

FANTACALCIO CASTROPIGNANO 2010-11

LEGA FANTACASTROPIGNANO

REGOLAMENTO

(Il seguente regolamento è stato redatto prendendo spunto dal regolamento ufficiale della Gazzetta dello sport)

DURATA

Il concorso avrà svolgimento a partire dal giorno 3 Agosto 2010 (ore 10.00)- data di inizio delle iscrizioni- e terminerà entro la settimana successiva la 38° giornata del Campionato di Calcio di serie A (comunque entro il 30 Giugno 2011).

CALENDARIO CAMPIONATO DI CALCIO SERIE A

Il calendario di FANTACASTROPIGNANO seguirà le possibili variazioni del calendario del Campionato di Calcio di Serie A 2010/2011 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C e dalla Lega Calcio.

MODALITA'

Il FANTACASTROPIGNANO è un fantasy game, ossia una simulazione che permette ai destinatari di costituire una squadra di calcio virtuale, di gestirla e di schierarla in campo in occasione di ogni giornata della serie A 2010-2011; 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.

In particolare, il concorso si rivolge a tutti gli appassionati di calcio e consiste nello schierare una squadra virtuale, acquistando 25 calciatori tra quelli della serie A 2010-2011.

Il partecipante ha a disposizione 250 di Fanta Milioni (virtuali) per acquistare i seguenti calciatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata, con i relativi codici, regolarmente su La Gazzetta dello Sport e disponibile on-line all'interno dell'area informativa di Fanta Campionato. Il partecipante non potrà spendere più dei 250 milioni di Fanta Milioni (potrà spenderne meno) e dovrà acquistare il numero di calciatori richiesti per poter partecipare.

Si precisa che non c'è limite al numero di squadre che ogni partecipante può iscrivere.

Una volta iscritta al gioco la squadra, al partecipante sarà richiesto di scegliere il

modulo di gioco tra quelli previsti (3/4/3, 3/5/2, 4/5/1, 4/4/2, 4/3/3, 5/4/1, 5/3/2, la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti, la terza gli attaccanti: il sistema non accetta moduli diversi), di inserire la formazione titolare e le riserve (il primo calciatore della panchina deve essere un portiere, per gli altri sei l'ordine di inserimento è a discrezione del partecipante).

GESTIONE FACOLTATIVA

Prima di ogni giornata, negli stessi orari previsti per la creazione sarà possibile effettuare operazioni di mercato e sostituzioni all'interno della propria rosa. Nel caso in cui non vengano comunicate sostituzioni, il computer provvederà a schierare la stessa formazione della giornata precedente. In particolare, il partecipante potrà, a propria scelta, tramite sms o connessione, modificare la sua formazione (gli 11 calciatori che scenderanno in campo e i 7 della panchina) attingendo dalla sua rosa e modificare il modulo di gioco utilizzando moduli accettati dal computer. Nel corso della stagione ogni partecipante può cambiare la sua squadra operando sul mercato per sostituire alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli.

Dopo ogni 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.

Per le sostituzioni non vi sono limiti nel numero di operazioni; per le compravendite, sino a mezzogiorno prima della terza giornata non vi sono limiti nel numero di operazioni, dopo la terza giornata di Campionato il limite è di 10 compravendite per l'intera stagione. Si precisa che al limite degli 10 cambi non concorrono i calciatori che dovessero lasciare la serie A durante la stagione (ad esempio perché trasferiti in B o categorie inferiori, perché ceduti all'estero o perché hanno lasciato il calcio giocato), dal momento in cui non compaiono più nelle liste del Magic Campionato.

Al termine della 8°-14°-20° e 32° giornata di Campionato di serie A 2010/2011, tutte le squadre avranno a disposizione un extra budget di 5 Magic Milioni (virtuali) per rafforzare la propria rosa. Inoltre tra la 8° e la 10° giornata del Campionato di Serie A, tra la 14° e la 16° giornata del Campionato di Serie A, tra la 20° e la 22° giornata del Campionato di Serie A e tra la 32° e la 34° giornata del Campionato di Serie A (ma solo e

esclusivamente in quelle settimane) tutte le squadre potranno effettuare 5 cambi extra. In corrispondenza dell'ultima giornata del Campionato di Inverno (tra la 26° e la 28° giornata di Serie A) è previsto un o speciale mercato di riparazione nel quale ogni partecipante potrà disporre di ben 10 cambi extra con un bonus di 20 Magic Milioni (virtuali) di extra budget. Chi non sfrutterà i cambi extra nei periodi definiti non potrà utilizzarli successivamente. L'eventuale budget non utilizzato rimarrà invece a disposizione.

