



## REGOLAMENTO



STAGIONE 2018/2019



*Renchello Championship* è un campionato di Fantacalcio creato e gestito sul sito [www.leghe.fantagazzetta.com](http://www.leghe.fantagazzetta.com) e basato sul *Campionato della FIGC di Serie A*.

Il campionato viene organizzato principalmente dal Presidente di Lega *Foglia Fabrizio* e il suo Amministratore di Lega *Mangone Francesco*.

Alla seconda edizione abbiamo nuovi partecipanti, nuove regole e nuove competizioni.

Invitiamo a leggere il regolamento attentamente.

Auguriamo a tutti buon divertimento e che vinca il migliore.

X *Foglia Fabrizio*

---

Foglia Fabrizio  
Presidente di Lega

X *Francesco Mangone*

---

Mangone Francesco  
Amministratore Di Lega

**INDICE**

- A. QUOTA DI PARTECIPAZIONE E PREMI** *pagina 4*
- B. ROSA FANTASQUADRA** *pagina 4*
- C. SQUADRE PARTECIPANTI E FANTALLENATORI** *pagina 5*
- D. ASTA INIZIALE, MERCATO DI RIPARAZIONE E SESSIONE SCAMBI** *pagina 5*
  - a. Asta iniziale** *pagina 5*
  - b. Mercato di Riparazione** *pagina 6*
  - c. Sessione di scambi** *pagina 8*
- E. COMPETIZIONI** *pagina 9*
  - a. Serie R** *pagina 9*
  - b. Ronchetto League** *pagina 10*
  - c. Coppa Ronchetto** *pagina 12*
- F. FORMAZIONE, VOTI, SOSTITUZIONE E PUNTEGGIO** *pagina 13*
  - a. Formazione** *pagina 13*
  - b. Voti e Fantavoti (Bonus/Malus)** *pagina 14*
  - c. Sostituzione e Riserva d'Ufficio** *pagina 15*
  - d. Soglia Gol e Fantagol** *pagina 16*
- G. PARTITE ANTICIPATE/POSTICIPATE** *pagina 16*
- H. GIOCATORI NON SVINCOLABILI** *pagina 16*
- I. PENALITA'** *pagina 17*
- J. EVENTUALI MODIFICHE** *pagina 20*
- K. CALENDARIO** *pagina 21*

La *Ronchetto Championship* si basa completamente sul campionato di calcio di Serie A, che avrà inizio il 19 agosto 2018 e si concluderà il 26 maggio 2019.

Ogni competizione si disputerà su diverse giornate di Serie A; successivamente verrà descritto per ogni competizione in quali giornate di Serie A si giocherà.

#### A. QUOTA DI PARTECIPAZIONE E PREMI FINALI

Per partecipare alla *Ronchetto Championship* ogni Fantallenatore dovrà versare la propria **quota di partecipazione**.

Per questa edizione (*II Edizione 2018-2019*) la quota di partecipazione sarà di **1€ a giornata della competizione Serie R** (la prima giornata è prevista per la *IV Giornata di Serie A*), per un totale di **35€**, con un massimo di ritardo di pagamento di una giornata.

In caso di ritardo nel pagamento, sarà applicata una **penalità** (vedi sez. "Penalità").

Le singole quote di partecipazione dei Fantallenatori saranno unite per formare i **Premi Finali**; rispetto all'edizione precedente, essendoci due nuove Fantasquadre e delle nuove competizioni, ci saranno premi diversi per ogni competizione (perciò un Fantallenatore potrebbe vincere più di un premio).

I premi finali saranno divisi in questo modo:

##### i. Serie R

1. **1° CLASSIFICATO = 100€**
2. **2° CLASSIFICATO = 50€**
3. **3° CLASSIFICATO = 35€**

##### ii. Ronchetto League

1. **VINCITORE FINALE = 45€**
2. **PERDENTE FINALE = 15€**

##### iii. Coppa Ronchetto

1. **VINCITORE = 35€**

Ogni competizione verrà descritta nel dettaglio nella sez. "Squadre partecipanti e Competizioni"

#### B. ROSA FANTASQUADRA

Ogni Fantasquadra sarà composta da giocatori del campionato di calcio di Serie A scelti dal Fantallenatore durante le varie sessioni di mercato (vedi sez. "Asta Iniziale, Mercato di Riparazione e Sessione di Scambi").

Rispetto l'edizione precedente, sono stati modificati il numero massimo di giocatori; infatti, se alla scorsa edizione la rosa era composta al **massimo da 25 giocatori** (3 POR, 8 DIF, 8 CEN e 6 ATT), nella nuova edizione 2018/2019 la rosa della Fantasquadra dovrà essere composta da:

- Minimo 25 giocatori (3 POR, 8 DIF, 8 CEN, 6 ATT)
- Massimo 38 giocatori (5 POR, 12 DIF, 12 CEN, 9 ATT)

Ogni numero scritto nelle parentesi indica il numero minimo/massimo di giocatori a seconda del ruolo indicato (ad esempio, non si potrà avere né 6 portieri, né 5 difensori).

Si faccia attenzione a questi limiti perché durante le sessioni di mercato bisogna rispettarli per non incorrere in una penalità (vedi sez. "Penalità").

	PORTIERI	DIFENSORI	CENTROCAMPISTI	ATTACCANTI
NUMERO MIN	3	8	8	6
NUMERO MAX	5	12	12	9

### C. SQUADRE PARTECIPANTI E FANTALLENATORI

Nella II Edizione della *Renchello Championship* si avranno, tra le varie competizioni, **8 Fantallenatori** con le proprie **Fantasquadre**.

Infatti, abbiamo le seguenti **Fantasquadre - Fantallenatori**:

1. **AS SANT'ALBERO** – *Foglia Fabrizio*
2. **ATLETICO MA NON TROPPO** – *Ferrari Filippo*
3. **DYBALA10** – *Lanati Chicco*
4. **THOMMISTERROY** – *Lanati Thomas*
5. **AS ENSIO** – *Paoletti Lorenzo*
6. **BORUSSIA TORMUND** – *Mangone Francesco*
7. **??** – *Mohamed Nader*
8. **??** – *Vignotto Alessandro*

### D. ASTA INIZIALE, MERCATO DI RIPARAZIONE E SESSIONE DI SCAMBI

In questa sezione verranno descritte tutte le sessioni di mercato dove poter completare o migliorare la propria rosa attraverso la vendita, lo svincolo o l'acquisto di giocatori per la propria Fantasquadra.

#### a. Asta Iniziale

L'asta iniziale è la prima sessione di mercato dove il Fantallenatore crea la propria rosa della Fantasquadra attraverso l'acquisto dei vari giocatori di Serie A.

