



REGOLAMENTO UFFICIALE
VIEDIZIONE

WWW.FANTAFRIENDS.IT

FANTAFRIENDS

REGOLAMENTO UFFICIALE VI EDIZIONE



PREMESSE GENERALI

Questo regolamento è il documento ufficiale a cui dovranno attenersi tutti i partecipanti, dal momento in cui verrà effettuata l'iscrizione al gioco. L'iscrizione comporta la sottoscrizione al suddetto regolamento, pertanto si invitano i partecipanti a prenderne visione in tutta la sua totalità.

Il presente regolamento è l'unico documento che determina lo svolgimento del gioco, tutte le regole presenti sono imprescindibili, tutti i partecipanti che intenderanno partecipare aderiscono completamente a questo Regolamento in tutta la sua totalità. Potranno essere apportate modifiche al presente regolamento da parte del Direttivo, qualora sopraggiungano fattori ritenuti migliorativi al gioco, senza che questo apporti vantaggi e/o svantaggi ai partecipanti e saranno rese pubbliche nei tempi necessari per la loro applicazione.

Le formazioni valide sono solo quelle inserite sulla piattaforma entro un secondo prima dell'inizio della giornata di serie A di riferimento, pertanto non sono accettate richieste di inserimento verbali, telefoniche o di altra forma, sarà responsabilità di ognuno inserire la formazione nei tempi imposti dal regolamento.

Il direttivo non sarà responsabile di eventuali malfunzionamenti dell'applicazione, pertanto si consiglia di inserire la formazione con largo anticipo onde evitare spiacevoli inconvenienti. Qualsiasi voto, comprensivo di Bonus e Malus, come già detto in premessa avrà come riferimento Fantacalcio.it, per questo qualsiasi decisione o calcolo farà riferimento a tali voti.

Si applicano le norme di legge relative ai "concorsi a premi".

CONDIZIONI PER LE PREMIAZIONI

I premi non possono essere convertiti in denaro e con particolare riferimento ai premi messi in palio per il primo, secondo, terzo e della classifica generale (beni mobili sottoposti ad immatricolazione) il costo dell'immatricolazione, IPT e messa su strada sarà a carico del vincitore. In caso di pari punti nella classifica finale tra 2 o più concorrenti verrà premiato chi durante l'anno avrà ottenuto il miglior punteggio in una singola giornata di fantacalcio. I modelli di riferimento delle vetture corrispondono specificamente a: 1° Posto - Mercedes classe B 180 / 2° Posto - Fiat 600 1,2 Hybrid 110 cv / 3° Posto - Hyundai i10 / 4° Posto - Liberty 125 abs e non possono essere modificati.

La fase di assegnazione delle vetture avverrà mediante la formale presenza del vincitore e degli organizzatori presso concessionari auto e moto.

Per i premi di giornata in caso di arrivo a pari punti tra 2 o più squadre il premio, verrà assegnato alla miglior posizione nella classifica generale (nel caso che 2 o più squadre sono piazzate nella stessa posizione di classifica verrà premiato chi ha ottenuto il miglior punteggio di giornata durante il corso del campionato). In caso di arrivo a parità punti tra 2 o più squadre, valevole solo per la prima giornata di fantacalcio (4 di serie A), il premio slitterà alla seconda giornata di fantacalcio in quanto le squadre che hanno ottenuto il miglior punteggio nella prima giornata di fantacalcio concorrono al premio nella giornata successiva (5 di serie A) usando la stessa metodologia specificata nel punto precedente. Anche nel caso dell'annullamento della Serie A (Es. ligue 1 stagione 2019-2020) i premi saranno comunque assegnati ai classificati nelle posizioni vincenti.



