

REGOLAMENTO UFFICIALE

REGOLA NUMERO UNO

CHI INIZIA IL CAMPIONATO, DEVE ANCHE FINIRLO.

Perché questa iniziativa riesca, c'è bisogno della collaborazione di tutti i partecipanti.

Vi preghiamo quindi di non abbandonare il gioco solo perché magari pensate di non avere più chance di vittoria o piazzamento.

Se prendete l'impegno di partecipare, dovete continuare sino in fondo.

N.B.: In caso di disattivazione di un utente, è facoltà degli organizzatori riassegnare la squadra dell'utente disattivato ad altro soggetto.

REGOLA NUMERO DUE

E' VIETATO AVERE PIU' DI UNA SQUADRA

Se durante l'anno, attraverso i controlli che verranno effettuati (su indirizzi I.P. o altro), lo Staff dovesse scoprire che esistono più squadre appartenenti alla stessa persona, queste verrebbero immediatamente escluse dal gioco.

CONTATTARE LO STAFF

Per chiunque avesse domande da porre allo Staff, suggerimenti, richieste, è attiva questa pagina:

<http://www.infobetting.com/fantafutbol/domande.php>

E' possibile scriverci in lingua italiana e in lingua inglese.

FORMULA DEL TORNEO

Il gioco è gratuito. Le squadre partecipanti verranno divise in gironi da 10 squadre ciascuno e giocheranno tutte 18 partite di campionato.

Al termine della Prima Fase, le squadre meglio classificate di ogni girone si qualificheranno per la Seconda Fase.

Il numero di squadre che passeranno il turno sarà reso noto dopo il sorteggio dei Gironi della Prima Fase.

In caso di arrivo a pari punti per definire le posizioni finali di un girone verranno utilizzati i seguenti criteri:

- scontri diretti
- differenza reti negli scontri diretti

- differenza reti totale
- gol fatti
- gol subiti
- media dei punteggi totali ottenuti (compresi bonus-malus, esclusi modificatori)
- ordine alfabetico dei nick

Nel caso in cui fosse necessario confrontare squadre appartenenti a gironi differenti, il criterio utilizzato sarà la media dei punteggi totali ottenuti (compresi bonus-malus, esclusi modificatori).

La Seconda Fase consisterà in 16 gironi da 6 squadre.

Al termine della Seconda Fase:

- le prime 2 squadre classificate di ogni girone disputeranno la FantaChampion's League affrontando quelle degli altri gironi in gare di sola andata in campo neutro
- le squadre classificate terze e quarte disputeranno la FantaEuropa League con la stessa modalità della FantaChampion's League
- le ultime 2 squadre classificate di ciascun girone disputeranno la FantaCoppa Intertoto, sempre con la medesima formula.

LA COMPOSIZIONE DELLE ROSE

Ciascun allenatore dovrà costruire la propria rosa, che dovrà essere necessariamente formata da:

- 3 portieri
- 9 difensori
- 9 centrocampisti
- 6 attaccanti

L'ASTA

Verrà svolta un'asta per i calciatori separata per ogni girone.

In questo modo un calciatore potrà appartenere ad una sola squadra per ogni girone, mentre ovviamente è possibile che appartenga a più squadre appartenenti a gironi diversi.

I gironi verranno però sorteggiati solo dopo che il periodo d'invio delle offerte della Prima Asta si sarà concluso; in questa maniera eviteremo le squadre fantasma (cioè con 0 giocatori in rosa) che ci hanno perseguitato in passato.

L'asta sarà effettuata secondo la modalità delle buste chiuse e sarà articolata in tre fasi:

Prima Asta:

Ogni fantallenatore comunicherà ai responsabili, attraverso apposata interfaccia, una lista con le offerte per i calciatori che vorrebbe avere in squadra; rispettando i parametri di composizione della rosa, in totale potrà utilizzare fino a 350000 FantaEuro (F€), ripartiti a piacere.

