

## REGOLAMENTO

- 1) LE SQUADRE PARTECIPANTI DOVRANNO ESSERE FORMATE DA CALCIATORI TESSERATI DALLE SOCIETA' CALCISTICHE DI **SERIE A.**
- 2) LA SQUADRA DOVRA' ESSERE COMPOSTA DA **15 CALCIATORI**, SUDDIVISI IN **11 TITOLARI E 4 RISERVE.**  
LE RISERVE DEVONO ESSERE ESCLUSIVAMENTE SCHIERATE NEL SEGUENTE RUOLO: **UN PORTIERE – UN DIFENSORE – UN CENTROCAMPISTA E UN'ATTACCANTE.**
- 3) SE IN PANCHINA VENGONO SCHIERATI DUE O PIU' GIOCATORI 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) - I CALCIATORI SCHIERATI NELLE FORMAZIONI DEL FANTACALCIO IN PANCHINA SUBENTRANO SOLO SE IL TITOLARE PARI RUOLO NON HA GIOCATO OPPURE HA RICEVUTO IN PAGELLA S.V. O N.G.  
- SE ENTRAMBI HANNO RICEVUTO VOTO S.V. ALLORA VIENE ASSEGNATO VOTO 4 D'UFFICIO E SI TENGONO IN CONSIDERAZIONE GLI EVENTUALI BONUS/MALUS DL CALCIATORE SCHIERATO TITOLARE NELLE FORMAZIONI DEL FANTACALCIO (NON SUBENTRA IL PANCHINARO).  
- SE IL CALCIATORE SCHIERATO TITOLARE NON HA GIOCATO E SUBENTRA IL PANCHINARO PARI RUOLO CHE HA RICEVUTO S.V. ALLORA IL PANCHINARO RICEVE VOTO 4 D'UFFICIO CON RELATIVI BONUS/MALUS.  
- SE DUE O PIU' CALCIATORI PARI RUOLO NON HANNO GIOCATO , LA SQUADRA AUTOMATICAMENTE GIOCA IN 10 – 9 – 8....IN QUANTO IL VOTO APPLICATO PER I CALCIATORI CHE NON PARTECIPANO ALLA GARA E' 0 (ZERO)  
- IL PORTIERE SCHIERATO COME TITOLARE NELLE FORMAZIONI DEL FANTACALCIO SE RICEVE VOTO S.V. VIENE APPLICATO VOTO 6 D'UFFICIO CON RELATIVI BONUS/MALUS.  
- IL PORTIERE SCHIERATO NELLE FORMAZIONI I DEL FANTACALCIO IN PANCHINA SUBENTRA SOLO SE IL PORTIERE TITOLARE NON HA GIOCATO..  
- IN NESSUN CASO SI APPLICA IL CAMBIO DEL MODULO DI GIOCO SCHIERATO.
- 5) 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:  
**2 GIOCATORI DELLA STESSA SQUADRA – MENO 3 PUNTI**  
**3 GIOCATORI DELLA STESSA SQUADRA – MENO 6 PUNTI**  
**4 GIOCATORI DELLA STESSA SQUADRA – MENO 20 PUNTI**  
**DA 5 GIOCATORI A 15 GIOCATORI DELLA STESSA SQUADRA MENO 100 PUNTI.**
- 6) 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;** SE VENGONO SCHIERATI ALTRI MODULI, LA FORMAZIONE SUBIRA' UNA PENALITA' DI **3 PUNTI.**  
**UN MODULO CON 4 ATTACCANTI TRA I TITOLARI SUBISCE LA PENALITA' DI 5 PUNTI**  
**UN MODULO CON 5 ATTACCANTI TRA I TITOLARI SUBISCE**

**LA PENALITA' DI 20 PUNTI.**

**UN MODULO CON 6 ATTACCANTI TRA I TITOLARI SUBISCE**

**LA PENALITA' DI 50 PUNTI.**

**UN MODULO CON 7 O PIU' ATTACANTI TRA I TITOLARI SUBISCE LA PENALITA' DI 100 PUNTI**

**UN MODULO CON 7 CENTROCAMPISTI TRA I TITOLARI SUBISCE LA PENALITA' DI 20 PUNTI-**

**UN MODULO CON 8 CENTROCAMPISTI TRA I TITOLARI SUBISCE LA PENALITA' DI 50 PUNTI-**

**UN MODULO CON 9 O PIU' CENTROCAMPISTI TRA I TITOLARI SUBISCE LA PENALITA' DI 100 PUNTI.**

**ESEMPIO DI FORMAZIONE VALIDA CON MODULO - 3-4-3**

**NON IMPORTA SE LA FORMAZIONE VIENE SCHIERATA NON IN ORDINE AL NUMERO DI RUOLO – L'IMPORTANTE CHE ABBAIA IL MODULO IMPOSTO DAL REGOLAMENTO.**

