

Regolamento FantaLeague 2014/15

Il Fantaleague 2014/15 si svolge sulla base di 20 partecipanti ai quali verrà assegnata una squadra di serie A (tramite sorteggio da me effettuato).

Ogni partecipante pagherà ad inizio anno la quota di partecipazione (100 euro) che varrà per tutto l'arco dell'anno. Il partecipante ha a disposizione 250 di Magic Milioni (virtuali) per acquistare i seguenti calciatori: 3 portieri, 7 difensori, 7 centrocampisti e 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata dalla gazzetta, con i relativi prezzi.

Qualora si verificheranno spese eccessive nella composizione delle rose verranno tolti gli stessi punti che farete con la formazione fatta tramite la rosa errata x quanto riguarda la classifica a punteggio, inoltre x quanto riguarda lo scontro diretto la squadra con la rosa errata perderà a tavolino 0-3 !! A quel punto la rosa va ricreata la giornata successiva e calcolata sempre con i 250 milioni disponibili, tenendo conto dei cambiamenti del valore aggiornato dei giocatori.

Le formazioni dovranno essere inserite entro l'inizio del primo anticipo, qualunque giorno sia, ESCLUSIVAMENTE nel nostro nuovo sito (<http://fantaleague1.webnode.it/>) alla sezione FORMAZIONI-CONSEGNA FORMAZIONI 1...2...3...4...GIORNATA mettendo prima della formazione la vostra squadra di riferimento (Es. ATALANTA:) cosicché tutti possiamo vedere tutte le formazioni senza alcun dubbio!!

AVVISO FIN DA ORA TUTTI I PARTECIPANTI CHE NON VERRANNO ACCETTATE FORMAZIONI CONSEGNATE IN ALTRI MODI, STA AD OGNUNO DI NOI ORGANIZZARCI COME MEGLIO POSSIAMO PER PERMETTERE A TUTTI DI VISUALIZZARE LE VARIE FORMAZIONI ENTRO I TERMINI STABILITI (proprio per questo motivo sono già disponibili tutti e 38 gli slot per l'inserimento formazioni).

Nelle varie eventualità che la formazione non la manderete entro i termini prefissati sarà valida la formazione della settimana precedente tratte x la prima giornata che verrà preso in considerazione il discorso fatto qui in precedenza!

CREAZIONE DELLA ROSA E DELLA FORMAZIONE

Una volta creata la rosa dei 25 giocatori, al partecipante sarà richiesto di scegliere il modulo di gioco tra quelli previsti (4-4-2, 4-3-3, 5-3-2, 3-4-3, 4-5-1, 5-4-1) poiché il computer non accetta moduli diversi). Per le sostituzioni vi è un limite di 3 come nella realtà. I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina (la panchina non avrà regole di composizione eccetto il primo giocatore che dovrà essere il portiere, poi l'ordine e il numero degli altri ruoli sarà libero). 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 (4-4-2, 4-3-3, 5-3-2, 3-4-3, 4-5-1, 5-4-1)- 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 e far così diventare il 3-4-3 iniziale un 4-4-2 o con un centrocampista un 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.

- 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;

Anche per quest'anno verrà applicato il MODIFICATORE DELLA DIFESA! Come funziona? È semplice:

- il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno quattro difensori prendono voto. Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella dei difensori (non vanno considerati i bonus e i malus ma solo il voto in pagella). 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.

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.

NOVITA' DI QUEST'ANNO SARA' IL BONUS (+1) PER IL PORTIERE IMBATTUTTO!

Il portiere che durante la partita prende voto o avrà il 6 d'ufficio x il S.V. a partita giocata (quest'ultimo non potrà valere per le partite rinviate, vedi regolamento VARIAZIONI DI CALENDARIO) e non subisce gol prenderà 1 punto di bonus che si andrà a sommare con il punteggio totale.

IL MERCATO

Durante l'intero anno si potranno effettuare dei cambi di mercato ovviamente, utile per migliorare la propria rosa e sostituire giocatori non più disponibili. ogni partecipante avrà a disposizione 10

CAMBI durante l'intero anno da poter utilizzare liberamente quando crede meglio ma soltanto dopo la Giornata 2 e non oltre la Giornata 33(tutti i cambi non utilizzati andranno persi)! Ci saranno inoltre due sessioni speciali durante l'anno, una prima sessione tra la Giornata 1 e la Giornata 2, qui sarà possibile effettuare al massimo i seguenti cambi: 1 PORTIERE, 2 DIFENSORI, 2 CENTROCAMPISTI, 1 ATTACCANTE; l'altra sessione sarà effettuata tra la 21 e la 22 giornata di SERIE A con possibilità di cambiare al massimo 1 giocatore per ruolo. Saranno presi in considerazione i prezzi attuali per la cessione e per l'acquisto nella lista ufficiale della gazzetta. Si precisa che al limite dei 10 cambi e nelle due sessioni speciali non concorrono quei calciatori che dovessero lasciare la SERIE A durante la stagione (ad esempio perché trasferiti in serie B o in categorie inferiori, oppure perché ceduti all'estero o perché hanno lasciato il calcio giocato).