Questa sessione di mercato si terrà il **7 settembre 2018** e si svolgerà nella seguente modalità:

- i. All'inizio della sessione, ogni Fantallenatore avrà a disposizione come budget **500 Fantamilioni** da utilizzare per comprare i giocatori.
- ii. La sessione sarà suddivisa in diverse *manche*, ognuna per ruolo (*manche dei portieri, manche dei difensori, manche dei centrocampisti e manche degli attaccanti*), nelle quali si potranno comprare **soltanto i giocatori del ruolo della manche in corso**.

Perciò, ad esempio, un Fantallenatore potrà comprare i suoi difensori nella *manche dei Difensori*, ma non potrà comprare un attaccante durante questa *manche*.

- iii. Durante una *manche* un Fantallenatore, a turno, potrà nominare un giocatore di Serie A (**del ruolo della manche**) da cui si aprirà l'asta a **rialzo** con l'offerta di base pari a **1 Fantamilione**.

Se un Fantallenatore è interessato a tale giocatore, potrà rialzare il prezzo offrendo **1 o più Fantamilioni in più rispetto l'offerta attuale** (solo numeri interi, perciò non si accetterà offerte o rialzi, per esempio, **di 0,5 Fantamilioni**).

Se durante l'asta, un giocatore non riceverà offerte più alte dell'offerta migliore, **il giocatore sarà inserito nella rosa del Fantallenatore che ha fatto l'ultima e la più alta offerta.**

**In questo caso, al Fantallenatore verrà scalato dal suo budget iniziale di 500 Fantamilioni ogni acquisto fatto durante l'asta iniziale.**

- iv. Il Fantallenatore può anche passare il turno nel caso non abbia nessun giocatore da proporre.
- v. Ogni *manche* si chiude quando tutti i Fantallenatori confermeranno al presidente di Lega di aver comprato sufficienti giocatori nel ruolo della *manche* che si sta per chiudere.

**Ricordiamo di controllare il numero necessario di giocatori nella propria rosa e nei vari ruoli nella sez. “Rosa e Fantasquadra”.**

- vi. Alla conclusione della *manche degli attaccanti*, verrà definita **chiusa** l’asta iniziale e i Fantamilioni che non sono stati utilizzati in questa sessione non verranno persi ma **potranno essere riutilizzati nelle sessioni di mercato successive (descritte più avanti).**
- vii. **Nel caso in cui un Fantallenatore non rispetti i limiti stabili dei giocatori per ruolo, oppure il budget iniziale incorrerà in una penalità (vedi sez. “Penalità”).**

**b. Mercato di Riparazione**

Questa sessione servirà al Fantallenatore per poter aggiornare la propria rosa attraverso diverse operazioni di mercato (**svincoli, acquisti o scambi di giocatori**).

Il mercato di riparazione si farà dopo la chiusura del *mercato invernale di Serie A* (ovvero dopo il *19 gennaio 2019*); il giorno preciso verrà deciso dai Fantallenatori successivamente. Si ricorda, come scritto precedentemente, che si potranno utilizzare i Fantamilioni rimasti dall’asta iniziale (contando anche quelli da aggiungere o togliere usati durante una *Sessione di Scambi*, come verrà descritto successivamente).

Inoltre, oltre ai Fantamilioni rimasti, bisognerà aggiungere il **bonus invernale di 50 Fantamilioni al proprio budget**, che verrà assegnato a ogni Fantallenatore.

Come nell’asta iniziale, il mercato di riparazione sarà suddiviso in *manche*: *manche degli svincoli*, *manche dell’asta di riparazione* e *manche degli scambi*.

**i. Manche degli Svincoli**

Il mercato di riparazione si aprirà con la *manche degli svincoli* nella quale, un Fantallenatore a turno, potrà dire quale giocatore della propria rosa intende **svincolare**.

Lo svincolo di un giocatore di Serie A significa che il Fantallenatore decide che tale giocatore **non farà più parte della propria rosa e guadagnerà Fantamilioni in base alle seguenti regole:**

1. Il Fantallenatore, che decide di svincolare un proprio giocatore dalla rosa riceverà il **50% dei Fantamilioni spesi** per comprare quel giocatore durante l’asta iniziale.  
Perciò se, ad esempio, un Fantallenatore deciderà di svincolare un giocatore che aveva comprato all’asta iniziale a 20 Fantamilioni, in cambio riceverà in cambio il 50%, ovvero 10 Fantamilioni.  
Nel caso si dovesse ricevere, teoricamente, non un **numero intero** di Fantamilioni (ad esempio, 10,5 Fantamilioni), la cifra di Fantamilioni che dovrebbe ricevere sarà **arrotondata per difetto**; perciò, se il Fantallenatore dovrebbe ricevere, ad esempio, 10,5 Fantamilioni ne riceverà **10 Fantamilioni**.
2. Nel caso in cui nella propria rosa ci sia un giocatore che, durante il *mercato invernale di Serie A*, si è trasferito in un’altra squadra del *campionato di calcio di Serie A*, il Fantallenatore potrà decidere se **tenere nella propria rosa** quel giocatore oppure svincarlo ricevendo il **100%** dei Fantamilioni spesi per comprare quel giocatore durante l’asta iniziale.
3. Nel caso in cui nella propria rosa ci sia un giocatore che, durante il *mercato invernale di Serie A*, si è trasferito al di fuori del *campionato di calcio di*

Serie A, il Fantallenatore **dovrà svincolare** quel giocatore ricevendo il **100%** dei Fantamilioni spesi per comprarlo durante l'asta iniziale.

4. Nel caso in cui un Fantallenatore voglia svincolare un giocatore che non è stato comprato da lui all'asta iniziale, ma lo ha ricevuto attraverso uno scambio (durante una Sessione di scambi), quel giocatore potrà essere svincolato partendo dallo stesso prezzo d'acquisto con cui è stato acquistato da un Fantallenatore all'asta iniziale.

Ad esempio, se un Fantallenatore A scambia un giocatore (che aveva comprato all'asta iniziale per 20 Fantamilioni) a un Fantallenatore B, il Fantallenatore B quando decide di svincolare quel giocatore è come se lo avesse comprato lui per 20 Fantamilioni all'asta iniziale.

Se nel momento in cui un Fantallenatore comunica un giocatore, che intende svincolare, è presente un altro Fantallenatore che è interessato a quel giocatore si potrà aprire una **compravendita** tra i due Fantallenatori.

**Il prezzo minimo da cui il giocatore può essere venduto all'altro Fantallenatore è pari a quanto il Fantallenatore avrebbe guadagnato con lo svincolo di quel giocatore.**

Se sono presenti più di un Fantallenatore interessati a quel giocatore, sarà il proprietario del giocatore a decidere quale sia l'offerta migliore.

