

# REGOLAMENTO

## **1° FANTACALCIO ARIANESE**

## **DURATA**

Il concorso ha svolgimento a partire dal giorno 10 Luglio 2015 (ore 10.00) data di inizio delle iscrizioni. E terminerà con l'ultima giornata del campionato di calcio di Serie A 2015/2016.

## **QUOTA DI PARTECIPAZIONE**

La quota di partecipazione al Fantacalcio Arianese è fissata a 30€ da versare al momento dell'iscrizione comunicando il numero di cellulare e la e-mail per permettere l'invito alla lega privata. Versando la quota di iscrizione si accetta integralmente il suddetto regolamento.

## **CALENDARIO CAMPIONATO DI CALCIO SERIE A**

Il calendario del Concorso segue le possibili variazioni del calendario del Campionato di Calcio di Serie A 2015/2016 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C. e dalla Lega Calcio.

## **MODALITÀ**

Il Concorso costituisce un "fantasy game", ossia una simulazione che permette ai Fanta Allenatori di costituire una squadra di calcio virtuale, di gestirla e di schierarla in campo in occasione di ogni giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2015/2016.

Dopo ogni giornata la squadra virtuale otterrà un punteggio determinato dalle prestazioni dei singoli calciatori, entrerà in classifica e potrà puntare ai diversi premi in palio (sotto descritti).

In particolare, il Concorso si rivolge a tutti i Fanta Allenatori e appassionati di calcio e consiste nello schierare una squadra virtuale, acquistando 23 calciatori tra quelli che prendono parte al Campionato di calcio di Serie A 2015/2016.

Il Fanta Allenatore ha a disposizione 250 Fanta Milioni (virtuali) per acquistare i seguenti n. 23 calciatori: 3 portieri, 7 difensori, 7 centrocampisti e 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata, regolarmente sul sito "FANTAGAZZETTA" e disponibili on-line nello stesso sito.

Ciascun Fanta Allenatore non potrà spendere più di 250 Fanta Milioni (Ma potrà spenderne meno) e dovrà acquistare il numero di calciatori richiesti (23 suddivisi nei ruoli descritti precedentemente) per poter partecipare.

Ciascun Fanta Allenatore dovrà controllare che la squadra virtuale prescelta risponda caratteristiche richieste. Sarà possibile per il Fanta Allenatore in possesso di un account per l'accesso all'area privata della lega del "Fantacalcio Arianese" e gestire la squadra tramite PC/TABLET/SMARTPHONE (tramite il sito, sia in forma mobile che classica, e tramite l'applicazione scaricabile gratuitamente per i sistemi operativi IOS e ANDROID) via internet al sito dedicato della lega (il costo della connessione sarà stabilito sulla base dei profili tariffari personali).

La squadra si intende iscritta al gioco solo dopo aver accettato l'invito di iscrizione alla lega ed al salvataggio della rosa, secondo i termini stabiliti.

Prima di ogni giornata di campionato sarà possibile iscrivere e salvare la propria rosa, secondo i periodi di mercato settimanali (indicati successivamente), la formazione potrà essere inserita fino ad un massimo di \_\_\_ minuti prima che le squadre reali scendano in campo.

## **GESTIONE FACOLTATIVA**

Prima di ogni giornata, nella data e negli orari previsti sarà possibile per il Fanta Allenatore effettuare operazioni di mercato e sostituzioni all'interno della propria rosa.

In particolare, il Fanta Allenatore potrà modificare la propria formazione (gli 11 calciatori che scenderanno in campo e i \_\_\_ panchinari) attingendo dalla propria rosa ed eventualmente modificando il modulo di gioco, utilizzando i moduli accettati dal sistema.

Nel caso in cui non venga comunicata la formazione settimanale, il computer provvederà a schierarla stessa formazione del turno precedente.

Nel corso della stagione, ciascun Fanta Allenatore può cambiare la propria squadra operando sul mercato per modificare alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli.

Si precisa che dopo ciascuna giornata, il valore dei calciatori muta, in funzione della prestazione offerta in campo e dei relativi punti conquistati. Ogni operazione, però, deve rispettare gli stessi vincoli seguiti per la

creazione della squadra: senza andare in passivo con i crediti a disposizione, per ogni calciatore venduto si dovrà acquistarne un altro dello stesso ruolo.

Il limite di compravendite è fissato ad un massimo di 15 operazioni per l'intera stagione. Rimangono comunque illimitati i cambi di mercato effettuati fino ad un'ora prima dell'inizio del campionato di calcio di Serie A 2015/2016.

Al termine delle giornate 8 - 14 - 20 e 32 di campionato di calcio di serie A 2015/2016, tutti i Fanta Allenatori avranno a disposizione la propria squadra un extra budget di 5 Fanta Milioni (virtuali) per rafforzare la propria rosa.