La base d'asta per ogni calciatore sarà di 1000 F€, e il rilancio minimo sarà di 1000 F€; non si potranno offrire frazioni di 1000 F€, cifra intesa come unità.

Dovranno essere fatte offerte per un minimo di 150000 F€ complessivi, e non saranno consentite offerte superiori a 200000 F€ per un singolo calciatore.

Sarà necessario presentare offerte per tutti e 27 i ruoli da coprire, altrimenti l'asta non sarà ritenuta inviata.

Ogni calciatore verrà assegnato a chi presenterà l'offerta più alta.

In caso di più offerte dello stesso valore per lo stesso calciatore, questi rimarrà libero sul mercato, a disposizione di tutti i fantallenatori per la fase di mercato successiva, e i crediti offerti torneranno a disposizione degli utenti.

I crediti delle offerte più basse (e quelli eventualmente non impiegati nelle aste) torneranno a disposizione di ciascun allenatore per il proseguimento del mercato.

Al termine della Prima Asta verranno rese pubbliche le rose provvisorie.

Regole pratiche:

Nella home page del Fantafutbol vi saranno varie sottopagine, tra cui quella per presentare le offerte. Questa pagina resterà attiva per un arco di tempo che verrà comunicato sia a mezzo email, sia sul Forum, e che comunque verrà ricordato nella pagina stessa.

Chi non dovesse inviare entro il tempo limite le proprie offerte, rimarrà escluso dal gioco.

Come già detto, i gironi verranno sorteggiati e resi pubblici solo al termine della Prima Asta.

Seconda Asta:

Verrà ripetuto il procedimento della Prima Asta, ma limitata ai giocatori non assegnati, per riempire i posti vuoti in rosa con i crediti avanzati.

Anche al termine della Seconda Asta verranno rese pubbliche le rose provvisorie.

Regole pratiche:

Valgono le stesse regole pratiche della Prima Asta, ad eccezione di:

non esiste un numero minimo di calciatori da offrire, e quindi non esiste nemmeno un numero minimo di F€ da spendere.

I calciatori, nei vari menu, verranno visualizzati in colore rosso se già appartenenti a qualche squadra, oppure in colore verde se ancora disponibili sul mercato.

Terza Asta (Draft):

Per i posti in rosa che dovessero rimanere vuoti anche dopo la Seconda Asta, ogni fantallenatore dovrà comporre un elenco dei calciatori a cui è interessato, partendo dal migliore.

Questa lista non dovrà essere divisa per ruolo, ma in ordine di importanza.

Ad esempio, se io ritenessi di aver più bisogno di un attaccante, metterei in cima alla lista gli attaccanti, e poi i calciatori degli altri ruoli.

Prima del Draft, ogni squadra riceverà 50000 F€ da utilizzare, oltre ai F€ che saranno avanzati dalle prime due fasi.

Il prezzo di ciascun calciatore nel Draft è fisso, in base al suo ruolo: 3000 F€ per portieri e difensori, 5000 F€ per centrocampisti, 10000 F€ per attaccanti.

Sarà bene cercare di conservare un buon numero di F€, poiché se non si dovessero avere F€ a

sufficienza, per completare la rosa, si verrà esclusi dal Draft.

I calciatori verranno quindi assegnati a turno ad ogni squadra, partendo da quella rimasta con più F€, fino al completamento delle rose.

A questo punto si avranno le rose definitive di ogni squadra.

Regole pratiche:

Durante il periodo del Draft verrà resa visibile una pagina che conterrà, sulla sinistra, l'elenco di tutti i calciatori rimasti disponibili sul mercato nel proprio girone.

Ogni fantallenatore dovrà spostare da questa lista in una tabella sulla destra i calciatori ai quali è interessato, ordinandoli come spiegato in precedenza.

Il sistema fornirà il numero consigliato di giocatori da inserire in questa lista per non rischiare di rimanere con dei buchi in rosa.

Non sarà obbligatorio fornire una lista lunga quanto consigliato, ma meno giocatori verranno elencati e più possibilità ci saranno di rimanere con dei buchi .

