



REGOLAMENTO FANTA-YMCA 2020/21

1. Informazioni di base

Il FANTA-YMCA è un gioco fantasy basato sulle reali prestazioni dei calciatori delle squadre di Serie A. La gestione avviene totalmente online sul sito leghe.fantacalcio.it.

2. Quota iscrizione e modalità

La quota di partecipazione è pari a **25 euro**. Il versamento si può effettuare online. In alternativa, si può pagare in contanti direttamente in segreteria.

Per partecipare alla lega è necessario compilare il modulo online (o lasciare i dati in segreteria Ymca) e aspettare di essere abilitati sulla piattaforma.

L'abilitazione sul sito leghe.fantacalcio.it avviene esclusivamente dopo la procedura di pagamento.

3. Tipo di competizione

Il fantacalcio è caratterizzato dalla competizione del tipo Uno contro Tutti. Ogni giornata, dopo aver schierato la formazione, i partecipanti ottengono un punteggio che progressivamente andrà a costituire la classifica finale.

4. Rosa della squadra

La rosa di ciascuna squadra è composta da **25 giocatori** suddivisi per ruolo:

- 3 portieri
- 8 difensori
- 8 centrocampisti
- 6 attaccanti

Il ruolo di ogni giocatore è predeterminato da leghe.fantacalcio.it.



5. Crediti disponibili

Ogni partecipante ha a disposizione **250 fantamilioni** per completare la propria rosa. Tutte le operazioni di mercato avvengono sulla piattaforma di riferimento.

Il valore di ogni calciatore può variare durante la stagione in base alle prestazioni sul campo. In base a questo, durante le finestre di mercato, è possibile realizzare delle plusvalenze (o minusvalenze) ed aumentare (o diminuire) il proprio budget.

6. Fantamercato

Per quanto riguarda la creazione della rosa, prima dell'inizio del campionato, è possibile effettuare un numero illimitato di movimenti di mercato.

Durante la stagione, saranno presenti delle sessioni di mercato per effettuare operazioni di compra-vendita. Per ogni calciatore acquistato, l'utente dovrà eliminare uno dello stesso ruolo già presente in rosa.

I calciatori che dovessero lasciare la Serie A durante la stagione (ad esempio perché trasferiti all'estero o in serie minori o danno l'addio al calcio) non concorrono al limite dei cambi nelle sessioni di mercato. Tali giocatori sono evidenziati con un asterisco all'interno della propria rosa. Le operazioni, per questi ultimi, saranno quindi gratuite.

Gli utenti che non sfruttano per intero i cambi nei periodi definiti non potranno utilizzarli successivamente. L'eventuale budget non utilizzato rimane invece a disposizione.

Le sessioni di mercato si terranno ogni fine mese, il numero di operazioni sarà pari al numero di giornate giocate nel mese in questione. (Esempio: ad ottobre si giocano in totale 4 giornate, nella sessione di fine mese sarà possibile effettuare 4 compra-vendite). Le sessioni di settembre e gennaio sono escluse.

Sarà presente una sessione speciale con 7 cambi alla fine del calciomercato estivo ad inizio ottobre.

Sarà presente una sessione speciale con 10 cambi alla fine del calciomercato invernale a fine gennaio.

7. Modulo di gioco e formazione

La formazione da schierare può variare in base ai seguenti moduli:

3-4-3 , 3-5-2 , 4-4-2 , 4-3-3 , 4-5-1 , 5-3-2 , 5-4-1



(la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti, la terza gli attaccanti). A questi si aggiunge anche il portiere.

Il limite di inserimento della formazione è 0 minuti entro l'inizio della prima partita della giornata, in pratica fino al calcio d'inizio.

Se non si apportano modifiche, il sistema riterrà valida la formazione della precedente giornata. Nel caso in cui la formazione risulti vuota, vale a dire che non ci sono giocatori schierati neanche nelle precedenti giornate, verranno assegnati in automatico 66 punti.

8. Panchina e sostituzioni

Ogni utente può inserire in panchina quanti giocatori preferisce, nell'ordine che più gli compiace, titolari esclusi.

