

“Quelli del Fantacalcio”

Il fantacalcio artigianale della riviera di Rimini



REGOLAMENTO UFFICIALE
Anno 2018/2019

Articolo 1 – ISCRIZIONE

Le iscrizioni sono aperte fino alla mezzanotte del giorno antecedente il fischio di inizio della prima giornata di campionato.

Il costo totale sarà di € 50 che permette di partecipare sia al girone d'andata sia a quello di ritorno. A seguito del pagamento dell'intera somma verranno consegnate le credenziali per poter creare la squadra sul sito www.quellidelfantacalcio.it. Non saranno accettati pagamenti parziali o frazionati. (no money - no party).

Non sarà possibile quindi iscriversi al solo girone di andata ma sarà possibile iscriversi solo a quello di ritorno ad un costo di € 25 e si farà in tempo fino alla mezzanotte del giorno antecedente la prima partita del girone di ritorno.

Sarà comunque possibile, pagando la quota totale di € 50, iscrivere la propria squadra a campionato iniziato, partendo da un punteggio di entrata uguale all'ultimo classificato al momento dell'iscrizione.

E' altresì possibile iscriversi a girone di ritorno iniziato pagando la quota di € 25 partendo da un punteggio di entrata uguale all'ultimo classificato al momento dell'iscrizione.

Articolo 2 – MONTEPREMI

Il montepremi sarà proporzionale al numero di iscrizioni che si riusciranno ad ottenere.

L'ammontare preciso dei premi verrà comunicato sul sito appena si chiuderanno le iscrizioni.

Articolo 3 – ACCESSO AL SITO

Una volta accettata l'iscrizione verrà data ad ogni concorrente la possibilità di effettuare l'accesso all'area privata del sito www.quellidelfantacalcio.it attraverso la propria email e password personale, scelta al momento della registrazione. Per la corretta gestione del gioco è necessario indicare un indirizzo e-mail corretto e funzionante.

:Articolo 4 – MODALITA' DI GIOCO

La stagione fantacalcistica sarà divisa in due tornei: il girone di andata ed il girone di ritorno seguendo fedelmente e parallelamente il campionato di serie A.

La formula è semplice; è la pura somma dei punti effettivi realizzati da ogni squadra ogni singola giornata, che via via verranno sommati a quelli della giornata successiva e così fino all'ultima giornata, dove avremo come puro risultato matematico, la classifica che decreterà il vincitore del Torneo.

In caso di pari merito si divide il montepremi, e vengono premiati comunque solo i 3 fantallenatori che hanno ottenuto il maggior punteggio. Solo la terza posizione se pluri-occupata potrà aumentare il numero dei vincitori ma non del montepremi in palio. Alla fine dell'ultima partita del girone di andata si decreterà il vincitore di tale torneo, si procederà ad azzerare le classifiche, ogni concorrente si creerà una nuova squadra per giocare il girone di ritorno.

Articolo 5 – COME CREARE LA SQUADRA

Una volta loggati sul sito www.quellidelfantacalcio.it cliccando sul logo della in alto a sinistra si aprirà una tendina e tra le varie opzioni selezionare

“creazione squadra”. Ogni fantallenatore ha a disposizione 270 fantamilioni, per comprare 25 giocatori suddivisi nei seguenti ruoli:

- ✓ 3 portieri
- ✓ 8 difensori
- ✓ 8 centrocampisti
- ✓ 6 attaccanti

La lista a cui si farà riferimento per i valori e per i ruoli sarà unicamente quella che esce sulla Gazzetta dello Sport, quest'ultima prevede anche il trequartista che però non adotteremo come ruolo, pertanto i giocatori all'interno della dicitura trequartisti catalogati con la lettera C saranno dei centrocampisti e quelli con la lettera A degli attaccanti, comunque il sito già li divide in automatico quindi non è possibile confondersi ma è solo un appunto se qualche concorrente dovesse effettuare una consultazione cartacea della gazzetta dello sport (magari sullo sdraio al mare).

ATTENZIONE la rosa si può modificare e convalidare tutte le volte che volete con il tasto verde “conferma” ed il sito ve la terrà memorizzata senza che la possano vedere gli altri fantallenatori. Allo scoccare delle ore 21,00 del 17/08/2018 (la sera prima della prima di campionato) l'ultima rosa che avete confermato prima di tale orario verrà resa pubblica sul sito e quindi visibile da tutti gli altri concorrenti. Pertanto questa sarà la vostra rosa ufficiale e non potrà più essere cambiata.

Per il girone di ritorno l'iscrizione della rosa si ha tempo fino a 24 ore prima della prima partita della ventesima giornata di campionato.