Se non sarà presente nessun Fantallenatore interessato, il giocatore verrà svincolato normalmente.

Bisogna notare che:

- Se un Fantallenatore decide di comprare un giocatore, che sta per essere svincolato, in questa *manche*, **non potrà essere svincolato di nuovo dal nuovo Fantallenatore né essere venduto in una compravendita in questa manche.**
- Durante questa *manche* non sarà importante **il numero minimo di giocatori per ruolo**, dal momento che si potrà sistemare durante la *manche dell'asta di riparazione*.
- Si ricorda che **questa manche è per gli svincoli (o per le compravendite) quindi non saranno permessi scambi di giocatori tra i Fantallenatori.**

**Nel caso in cui non si rispetti le regole si incorrerà in una penalità (vedi sez. "Penalità").**

Nel caso in cui un Fantallenatore non abbia nessun giocatore da svincolare, può passare il proprio turno al prossimo Fantallenatore.

La *manche degli svincoli* si chiuderà quando tutti i Fantallenatori avranno comunicato al *Presidente di Lega* che non si ha più intenzione di svincolare giocatori.

## **ii. Manche dell'asta di riparazione**

Durante questa *manche* si userà gli stessi principi dell'asta iniziale.

Infatti, un Fantallenatore a turno dirà il nome di uno dei giocatori presenti nella **lista svincolati** (che verrà fornita a ogni Fantallenatore all'inizio del *Mercato di riparazione*) e da quel momento si aprirà l'asta a rialzo (nella stessa modalità dell'Asta iniziale).

**I giocatori svincolati durante la manche degli svincoli non saranno presenti nella**

**lista svincolati.**

Si ricorda che:

- Durante questa *manche* si possono utilizzare i Fantamilioni rimasti nel proprio budget, prestando attenzione a non **andare in negativo**.
- Alla fine di questa *manche*, ogni rosa della Fantasquadra dovrà rispettare i limiti di numero di giocatori per ruolo. (vedi sez. “*Rosa e Fantasquadra*”).
- **Non ci sarà un ordine di chiamata rispetto al ruolo del giocatore**, ovvero che all’inizio della *manche*, ad esempio, si può chiamare un centrocampista oppure un attaccante e non per forza un portiere.
- Come nell’asta iniziale, se un Fantallenatore non ha nessun giocatore da proporre, può passare il turno.

**Nel caso in cui non si rispetti queste regole si incorrerà in una penalità (vedi sez. “Penalità”).**

La *manche* si chiude quanto tutti i Fantallenatori avranno comunicato al *Presidente di Lega* che non si ha più nessun giocatore che si vuole aggiungere alla propria rosa.

iii. **Manche degli scambi**

Dopo la *manche dell’asta di riparazione* si aprirà la *manche degli scambi*.

Questa sessione avrà le stesse regole di una *sessione di scambi*, che verrà successivamente descritta.

c. **Sessione di Scambi**

Durante il corso della *Renchello Championship* si avranno in totale **3 Sessioni di Scambi**.

Ogni sessione avrà la durata di **10 giorni effettivi**, e durante le giornate di Serie A verrà sospesa fino al termine della giornata.

Le tre sessioni si avranno:

1. **1° SESSIONE**

Inizio 12 novembre 2018 ore 7:00.

Fine 22 novembre 2018 ore 23:00.

2. **2° SESSIONE**

Inizio e Fine dipenderà dal giorno in cui si terrà il Mercato di riparazione

3. **3° SESSIONE**

Inizio 18 marzo 2019 ore 7:00.

Fine 28 marzo 2019 ore 23:00.

Durante questa sessione si potranno scambiare giocatori fra Fantallenatori per un totale di **8 scambi a sessione**.

**Durante la sessione non sarà consentito lo svincolo di giocatori, né la compravendita tra due Fantallenatori (ovvero offrire Fantamilioni senza includere giocatori per un giocatore di un altro Fantallenatore).**

Si ricorda che:

- Grazie alla nuova regola dei limiti di numero di giocatori per ruolo, a differenza della scorsa edizione, si potrà scambiare anche **giocatori di ruoli diversi**.  
Infatti, durante queste sessioni si potrà scambiare, ad esempio, un difensore per un centrocampista oppure, sempre grazie a questa regola, scambiare due giocatori per uno soltanto.



- In tutti gli scambi bisognerà sempre prestare attenzione a rispettare il numero consentito di giocatori per ruolo e di non sforare il budget, dal momento che **insieme ai giocatori negli scambi si potrà inserire o richiedere una somma di Fantamiloni.**
- **Ogni scambio dovrà essere comunicato al *Presidente di Lega*.**

**Nel caso in cui non si rispetti queste regole si incorrerà in una penalità (vedi sez. “Penalità”).**

Tutti gli scambi potranno essere effettuati tramite l'**applicazione per smartphone** oppure tramite il **sito internet** delle *Leghe Fantagazzetta* (sezione **Mercato > Mercato di Riparazione > Scambi**).

## **E. COMPETIZIONI**

Per la II Edizione della *Ronchetto Championship* sono state realizzate **2 competizioni nuove.**

**Ogni competizione si basa sulle giornate del campionato di calcio di Serie A, quindi può capitare che per una stessa giornata di Serie A si giochi per due competizioni diverse.** (vedi sez. “*Calendario*”)

Le due competizioni nuove sono la **Ronchetto League** e la **Coppa Ronchetto.**

Come la scorsa edizione ci sarà anche la competizione **Serie R.**

**Ogni competizione si basa su sfide tra le Fantasquadre, nel corso del campionato di calcio di Serie A: nelle partite tra Fantallenatori non vince chi realizza un punteggio finale più alto ma chi realizza più Fantagol.** (vedi sez. “*Formazione, voti, sostituzione e punteggio*”).

### **a. Serie R**

La competizione *Serie R* è una competizione formata da un girone unico composto da **8 Fantasquadre.**

La competizione si giocherà ad **ogni giornata di Serie A**, a partire dalla *IV Giornata di Serie A* (16 settembre 2018) fino alla *XXXVIII Giornata di Serie A* (26 maggio 2019); perciò, in totale si giocheranno **35 giornate.**

La competizione si baserà su partite tra Fantasquadre e, come detto precedentemente, **non vince la Fantasquadra che realizza il punteggio finale più alto ma chi realizza più Fantagol.**

A seconda del risultato ottenuto nella partita, la Fantasquadra che vince riceverà **3 punti** in classifica, quella che perde riceverà **0 punti** in classifica e, nel caso in cui le due Fantasquadre pareggino, entrambe riceveranno **1 punto** in classifica (come succede nel campionato di calcio di Serie A).