LINEE GENERALI E DETTAGLI LEGHE

La competizione FantaFriends, giunta alla sua sesta edizione, vanta ad oggi più di 1000 partecipanti. Essa è stata suddivisa in più leghe allo scopo di rendere omaggio ai nostri sponsor ed evitare limiti al numero di partecipanti. La distinzione tra una lega e l'altra non incide sulla classifica generale, infatti le leghe viaggeranno di pari passo, quindi bisognerà tenere d'occhio i punteggi delle diverse competizioni per determinare la classifica reale generale. Esempio:

La classifica di *"Bar Renella League League"* si presenta in questo modo:

- 1° Napoli 20 punti
- 2° Milan 15 punti

In *"Freak pub League"* la classifica si presenta in questo modo:

- 1° Inter 19 punti
- 2° Juve 18 punti

In *"Gi-Gio Rent League"* la classifica si presenta in questo modo:

- 1° Lazio 23 punti
- 2° Atalanta 14 punti

In *"La Perfetta New League"* la classifica si presenta in questo modo:

- 1° Roma 13 punti
- 2° Fiorentina 11 punti

LA CLASSIFICA GENERALE CORRISPONDE A:

- 1° LAZIO 23 PUNTI**
- 2° NAPOLI 20 PUNTI**
- 3° INTER 19 PUNTI**
- 4° JUVE 18 PUNTI**
- 5° MILAN 15 PUNTI**
- 6° ATALANTA 14 PUNTI**
- 7° ROMA 13 PUNTI**
- 8° FIORENTINA 11 PUNTI**

Ricorda che puoi consultare la classifica generale direttamente dal nostro sito ufficiale
WWW.FANTAFRIENDS.IT

MODALITÀ DI GIOCO A GIRONI

La modalità a gironi nel fantacalcio, permette di dividere le squadre partecipanti in più gruppi, simulando una fase a gironi simile a quella delle competizioni internazionali. Le squadre si affrontano all'interno del proprio girone. La classifica del campionato sarà stilata in base ai punti ottenuti in ogni giornata. Per determinare il risultato di ciascuna partita si utilizzerà il sistema delle fasce di gol, basato sul punteggio totale della squadra. Ad ogni turno, la squadra che ottiene un numero di gol maggiore dell'avversario si aggiudica i 3 punti per la vittoria. In caso di parità di gol, la partita terminerà in pareggio e ciascuna squadra otterrà 1 punto. La squadra che realizza meno gol rispetto all'avversario non otterrà alcun punto (0 punti).

Di seguito le fasce di gol:

0 gol: da 0 a 65.99 punti

1 gol: da 66 a 69.99 punti

2 gol: da 70 a 73.99 punti

3 gol: da 74 a 77.99 punti

4 gol: da 78 a 81.99 punti

5 gol: da 82 a 85.99 punti

6 gol: da 86 a 89.99 punti

7 gol: da 90 a 93.99 punti

8 gol: da 94 a 97.99 punti

9 gol: da 98 a 101.99 punti

e così via, aumentando di 1 gol ogni 4 punti.

BONUS/MALUS

-  **GOL SEGNATO +3**
-  **GOL SUBITO -1**
-  **RIGORE SBAGLIATO -3**
-  **RIGORE PARATO +3**
-  **AMMONIZIONE -0,5**
-  **ESPULSIONE -1**
-  **AUTOGOL -2**
-  **PORTIERE IMBATTUTO +1**
-  **ASSIST +1**

CREAZIONE ROSA

La competizione prevede un budget iniziale di 260 FM, con il quale si dovrà formare una rosa composta da 25 giocatori così suddivisi: **3 Portieri, 8 Difensori, 8 Centrocampisti, 6 Attaccanti**. consentendo ai partecipanti di creare la propria rosa già dal momento dell'iscrizione. Questo significa che i fantallenatori hanno la possibilità di acquistare e vendere giocatori prima ancora dell'inizio della prima giornata di fantacalcio. È importante notare che i giocatori potrebbero subire variazioni di valore durante questo periodo, il che potrebbe comportare **plusvalenze o minusvalenze** per i fantallenatori.

Le rose sono invisibili e saranno visibili esclusivamente durante lo svolgimento delle partite.

MERCATI

Mercato aperto tutto l'anno: A differenza dei tradizionali fantacalcio in cui il mercato è aperto solo per un periodo limitato, in Fantafriends il mercato rimane aperto per tutto l'anno. Questo significa che i partecipanti possono effettuare cambiamenti nella loro rosa di giocatori in qualsiasi momento durante la stagione.

Mercato diviso in due sessioni: Il mercato di Fantafriends è suddiviso in due sessioni separate, quella di andata e quella di ritorno. Ogni sessione offre ai partecipanti la possibilità di effettuare un massimo di 15 cambi nella propria squadra. Questo permette di apportare modifiche significative alla rosa di giocatori in due momenti chiave della stagione, offrendo opportunità strategiche e tattiche interessanti.

