



REGOLAMENTO LEGHE A CLASSIFICA

- [Iscrizione](#)
- [Creazione rosa](#)
- [Schieramento Formazione](#)
- [Punteggio formazione](#)
- [Tempi regolamentari e tempi supplementari](#)
- [Operazioni di mercato](#)
- [Classifica](#)
- [Bacheca Trofei](#)
- [Fonte dei dati](#)

Iscrizione

Le leghe a classifica sono una nuova versione di gioco del fantacalcio nella modalità "tutti contro tutti" e con classifica generale.

Ogni utente potrà partecipare iscrivendosi GRATUITAMENTE sul sito www.fanta.soccer creando un account e registrando una propria squadra.

Sarà possibile partecipare ad una Lega a classifica per ogni principale campionato di calcio europeo e per le coppe europee e delle nazionali. Ogni utente potrà avere solo una squadra per ogni Lega a classifica.

Ad oggi le leghe a classifica sono disponibili per i seguenti campionati di calcio:

- SerieA (Italia)
- SerieB (Italia)
- PremierLeague (Inghilterra)
- La Liga (Spagna)
- Bundesliga (Germania)
- Ligue 1 (Francia)
- Champions League
- Europa League
- Campionati mondiali di calcio
- Campionati europei di calcio

Gli utenti potranno iscriversi in qualsiasi momento antecedente la conclusione del torneo; per ogni giornata di ritardo, il partecipante riceverà un totale di 66 punti.

Creazione rosa

Ogni utente avrà a propria disposizione un budget di crediti che dovrà utilizzare per formare la propria rosa. Il budget a disposizione di ogni squadra sarà definito dal presidente di lega nelle impostazioni della lega. Inizialmente la rosa dovrà essere necessariamente costituita e suddivisa per ruolo come da definizione delle impostazioni del presidente di lega.

Ad ogni calciatore sarà associata una quotazione in crediti che corrisponderà al prezzo da spendere per inserire tale calciatore nella propria rosa.

Schieramento Formazione

Per ogni giornata del calendario, gli utenti potranno schierare la formazione che ritengono migliore ai fini dell'ottenimento del miglior punteggio.

Nella sezione "PARTITE" sono elencate le ultime formazioni schierate e le prossime da schierare. Accanto a queste ultime è presente l'icona "schiera la formazione" tramite la quale sarà possibile accedere alla schermata che consente la selezione degli 11 calciatori titolari e delle 8 riserve. Sarà possibile impostare la formazione fino al tempo definito nelle impostazioni dal presidente di lega, superato tale limite, la formazione non sarà più modificabile.

La prima cosa da scegliere per impostare una formazione è il modulo.

La scelta viene fatta tra uno dei seguenti schieramenti disponibili: 442 – 433 – 451 – 352 – 343 – 532 – 541.

Una volta selezionato il modulo sarà possibile selezionare i calciatori nei vari ruoli.

Ovviamente non sarà possibile schierare più volte lo stesso calciatore in campo, così come non sarà possibile schierare in panchina un calciatore già presente tra i titolari. Nel momento in cui si cerca di memorizzare la formazione vengono fatti i dovuti controlli e segnalate le eventuali anomalie.

Formazione non schierata

Nel caso in cui un giocatore non riesce a schierare la propria formazione gli sarà assegnato un punteggio d'ufficio per la giornata pari a 66pt.

Punteggio formazione

Il punteggio totale di una formazione è determinato dalla somma dei punteggi totali di ognuno degli 11 calciatori schierati (questi 11 calciatori saranno gli 11 schierati in campo come titolari a meno di sostituzioni e riserve d'ufficio così come descritto più avanti). Ad ogni calciatore che avrà giocato nelle reali partite di calcio di campionato sarà assegnato un voto numerico più una serie di bonus/malus dipendenti dalle azioni di gioco cui avrà partecipato e dagli eventi di cui sarà stato protagonista. La somma algebrica di tutti questi fattori (voto + bonus – malus) determinerà il punteggio totale del calciatore.