Inoltre tra la \_\_\_\_\_ e la \_\_\_\_\_ giornata (mercato 1, Ottobre) e la \_\_\_\_\_ e la \_\_\_\_\_ (mercato 2, Dicembre) e tra \_\_\_\_\_ e la \_\_\_\_\_ (mercato 3, Gennaio) e tra \_\_\_\_\_ e la \_\_\_\_\_ (mercato 4, Aprile) del Campionato di calcio di serie A 2015/2016 tutte le squadre potranno effettuare 5 cambi extra che non saranno cumulabili con i 15 concessi nell'arco dell'intero anno. Inoltre nel mercato n3 (Gennaio) avverrà il classico mercato invernale di riparazione nel quale ogni Fanta allenatore potrà disporre di ben 10 cambi extra e un bonus di 20 Fanta Milioni (virtuali) di extra budget. L'eventuale budget non utilizzato rimarrà nelle casse del Fanta Allenatore

## PUNTI

Al termine di ogni giornata del Campionato di calcio di serie A 2015/2016, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio: pertanto, ciascuna squadra iscritta alla lega ottiene tanti punti quanti ne gli 11 calciatori reali "scesi in campo".

I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto un punteggio<sup>1</sup> ai fini del gioco e per gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (per un massimo di tre sostituzioni).

Il computer, calcolando il punteggio di ogni squadra, farà anche le necessarie sostituzioni utilizzando dalla panchina un massimo di tre calciatori ed inserendoli al posto di chi non ha preso punti.

I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina. In un primo momento il computer cercherà di sostituire i calciatori assenti con altri dello stesso ruolo, ma se non sarà sufficiente, si ricorrerà anche a calciatori di ruolo diverso purché il modulo di gioco risultante sia valido

---

\_ (la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti e la terza gli attaccanti).

### <sup>1</sup>A) I portieri.

*Qui la regola dice che, se un portiere prende S.V. nelle pagelle, ma ha giocato almeno 25 minuti effettivi durante la partita, allora il suo voto, al netto dei bonus e malus, ai fini del gioco è sempre e comunque 6. Il voto verrà automaticamente inserito nelle fanta-leghe in fase di calcolo.*

*B) I giocatori di movimento. Per tutti gli altri giocatori, non esiste, e non è mai esistita, una regola che prevede che il voto venga dato a chi gioca un numero minimo di minuti. Ciò significa che la prestazione in campo viene valutata dai singoli inviati anzitutto come meritevole o meno dell'attribuzione del voto, e poi, successivamente, viene fissato il voto stesso. Da qui, i casi limite, spesso contestati: un giocatore di movimento può giocare anche solo 10 minuti, prendendo un voto (positivo o negativo che sia, basta che incida in qualche modo nella partita), oppure giocare 30 e non prenderlo. Sono tanti, seppur rari, i casi in passato che hanno previsto il S.V. a chi ha apparentemente giocato tanto, ed i voti, negativi o positivi, a chi ha apparentemente giocato poco. Anche qui, le tre redazioni, lavorando indipendentemente, decidono in base ai propri parametri a chi dare S.V.*

*A norma di regolamento, ed a meno che non si modifichi tale indicazione nella propria lega, intervenendo direttamente sul gestionale modificando i voti, si ricorda che:*

- Calciatore ammonito che prende S.V. resta automaticamente S.V.;
- Calciatore espulso che prende S.V. diventa automaticamente 4;
- Calciatore che realizza un gol che prende S.V. diventa automaticamente 9;
- Calciatore che realizza un assist che prende S.V. diventa automaticamente 7.

A titolo esemplificativo: se il modulo scelto fosse il 3-4-3, e non giocasse un attaccante titolare, e non si avessero attaccanti in panchina che possano subentrare, il computer potrebbe sostituire l'attaccante con un

difensore passando al modulo 4-4-2 o con un centrocampista passando al modulo 3-5-2 in base all'ordine dello schieramento della panchina.

Qualora né il titolare, né le possibili riserve prendano punteggio la squadra in questione giocherà in inferiorità numerica.

Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dalla redazione di NAPOLI del sito di Fantagazzetta.com, a questo punteggio possono sommarsi dei bonus e dei malus.

bonus:

*+3 punti per ogni gol<sup>2</sup> segnato*

*+1 punto per ogni assist<sup>3</sup> servito*

*+3 punti ogni rigore parato*

<sup>3</sup>Anche per gli assist vale la totale **indipendenza decisionale** tra Redazioni. Di base, però, l'assist deve sempre e comunque mettere in condizione il compagno di segnare, **senza scartare prima nessun avversario che non sia il portiere**. Anche compiendo di corsa un tratto di campo talmente lungo da far sembrare il passaggio precedente invalidato dal prolungarsi dell'azione. Per ciò che concerne gli assist, la Redazione di Napoli pubblica sempre, poche ore dopo la prima partita del turno di campionato, un suo punto sugli assist da concedere e non, che troverete sempre **in questa sezione**. Gli assist della redazione di Napoli sono da ritenersi ufficiali solo quando il singolo caso viene specificato ed analizzato nell'apposita **rubrica 'Analisi Assist'**.

