

REGOLAMENTO

FANTABOMBO CUP 2025

1) PARTECIPAZIONE

Chiunque può partecipare alla prima edizione del FANTABOMBOCUP.

La quota di partecipazione è di €€ (da decidere), da consegnare agli organizzatori al campo.

2) PREMI

Per tutti post iscrizione:

1 patacchino Fitness Factory

1° POSTO: 50% del montepremi + buono aperitivo al CHIOSCO'.

2° POSTO: 20% del montepremi;

3) COMPOSIZIONE SQUADRA

Le liste dei giocatori di ogni squadra verranno fornite dall'organizzazione e aggiornate in anticipo rispetto all'inizio delle giornate.

Ogni partecipante sceglie liberamente **9 giocatori iscritti al torneo**:

- 2 portieri
- 7 giocatori di movimento

4) SCHIERAMENTO FORMAZIONI

Dei 9 giocatori scelti schierare:

5 titolari:

- 1 portiere
- 4 giocatori di movimento

4 Riserve:

- 1 portiere
- 3 giocatori di movimento



Le riserve entrano nell'ordine schierato se un titolare non gioca nessuna partita in quella giornata.

Non ci sono limiti di sostituzioni.

L'organizzazione fornirà le modalità di schieramento delle formazioni (Instagram, whatsapp).

Le formazioni vanno comunicate entro l'inizio della prima partita di giornata.

Non vengono considerate le formazioni:

- Comunicate In ritardo (la giornata inizia alle 19 e viene comunicata la formazione alle 19.05)
- Non comunicate
- Non comunicate tramite whatsapp o Instagram (unici canali consentiti)

In questi casi viene tenuta in considerazione l'ultima formazione inserita (se comunicata)

Se la formazione **NON VIENE COMUNICATA PER ALMENO 2 VOLTE**, la Fantasquadra viene eliminata dal FantaTorneo. .

5) SVOLGIMENTO CAMPIONATO

Le giornate del FANTABOMBOCUP sono 3 e sono associate alle fasi del torneo.

FASE INIZIALE:

venerdì giornata 1 → ogni partecipante comunica la formazione; giornata composta da 2 partite.

Il voto base dipende dal numero di partite giocate e dal numero di gol segnati nella partita con più marcature, esempio:

- *esempio a) TIZIO gioca la 1° partita e non fa gol = voto base 6, nessun bonus. TIZIO gioca la 2° partita e fa 1 gol = voto base 7, +2 bonus del gol → nella giornata 1 TIZIO ha un punteggio di 9 (7+2, il 6 iniziale viene sostituito dalla migliore prestazione);*
- *esempio b) Se TIZIO nella 1° partita fa 3 gol = voto base 8, + 6 bonus dei gol. Se TIZIO nella 2° partita fa 1 gol e prende un cartellino giallo, TIZIO ha voto base 8, +2 di bonus e -0,5 di malus. → nella giornata 1 TIZIO ha un punteggio di 15,5 (8 + 8 -0,5).*
- *esempio c) se TIZIO alla 1° partita NON gioca, ha voto 0. Se TIZIO non gioca nemmeno la 2° partita, entra la 1° riserva disponibile dello stesso ruolo (portiere/portiere, movimento/movimento). Se TIZIO gioca la 2° partita, fa punteggio per quel che riguarda solo la 2° partita, quindi non subentra alcun panchinaro.*

sabato: giornata 2 → è possibile sostituire fino a 2 giocatori con 2 panchinari, entro le ore 19 del giorno stesso; giornata composta da 2 partite.

FASI FINALI:

domenica: giornata 3 → ogni partecipante può modificare liberamente la formazione + **sostituire 2 giocatori in rosa con 2 nuovi, entro le 19 del giorno stesso.**

Giornata composta da un minimo 1 partita (eliminazione ai quarti o in semifinale, in quest'ultimo caso solo per i giocatori della 1° classificata) ad un massimo di 3 (quarti, semifinale e finali).

6) PUNTEGGI

tutti i giocatori che fanno presenza*, avranno una **valutazione base di 6**

*valgono le regole del torneo (punto 8 regolamento torneo).

Ad alcune categorie verrà data **una valutazione base di 7:**

- Giocatore che fa 1 o 2 gol in una o 2 partite della stessa giornata.
- Portiere che non subisce gol

Valutazione base di 8 per:

- Giocatore che fa 3 o più gol in 1 o 2 partite della stessa giornata.

Bonus

- Gol: +2

*gli assist non verranno considerati in quanto impossibili da annotare

BONUS PORTIERI

Ogni portiere avrà sempre un voto base di 6 al quale andranno sommati i seguenti bonus:

- Porta inviolata: +5
- voto MVP portiere: +3
- Rigore parato: +3

IL VOTO BASE AL PORTIERE è GARANTITO SOLO SE INIZIA E/O TERMINA LA PARTITA IN PORTA. In caso diverso il portiere sarà considerato Senza Voto (s.v.)

anche nel caso in cui abbia effettuato dei bonus o malus. Entra al suo posto il portiere di riserva, che riceve voto sempre secondo le stesse regole.

Malus

- Gol subito: -1
*nel caso in cui un giocatore di movimento vada in porta, il malus gol subito verrà attribuito a lui (e non al portiere)
- Giallo: -0,5
- Rosso: -1
- Rigore sbagliato: -3

MALUS PORTIERI

Ogni portiere avrà un voto base di 6 al quale andranno sommati i seguenti malus:

- Gol subito: -1

7) IL CAPITANO

Ogni giornata comunicare il capitano della squadra.

Il suo voto, compreso di bonus e malus, viene raddoppiato.

Si può cambiare capitano ogni giornata, comunicandolo entro le 19.

Se non si comunica il cambio, rimane lo stesso capitano.

In caso di SV e sostituzione con panchinaro, il capitano è automaticamente il 1° giocatore in lista dopo il portiere.

Se non si comunica il capitano, il capitano è automaticamente il 1° giocatore in lista dopo il portiere.

L'organizzazione si occupa del calcolo delle giornate e della classifica finale.

I bonus e malus derivano dalle distinte ufficiali delle partite, compilate e consegnate all'arbitro/organizzatori dalle squadre ad inizio partita con i nomi dei presenti alla partita. Successivamente verranno compilate dall'arbitro/organizzatori e saranno fonte UFFICIALE dei bonus e malus.

Gli arbitri e l'organizzazione assicurano il massimo impegno nella compilazione delle distinte (corretta attribuzione bonus e malus) ma NON GARANTISCONO dell'eventuale presenza di errori.

Infine ricordiamo che l'ultima parola spetta sempre agli organizzatori, i quali si riservano la possibilità di modificare i bonus e/o malus qualora lo ritengano necessario.

8) CLASSIFICA

La classifica viene determinata dalla somma dei punteggi totalizzati alla fine di ogni giornata.

ultima modifica: 10/06/25