Nel caso in cui due Fantasquadre si trovino a parità di punti in classifica si seguiranno i seguenti **criteri** in ordine:

<b>PUNTI CLASSIFICA</b>
<b>SOMME PUNTEGGI FINALI</b>
<b>DIFFERENZA RETI</b>
<b>FANTAGOL FATTI</b>
<b>FANTAGOL SUBITI</b>
<b>CLASSIFICA AVULSA</b>

**b. Ronchetto League**

La competizione *Ronchetto League* è una competizione formata da due gironi composti ciascuno da **4 Fantasquadre**.

L'assegnazione delle Fantasquadre nei due gironi verrà stabilito tramite **sorteggi** durante il giorno dell'asta iniziale.

A differenza della *Serie R*, non si giocherà ad ogni giornata di Serie A (dal momento che si giocheranno soltanto **6 partite in totale nei gironi, 3 di andata e 3 di ritorno**), ma si giocherà nelle seguenti giornate di Serie A:

- i. **1° PARTITA D'ANDATA** V giornata di Serie A (23 settembre 2018)
- ii. **2° PARTITA D'ANDATA** VIII giornata di Serie A (8 ottobre 2018)
- iii. **3° PARTITA D'ANDATA** X giornata di Serie A (28 ottobre 2018)
- iv. **1° PARTITA DI RITORNO** XII giornata di Serie A (11 novembre 2018)
- v. **2° PARTITA DI RITORNO** XIV giornata di Serie A (2 dicembre 2018)
- vi. **3° PARTITA DI RITORNO** XVI giornata di Serie A (16 dicembre 2018)

Al termine di queste partite, **passano alla fase ad eliminazione diretta le prime due squadre classificate di ogni girone**; nel caso in cui nel girone due Fantasquadre arrivino a pari punti nella propria classifica si seguiranno i seguenti criteri in ordine:

<b>PUNTI CLASSIFICA</b>
<b>SOMME PUNTEGGI FINALI</b>
<b>DIFFERENZA RETI</b>
<b>FANTAGOL FATTI</b>
<b>FANTAGOL SUBITI</b>
<b>CLASSIFICA AVULSA</b>

La fase ad eliminazione diretta sarà composta da **due semifinali (andata e ritorno)** e la **finale secca**.

Le semifinali saranno così stabilite:

- **SEMIFINALI D'ANDATA**  
2° Classificato (Girone B) vs 1° Classificato (Girone A)  
2° Classificato (Girone A) vs 1° Classificato (Girone B)  
XXIV Giornata di Serie A (17 febbraio 2019)
- **SEMIFINALI DI RITORNO**  
1° Classificato (Girone A) vs 2° Classificato (Girone B)  
1° Classificato (Girone B) vs 2° Classificato (Girone A)  
XXVIII Giornata di Serie A (17 marzo 2019)

Come le fasi ad eliminazione della *UEFA Champions League*, i criteri per cui si decreta il passaggio del turno (quindi l'approdo alla **finale di Ronchetto League**) sono:

<b>INCONTRI</b>
<b>GOL DOPPI FUORI CASA</b>
<b>SUPPLEMENTARI E RIGORI</b>
<b>SOMMA PUNTI</b>

- **INCONTRI:** è il classico metodo in cui si somma i Fantagol fatti all'andata e al ritorno di ciascuna delle due Fantasquadre che si sfidano.

Se una Fantasquadra ha realizzato più Fantagol, dopo la partita di andata e di ritorno, rispetto l'altra Fantasquadra, passa il turno.

- **GOL DOPPI FUORI CASA:** nel caso in cui il risultato degli incontri sia pari, passa la Fantasquadra che realizza più Fantagol fuori casa.

➤ **SUPPLEMENTARI E RIGORI**

Nel caso in cui la partita sia ancora in parità dopo i precedenti criteri, la partita andrà ai **supplementari**.

Per ogni Fantasquadra il numero di Fantagol realizzati nel supplementare è dato da una tabella di conversione che valuta la **fantamedia (aritmetica)** di tutti i panchinari non subentrati in campo.

Bisogna notare che:

- Nel calcolo della fantamedia **non viene conteggiato il Fantavoto del portiere presente in panchina.**
- Devono esserci **almeno due Fantavoti valida tra i panchinari non subentrati in campo** (con **uno o nessun voto** il punteggio della squadra sarà **zero**).

La tabella di conversione è la seguente:

FANTAMEDIA	FANTAGOL
0,00 – 6,49	0
6,50 – 6,99	1
7,00 – 7,49	2
Ogni 0,5 in più	1 gol in più

Se, dopo i supplementari, il risultato è ancora in parità, si va ai **calci di rigore**.

Per i rigori si prende in considerazione il **voto (non il Fantavoto) dei 11 giocatori titolari**.

Infatti, il calciatore realizza un calcio di rigore quando il suo **voto netto (quindi privo di bonus e malus di qualsiasi tipo)** è maggiore/uguale a 6, lo sbaglia se è inferiore a 6.

Ogni Fantasquadra tirerà **5 calci di rigore**, in caso di ulteriore parità si andrà avanti ad **oltranza** con delle serie da un rigore a testa che, come nella realtà, si interrompono quando una delle squadre andrà avanti nel punteggio.

L'**ordine dei rigoristi** va stabilito dal Fantallenatore solo **indirettamente**, poiché sarà legato allo schieramento della formazione.

Infatti l'ordine sarà stabilito così:

1. Attaccanti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine come li avete schierati).
2. Centrocampisti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine come li avete schierati).
3. Difensori schierati nella formazione se con voto valido (in ordine di come li avete schierati).
4. Portiere schierato nella formazione titolare se con voto valido.
5. Riserve subentrate con voto valido (secondo ordine di panchina).

Ad esempio, inserendo la formazione dalla piattaforma che si ha sul sito, l'ordinamento sarebbe stabilito così:



Nell'applicazione Fantagazzetta, invece di guardare da sinistra a destra, l'ordinamento si baserà dal basso verso l'alto.

Nel caso in cui si fosse ancora una volta in parità, il sistema genererà una nuova tornata di rigori.

Questa volta però la soglia di realizzazione della rete si concretizzerà con voto netto **maggiore/uguale a 6,5** mentre al di sotto di questo voto netto il rigore verrà considerato sbagliato.

Si ripartirà con l'intera serie dei 5 rigori ed eventualmente i successivi ad oltranza.

- **FINALE**

La finale si disputerà alla *XXXIII Giornata di Serie A* (21 aprile 2019) e si sfideranno i due vincitori delle semifinali.

La finale non sarà di andata e ritorno ma sarà un'**unica partita secca**.

c. **Coppa Ronchetto**

La *Coppa Ronchetto* è una competizione che avrà inizio dopo la **sosta invernale** e sarà una ad eliminazione diretta.