IL MERCATO

Il mercato sarà aperto ogni settimana in orari che potranno variare e che verranno comunicato attraverso un topic sul Forum, a partire dal lunedì successivo alla 2 giornata, fino al venerdì precedente l'ultima giornata della Prima Fase, ad eccezione delle settimane in cui saranno previste giornate di Campionato infrasettimanali.

Al mercato potranno essere utilizzati i F€ avanzati dalle Aste precampionato.

Ogni settimana, ciascuna squadra potrà tesserare un numero massimo di nuovi giocatori che verrà comunicato sul Forum.

Si svolgeranno due forme di mercato: il mercato libero e il mercato tra squadre.

Mercato Libero:

Ogni squadra potrà presentare ogni settimana delle offerte per giocatori non appartenenti a nessuno, nel proprio girone.

All'atto di ogni offerta, il fantallenatore dovrà comunicare quale calciatore della propria rosa intende svincolare in caso di acquisto di quello nuovo.

Quando un calciatore verrà lasciato libero per tesserarne uno nuovo, NON si riceveranno indietro i F€ spesi per il giocatore liberato.

La base minima di partenza per l'asta non dipenderà del ruolo del calciatore, ma sarà di 1000 F€.

Appena un fantallenatore proporrà il giocatore a cui è interessato, si aprirà l'asta per il giocatore.

Se un'offerta non verrà superata per 24 ore consecutive, il giocatore sarà assegnato.

Se alla chiusura del mercato le 24 ore non saranno passate, si riprenderà l'asta dalla successiva riapertura del mercato.

Le ore già trascorse prima della chiusura del mercato non si calcoleranno per il termine delle offerte, quindi dovranno trascorrere 24 ore dall'apertura del mercato.

Il numero massimo di offerte in corso consentite durante una settimana di mercato verrà comunicato settimanalmente contestualmente agli orari di apertura del mercato stesso.

I nuovi acquisti verranno aggiunti alle Rose a sessione di mercato ultimata.

Regole pratiche:

Durante il periodo del Mercato sarà resa visibile una pagina apposita che conterrà quattro menu a tendina, divisi in due coppie.

La prima coppia di menu servirà per fare una nuova chiamata, per un calciatore non appartenente a nessuno: nel primo menu si dovrà selezionare questo calciatore, inserendo la cifra offerta nell'apposito riquadro, ed in quello sottostante si dovrà selezionare un calciatore della propria rosa, che verrà svincolato nel caso l'offerta non venisse superata.

La seconda coppia di menu serve invece per i rilanci; ogni fantallenatore potrà selezionare nel primo menu il calciatore per il quale vuole presentare un'offerta, selezionandolo tra quelli già chiamati dagli altri fantallenatori del proprio girone e inserendo la cifra, e dovrà selezionare il calciatore della propria rosa da svincolare in caso di acquisto.

In ogni momento, fino alla chiusura del mercato, sarà possibile cambiare il calciatore da svincolare.

N.B.: All'atto dell'acquisto di un nuovo calciatore, qualora ci fosse un buco in rosa dello stesso ruolo del nuovo acquisto, il sistema in automatico coprirà il buco.

Trattative fra squadre:

I fantallenatori potranno accordarsi per scambiare calciatori.

LE TRATTATIVE DOVRANNO ESSERE CONDOTTE PRIVATAMENTE, È VIETATO POSTARE SUL FORUM OFFERTE O RICHIESTE DI SCAMBIO.

Non saranno validi scambi che coinvolgeranno anche F€.

Con gli scambi, i fantallenatori non potranno alterare il numero di calciatori per ruolo in rosa. Se quindi dovessero cedere un difensore, ad esempio, dovranno averne necessariamente uno in cambio.

Per rendere ufficiale uno scambio, entrambi i presidenti dovranno comunicare allo Staff, attraverso un apposito modulo, la conferma dello scambio.

Alla chiusura del mercato lo Staff provvederà a rendere ufficiale lo scambio.