Sempre nel forum, presso il topic annesso, potrete chiedere ai nostri esperti il perché determinate scelte siano state fatte o non fatte, mantenendo intatti i criteri di rispetto dei ruoli, cortesia ed educazione nei modi.

malus:

*-0.5 punti per un'ammonizione*

*- 1 punto per un'espulsione*

*-1 punto per ogni gol subito dal portiere*

*- 2 punti per ogni autogol<sup>2</sup>*

*-3 per ogni rigore sbagliato*

<sup>2</sup>Ogni redazione decide autonomamente in merito alla concessione di voti, bonus e malus. La redazione di Napoli ha reso noto il suo criterio di assegnazione della paternità di gol ed autogol. Solo in casi particolari ed eccezionali, la decisione in merito all'attribuzione delle marcature verrà procrastinata al giorno successivo al match in esame, o oltre. In ogni caso, l'assegnazione a posteriori sarà coerente rispetto alle decisioni finali dell'organo burocraticamente supremo in materia di attribuzione: la **Lega Serie A**.

Inoltre:

Il modificatore di difesa, infatti, è calcolato in base alla **media voto** (voti scervi di bonus e malus) dei difensori schierati e al loro numero. Vale solo se la squadra viene schierata con un numero di difensori pari o superiore a quattro, concorrere al modificatore sono i voti dei migliori tre difensori schierati, e quello del portiere.

I quattro voti vengono mediati aritmeticamente, ed il bonus totale diventa pari a:

***+6 punti, se questa media è maggiore o uguale a 7;***

***+3 punti, se questa media è maggiore o uguale a 6.5 e minore di 7;***

***+1 punto, se questa media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6.5.***

## **DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI**

Per il concorso valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati dal sito fantagazzetta.com,

Il LIVE vi serve per avere indicazioni puramente indicative su come potrebbe andare la vostra sfida di Lega.

Come già detto, però, i voti, e con essi i bonus, i malus, gli assist, **sono puramente indicativi**, in quanto legati alla diretta della partita. Poi, un'apposita commissione decide quali rettifiche fare, quali assist assegnare, e la Camera di Consiglio aiuta l'inviato nella sua definizione dei voti finali, che poi verranno resi

pubblici. Inutile, dunque, reclamare per un assist, un'ammonizione, o un'altra piccolezza non segnalata nel live: se ritenete opportuno fare una segnalazione, fatela solo ed esclusivamente a live esauritosi, ed a voti ufficiali pubblicati.

Eventuali errata corrige verranno pubblicati sulle pagine di "supporto leghe" di fantagazzetta (facebook) e saranno prontamente corretti.

## VARIAZIONI DI CALENDARIO

Ai fini del gioco, particolare risulta essere la gestione delle partite rinviate/anticipate. Come da indicazione redazionale, tutti i calciatori dei match che, per motivi imprevisi (ovvero, rinvii), giocano le proprie partite più di 48 ore dopo il cosiddetto turno standard (ovvero, quello di domenica, ore 15:00), verranno giudicati con il cosiddetto '6 d'ufficio, senza alcun bonus e malus. La regola vale per tutti i componenti della rosa della/e squadra/e impegnate nel match rinviato, infortunati inclusi, e squalificati esclusi.

## CLASSIFICA DI GIORNATA

Riporta il piazzamento di tutte le squadre iscritte in base ai punteggi ottenuti dalla singola giornata di campionato di calcio di serie A 2015/2016, secondo le regole sopra descritte.

## COPPA

Alla Coppa, che è partita dopo la sesta giornata del campionato di calcio di serie A 2015/2016 parteciperanno d'ufficio tutte le squadre iscritte al Fantacalcio Arianese, dopo una prima fase a gironi (all'italiana), le prime squadre classificate si qualificheranno per una seconda fase ad eliminazione diretta, il vincitore della finale sarà il vincitore della coppa (La creazione di questa competizione è strettamente legata al numero di partecipanti al torneo). I sorteggi dei gironi e degli accoppiamenti successivi verrà effettuato dal computer in maniera del tutto casuale.