Infatti, la Coppa Ronchetto sarà costituita dai **Quarti di Finale**, le **Semifinali** ed infine la **finale** (partita secca).

Quarti di Finale e Semifinale sono di **andata e ritorno**.

Gli accoppiamenti saranno stabiliti dalla posizione nella classifica della *Serie R* al momento dalla **sosta invernale** del campionato di Serie A.

Infatti avremo:

**1. QUARTI DI FINALE (ANDATA)**

- a. 8° Classificato vs 1° Classificato
- b. 5° Classificato vs 4° Classificato
- c. 7° Classificato vs 2° Classificato
- d. 6° Classificato vs 3° Classificato

*XXI Giornata di Serie A (27 gennaio 2019)*

**2. QUARTI DI FINALE (RITORNO)**

- a. 1° Classificato vs 8° Classificato
- b. 4° Classificato vs 5° Classificato
- c. 2° Classificato vs 7° Classificato
- d. 3° Classificato vs 6° Classificato

*XXII Giornata di Serie A (3 febbraio 2019)*

**3. SEMIFINALI D'ANDATA**

Vincitore QF partita b – Vincitore QF(A) partita a  
Vincitore QF partita d – Vincitore QF(B) partita c  
*XXV Giornata di Serie A (24 febbraio 2019)*

**4. SEMIFINALE DI RITORNO**

Vincitore QF partita a – Vincitore QF partita b  
Vincitore QF partita c – Vincitore QF partita d  
*XXVII Giornata di Serie A (10 marzo 2019)*

**5. FINALE**

*XXX Giornata di Serie A (3 aprile 2019)*

Nei **Quarti di Finale** e nelle **Semifinali** si usa gli stessi criteri descritti nella *Ronchetto League* per la fase ad eliminazione diretta.

**F. FORMAZIONE, VOTI, SOSTITUZIONI E PUNTEGGIO**

In questa sezione verrà descritto come, nelle varie competizioni, dovrà essere schierata la formazione e come verranno calcolati i Fantavoti e Fantagol.

**a. Formazione**

Per ogni giornata di Serie R, come detto precedentemente, bisognerà inserire la formazione.

In alcune giornate di Serie A bisognerà inserire la formazione per poter giocare la Serie R e anche per la Ronchetto League o la Coppa Ronchetto.

In questo caso, il Fantallenatore potrà decidere se schierare la stessa formazione di quella giornata di Serie A per **entrambe le competizioni**, oppure schierare due formazioni **diverse**.

Infatti, **non c'è nessun obbligo a schierare la stessa formazione per competizioni diverse**.

Nella versione web del sito online delle leghe di Fantagazzetta, al momento in cui il Fantallenatore deve inserire la formazione troverà queste due scelte:

1. **SALVA SOLO PER QUESTA COMPETIZIONE**

La formazione inserita sarà salvata solo per la competizione per cui è stato deciso di inserire la formazione.

(Ciò permette di avere due formazioni differenti)

2. **SALVA PER TUTTE LE COMPETIZIONI**

Salverà la formazione per altre partite, durante la stessa giornata, di una competizione diversa dalla Serie R.

(Questa lascia la formazione identica per tutte le competizioni che si disputano in quella giornata di Serie A)



Nell'applicazione delle leghe Fantagazzetta, invece, non si troverà la stessa modalità di inserimento, ma avremo al posto della **SCELTA 1** (SALVA SOLO PER QUESTA COMPETIZIONE) avremo la singola spunta verde e al posto della **SCELTA 2** (SALVA PER TUTTE LE COMPETIZIONI) avremo le tre spunte verdi.

Oltre alla scelta di schierare, oppure no, la stessa formazione per diverse competizioni, bisogna ricordare alcuni punti principali:



- La formazione deve essere inserita **al massimo 15 minuti prima del primo anticipo di Serie A di quella giornata** (un contatore mostrerà il tempo rimanente).
- Nel caso in cui un Fantallenatore non inserisce la formazione nei tempi stabiliti, il sistema recupererà **l'ultima formazione inserita in quella competizione.**
- Possono essere usati i seguenti **moduli**:
  - **3-5-2**
  - **3-4-3**
  - **4-5-1**
  - **4-4-2**
  - **4-3-3**
  - **5-3-2**
  - **5-4-1**
- Oltre ai 11 titolari, bisognerà schierare la **panchina** che sarà composta da **10 giocatori** in un ordine **prestabilito**.  
Infatti, i posti in panchina saranno **suddivisi** ed **ordinati** in questo modo:  
*1 Portiere, 3 Difensori, 3 Centrocampisti e 3 Attaccanti.*

b. **Voti e Fantavoti (Bonus/Malus)**

La vittoria di una Fantasquadra rispetto un'altra, in una partita di qualsiasi competizione, dipende indirettamente dal **punteggio finale** che la formazione inserita della Fantasquadra realizza.

Il punteggio finale è costituito dalla somma dei **11 Fantavoti** (degli 11 titolari), ovvero dalla somma dei **Voti di pagella** assegnati dalla redazione Fantagazzetta e dalla somma dei vari **bonus** o **malus** che i giocatori schierati hanno realizzato.

I *bonus* e i *malus* possono essere, ad esempio, un **gol realizzato** da un giocatore schierato oppure un'**ammonizione ricevuta**.

**Nella seguente tabella sono riportati tutti i bonus e i malus in questa lega:**

<u>AZIONE</u>	<u>PORTIERE</u>	<u>DIFENSORE</u>	<u>CENTROCAMPISTA</u>	<u>ATTACCANTE</u>
<u>Gol Segnato</u>	<u>+6</u>	<u>+3</u>	<u>+3</u>	<u>+3</u>
<u>Gol Subito</u>	<u>-1</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
<u>Rigore Segnato</u>	<u>+4</u>	<u>+2</u>	<u>+2</u>	<u>+2</u>
<u>Rigore Sbagliato</u>	<u>-3</u>	<u>-3</u>	<u>-3</u>	<u>-3</u>
<u>Rigore Parato</u>	<u>+3</u>	<u>+6</u>	<u>+6</u>	<u>+6</u>
<u>Ammonizione</u>	<u>-0,5</u>	<u>-0,5</u>	<u>-0,5</u>	<u>-0,5</u>
<u>Espulsione</u>	<u>-1</u>	<u>-1</u>	<u>-1</u>	<u>-1</u>
<u>Assist</u>	<u>+1</u>	<u>+1</u>	<u>+1</u>	<u>+1</u>
<u>Assist da Fermo</u>	<u>+0,5</u>	<u>+0,5</u>	<u>+0,5</u>	<u>+0,5</u>
<u>Autogol</u>	<u>-2</u>	<u>-2</u>	<u>-2</u>	<u>-2</u>
<u>Gol (Pareggio)</u>	<u>+0,5</u>	<u>+0,5</u>	<u>+0,5</u>	<u>+0,5</u>
<u>Gol (Vittoria)</u>	<u>+1</u>	<u>+1</u>	<u>+1</u>	<u>+1</u>

Nel caso in cui un giocatore schierato non **entrerà in campo** o giocherà pochi minuti tale da non influenzare la partita, il sistema gli darà come voto **sv (senza voto)**.