La somma algebrica di tutti i totali calciatori schierati definirà il punteggio di giornata per la formazione.

Per capire più in dettaglio come si calcolano i punteggi squadra, riportiamo un elenco di tutti i bonus/malus utilizzati nel gioco.

Bonus

Gol Segnato

Valore: *definito dal presidente di lega*

Descrizione: viene assegnato al calciatore che ha realizzato una rete (escluse le reti su rigore che hanno un bonus dedicato). Ogni lega potrà decidere la fonte dei propri gol. Le fonti valide per la SerieA sono Gazzetta dello Sport, Corriere dello Sport e Fanta.Soccer (per Fanta.Soccer fanno fede gol ed autogol della LegaSerieA).

Per i mondiali di QATAR2022 la fonte disponibile sarà il sito FIFA

<https://www.fifa.com/fifaplus/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022>

Assist=Ultimo passaggio (fonte Fanta.Soccer)

Valore: *definito dal presidente di lega*

Descrizione: viene assegnato al calciatore che in campo detta l'ultimo passaggio o l'ultimo tocco che mette un suo compagno di squadra in condizioni di segnare. Sono conteggiati come assist anche i tocchi su punizioni, i passaggi avvenuti direttamente da calcio d'angolo ed i tocchi involontari. Viene considerato assist anche il passaggio che un calciatore detta ad un compagno che prima di segnare fa uno o più dribbling o effettui una corsa solitaria di 40 metri. E', infine, considerato assist anche il passaggio effettuato direttamente con le mani da rimessa laterale.

Non viene invece considerato assist un tocco deviato da un avversario.

Qualsiasi tocco al pallone da parte di un avversario annulla l'eventuale ultimo passaggio. I termini "assist" ed "ultimo passaggio" verranno usati indistintamente e qualificheranno lo stesso bonus su descritto.

Per i mondiali di QATAR2022 la fonte disponibile sarà Fanta.Soccer

Rigore segnato

Valore: *definito dal presidente di lega*

Descrizione: viene assegnato al calciatore che ha realizzato una rete su calcio di rigore segnando al primo tiro. Se infatti un calciatore che tira un rigore si fa parare il primo tiro e poi segna sulla respinta del portiere, si applicheranno sia un bonus (gol segnato) che un malus (rigore sbagliato) e quindi il bonus/malus finale sarà la somma algebrica dei due. Si considererà, inoltre, anche un bonus per il portiere che para il rigore.

Stesso discorso se il rigore è calciato sul palo e poi si segna in seconda battuta. Anche in questo caso il rigore è da intendersi come fallito. A differenza di prima, però, il portiere non prenderà alcun bonus.

Rigore parato

Valore: *definito dal presidente di lega*

Descrizione: viene assegnato al portiere che para un rigore, anche se sulla sua ribattuta successivamente viene segnato il gol. In questo caso, infatti, al portiere verrà assegnato il bonus per il rigore parato e gli verrà sottratto il malus per la rete subita. (Vedere anche la descrizione del bonus Rigore segnato).

Gol della Vittoria

Valore: *definito dal presidente di lega*

Descrizione: viene assegnato al calciatore che ha realizzato il gol che decide la partita. Si definisce gol vittoria di una partita di calcio la rete che basta a determinare il risultato di

vittoria della propria squadra anche senza eventuali reti successive ad essa. Spieghiamo meglio con qualche esempio.

In una partita che termina 1-0 è chiaro che l'unico gol segnato è quello della vittoria.

In una partita che termina 2-0 il gol vittoria è il primo dei due che è stato segnato (perché, in base alla definizione data, se anche non si fosse segnato il secondo gol la squadra avrebbe vinto comunque). Stesso discorso quindi per tutti i risultati vincenti contro una squadra che non ha segnato neanche un gol. In questi casi il gol vittoria è sempre il primo. In una partita che termina 3-1 il gol vittoria è il secondo segnato dalla squadra che vince. In una partita che termina 3-2 il gol vittoria è il terzo segnato dalla squadra che vince. E così via...