Articolo 6 – COME INVIARE LE FORMAZIONI

Le formazioni dovranno essere date entro l'inizio della prima partita della giornata (anticipi compresi), anche un minuto prima non importa l'importante è che non si sfori con gli orari; bisogna impostarle loggandosi al sito www.quellidelfantacalcio.it e cliccando sul logo in alto a sinistra e selezionando “FORMAZIONE”.

Nel caso in cui un concorrente per svariati motivi non riesce o non vuole dare la formazione, gli entrerà di default la formazione schierata la giornata precedente. In caso questo accada alla prima giornata (sia all'andata che al ritorno) al concorrente gli verrà assegnato il punteggio della squadra peggiore della giornata decurtato di dieci punti. (so' cazzi). Per tutte le specifiche sulle formazioni sui bonus e i malus, sul modificatore della difesa, sui moduli, sui cambi moduli, sugli assist ecc... ci si rifarà completamente al regolamento della gazzetta dello sport in modo da avere un giudice supremo ed imparziale.

Pertanto per qualsiasi dubbio consultate il regolamento magic+3 della gazzetta dello sport.

Le uniche cose che differiscono dal regolamento sopracitato sono descritte in **questo regolamento** con l'aggiunta del Trequartista che **non si adotterà come regola**, pertanto anche tutte le appendici che lo riguardano (il modulo, il ruolo ecc...). Però si precisa che il centrocampista catalogato nella lista iniziale come trequartista, così come l'attaccante catalogato trequartista avranno come ruoli centrocampista o attaccante a seconda della lettera che gli ha affibbiato la gazzetta e i bonus in caso di gol saranno valutati come se fossero trequartisti. *Esempio un attaccante griffato sul nostro sito con la lettera*

T (di trequartista) in caso di gol riceverà 3,5 punti anziché 3. Così come il centrocampista griffato con la lettera T (di trequartista) in caso di gol riceverà 3,5 punti anziché 4.

Articolo 7 – FANTAMERCATI DI RIPARAZIONE

I fantamercati di riparazione saranno solo due, uno tra la nona e la decima giornata del girone di andata; e uno tra la ventottesima e la ventinovesima giornata del girone di ritorno. Dureranno tutta la settimana, dal momento in cui usciranno i conteggi della giornata precedente fino alla prima partita del turno successivo. In questo lasso di tempo il sito permetterà di cambiare 5 giocatori a scelta.

ATTENZIONE una volta cambiati non si può più tornare indietro, per tanto confermate i cambi solo se siete veramente sicuri.

I fantamilioni che un concorrente ha a disposizione sono quelli che eventualmente gli sono avanzati dall'asta iniziale più quelli che riesce a ricavare dalle vendite dei propri giocatori. I VALORI di questi ultimi saranno quelli dati dalla gazzetta al momento dei fantamercati; non sono quindi previsti crediti aggiuntivi.

I fantamercati non permettono scambi tra i concorrenti.

Articolo 8 – GIOCATORI INFORTUNATI O VENDUTI ALL'ESTERO E RINVII PARTITE

Non si possono acquistare né vendere giocatori fuori dal fantamercato per nessun motivo.

Le partite rinviate saranno disciplinate dalla gazzetta dello sport che di volta in volta comunicherà se saranno ritenute valide o meno ai fini dei voti di giornata.

Articolo 9 – NOVITA' DI STAGIONE IL MODIFICATORE DEL CAPITANO

Il modificatore del capitano è un bonus che si applica per ciascuna giornata al giocatore che viene indicato come capitano. Avrà un bonus positivo o negativo a seconda che il voto (al netto di bonus o malus conseguiti e valido anche in caso di gol, autogol o rigore parato) sia sopra o sotto il 6.

Il capitano (o il vicecapitano nel caso il capitano non abbia preso voto) riceverà quindi mezzo punto di bonus per ogni mezzo punto di voto in più rispetto al 6 e un mezzo punto di malus per ogni mezzo punto di voto in meno rispetto al 6.

Consultate il sito della gazzetta dello sport per ulteriori chiarimenti.

Articolo 10 – DISPOSIZIONI FINALI

Ripetiamo che per ogni questione non espressamente disciplinata da questo regolamento, fa fede quello della gazzetta dello sport.

Il nostro punto di riferimento è il sito www.quellidelfantacalcio.it dove oltre a dare le formazioni si potranno consultare classifiche, punteggi di giornata, statistiche e tanto altro quindi consultatelo assiduamente!!;

Invece la mail info@quellidelfantacalcio.it sarà a vostra disposizione per qualsiasi dubbio sul gioco e sull'assistenza tecnica.

Il presente regolamento sarà consultabile nel sito ufficiale nella sezione download;
In conclusione lunga vita al Fantacalcio e vinca come sempre il migliore.