**c. Sostituzione e Riserva d'Ufficio**

Nel caso in cui, nella formazione schierata, ci sia **1 o più giocatori** con una valutazione **sv (senza voto)**, il sistema provvederà, quando è **possibile**, a sostituire i giocatori con quelli della panchina.

**Per tutte le competizioni, ogni Fantasquadra ha a disposizione 3 sostituzioni a partita.**

La sostituzione **andrà a cambiare il giocatore senza voto con il primo giocatore dello stesso ruolo schierabile in panchina; non verrà modificato il modulo in modo tale di avere 11 giocatori con il voto.**

Ad esempio, se nella formazione c'è un centrocampista senza voto il sistema sostituirà il giocatore con un centrocampista (con il voto) presente in panchina, ma non potrà entrare un attaccante o un difensore con il voto.

Nel caso in cui **1 o più giocatori di movimento** (*difensori, centrocampisti o attaccanti*) prendano come voto **sv (senza voto)** e non sarà disponibile una sostituzione con un giocatore in panchina, oppure si esauriscono tutte **le sostituzioni**, il sistema provvederà ad assegnare un **voto d'ufficio** (pari al **voto 3**) fino al raggiungimento degli **11 voti necessari della formazione**.

Nel caso in cui non si avrà a disposizione nessun **portiere** con una valutazione, il sistema provvederà ad assegnargli un **voto d'ufficio** (pari al **voto 2**).

Nel caso in cui un giocatore viene **espulso** durante la partita e riceve come voto **sv (senza voto)** **non potrà essere sostituito e gli verrà assegnato un voto d'ufficio** (pari al **voto 4**).

Le sostituzioni, come detto prima, si effettuano **ruolo per ruolo** e seguono **l'ordine in cui sono stati inseriti i giocatori in panchina**.

Infatti, ad esempio, se si ha in panchina i 3 difensori B,C,D e il difensore titolare A deve essere sostituito, entrerà al suo posto il giocatore **B** essendo il primo in panchina.

**d. Soglia Gol e Fantagol**

Come detto precedentemente, tutte le partite, di tutte le competizioni, non si basano direttamente sul punteggio finale ma su quanti **Fantagol** una Fantasquadra realizza rispetto all'altra.

Una Fantasquadra realizza uno o più Fantagol in base a dove si colloca nelle **Fasce Gol**, ovvero in base al suo **punteggio finale**.

Infatti, le Fasce gol determinano quanti **Fantagol** realizza una Fantasquadra in base al punteggio finale raggiunto.

Rispetto l'edizione precedente, le Fasce Gol sono state modificate e sono:

PUNTEGGIO FINALE	FANTAGOL
<65,5	0
66,0 – 71,5	1
72,0 – 76,5	2
77,0 – 81,5	3
82,0 – 85,5	4
86,0 – 89,5	5
90,0 – 92,5	6
93,0 – 95,5	7
>96,0	8

Perciò, se una Fantasquadra, per esempio, realizza come punteggio finale 78,5 significa che realizzerà in quella partita **3 Fantagol**.

Nel caso in cui una Fantasquadra realizzi un punteggio finale **inferiore ai 55 punti** subirà un **FantaAutogol**, ovvero che la Fantasquadra avversaria avrà un Fantagol in più di quelli già realizzati.

**G. PARTITE ANTICIPATE/POSTICIPATE**

Durante il campionato di calcio *Serie A* può capitare che una o più partite vengono **anticipate** o **posticipate** rispetto al giorno o l'ora in cui si doveva giocare.

Se una o più competizioni, della *Ronchetto Championship*, si gioca durante una giornata di *Serie A*, in cui è stata posticipata o anticipata una partita, ci si atterrà a queste regole:

1. Se vengono anticipate o posticipate al massimo **due partite** di *Serie A* in una sola giornata, si aspetterà che le partite vengano disputate normalmente, se le partite si giocheranno entro **48 ore** prima/dopo il giorno e l'ora in cui si doveva giocare, oppure si assegnerà a tutti i giocatori di quella partita anticipata/posticipata (anche i giocatori presenti in panchina) un voto pari a 6 (6 politico), se le partite si giocheranno prima/dopo le **48 ore** dal giorno e dall'ora in cui si doveva giocare.
2. Se vengono anticipate o posticipate più di **due partite** di *Serie A* in una sola giornata, **la giornata di qualsiasi competizione della *Ronchetto Championship*, che si basa su quella di *Serie A*, non verrà calcolata finché non verranno disputate tutte le partite anticipate/posticipate di quella giornata di *Serie A*.**

**H. GIOCATORI NON SVINCOLABILI**

Nel caso in cui un giocatore della propria rosa non può più giocare nel campionato di calcio *Serie A* (non dovuto a un suo trasferimento in un'altra squadra), quel giocatore **non potrà essere svincolato, scambiato, venduto o comprato per tutta la stagione.**

Alcuni motivi per cui un giocatore non può più giocare sono: *squalifica, sospensione, doping o morte*.



In questo caso non rientrano gli **infortuni gravi** che potrebbero tenere fuori tutta la stagione un giocatore.

## **I. PENALITA'**

Come più volte detto precedentemente, nel caso in cui un Fantallenatore non rispetti alcune delle regole scritte nel Regolamento, si potrebbe ricevere **penalità**.

Nell'elenco sottostante sono descritte tutte le situazioni in cui il Fantallenatore sarà penalizzato.

La novità di quest'anno sono **gli ammonimenti**: infatti, il Fantallenatore, che riceve un ammonimento, non sarà penalizzato immediatamente ma soltanto **avvertito**.

Il Fantallenatore riceverà la penalità di **2 punti in classifica nella competizione Serie R** nel momento in cui accumulerà un totale di **3 ammonimenti** durante la stagione.