Gol del Pareggio

Valore: *definito dal presidente di lega*

Descrizione: viene assegnato al calciatore che ha realizzato l'ultimo gol in una gara che termina in pareggio. In questo caso, a differenza di quello precedente, la determinazione di questo bonus è meno ambigua e complessa.

Porta imbattuta

Valore: *definito dal presidente di lega*

Descrizione: viene assegnato al portiere che prende voto e che non subisce reti. Un portiere SV non riceve tale bonus.

Malus

Gol subito

Valore: *definito dal presidente di lega*

Descrizione: viene assegnato al portiere (in casi particolari anche a calciatori di movimento) per ogni gol che subisce in una partita.

Ammonizione

Valore: *definito dal presidente di lega*

Descrizione: viene assegnato al calciatore che durante la gara si fa ammonire dall'arbitro.

Espulsione

Valore: *definito dal presidente di lega*

Descrizione: viene assegnato al calciatore che durante la gara si fa espellere dall'arbitro. Nel caso particolare di espulsione per somma di ammonizioni si conteggia solo l'espulsione. Allo stesso modo si conteggia solo l'espulsione anche quando un giocatore già ammonito commette un'irregolarità per la quale gli viene mostrato il rosso diretto (e non il secondo giallo).

Autorete

Valore: *definito dal presidente di lega*

Descrizione: viene assegnato al calciatore che segna un'autorete durante una partita. Ogni lega potrà decidere la fonte delle proprie autoreti. Le fonti valide sono Gazzetta dello Sport, Corriere dello Sport e Fanta.Soccer (per Fanta.Soccer fanno fede gol ed autogol della LegaSerieA)

Per i mondiali di QATAR2022 la fonte disponibile sarà il sito FIFA

<https://www.fifa.com/fifaplus/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022>

Rigore sbagliato

Valore: *definito dal presidente di lega*

Descrizione: viene assegnato al calciatore che fallisce un rigore calciandolo fuori dallo specchio della porta, su uno dei pali oppure al calciatore il cui tiro, pur essendo indirizzato in rete, viene parato dal portiere avversario.

Sostituzioni e riserva d'ufficio

Il numero massimo di sostituzioni consentite in una partita è pari al numero specificato dal presidente di lega all'atto della creazione della stessa, anche il numero di riserve schierabili è definito dal presidente di lega nelle impostazioni. Spieghiamo il sistema delle sostituzioni ed il concetto di riserva d'ufficio.

Esistono due possibili opzioni che il presidente di lega può selezionare per il tipo di sostituzioni:

1. Sostituzioni per ruolo con modulo fisso;
2. Sostituzioni con modulo variabile.

Nel caso in cui si scelga la prima opzione i cambi avverranno nella seguente maniera. Quando un calciatore schierato nella formazione titolare non prende voto (o perché non ha giocato oppure perché non è stato giudicato avendo giocato pochi ed ininfluenti minuti di gara) ha diritto ad essere sostituito da una riserva schierata in panchina. Le sostituzioni avvengono in base all'ordine di schieramento delle riserve ma solo per corrispondenza di ruoli, quindi il modulo iniziale viene fatto salvo ed un difensore potrà essere sostituito solo da un difensore, un centrocampista da un centrocampista ed un attaccante da un attaccante. La riserva entrerà in campo solo se, a sua volta, avrà preso voto.

Nel caso in cui, invece, si scelga la seconda opzione, si applicherà prima il meccanismo di sostituzione per ruolo descritto sopra e poi, solo se necessario (ovvero se ci saranno ancora calciatori titolari s.v.) si procederà con eventuali cambi fuori ruolo ma nel rispetto dei moduli consentiti dal regolamento.