**IMPORTANTE!! PER TUTTA LA DURATA DEL CAMPIONATO
QUALSIASI GIOCATORE CEDUTO NON POTRA' PIU ESSERE
RICOMPRATO!!**

**I TERMINI ENTRO I QUALI NON POTRANNO ESSERE PIU FATTE
MODIFICHE SARANNO:**

- **ENTRO IL PRIMO ANTICIPO PER QUANTO RIGUARDA L'INVIO
DELLA FORMAZIONE !**
-
- **ENTRO 24 ORE DAL PRIMO ANTICIPO PER QUANTO RIGUARDA
I CAMBI DI MERCATO !**

Vorrei precisare che tali cambi nelle sessioni di mercato eventualmente sono passibili di modifiche come del resto la formazione, basta che vengono rispettati termine entro il quale è possibile effettuare l'operazione e numero di cambi!!

FANTALEAGUE E FANTALEAGUE'S CUP

Ogni partecipante sarà in gara sia per 2 campionati (1 a sommatoria e 1 a scontri diretti), sia per la Coppa, la Fantaleague's Cup! Il Campionato a sommatoria avrà una sua classifica a punteggio, quello a scontri diretti seguirà l'andamento del campionato di Serie A con conseguente classifica a Punti.

Negli scontri diretti sarà presente il FATTORE CASA +2.

Per quanto riguarda la Coppa verranno creati 4 gironi (A,B,C,D) di 5 squadre ciascuno, entro la prima giornata del girone (la 3° del campionato di Serie A) verranno creati i calendari e per ogni girone saranno giocate le partite in andata e ritorno con il fattore CASA +2.

Le partite verranno giocate nelle giornate 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30 di Serie A.

Per l'assegnazione dei gol si dovrà seguire questa tabella: - 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 ...

CASI SPECIFICI: SE ENTRAMBE LE SQUADRE TOTALIZZANO MENO DI 66 PUNTI MA FRA DI LORO CI SONO ALMENO 10 PUNTI DI DIFFERENZA (CONTANDO ANCHE IL FATTORE CASA) IL RISULTATO NON SARA' 0-0 MA 1-0 A FAVORE DELLA SQUADRA CHE TOTALIZZA PIU PUNTI.

Quindi 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta.

Alla fine verrà eliminata al turno successivo SOLAMENTE l'ultima di ogni girone, le altre avranno accesso agli OTTAVI DI FINALE che saranno composti con riferimento alla tabella che andrò a pubblicare!

I conseguenti accoppiamenti per la fase degli "Ottavi di finale" sarà così composta:

1A-4D, 2D-3A, 2A-3D, 1D-4A

1B-4C, 2C-3B, 2B-3C, 1C-4B

OTTAVI DI FINALE: 32 E 33 GIORNATA SERIE A

QUARTI DI FINALE: 34 E 35 GIORNATA SERIE A

SEMIFINALI: 36 E 37 GIORNATA SERIE A

FINALE: 38 GIORNATA SERIE A

(N.B.- A decidere, nelle gare dei quarti e delle semifinali, la squadra che giocherà in casa sarà il punteggio totale (andata + ritorno) più alto nella gara precedente!)

PREMI

I premi finali saranno così suddivisi:

CAMPIONATO A SOMMATORIA:

1°: 400 euro

2°: 200 euro

3°: 100 euro

CAMPIONATO A SCONTRI DIRETTI:

1°: 300 euro

2°: 170 euro

3°: 100 euro

VINCENTE FANTALEAGUE'S CUP: 250 euro

MIGLIOR PUNTEGGIO SETTIMANALE: 10 euro

MIGLIOR PUNTEGGIO DELL'ANNO: 100 euro

PER IL CAMPIONATO a punteggio o sommatoria....

Qualora si verificasse una posizione in comune con piu squadre questo sara' l'ordine per determinare il miglior classificato:

- 1) *Punteggio piu alto durante l'anno*

Nell'eventualita' le squadre fossero ancora in parita' si dividera' il premio per le squadre in causa!

PER IL CAMPIONATO a scontri diretti...

Qualora si verificasse una posizione in comune con piu squadre questo sara' l'ordine per determinare il miglior classificato:

- 1) *Classifica avulsa se piu di 2 squadre a pari merito*
- 2) *Scontro diretto*
- 3) *Punteggio totale nei 2 scontri diretti*
- 4) *Punteggio piu alto nello scontro diretto*
- 5) *Punteggio piu alto in assoluto*

PER LA COPPA....

Per quanto riguarda i gironi, a parita' di punti questo sar  l'ordine di riferimento per determinare la squadra che avr  accesso alla fase successiva: scontro diretto... differenza reti... gol fatti.

Qualora nelle gare di ottavi, quarti, semifinali e finali si fara' riferimento in ordine a:

- 1) *Gol fatti fuori casa*
- 2) *Punteggio totale fra andata e ritorno*
- 3) *Punteggio piu alto nelle gare di andata e ritorno*

Mi scuso in anticipo se posso aver tralasciato, dimenticato o omesso qualcosa...cmq per ogni evenienza o problema contattatemi tranquillamente!