L'accettazione o meno di uno scambio è a discrezione dello Staff: scambi oggettivamente troppo sbilanciati volti a favorire una squadra a scapito dell'altra non saranno ufficializzati.

N.B.: Ovviamente ogni squadra potrà scambiare calciatori solo con squadre appartenenti al proprio girone.

Partenza dei calciatori:

Una squadra potrà avere indietro i crediti spesi per un calciatore solamente se questi andrà a giocare al di fuori della Serie A (all'estero oppure in serie minori), oppure nella malaugurata ipotesi della morte di un calciatore.

In questi casi riceverà indietro la metà dei crediti spesi, arrotondata per eccesso, e si troverà con un buco in rosa, che potrà coprire al primo mercato.

LA FORMAZIONE

Ogni settimana il fantallenatore dovrà comunicare quale formazione deciderà di schierare per la partita in calendario.

Date ed orari per comunicare la formazione saranno visibili sul Forum e nella pagina relativa al Calendario.

Dovranno essere comunicati il modulo di gioco e gli 11 titolari, mentre le 10 riserve saranno facoltative (anche se molto consigliate).

I Moduli:

Ogni squadra dovrà essere schierata secondo uno dei seguenti moduli:

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

Regole Pratiche:

Per inviare la formazione, ogni fantallenatore dovrà compilare l'apposito form.

La prima cosa da fare quando si invia la formazione, è scegliere il modulo: quando si cambia modulo, la formazione viene resettata, ed è necessario inviarne comunque una valida.

Una volta inviata la formazione, sarà comunque possibile modificarla, ma per modificarne il modulo (seguendo le istruzioni) si dovrà nuovamente ricompilare l'elenco dei titolari. Fate quindi attenzione quando cambiate modulo e assicuratevi di aver inserito tutto correttamente.

N.B.: Una volta inviata la formazione, è consigliato verificarne l'avvenuto salvataggio.

Per fare questo il modo più rapido è entrare nella pagina con i dettagli della propria partita accessibile cliccando sulla (i) vicino alla partita stessa nella pagina del Calendario.

Le Sostituzioni:

Saranno possibili 3 cambi per squadra, per i soli giocatori titolari che non riceveranno il voto.

Una riserva potrà sostituire solo un titolare dello stesso ruolo.

La panchina dovrà essere formata da 10 calciatori, un portiere e 9 giocatori di movimento, 3 per ogni reparto.

Nel caso in cui fossero necessari più di 3 cambi, si procederà rimpiazzando prima il portiere, poi i difensori, poi i centrocampisti e in ultimo gli attaccanti, ma mai saranno consentiti più di 3 cambi.

GESTIONE DELLE FORMAZIONI NON INViate

Il sistema genererà in automatico una formazione completa, che verrà considerata nel caso in cui un utente non inviasse la propria formazione.

Gli utenti che schiereranno la formazione generata dal sistema subiranno una penalità di 10 punti nel calcolo del risultato della partita, che verranno aggiunti al totale della squadra avversaria.

Per le prime 3 volte, in ogni fase del gioco, in cui un utente non invierà la formazione ci sarà la semplice penalità nella partita. Dalla 4 volta in poi, per ogni giornata senza inviare la formazione si verrà anche penalizzati di un punto in classifica.

IL CALCOLO DEL RISULTATO

I Voti:

Il quotidiano ufficiale che verrà utilizzato come fonte di informazioni è la Gazzetta dello Sport.

I Bonus-Malus:

Ai voti in pagella andranno aggiunti o sottratti i seguenti punteggi:

- +3 per il gol segnato
- +3 per il rigore parato
- 0.5 per l'ammonizione
- 1 per il gol subito
- 1 per l'espulsione
- 2 per l'autogol
- 2 per il rigore sbagliato

N.B.: Niente assist nè gol vincente.

Il Fattore Campo:

La squadra che nel calendario figurerà in casa beneficerà di un bonus di +2 punti da aggiungere al proprio totale.