Nel caso in cui qualche giocatore titolare non sia sceso in campo nella realtà, il sistema provvede alle sostituzioni necessarie, al massimo 3 per squadra.

I calciatori in panchina subentrano ai titolari assenti (o che non hanno preso voto) nell'ordine in cui vengono schierati rispettando il vincolo di ruolo. Se risultano più di 3 assenze, dalla quarta in poi non sarà più possibile fare cambi e quindi il voto sarà pari a zero.

9. Punteggio

Al termine di ogni giornata il punteggio di ogni squadra viene determinato dalla somma ottenuta dai singoli giocatori schierati (sostituzioni incluse).

Il punteggio del giocatore scaturisce dal voto in pagella attribuito da leghe.fantacalcio.it. Il voto è definitivo e inappellabile. A quest'ultimo vanno aggiunti (o sottratti) eventuali bonus (o malus).

10. Punti Bonus

+ 3 punti ogni gol segnato (rigore compreso)

+ 3 punti ogni rigore parato

+ 1 punto ogni assist (anche da fermo)



11. Punti Malus

- 1 punto per ogni gol subito dal portiere
- 2 punti per ogni autogol
- 3 punti per ogni rigore sbagliato
- 0,5 punti per ogni ammonizione
- 1 punto per ogni espulsione (in caso di espulsione, le ammonizioni non vengono conteggiate)

12. Modificatore di difesa

Il modificatore di difesa entra in gioco se si schiera un modulo con 4 o 5 difensori. Questo è un ulteriore bonus che viene sommato alla somma punti totale. Per determinare il modificatore, si calcola la media voto (senza bonus o malus) dei migliori 3 difensori più quella del portiere.

Il bonus viene determinato secondo questo criterio:

- + 1 se media voto $\geq 6 < 6.5$
- + 3 se media voto $\geq 6,5 < 7$
- + 6 se media voto ≥ 7

13. Partite rinviate e sospese

Se una o più gare vengono sospese o rinviate, ai fini del calcolo della giornata, tutti i giocatori coinvolti (intera rosa delle squadre interessate) riceveranno un 6 d'ufficio.

Se il recupero si dovesse giocare prima dell'inizio della successiva giornata, si attenderà l'esito della partita per il calcolo della giornata in sospeso.

L'organizzazione del Fanta-YMCA, si riserva la possibilità, in casi di situazioni eccezionali (calamità sociali, civili o naturali) che possono bloccare il regolare svolgimento di almeno il 50% delle partite di Serie A, di decidere sulla gestione del calcolo della giornata in questione, con eventuale annullamento o recupero della suddetta.



14. Classifica generale

La classifica si compone con la somma punti dalla 1^a giornata alla 38^a di serie A.

In caso di parità di punti, tra uno o più partecipanti, si procederà a stabilire chi verrà premiato secondo questo criterio:

1. Miglior punteggio nella singola giornata (dalla 1^a alla 38^a)
2. Secondo miglior punteggio nella singola giornata (dalla 1^a alla 38^a)
3. Terzo miglior punteggio nella singola giornata (dalla 1^a alla 38^a)

Nel caso sia necessario si procederà ad oltranza con i migliori punteggi.

15. Iscrizioni successive alla prima giornata

Le iscrizioni sono aperte entro la 10^a giornata.

Le eventuali squadre iscritte dopo la 1^a giornata entreranno in gioco in classifica con il punteggio di 66 punti per ogni giornata persa.

16. Premi

I premi saranno comunicati dopo le prime 10 giornate, in base al numero dei partecipanti. Si stima di mandare a premi il 15-20 % delle squadre meglio classificate.

17. Premio miglior punteggio di giornata (andata / ritorno)

Saranno premiati i partecipanti che totalizzeranno il miglior punteggio in assoluto in una singola giornata secondo questo criterio:

- Miglior punteggio girone d'andata (dalla 1^a alla 19^a giornata)
- Miglior punteggio girone di ritorno (dalla 20^a alla 38^a giornata)

Buon divertimento a tutti da ymcasiderno.it