**ANCHE IN PANCHINA NON HA IMPORTANZA LO SCHIERAMENTO DEI 4 GIOCATORI – L'IMPORTANTE CI SIA UNO PER OGNI RUOLO.**

- 7) I RUOLI DEI CALCIATORI SONO STABILITI DAL QUOTIDIANO “**LA GAZZETTA DELLO SPORT**” IN USCITA IN EDICOLA TUTTI I MARTEDI'.  
**Non sono considerati i ruoli e i voti della gazzetta pubblicati online.**

AL FINE DI STILARE LA CLASSIFICA DI GIORNATA, VENGONO CONSIDERATI I PARAMETRI PUBBLICATI DELLA GAZZETTA DELLO SPORT CON I SEGUENTI GIUDIZI:

**VOTO – ASSEGNAZIONE GOL – ASSEGNAZIONE ASSIST – AMMONIZIONE – ESPULSIONE – ASSEGNAZIONE AUTOGOL – GOL PARATO – GOL SUBITO – RIGORE SBAGLIATO – RIGORE PARATO**

IN CASO DI ERRORI DI STAMPA O DI VALUTAZIONE, O DI ATTRIBUZIONE DI UN ASSIST O-AMMONIZIONE-ESPULSIONE SARANNO ASSEGNATI I PUNTEGGI CORRETTI DALLA GAZZETTA SE COMUNICATI NELLA GAZZETTA DEL MARTEDI' O ENTRO LE 48 ORE SUCCESSIVE ALL'ULTIMA PARTITA DISPUTATA DEL CAMPIONATO DI SERIE A.

SE SI VERIFICA QUANTO SOPRA, LE CLASSIFICHE E I RISULTATI DELLE SFIDE VENGONO RIFATTE.

- 8) IL PUNTEGGIO ASSEGNATO SARA' CALCOLATO SECONDO I SEGUENTI PARAMETRI:

**VOTO DEL CALCIATORE ASSEGNATO DAL QUOTIDIANO LA GAZZETTA DELLO SPORT + 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. SE UN CALCIATORE RICEVE DUE AMMONIZIONI E AUTOMATICAMENTE VIENE ESPULSO, GLI VIENE DETTRATTO SOLO 1 PUNTO PER L'ESPULSIONE. UNA RETE SEGNATA DA UN CENTROCAMPISTA E DA UN DIFENSORE IN AZIONE VALE +4 PUNTI. SE IL CENTROCAMPISTA E IL DIFENSORE SEGNANO UNA RETE SU CALCIO DI RIGORE VALE +3 PUNTI.**

UNA RETE SEGNATA SU AZIONE DAL PORTIERE O DAL CALCIATORE SCHIERATO IN PORTA VALE 5 PUNTI.

ESEMPIO: SE PER ESIGENZE DURANTE UNA PARTITA ICARDI VIENE SCHIERATO IN PORTA E SEGNA UN GOL VALE 5 PUNTI.

UNA RETE SEGNATA SU RIGORE DAL PORTIERE VALE 3 PUNTI.

**PARTITA SOSPESA O RINVIATA:**

- 1 - 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.
- 2- 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 .  
SE LA GAZZETTA DELLO SPORT NON PUBBLICA I VOTI DI QUELLA GARA, ALLORA TUTTI I CALCIATORI IN DISTINTA RICEVERANNO VOTO 6, ANCHE SE NON SONO STATI SCHIERATI TITOLARI O ASSENTI.  
SE LA GARA VIENE RECUPERATA PRIMA DELL'INIZIO DELLA PRIMA PARTITA DELLA GIORNATA DI CAMPIONATO SUCCESSIVA, VENGONO ASSEGNATI I VOTI DELLA GAZZETTA PUBBLICATI NELLA GARA RECUPERATA.
- 3- 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 GIOCATORI IN DISTINTA RICEVERANNO VOTO 6, ANCHE SE NON SONO STATI SCHIERATI TITOLARI O ASSENTI. COMUNQUE SARA' IL COMITATO A VALUTARE SE I GIOCATORI DELLA PARTITA RINVIATA VANNO INSERITI NELLA FORMAZIONE.

- 10 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.**

11- **MODALITA' DI INVIO DELLE FORMAZIONI.**

- 1 - **TUTTI I PARTECIPANTI SARANNO MUNITI DI UNA PASSWORD INDIVIDUALE.**
- 2 - **COLLEGARSI AL SITO WEB ONLINE [www.fantaloq.altervista.org](http://www.fantaloq.altervista.org) DAL MENU' CLICCARE "INVIA FORMAZIONE"**
- 3 - **INSERIRE LA PASSWORD INDIVIDUALE E CLICCARE "CONFERMA PASSWORD". SE LA PASSWORD E' GIUSTA, ALLORA APPARE IL NOME E IL LOGO DELLA TUA FORMAZIONE, ALTRIMENTI RIPROVARE.**
- 4 - **RIEMPIRE LE 15 CASELLE CON I NOMI DEI CALCIATORI SCELTI DELLA TUA FORMAZIONE.**
- 5- **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)**
- 6 **LA FORMAZIONE SI PUO' INVIARE E CAMBIARLA INFINITAMENTE ENTRO L'ORARIO STABILITO DI INVIO .  
IL SISTEMA SCARICA L'ULTIMA FORMAZIONE INVIATA.  
ALL'ORARIO STABILITO PER IL TERMINE DI INVIO DELLE FORMAZIONI NON VENGONO CONSIDERATE LE FORMAZIONI INViate OLTRE L'ORARIO.**
- 7 - **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 TERMINE DI INVIO E COMUNQUE**