Calciatori senza Voto:

I calciatori valutati dalla Gazzetta dello Sport con un s.v. verranno considerati come se non avessero giocato e pertanto sostituiti dalle eventuali riserve ad eccezione dei casi seguenti:

- Portiere senza voto: 6
- Espulso senza voto: 4 complessivo (5 per i modificatori, meno 1 dell'espulsione)
- Marcatore senza voto: 6 (+ i bonus)

Chi non riuscisse a mettere in campo 11 giocatori valutati dalla Gazzetta dello Sport, riceverà 4 punti d'ufficio solo per il primo calciatore assente. Se dovesse giocare in meno di 10 uomini, gli altri assenti avranno 0 punti. In ogni caso il 4 aggiuntivo verrà preso in considerazione solo dopo aver effettuato tutte le sostituzioni possibili.

In pratica, se un utente avesse bisogno di più di 3 cambi, prima verrebbero prese in considerazione tutte le riserve (nell'ordine P-D-C-A) e se non ce ne fossero almeno 3 valide verrebbe preso in considerazione il 4.

Casi Particolari

In caso di rinvio di una partita, tutti i calciatori coinvolti riceveranno un 6 d'ufficio, secondo le seguenti modalità:

- se la partita venisse rinviata prima dell'inizio, senza che i calciatori giochino un solo minuto, allora tutti i calciatori delle due squadre coinvolte, compresi squalificati ed indisponibili, riceveranno il 6 d'ufficio.
- Se la partita venisse sospesa dopo l'inizio, verrà assegnato il 6 d'ufficio ai soli calciatori scesi in campo per almeno un minuto.

Se in una partita tutti i calciatori di una o entrambe le squadre venissero giudicati s.v. (oppure n.g.), verrà assegnato un 6 d'ufficio a tutti i calciatori scesi in campo per almeno un minuto.

Se una partita venisse anticipata tutti i calciatori delle due rose riceveranno un 6 d'ufficio.

I MODIFICATORI DI REPARTO

Ogni reparto, attacco escluso, apporterà delle modifiche al Totale della squadra seguendo le seguenti regole:

Il Modificatore della Difesa:

Il modificatore della difesa sarà dato dalla media-voto dei difensori schierati in formazione titolare, calcolata sulla base del solo voto in pagella assegnato ad ogni difensore.

In nessun caso per il calcolo dovranno essere presi in considerazione i punti bonus/malus.

Il portiere, ai fini del Modificatore della Difesa, verrà considerato come un difensore.

I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa saranno sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria.

Nel caso in una squadra ottengano il voto meno di 5 difensori, il modificatore sarà peggiorato di un livello per ogni difensore sotto il limite di 5.

Nel caso in una squadra ottengano il voto più di 5 difensori, il modificatore sarà migliorato di un livello per ogni difensore sopra il limite di 5.

Tabella di conversione della difesa:

Media Voto.....Modificatore difesa

< 5.....	+4
5 - 5.24.....	+3
5.25 - 5.49	+2
5.5 - 5.74.....	+1
5.75 - 5.99	0
6 - 6.24.....	-1
6.25 - 6.49	-2
6.5 - 6.74.....	-3
6.75 - 6.99	-4
>=7.....	-5

Il Modificatore del Centrocampo:

Il Modificatore di centrocampo sarà dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre.

Il Totale-Centrocampo sarà dato dalla somma del solo voto dei centrocampisti schierati in formazione titolare, esclusi i punti dei bonus-malus.

In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, saranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale sarà in inferiorità numerica tanti 5 d'ufficio quanti saranno necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria.

Mediante la Tabella di Conversione del Centrocampo si modificherà il Totale-Squadra di ogni formazione.

Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo migliore saranno aggiunti dei punti in base allo scarto col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.

Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo peggiore saranno sottratti dei punti in base allo scarto col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.