PUNTI

Al termine di ogni giornata di Campionato, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio, pertanto ogni squadra iscritta a FANTACASTROPIGNANO 2010-2011 ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli 11 calciatori reali "scesi in campo".

I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e 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- ad esempio, se si gioca con il 3-4-3, non gioca un attaccante titolare e non si hanno attaccanti in panchina che possono subentrare, il computer potrà sostituire l'attaccante con un difensore (4-4-2) o con un centrocampista (3-5-2) in base all'ordine di schieramento in panchina. Se né il titolare, né le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica. Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dall'inviato de La Gazzetta dello Sport. A questo punteggio possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus:

- bonus : + 3 punti per ogni gol segnato, + 1 per ogni assist servito, + 3 punti per ogni rigore parato.

Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso. Gli assist di giornata, valutati a discrezione della redazione de La Gazzetta dello Sport, verranno pubblicati nelle pagine dedicate al concorso e nello speciale Magic Campionato online.

- malus: - 0,5 punto per un'ammonizione, - 1 punto per una espulsione, -1 punto per ogni gol subito dal portiere, -2 punti per ogni autogol, -3 punti per ogni rigore sbagliato;

- il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra. Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (non vanno considerati i bonus e i malus). Nel caso dei senza voto che ricevono punteggio ai fini del gioco- vedi oltre- a tal punteggio si sottraggono i bonus e si aggiungono i malus. Si calcola la media di questi 4 valori. La squadra ottiene + 6 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7, ottiene + 3 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,5 e minore di 7 e ottiene +1 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6,5.

Ogni qual volta un calciatore non riceva un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista de La Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v o n.g) si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina, come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati.

In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio:

A) Calciatori (escluso portiere):

il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente dal tempo giocato; il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione); il calciatore s.v che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus). Il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

B) Portiere: il portiere s. v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo (non verranno quindi considerati eventuali bonus e/o malus)

DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Per il concorso valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport. In particolare: per i voti valgono le pagelle de La Gazzetta dello Sport; per i gol, autogol, ammonizioni ed espulsioni valgono i tabellini de La Gazzetta dello Sport; per gli assist, rigori sbagliati e rigori parati valgono le pagine dedicate a Magic Campionato pubblicate, di norma il martedì, su La Gazzetta dello Sport. Ossia, vale esclusivamente quanto visto e poi trascritto dai giornalisti su La Gazzetta dello Sport. Nel caso di mancanze nella pubblicazione, errori nella pubblicazione o discordanza tra dati pubblicati valgono esclusivamente i dati pubblicati nelle pagine dedicate a Magic Campionato pubblicate, di norma il martedì, su La Gazzetta dello Sport.

VARIAZIONI DI CALENDARIO

Nel caso di partite rinviate o giocate con un anticipo o posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. La Società promotrice informerà tutti gli iscritti e gli appassionati dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, dedicate al concorso o nello Speciale Online di Magic Campionato. In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, come previsto da "dati validi per il calcolo dei punteggi"; qualora non venissero pubblicati dei dati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

PUNTEGGIO D'INGRESSO

Ai fini della Classifica Generale di Rendimento, chi si iscriverà dopo la 2° giornata otterrà un punteggio d'ingresso pari alla somma dei punteggi ottenuti nelle giornate precedenti dagli 11 calciatori che figurano come titolari della sua squadra al momento della creazione. Nessun altro elemento (ad esempio modificatore della difesa) contribuisce al calcolo del punteggio d'ingresso.

Ai fini della Classifica a Campionati, chi si iscriverà dopo la 2° giornata e prima della 8° giornata otterrà un punteggio di ingresso pari a 60 punti per ogni giornata saltata. Anche le squadre che si iscrivono dopo la 8° giornata ricevono un punteggio di ingresso pari a 60 punti per ogni giornata saltata del campionato stagionale durante il quale si sono iscritte.

In entrambi i casi se ci si iscrive dopo la 2° si ottiene un punteggio di ingresso che non tiene conto della prima giornata di Campionato.

RITIRO DALLA COMPETIZIONE:

Nel caso in cui un partecipante decida di ritirarsi anticipatamente dalla competizione, è tenuto ad avvertire gli organizzatori con un congruo anticipo, questi ultimi si riservano il diritto di attribuire una penale al partecipante.

- Chi partecipa al Fantacalcio Lega Fantacastropignano accetta integralmente il regolamento al gioco;

- i promotori non si assumono la responsabilità alcuna per il mancato collegamento al Sito Internet www.fantaclub.it per cause a Loro non imputabili (esempio sovraccarico di rete);