Facciamo un esempio. Supponiamo che sia stato schierato un 4-4-2 e tra i titolari ci sia un difensore sv. Supponiamo inoltre che in panchina non ci siano difensori con voto e che nell'ordine ci siano prima gli attaccanti, poi i centrocampisti e poi i difensori. Se c'è tra gli attaccanti un panchinaro con voto > 0 questo entrerà in campo al posto del difensore modificando il modulo in un 3-4-3.

In entrambi i casi suddetti, se in una squadra non ci sono sufficienti riserve per sostituire i titolari senza voto, entra in gioco la riserva d'ufficio. Il voto attribuito ad ogni riserva d'ufficio può essere specificato dal presidente di lega all'atto della creazione della stessa. Le scelte possibili sono le seguenti:

- a. 0, ovvero non è calcolata la riserva d'ufficio;
- b. un valore fisso compreso nel range di punti che va da 0 a 6 (compresi i mezzi punti);
- c. un valore variabile a seconda del numero di riserve d'ufficio necessarie. In questo caso il voto d'ufficio, per il primo calciatore da sostituire, sarà pari al voto puro più basso della squadra diminuito di uno. Per i successivi sarà diminuito ancora di una unità fino ad assumere un valore minimo pari a 3.

Ogni riserva d'ufficio viene conteggiata come una normale sostituzione al fine del computo del numero massimo di sostituzioni. Questo vuol dire che se tale numero è stato fissato ad

esempio a 3 e sono già entrati in campo 3 panchinari, anche se tra i titolari ci sono altri calciatori senza voto questi non potranno essere sostituiti dalla riserva d'ufficio.

Esempio di applicazione della riserva d'ufficio con tipo di sostituzione con modulo fisso.

Supponiamo che in una squadra ci siano in tutto 4 titolari senza voto e che il numero massimo di sostituzioni sia fissato a 3. Supponiamo inoltre che, di questi, due siano difensori, uno centrocampista ed uno attaccante. Per finire supponiamo che in panchina siano stati schierati nell'ordine 2 attaccanti, 2 centrocampisti, 2 difensori e 2 portieri. Se tutte le riserve hanno preso voto, potendo essere fatte al massimo 3 sostituzioni e dato l'ordine della panchina, verranno sostituiti l'attaccante, il centrocampista ed uno dei difensori con le riserve reali. Il secondo difensore, invece, **non** potrà essere sostituito dalla riserva d'ufficio poiché si è raggiunto il numero massimo di sostituzioni.

Viceversa, se dei panchinari i difensori non avessero preso voto entrati, non potendo sostituire un calciatore titolare con un panchinaro di ruolo diverso, il centrocampista e l'attaccante titolari senza voto sarebbero sostituiti dai rispettivi panchinari con voto, mentre uno solo dei difensori (nel limite del rispetto del numero massimo di sostituzioni) sarebbe sostituito dalla riserva d'ufficio il cui voto si calcola come descritto sopra.

Casi particolari

Esistono una serie di casi particolari da prendere in considerazione per sapere come ci si deve comportare in occasione di determinati avvenimenti calcistici.

a. Portiere senza voto

Se un portiere disputa regolarmente almeno 20 minuti di gara ma viene giudicato senza voto, gli viene assegnato un 6 d'ufficio. In ogni caso vanno sommati algebricamente i bonus/malus a tale voto.

b. Ammonizione/espulsione giocatore senza voto

Se un giocatore viene ammonito ma è comunque giudicato senza voto, verrà sostituito dalla riserva indicata in quel ruolo.