1. Nel caso in cui un Fantallenatore tarderà a pagare la **quota di partecipazione** (ovvero non pagherà **1€** alla giornata prevista) riceverà:
  - a. **Nessuna penalità** se pagherà entro la fine della giornata successiva da quella da pagare.
  - b. **Un ammonimento** se pagherà oltre la fine della giornata successiva da quella da pagare.
2. Durante le Sessioni di Mercato, un Fantallenatore riceverà una penalità se:
  - a. Un Fantallenatore non **rispetta il numero minimo o il numero massimo di giocatori per un ruolo**  
Se il Fantallenatore non dovesse rispettare i limiti previsti, soltanto per un ruolo, riceverà un **ammonimento**.  
Se, invece, il Fantallenatore non dovesse rispettare i limiti previsti per più di un ruolo, riceverà un **ammonimento doppio**.  
Nel caso in cui un Fantallenatore non rispettasse questi limiti, dovrà attenersi a queste istruzioni:
    - i. Se il Fantallenatore non rispetta i limiti di giocatori durante l'*asta iniziale*:
      1. Se si accorge dell'errore in un ruolo, nella stessa *manche* in cui non rispetta i limiti, semplicemente potrà acquistare giocatori per raggiungere il numero minimo o dovrà **svincolare al 50% del prezzo d'acquisto** uno dei giocatori di questo ruolo dove ha superato il numero massimo.
      2. Se si accorge dell'errore in un ruolo, ma la *manche* di quel ruolo è stata chiusa, dovrà comprare i giocatori necessari per raggiungere il numero minimo **al prezzo di valutazione** (ovvero quello assegnato da Fantagazzetta) oppure dovrà **svincolare al 50%** tutti i giocatori di quel ruolo in più per raggiungere il **numero massimo**.
      3. Se si accorge dell'errore in un ruolo o più alla **fine dell'asta iniziale**, dovrà seguire le istruzioni del **punto 2.a.i.2**, ma oltre l'**ammonimento** (come descritto nel punto 2.a) riceverà una **penalità di 2 punti in classifica** della competizione Serie R.
    - ii. Se il Fantallenatore non rispetta i limiti durante il *Mercato di Riparazione*:
      1. Durante la *manche degli svincoli* ricordiamo che non ci sono limiti nel **numero minimo**, però non si potrà entrare nella *manche dell'asta* già superando il numero massimo.  
Se un Fantallenatore supera il numero massimo in questa *manche*, dovrà **svincolare al 50%** i giocatori che ha in più per

poter rientrare nei limiti del numero massimo.

Dal momento che in questa *manche degli svincoli* si possono comprare giocatori svincolati (vedi sez. "*Manche degli svincoli*") **il giocatore che si sta per svincolare non potrà essere comprato da nessun Fantallenatore ma sarà presente nella lista svincoli.**

Perciò, quel giocatore potrà essere acquistato solo nella *manche dell'asta di riparazione*.

2. Se durante la *manche dell'asta di riparazione* un Fantallenatore supera il **massimo di giocatori per ruolo** si dovrà **svincolare al 50%** i giocatori che ha in più per poter rientrare nei limiti del numero massimo.  
I giocatori svincolati finiranno nella **lista svincoli** e quindi **potranno essere acquistati durante questa manche.**
  3. Se alla fine della *manche dell'asta di riparazione*, un Fantallenatore non avesse rispettato i limiti previsti per il numero minimo o massimo di giocatori per ruolo, si dovrà seguire le istruzioni nel punto **2.a.i.3.**
- iii. Se il Fantallenatore non rispetta i limiti durante una *Sessione di Scambi*:
1. Se attraverso uno scambio con un Fantallenatore, un Fantallenatore non dovesse rispettare i limiti di numero minimo o massimo di giocatori per ruolo, **verrà annullato lo scambio per cui il Fantallenatore si è ritrovato in questa situazione e (oltre al punto 2.a) riceverà una penalità di 1 punto in classifica nella competizione Serie R.**
- b. Un Fantallenatore supererà il proprio **budget di Fantamilioni** (ovvero il suo budget andrà in **negativo**).  
Il Fantallenatore riceverà in tutti i casi un **ammonimento doppio** e dovrà seguire le seguenti istruzioni:
- i. Se un Fantallenatore supererà il proprio budget all'*asta iniziale*:
    1. Se si accorge dell'errore durante l'*asta iniziale*, dovrà **svincolare al 50%** dei giocatori della propria rosa appena acquistati in modo tale da avere un budget in **positivo**.
    2. Se si accorge dell'errore dopo la **chiusura** dell'*asta iniziale*, dovrà **svincolare al 50%** dei giocatori della propria rosa acquistati in modo tale da avere un budget in **positivo**.  
**Oltre all'ammonimento previsto per il punto 2.b, il Fantallenatore riceverà una penalità di 2 punti in classifica nella competizione Serie R.**
  - ii. Se un Fantallenatore supererà il proprio budget al *Mercato di Riparazione*:
    1. Se si accorge dell'errore nella *manche degli svincoli*, dovuta ad una **compravendita** di un giocatore svincolato da un altro Fantallenatore, semplicemente verrà **annullata quella compravendita** e il Fantallenatore del giocatore svincolato deciderà di nuovo se svincolare il giocatore o rivenderlo ad un altro Fantallenatore.
    2. Se si accorge dell'errore durante la *manche dell'asta di riparazione*, si seguirà le istruzioni del punto **2.b.i.1.**

3. Se si accorge dell'errore dopo la chiusura della *manche dell'asta di riparazione*, si seguirà le istruzioni del punto **2.b.i.2.**
- iii. Se un Fantallenatore supererà il proprio budget durante una *Sessione Scambi*:
  1. Se attraverso uno scambio con un Fantallenatore, un Fantallenatore dovesse avere il budget in **negativo**, verrà **annullato lo scambio per cui il Fantallenatore si è ritrovato in questa situazione** e (oltre al punto **2.b**) **riceverà una penalità di 1 punto in classifica nella competizione Serie R.**
- c. Nel punto **2** è stato descritto come risolvere problemi con il numero di giocatori e budget.

**Si ricorda che nello svincolare o acquistare giocatori per risolvere i problemi descritti prima bisogna comunque prestare attenzione al budget o al numero di giocatori.**
- d. Un Fantallenatore non rispetterà la suddivisione delle *manche* durante l'*asta iniziale* o durante il *Mercato di Riparazione*.
  - i. Durante l'*Asta iniziale* si hanno 4 *manche*, ognuna per ruolo (vedi sez. "*Asta Iniziale*"); nel caso in cui si compri un giocatore non nel ruolo previsto di quella *manche*, il Fantallenatore riceverà un **ammonimento** e dovrà svincolare quel giocatore al **50%** del prezzo acquistato.
  - ii. Durante il *Mercato di riparazione* si ha 3 diverse *manche*:
    1. Se, nella *manche degli svincoli*, un Fantallenatore dovesse eseguire uno **scambio di giocatori**, lo scambio verrà **annullato** ed entrambi i Fantallenatori dello scambio riceveranno un **ammonimento**.