GIOCATORI CHE VANNO ALL'ESTERO

Se i giocatori della vostra rosa cambieranno campionato, saranno evidenziati da un asterisco (*) e via sarà aggiunto uno svincolo in più, rispetto ai 15 iniziali, per ogni calciatore partito per l'estero. Il calciatore sarà svincolato ottenendo crediti pari alla quotazione attuale individuata dal sito fantacalcio.it.

START: 3° GIORNATA DI SERIE A

La competizione inizia alla 3ª giornata di serie A. Oltre tale termine, non sarà più possibile iscriversi alla competizione generale fantafriends.

SCHIERAMENTO FORMAZIONE

1. Consenti giocatori uguali (SI)
2. La formazione titolare è composta da 11 giocatori con 8 eventuali sostituzioni a disposizione (2P-2D-2C-2A)
3. Se non inserita si recupera l'ultima formazione
4. Moduli consentiti 352-343-451-442-433-532-541
5. Schieramento entro un 1 secondo dall'inizio
6. Formazioni visibili (SI)

MODIFICATORE DIFESA

Il regolamento del FantaFriends prevede la regola del modificatore a difesa secondo la quale, qualora si utilizzi un modulo con quattro o più difensori, si avrà diritto a dei punti extra, individuati da questo regolamento. Schierati almeno 4 difensori, per calcolare i punti bonus si dovrà tenere conto esclusivamente dei tre voti base (senza bonus e malus) più alti a difesa sommati al voto del portiere (senza bonus e malus). La media di questi voti consentirà al fantallenatore di capire i punti bonus che deve ottenere:

da 6 a 6.49 = 1 pt.

da 6.50 a 6.99 = 3 pt.

Pari o superiore a 7 = 5 pt.



RINVIO MATCHE 3-0 A TAVOLINO -SOSPENSIONE MATCH-COVID

1. In caso di rinvio si applica il 6 politico: Si applicherà nel momento in cui le partite interessate saranno calendarizzate oltre l'inizio del successivo turno di gioco.
2. Nel caso di un 3-0 a tavolino assegnato senza alcuna partita disputata si procede con l'assegnazione del 6 politico (es. Juventus-Napoli 3-0).
3. Nel caso di un 3-0 a tavolino assegnato dopo una partita disputata, l'assegnazione dei voti si svolge normalmente con le regole fantacalcio (es. Verona-Roma 3-0);
4. (SOSPENSIONE GARA IN CORSO)Può capitare che una partita abbia inizio e, per un qualsiasi motivo (meteo o altro), ne venga decretata la sua sospensione. Nel caso in cui la ripresa della partita venga calendarizzata oltre l'inizio del successivo turno di gioco, sarà assegnato il 6 politico a tutti i giocatori interessati;
5. (COVID)Nemmeno in caso di giocatori affetti da covid sarà possibile effettuare svincoli oltre le sessioni di mercato, ragione per cui il periodo di quarantena sarà valutato come un qualsiasi periodo di infortunio.

SPAREGGIO PREMIO

- in caso di pari punteggio nella classifica finale tra 2 o più partecipanti verrà premiato il team che durante l'anno ha ottenuto il miglior punteggio giornata ;
- in caso di pari punteggio giornata tra due o più partecipanti ,verrà premiato il team con il miglior posizionamento in classifica (al momento del premio).





JACKPOT

100

& vinci

fino a

1.200€

~~100~~ CENTO & VINCI

Ogni giornata hai la possibilità di vincere un jackpot.

Si parte da €250 fino ad arrivare ad €1200 per l'ultima giornata. Ad ogni giornata successiva alla giornata di partenza si aggiungono €25 al jackpot iniziale di €150. La prima squadra che totalizza 100 punti in quella determinata giornata vince il premio accumulato fino a quel momento. Nel caso in cui 2 o più squadre raggiungano 100 punti il jackpot andrà alla squadra che ha totalizzato il punteggio più alto. La squadra vincitrice non avrà diritto al premio giornata in quanto esso è incluso nel jackpot stesso.

E ancora, nel caso in cui si dovesse verificare una parità assoluta di punteggi, il jackpot andrà diviso tra i vincitori in parti uguali. Una volta vinto, il jackpot riparte subito dalla giornata successiva con un valore di partenza di €250.