All'interno di ciascun girone le squadre si incontreranno con scontri diretti di andata e ritorno (se possibile), dando vita alla classifica del girone. Le regole del gioco sono identiche a quelle a quelle sopra descritte con la differenza che il torneo è basato sui classici punteggi fantagazzetta, usando la seguente tabella di conversione:

*fino a 65.5 punti = 0 gol*

*da 66 a 71.5 punti = 1 gol*

*da 72 a 77.5 punti = 2 gol*

*da 78 a 83.5 punti = 3 gol*

*da 84 a 89.5 punti = 4 gol*

*da 90 a 95.5 punti = 5 gol*

*da 96 a 101.5 punti = 6 gol*

*e così via...*

Ogni squadra segnerà così un certo numero di gol che decideranno il risultato della partita:

Punteggio in classifica:

*Pareggio = 1 punto in classifica*

*Vittoria = 3 punti in classifica*

*Sconfitta = 0 punti in classifica*

Al termine della prima fase, all'interno del medesimo girone, a parità di punti hanno la precedenza le squadre con la migliore differenza reti ed a seguire quelle che hanno segnato il maggior numero di gol, se persistesse il pari merito passerebbe la squadra con la migliore posizione in classifica generale.

I playoff ad eliminazione diretta partono con la \_\_\_\_ giornata e terminano la \_\_\_\_ giornata ai quali prenderanno parte tutte le squadre vincitrici dei rispettivi gironi, cui si aggiungeranno le migliori seconde, e così di seguito.

In seguito, durante le fasi ad eliminazione diretta varranno i medesimi criteri di conversione punteggi/gol per l'assegnazione della vittoria. In questa fase le squadre giocheranno una partita che deciderà chi passa il turno. In caso di pareggio passerà al turno successivo la squadra che ha ottenuto il miglior piazzamento nella classifica settimanale.

## CLASSIFICA

Sarà previsto complessivamente un campionato.

## CLASSIFICA GENERALE DI RENDIMENTO

Riportante il piazzamento di tutte le squadre iscritte in base alla somma dei punteggi ottenuti dalla prima all'ultima giornata di campionato di calcio di serie A 2015/2016, secondo le regole sopra descritte.

## ASSEGNAZIONE DEI PREMI

**Assegnazione premi campionato classico:** Al termine dell'ultima giornata del campionato di calcio di serie A 2015/2016 la prima, la seconda, la terza e la quarta classificate verranno premiate, con importo crescente, partendo dalla prima classificata. In caso di parità varrà il miglior piazzamento in coppa in caso di parità persistente varrà la tempistica di iscrizione al torneo, in base al registro detenuto dagli organizzatori.

\_\_\_\_\_ Fanta squadre, i premi saranno così distribuiti:

1° \_\_\_\_\_ €,

2° \_\_\_\_\_ €,

3° \_\_\_\_\_ €,

4° \_\_\_\_\_ €.

In più verrà premiato con €\_\_\_\_\_ la Fanta squadrache ogni singola giornata di campionato avrà ottenuto più punti, in caso di parità il premio verrà diviso in parti uguali.

**Assegnazione Coppa:** Verrà premiata la squadra che risulterà vincitrice della finale, con €\_\_\_\_\_. In caso di parità si terrà conto della differenza reti, successivamente del piazzamento in classifica generale e se dovesse esserci ancora parità in base all'ordine di iscrizione al torneo.

Per chiarezza e correttezza il registro delle iscrizioni verrà caricato in formato non modificabile nei documenti di lega, consultabile già dal giorno successivo all'inizio del campionato di calcio di serie a 2015/2016.

## IRREPERIBILITÀ

Nel caso di irreperibilità di uno dei vincitori subentrerà il nominativo successivo in classifica, si considera irreperibile il vincitore non rintracciato entro 10 giorni dalla chiusura della competizione.

## ADEMPIMENTI E GARANZIE

I vincitori saranno avvisati via e-mail dagli organizzatori, (alla mail rilasciata in fase di registrazione)

Gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità relativamente alla mail lasciata dall'utente che risulti errata, incompleta, non raggiungibile o modificata e non comunicata agli organizzatori. I premi saranno consegnati entro 30 giorni dalla fine del torneo.

Qualora l'ordine del calendario di Campionato di Calcio di Serie A 2015/2016 dovesse subire modifiche, gli organizzatori si riserva di modificare di conseguenza il calendario del torneo.

Gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante l'utilizzo del sito internet, i partecipanti avranno la possibilità di comunicare formazioni cambi e sostituzioni al numero messo a disposizione dagli organizzatori mediante SMS o sulla pagina di facebook, dello stesso torneo.

**Infine l'organizzazione si riserva la possibilità di modificare il regolamento per incompatibilità con il software di gestione delle leghe, al fine di rendere l'esperienza di gioco il più godibile possibile.**

**Inoltre tutti i campo ancora non inseriti e contraddistinti da alcuni trattini (\_\_\_\_) sono da riempire a seguito del completamento della fase di iscrizione. Sempre a discrezione degli organizzatori.**