Si ricorda che si può soltanto effettuare **compravendite non scambi**. (Vedi sez. "*Mercato di Riparazione*")
    2. Se, nella *manche degli svincoli*, un Fantallenatore dovesse vendere o comprare un giocatore svincolato attraverso una **compravendita** ad un prezzo **minore** del prezzo iniziale stabilito nel *Regolamento di Lega* (vedi sez. "*Manche degli svincoli*") verrà **annullata la compravendita** ed entrambi i Fantallenatori riceveranno un **doppio ammonimento**.
    3. Se, nella *manche degli svincoli*, un Fantallenatore dovesse comprare un giocatore appena svincolato e rivenderlo o svincolarlo di nuovo, la **vendita o lo svincolo verrà annullata** e il Fantallenatore riceverà un **ammonimento doppio**.
    4. Se, nella *manche dell'asta di riparazione*, un Fantallenatore compra un giocatore che era stato precedentemente svincolato nella *manche degli svincoli*, il Fantallenatore **dovrà svincolare al 50%** quel giocatore e riceverà un **ammonimento doppio**.
- e. Nel caso in cui un Fantallenatore decida di svincolare, vendere o scambiare un **giocatore non svincolabile** (vedi sez. "*Giocatori non svincolabili*"), l'operazione di mercato verrà **annullata** e il Fantallenatore riceverà un **ammonimento doppio**.
- f. Si ricorda che in ogni sessione di mercato si potrà effettuare soltanto operazioni descritte nel *Regolamento di Lega*.

Nel caso in cui il Presidente di Lega o un altro Fantallenatore noti qualche operazione non prevista si potrà discutere se annullare l'operazione e nell'**eventuale sanzione**.

- g. Un Fantallenatore non dovesse rispettare le regole presenti nelle *Sessione Scambi*:
  - i. Se un Fantallenatore dovesse effettuare una **compravendita** (ovvero uno scambio basato da un'offerta di Fantamilioni senza nessun giocatore incluso nello scambio) in una *Sessione Scambi*, la **compravendita verrà annullata** ed entrambi i Fantallenatori riceveranno un **ammonimento doppio**.
  - ii. Se un Fantallenatore dovesse **svincolare** un giocatore durante la *Sessione Scambi*, il sistema provvederà a far ricevere **0 Fantamilioni per lo svincolo** e il Fantallenatore riceverà un **ammonimento**.
  - iii. Se effettuando uno scambio, i Fantallenatori non notificheranno lo scambio al *Presidente di Lega*, riceveranno semplicemente un **ammonimento**.
- 3. Ogni azione ritenuta non corretta o antisportiva (come scambi non logici o il non inserimento della formazione per la vittoria di un Fantallenatore) potranno essere messi a discussione (come sarà descritto successivamente) con eventuali sanzioni.
- 4. Il comportamento di un Fantallenatore potrà essere messo in discussione nel caso in cui offenda un altro Fantallenatore o abbia un atteggiamento di disturbo e potrà incorrere in una sanzione.

Ogni penalità verrà decisa e discussa in una **riunione collettiva** dove potranno partecipare tutti i Fantallenatori.

La penalità verrà assegnata al **raggiungimento della maggioranza** attraverso una **votazione** (il Fantallenatore che dovrebbe ricevere la penalità non può votare).

Nel caso in cui, con la votazione, si arriva a una **parità di voti** sarà il **Presidente di Lega** a prendere la **decisione finale**.

Nel momento in cui si assegna la penalità, l'entità di questa può essere modificata da una decisione collettiva di gruppo tramite una riunione e una votazione.

Il Fantallenatore che sta per essere penalizzato può dare le sue motivazioni alla riunione collettiva ma non potrà votare né presentare ricorsi dopo la decisione.

#### **J. EVENTUALI MODIFICHE**

Ogni modifica del Regolamento ed eventuali **penalità o crediti extra** potranno essere proposte al *Presidente di Lega* o all'*Amministratore di Lega*.

Il *Presidente di Lega*, nel momento in cui gli verrà proposto una modifica o una penalità, potrà organizzare una **assemblea di gruppo** e una **votazione di gruppo** in cui discutere e prendere una decisione.

Ci si può astenere dalla votazione e nel caso ci fosse un pareggio nei voti sarà del *Presidente di Lega* la decisione finale.

Ogni modifica, penalità o crediti extra verrà notificata ai Fantallenatori tramite un **documento di Lega**.

**K. CALENDARIO**

GIORNO	SERIE A	SERIE R	RONCHETTO LEAGUE	COPPA RONCHETTO
19/8	1			
26/8	2			
2/9	3			
16/9	4	1		
23/9	5	2	1° ANDATA	
26/9	6	3		
30/9	7	4		
7/10	8	5	2° ANDATA	
21/10	9	6		
28/10	10	7	3° ANDATA	
4/11	11	8		
11/11	12	9	1° RITORNO	
25/11	13	10		
2/12	14	11	2° RITORNO	
9/12	15	12		
16/12	16	13	3° RITORNO	
23/12	17	14		
26/12	18	15		
29/12	19	16		
20/1	20	17		
27/1	21	18		Quarti (Andata)
3/2	22	19		Quarti (Ritorno)
10/2	23	20		
17/2	24	21	Semifinali Andata	
24/2	25	22		Semifinali Andata
3/3	26	23		
10/3	27	24		Semifinali Ritorno
17/3	28	25	Semifinali Ritorno	
31/3	29	26		
3/4	30	27		
7/4	31	28		
14/4	32	29		Finale
21/4	33	30	Finale	
28/4	34	31		
5/5	35	32		
12/5	36	33		
19/5	37	34		
26/5	38	35		

Il numero dentro la colonna *Serie A* e *Serie R* indica il numero della giornata.  
Eventuali modifiche del calendario saranno comunicate.

## *Renchetto Championship* - II edizione

Firmando ogni Fantallenatore dichiarano di **aver letto attentamente e approvato il Regolamento della Renchetto Championship**.

Dichiarano di aver compreso tutte le varie regole e che, se dovrà essere penalizzato, non potrà appellarsi al non aver capito o non conoscere delle regole scritte nel Regolamento.

X

Ferrari Filippo  
ATLETICO MA NON TROPPO

X

Foglia Fabrizio - Presidente di Lega  
AS SANT'ALBERO

X

Lanati Chicco  
DYBALA10

X

Mangone Francesco - Amministratore di Lega  
BORUSSIA TORMUND

X

Mohamed Nader  
NOME SQUADRA DA INSERIRE

X

Vignotto Alessandro  
NOME SQUADRA DA INSERIRE

X

Lanati Thomas  
TOMMISTERROY

X

Paoletti Lorenzo  
AS ENSIO