Se un giocatore viene espulso ma è comunque giudicato senza voto, gli viene assegnato un 5 d'ufficio a cui va sommato algebricamente il malus per l'espulsione.

c. Gol/rigore/autorete/assist senza voto

Se un giocatore segna una rete o un autorete o compie un ultimo passaggio ma non gli è assegnato un voto, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio al quale sommare algebricamente i bonus/malus.

d. Giocatore che sostituisce il portiere

Se un calciatore, diverso dal portiere, viene schierato in porta nella sua squadra di appartenenza (ad esempio in seguito ad infortunio o espulsione del portiere quando oramai la squadra ha esaurito le sostituzioni), a tale calciatore saranno assegnati i bonus/malus previsti per il portiere (gol subito, rigore parato) oltre tutti quelli previsti per tutti i calciatori indipendentemente dal ruolo.

e. Calciatori SV (senza voto)

Per i casi in cui un calciatore viene valutato SV ma ottiene dei bonus/malus vale quanto riportato nei precedenti punti a), b), c)

f. Partita sospesa e/o rinviata

- PARTITA RINVIATA PRIMA DEL FISCHIO DI INIZIO

In tutti questi casi per generare il punteggio della formazione si assegnerà un voto d'ufficio pari a 6 a tutti i calciatori delle due squadre che non hanno giocato.

- PARTITA SOSPESA E RINVIATA

Se una partita viene giocata ma per cause di forza maggiore non viene terminata la si definisce sospesa. Ai fini dei risultati delle partite di fantacalcio dobbiamo distinguere due casi:

1) La partita si è giocata per meno di 60 minuti

In questo caso si applicherà quanto definito nel punto precedente "PARTITA RINVIATA PRIMA DEL FISCHIO DI INIZIO" applicando il 6 d'ufficio. Saranno utilizzati regolarmente tutti i bonus/malus della partita.

2) La partita si è giocata per almeno 60 minuti

In questo caso, la partita sarà considerata valida ai fini fantacalcistici per tutte le leghe.

Nel caso in cui qualche fonte voto non dovesse fornire le votazioni saranno assegnati i 6 d'ufficio a tutti i calciatori scesi in campo.

Saranno utilizzati regolarmente tutti i bonus/malus della partita.

Il recupero dei rimanenti minuti di gioco della partita non sarà considerato ai fini della giornata fantacalcistica.

g. Partita decisa a tavolino

Se il risultato di una partita viene deciso a tavolino tale gara sarà trattata con le stesse modalità descritte nel precedente punto "f. Partita sospesa e/o rinviata". Quindi, si assegnerà il 6 d'ufficio se la gara non è mai iniziata o se è stata giocata per meno di 60 minuti, mentre si riterrà valida ai fini fantacalcistici se sono stati giocati almeno 60 minuti.

Tempi regolamentari e tempi supplementari

Ai fini del calcolo del punteggio della formazione schierata saranno validi i bonus/malus acquisiti dai calciatori nei tempi regolamentari di gioco ed eventualmente nei tempi supplementari.

Non saranno presi in considerazione i bonus/malus acquisiti durante i calci di rigore successivi ai tempi supplementari.

Operazioni di mercato

Il mercato rappresenta il luogo in cui è possibile effettuare acquisti e tagli di calciatori per modificare la propria rosa. Si divide in Acquisti e Tagli ed è aperto per tutta la durata del torneo.

Acquisti calciatori

Una operazione di acquisto permetterà di inserire in rosa un nuovo calciatore. Il prezzo di tale acquisto corrisponde alla quotazione attuale del calciatore. L'operazione di acquisto ha effetto immediato, infatti al termine della stessa il nuovo calciatore sarà subito disponibile nella rosa.

L'unica limitazione esistente per le operazioni di acquisto è data dai crediti a disposizione. Non è possibile acquistare un calciatore che abbia quotazione maggiore del budget corrente. Bisogna quindi eventualmente prima effettuare dei tagli per fare cassa e poi si possono impiegare i crediti acquisiti in offerte. Sarà sempre possibile riacquistare un calciatore che precedentemente era già stato nella nostra rosa e successivamente era

stato tagliato.

Tagli calciatori

Un taglio permetterà di eliminare un calciatore dalla propria rosa.