**AVVISANDO TELEFONICAMENTE PER DARE IL TEMPO AL  
COMITATO DI PROVVEDERE.**

- 12 **LE FORMAZIONI DOVRANNO ESSERE CONSEGNATE ENTRO LE ORE 22,00 DEL VENERDI' .  
QUALORA UNA O PIU' PARTITE DI SERIE A SARANNO ANTICIPATE IL VENERDI' (gare di Champions League di Juventus-Roma-Napoli-Inter) ,  
SARA' IL COMITATO A STABILIRE IL NUOVO ORARIO DI CONSEGNA.  
LO STESSO VALE PER LA GIORNATA INFRASETTIMANALE DOVE UNA PARTITA VIENE DISPUTATA IL MARTEDI' SERA E LA FORMAZIONE  
DIVRA' ESSERE INVIATA ALMENO 2 ORE PRIMA DELL'INIZIO DELLA PARTITA CHE COMUNQUE SARA' IL COMITATO A STABILIRE L'ORARIO  
PRECISO.**
- 13 SE LA FORMAZIONE NON SARA' CONSEGNATA COME TRASCritto  
NELL'ARTICOLO PRECEDENTE, E' CURA DCEL COMITATO SCHIERARE  
LA FORMAZIONE DELLA GIORNATA PRECEDENTE.  
CHI NON CONSEGNA LA FORMAZIONE ALLA 1^ GIORNATA DI  
CAMPIONATO PARTECIPA CON LA FORMAZIONE CLASSIFICATASI  
ALL'ULTIMO POSTO.
- 14 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  
[www.fantaloq.altervista.org](http://www.fantaloq.altervista.org) DA SCARICARE IN FORMATO PDF.  
DOPO LA PUBBLICAZIONE DELLE CLASSIFICHE, SONO PUBBLICATI ANCHE  
I VOTI DELLA FORMAZIONE SCHIERATA SULLO STESSO SITO E PRIMA DI  
EFFETTUARE UN RECLAMO, SI CONSIGLIA DI VERIFICARE I VOSTRI VOTI  
PUBBLICATI DAL QUOTIDIANO DELLA GAZZETTA DELLO SPORT .  
SE LA VALUTAZIONE DI ASSEGNAZIONE DEI  
VOTI/AMMONIZIONI/ESPULSIONI/AUTORETI/ E ALTRO E' RITENUTA  
INGIUSTA NON BISOGNA CONTATTARE IL COMITATO MA LA REDAZIONE  
DEL QUOTIDIANO DELLA GAZZETTA DELLO SPORT.
- 15 EVENTUALI RICORSI VERRANO PRESI IN CONSIDERAZIONE DAL COMITATO  
ORGANIZZATORE SOLO SE CONTESTATI ENTRO 48 ORE DAL TERMINE  
DELL'ULTIMA PARTITA DELLA GIORNATA.
- 16 - **SE UN PARTECIPANTE NOTA ERRORI NEI PUNTEGGI, ANCHE IN  
RITARDO, DEVE INFORMARE IMMEDIATAMENTE IL COMITATO.  
E' OBBLIGATORIO TRASMETTERE LA FORMAZIONE CON EVIDENZIATO  
L'ERRORE O UN PUNTEGGIO DIVERSO.**
- 17 LE DECISIONI ASSUNTE DAL COMITATO ORGANIZZATORE SONO  
INAPPELLABILI.
- 18 PER LE ISCRIZIONI E' FATTO D'OBBLIGO FORNIRE I DATI PERSONALI, IL  
NOME DELLA SQUADRA - NUMERO TELEFONICO - EVENTUALE INDIRIZZO  
EMAIL -
- 19 I PREMI IN PALIO SARANNO COMUNICATI AL TERMINE DEL CAMPIONATO  
LA CIFRA ASSEGNATA E' PARI AL VALORE DEL PREMIO VINTO.  
IN CASO DI PARITA' DI DUE O PIU' SQUADR, LA CLASSIFICA FINALE  
GENERALE DELLA 38^ GIORNATA VENE STILATA IN BASE ALLA MIGLIORE  
POSIZIONE NELLA GIORNATA PRECEDENTEE COSI' A RITROSO SE PERSISTE

LA PARITA' -

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'.

20 LA QUOTA DI PARTECIPAZIONE E' DI 2 EURO PER GIORNATA.

21 ALL'ISCRIZIONE DOVRA' ESSERE VERSATA L'INTERA QUOTA DI 76 EURO PARI ALLE 38 GIORNATE DI CAMPIONATO.

22 AL PARTECIPANTE CHE SI RITIRA DURANTE IL CAMPIONATO NON VIENE RESTITUITA LA QUOTA VERSATA O PARTE DI ESSA.

**BUON FANTACALCIO A TUTTI.**

**IL COMITATO ORGANIZZATORE**