOTO 6 SENZA IL BONUS DI 1 PUNTO.</p>
11	<p>LE ISCRIZIONI SONO ACCETTATE ANCHE A CAMPIONATO IN CORSO, IL NUOVO ISCRITTO AVRA' IL PUNTEGGIO INIZIALE DELL'ULTIMO IN CLASSIFICA GENERALE E NON PARTECIPA ALLE SFIDE DELLE COPPE.</p>
12	<p style="text-align: center;"><b>MODALITA' DI INVIO DELLE FORMAZIONI.</b></p> <p>TUTTI I PARTECIPANTI SARANNO MUNITI DI UNA PASSWORD INDIVIDUALE CHE PUO' ESSERE PERSONALIZZATA A RICHIESTA.</p> <p>COLLEGARSI AL SITO WEB ONLINE <a href="http://www.fantaladin.jimdofree.com">www.fantaladin.jimdofree.com</a> , DAL MENU' CLICCARE "INVIA FORMAZIONE" - INSERIRE LA PASSWORD INDIVIDUALE E CLICCARE "CONFERMA PASSWORD". SE LA PASSWORD E' GIUSTA APPARE IL NOME E IL LOGO DELLA TUA SQUADRA, ALTRIMENTI RIPROVARE.</p> <p>RIEMPIRE LE 15 CASELLE CON I NOMI DEI CALCIATORI SCELTI NELLA TUA FORMAZIONE. - CLICCARE "INVIA" E APPARE LA TUA FORMAZIONE CON LA SCRITTA – formazione inviata" CON DATA E ORA DI INVIO E RICEVERAI UN MESSAGGIO DI CONFERMA ALL'INDIRIZZO DELLA TUA POSTA ELETTRONICA (EMAIL) LA FORMAZIONE SI PUO' INVIARE E CAMBIARLA INFINITAMENTE ENTRO L'ORARIO STABILITO . IL SISTEMA SCARICA L'ULTIMA FORMAZIONE INVIATA .</p> <p>ALL'ORARIO STABILITO PER IL TERMINE DI INVIO DELLE FORMAZIONI NON VENGONO CONSIDERATE LE FORMAZIONI INViate OLTRE L'ORARIO.</p> <p>SE PER PROBLEMI DI CONNESSIONE ONLINE O SE LA ZONA DI INVIO E' SENZA LINEA INTERNET - LA FORMAZIONE PUO' ESSERE INVIATA CON SMS AL NR. 3498309137 – O AL NR. 3313742346 ALMENO UN'ORA PRIMA DEL</p>