Tabella di conversione del centrocampo:

Differenza tra i totali.....Squadra totale migliore.....Squadra totale peggiore		
< 1.....	0.....	0
1 - 1.99.....	+0,5.....	-0,5
2 2.99.....	+1.....	-1
3 3.99.....	+1,5.....	-1,5
4 4.99.....	+2.....	-2
5 5.99.....	+2,5.....	-2,5
6 6.99.....	+3.....	-3
7 7.99.....	+3,5.....	-3,5
8 o più.....	+4.....	-4

IL RISULTATO FINALE DI UNA PARTITA

In ogni partita verranno assegnati i gol seguendo la seguente tabella:

Totale Squadra.....	Gol segnati
da 0 a 65,99.....	0
da 66 a 71,99.....	1
da 72 a 77,99.....	2
da 78 a 83,99.....	3
da 84 a 89,99.....	4

E così' via ogni 6...

Casi particolari:

- se due squadre si ritrovassero in due intervalli di punteggio differenti ma una non staccasse l'altra almeno di 1,5 punti, la squadra in svantaggio otterrà un gol omaggio e pareggerà la partita. Se la situazione descritta sopra si verificasse con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finirà 0-0.
- se due squadre dovessero finire nella stessa fascia di punteggio, ma una staccasse l'altra di 4 o più punti, questa otterrà un gol omaggio e vincerà la partita.

SUPPLEMENTARI E RIGORI

Per le sole partite ad eliminazione diretta, in caso di parità varranno le seguenti regole:

Supplementari:

Si sommeranno i totale-punti, compresi quindi i bonus-malus, del primo difensore, centrocampista e attaccante della panchina (esclusi quelli entrati in campo con le sostituzioni). Verranno considerati i soli voti dei primi giocatori di ogni ruolo non entrati, in caso di mancanza di voti o di mancanza di riserve non si procederà considerando le altre riserve. Con 18 punti si segnerà un gol, con 24 due gol e così via.

Se una squadra staccasse l'altra di almeno 4 punti, pur non arrivando ai 18 necessari per segnare un gol,

otterrebbe comunque un gol omaggio e vincerebbe la partita.
Non esisterà riserva d'ufficio, chi non prenderà il voto avrà zero punti.

Rigori:

Se i supplementari non dovessero bastare, si passerà ai rigori.

Insieme alla formazione, tutti gli allenatori dovranno aggiungere la lista dei rigoristi, assegnando un numero da 1 a 11 a ciascun titolare (solo ai titolari).

I primi 5 tireranno, gli altri seguiranno uno alla volta in caso di conclusione a oltranza.

Se il voto del giocatore (esclusi i bonus malus) dovesse essere sufficiente, il rigore sarà segnato, altrimenti sarà sbagliato.

Se un rigorista non dovesse prendere voto, verrebbe sostituito da quello seguente nella lista.

In nessun caso, giunti ai rigori, un titolare senza voto potrà essere sostituito da una riserva: qualora una squadra esaurisse i rigoristi con il punteggio ancora in parità e quindi con la necessità di proseguire ad oltranza, i restanti rigori verrebbero considerati tutti come sbagliati.

Se nemmeno i rigori dovessero bastare a spezzare la parità, passerebbe il turno la squadra meglio piazzata nella Prima Fase (nel caso in cui le due squadre provenissero da gironi differenti, si confronterebbero nell'ordine il totale dei punti ottenuti, la differenza reti e i gol fatti).

I PREMI (da definire, riportiamo temporaneamente quelli della scorsa edizione)

Al 1° classificato della FantaChampion's League un netbook ACER ASPIRE ONE 532H-2BB (o simile).

Al 2° classificato della FantaChampion's League una ricarica telefonica del valore di 100 euro.

Al 1° classificato della FantaEuropa League una ricarica telefonica del valore di 100 euro.

Al 2° classificato della FantaEuropa League una ricarica telefonica del valore di 75 euro.

Al 1° classificato della FantaCoppa Intertoto una ricarica telefonica del valore di 75 euro.

Al 2° classificato della FantaCoppa Intertoto una ricarica telefonica del valore di 50 euro.

PER QUALSIASI CASO NON CONTEMPLATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO, FARANNO FEDE LE DECISIONI PRESE DALLO STAFF DEL FANTAFOOTBALL.