Al momento in cui viene effettuato il taglio i crediti che si recuperano non sono quelli spesi per l'acquisto del calciatore ma sono quelli corrispondenti all'attuale quotazione dello stesso. In questo modo sarà possibile ricavare delle plusvalenze da calciatori acquistati a poco e rivenduti in un buon momento.

Importante: Poichè i tagli sono sempre possibili, anche durante lo svolgimento delle partite e dopo aver schierato i calciatori in formazione per le partite future, nel momento in cui l'operazione si concretizza, tutte le formazioni delle partite già disputate e quella della partita in corso restano inalterate. Viceversa, per le formazioni future (e quindi ancora modificabili) vengono eliminati i calciatori tagliati. **Dopo le operazioni di mercato andate sempre a ricontrollare le vostre formazioni già impostate!**

Classifica

Ogni utente concorrerà con la propria rosa alla definizione della classifica finale del torneo. Infatti i punteggi ottenuti ogni giornata si sommeranno per formare una classifica generale del torneo. Al termine del torneo l'utente classificato al primo posto della classifica generale sarà dichiarato vincitore della Lega.

In caso di parimerito, per determinare il vincitore del torneo, si terrà conto della FantaMedia della squadra. In caso di ulteriore parità sarà discriminante la data ed ora di iscrizione alla lega.

Bacheca Trofei

Ogni Lega a Classifica contribuirà a riempire la vostra bacheca dei trofei di **Fanta.Soccer**. Infatti i primi tre classificati nella classifica generale vedranno nelle proprie bacheche i trofei della Lega a cui si è partecipato.

Fonte dei dati

Di seguito elenchiamo le fonti dei dati usati per la gestione delle leghe a classifica
Voti: **DataSport** (www.datasport.it), Sportmediaset (www.sportmediaset.mediaset.it), Sky (sport.sky.it), Gazzetta dello Sport (www.gazzetta.it), Corriere dello Sport (www.corrieredellosport.it), TuttoSport (www.tuttosport.it), Fanta.Soccer (voto statistico)

Tabellini: Gazzetta dello Sport (www.gazzetta.it), Corriere dello Sport (www.corrieredellosport.it), Fanta.Soccer (riferimento alla LegaSerieA)

Per i mondiali di QATAR2022 la fonte disponibile sarà SKYSPORT

IMPORTANTE

Per le leghe che scelgono come fonte la media di più fonti.

La media delle fonti viene arrotondata sempre per eccesso allo 0,05 più vicino. Esempio: se DS valuta 5.5 un calciatore e SM lo valuta 7 il valore risultante dalla nostra media sarà $((5.5+7)/2)=(12.5/2)=6.25$

Nel caso una fonte voto non pubblici una valutazione per un dato calciatore, verrà assegnata come votazione il voto di un'altra fonte disponibile.

L'ordine con cui si sceglieranno le fonti da cui attingere è Sky - SM - DS - GdS - CdS - TS.
Esempio: supponiamo che per il calciatore Ronaldo (che ha disputato regolarmente la sua partita) la fonte Sky non pubblichi il voto. Per l'ordine definito sopra, a Ronaldo, per la fonte Sky, sarà assegnato lo stesso voto della fonte DS.

Se anche DS non dovesse pubblicare il voto per il calciatore allora il voto di Ronaldo per la fonte Sky sarebbe lo stesso voto della fonte SM e così via...

N.B.: nel caso in cui nessuna delle fonti voto scelte assegni il voto ad un calciatore che ha disputato almeno 20 minuti di gara, a questo verrà attribuito un 6 di ufficio.

[torna su](#)

NOTA BENE:

- Per tutti i casi non previsti dal presente regolamento varrà l'insindacabile giudizio di **Fanta.Soccer**.
- In casi eccezionali (mancanze, malfunzionamenti, aggiunta di dettagli) lo Staff di **Fanta.Soccer** potrà modificare tale regolamento durante il torneo in corso.