	TERMINE DI INVIO E COMUNQUE AVVISANDO TELEFONICAMENTE PER DARE IL TEMPO AL COMITATO DI PROVVEDERE.
13	LE FORMAZIONI DOVRANNO ESSERE CONSEGNATE ENTRO IL GIORNO E L'ORARIO STABILITO DAL COMITATO.
14	<p><b>Comma 1:</b> SE LA FORMAZIONE NON SARA' CONSEGNATA COME TRASCritto NELL'ARTICOLO PRECEDENTE, E' CURA DEL COMITATO SCHIERARE LA FORMAZIONE DELLA GIORNATA PRECEDENTE E VIENE ASSEGNATA UNA PENALITA' DI 3 PUNTI. E COSI' DI SEGUITO:  2 VOLTE CONSECUTIVE: MENO 6 PUNTI  3 VOLTE CONSECUTIVE: MENO 9 PUNTI  4 VOLTE CONSECUTIVE: MENO 12 PUNTI  5 VOLTE CONSECUTIVE: MENO 15 PUNTI E VERRA' DISATTIVATA LA PASSWORD E COSI' TOLTA LA POSSIBILITA' DI PRESENTARE LA FORMAZIONE ED EVENTUALI SFIDE SUCCESSIVE VERRANNO PERSE A TAVOLINO 0-3 RESTANDO COMUNQUE IN CLASIFICA SETTIMANALE E GENERALE.</p> <p><b>Comma 2:</b> I PARTECIPANTI ESPULSI DAL GIOCO POTRANNO ISCRIVERSI REGOLARMENTE AL CAMPIONATO SUCCESSIVO MA ESCLUSI DA TUTTE LE COMPETIZIONI DELLE COPPE PER UN ANNO.</p> <p><b>Comma 3:</b> CHI NON CONSEGNA LA FORMAZIONE ALLA 1^ GIORNATA DI CAMPIONATO PARTECIPA CON LA FORMAZIONE CLASSIFICATASI ALL'ULTIMO POSTO CON UNA PENALITA' DI 3 PUNTI.</p>
15	<p>TUTTE LE FORMAZIONI CONSEGNATE SARANNO PUBBLICATE PRIMA DELL'INIZIO DELLA PRIMA PARTITA DELLA GIORNATA CON DATA E ORARIO DI INVIO , E SARANNO PUBBLICATE SUL SITO <a href="http://www.fantaladin.jimdofree.com">www.fantaladin.jimdofree.com</a> DA SCARICARE IN FORMATO PDF.</p> <p>DOPO LA PUBBLICAZIONE DELLE CLASSIFICHE, SONO PUBBLICATI ANCHE I VOTI DEI CALCIATORI IN FORMAZIONE E PRIMA DI FARE UN RECLAMO VERIFICARE I VOTI PUBBLICATI DAL QUOTIDIANO "LA GAZZETTA DELLO SPORT".</p> <p>SE LA VALUTAZIONE DI ASSEGNAZIONE DEI VOTI E ALTRO DA PARTE DELLA GAZZETTA DELO SPORT E' RITENUTA INGIUSTA , NON BISOGNA CONTATTARE IL COMITATO MA LA REDAZIONE DEL QUOTIDIANO DELLA GAZZETTA DELLO SPORT.</p>
16	EVENTUALI RICORSI SARANNO PRESI IN CONSIDERAZIONE DAL COMITATO ORGANIZZATORE SOLO SE CONTESTATI ENTRO 48 ORE DAL TERMINE DELL'ULTIMA PARTITA DELLA GIORNATA.
17	SE UN PARTECIPANTE NOTA ERRORI NEI PUNTEGGI DELLE CLASSIFICHE ANCHE IN RITARDO, DEVE INFORMARE IMMEDIATAMENTE IL COMITATO.
18	LE DECISIONI ASSUNTE DAL COMITATO ORGANIZZATORE DURANTE IL GIOCO SONO INAPPELLABILI.
19	PER LE ISCRIZIONI E' FATTO D'OBBLIGO FORNIRE I DATI PERSONALI, IL NOME E IL LOGO DELLA SQUADRA - NUMERO TELEFONICO - INDIRIZZO EMAIL
20	<p>I PREMI IN PALIO SARANNO COMUNICATI AL TERMINE DEL CAMPIONATO. LA CIFRA ASSEGNATA E' PARI AL VALORE DEL PREMIO VINTO.</p> <p>IN CASO DI PARITA' DI DUE O PIU' SQUADRE, LA CLASSIFICA FINALE GENERALE DELLA 38^ GIORNATA VENE STILATA IN BASE ALLA MIGLIORE POSIZIONE NELLA GIORNATA PRECEDENTEE E COSI' A RITROSO SE PERSISTE LA PARITA'</p> <p>ESEMPIO:  SE DUE O PIU' SQUADRE TERMINANO IL CAMPIONATO AL 1° POSTO A PARI PUNTI, VINCE IL TITOLO LA SQUADRA CHE AVEVA LA MIGLIORE POSIZIONE NELLA 37^ GIORNATA E COSI' A RITROSO SE PERSISTE LA PARITA'.</p> <p>ESEMPIO:  38^ GIORNATA – 1° REAL ROSSO – REAL BIANCO – REAL NERO  37^ GIORNATA – 1° REAL ROSSO – REAL BIANCO – 2° REAL NERO  36^ GIORNATA – 1° REAL NERO – 2° REAL BIANCO – 3° REAL ROSSO</p>

	VINCE IL CAMPIONATO REAL BIANCO.
21	LA QUOTA DI PARTECIPAZIONE E' DI 2 EURO A GIORNATA PARI A 76 EURO TOTALI DA VERSARE INTERAMENTE ALL'ISCRIZIONE E PERSONALMENTE O CON DELEGA NEL LUOGO INDICATO DAGLI ORGANIZZATORI. NON SI ACCETTANO BONIFICI O ALTRE MODALITA' DI PAGAMENTO.
22	AL PARTECIPANTE CHE SI RITIRA DURANTE IL CAMPIONATO NON VIENE RESTITUITA LA QUOTA VERSATA O PARTE DI ESSA.
23	AL TERMINE DEL CAMPIONATO SARA' PUBBLICATA LA LISTA DEI VINCITORI E IL PREMIO ASSEGNATO PARI A TUTTA LA SOMMA RACCOLTA FINO ALL'ULTIMO CENTESIMO. IL GIOCO E' SOLO A SCOPO DI DIVERTIMENTO E NON DI LUCRO.
24	I PREMI DOVRANNO ESSERE RITIRATI PERSONALMENTE O CON DELEGA NELLE DATE E LUOGHI INDICATI DAL COMITATO ORGANIZZATORE CHE STABILIRA' UN TERMINE DI CONSEGNA. I PREMI NON RITIRATI SARANNO AGGIUNTI AL MONTEPREMI DEL CAMPIONATO SUCCESSIVO.

**IL COMITATO ORGANIZZATORE**