



Regolamento FantaParco 2015

1. INTRODUZIONE
2. MODALITÀ DI GIOCO
3. ROSA
4. FANTAMERCATO
5. LA SQUADRA
6. IL PUNTEGGIO
7. CASI PARTICOLARI
8. LE CLASSIFICHE
9. CALENDARIO
10. COMUNICAZIONI
11. POTERI DEL FANTAPARCO

1.INTRODUZIONE

FantaParco è un gioco basato sulle reali prestazioni dei calciatori partecipanti al campionato italiano di calcio di Serie A 2014/2015. Tutte le fantasquadre sono in gara con l'obiettivo di superare la fantasquadra allenata da altri fantallenatori e primeggiare in classifica.

2.MODALITÀ DI GIOCO

Il punteggio di ciascuna fantasquadra si determina attraverso la somma dei punteggi ottenuti dai calciatori schierati come titolari (o delle riserve subentrate in caso di loro assenza). Il punteggio del singolo calciatore è dato dalla somma dei voti elaborati sito Fantagazzetta.com e dei punti - positivi e negativi - assegnati per i gol fatti e subiti, i cartellini gialli e rossi, ecc.

3.ROSA

Le rose saranno composte da 21 FantaCalciatori. Di cui 2 portieri, 7 difensori, 7 centrocampisti e 5 attaccanti. I ruoli di ogni calciatore sono stabiliti dal sito Fantagazzetta.com.

Le panchine dei FantaCalciatori in sostituzione saranno composte da 7 elementi totali, di cui 1 obbligatorio il portiere e altri 6 a scelta tra difensori, centrocampisti e attaccanti.

4.FANTAMERCATO

Per acquistare i 21 calciatori destinati a comporre la tua rosa, hai a disposizione un budget iniziale di 300 fantamilioni (crediti virtuali, la cui sigla nel gioco è FMLN), più i crediti residui derivanti dalla passate

stagioni. L'acquisizione dei calciatori avviene direttamente sulla lista degli elementi acquistabili al costo stabilito dalla sito Fantagazzetta.com . Nel momento in cui dai la conferma di ogni operazione, i fantamilioni a tua disposizione diminuiscono automaticamente in misura pari al costo del calciatore in questione. Il valore di ciascun calciatore (in fantamilioni) viene stabilito prima dell'inizio del gioco e cambierà durante la stagione in base al rendimento dello stesso. I crediti virtuali eventualmente risparmiati vengono mantenuti dalla tua fantasquadra e possono essere utilizzati per operazioni successive. Non c'è limite al numero di calciatori acquistabili nell'arco dell'intero campionato, ma la fantasquadra non può essere composta da una rosa superiore o inferiore a 21 calciatori ordinati secondo la divisione prefissata. Per ogni nuovo calciatore acquistato, dovrai quindi tagliarne uno dello stesso ruolo già presente nella tua rosa. Nel menù 'Mercato', in ogni momento puoi tenere d'occhio l'andamento del tuo mercato.

CREAZIONE DELLE FANTASQUADRE:

1° Fase – CONFERMA FANTAGIOCATORI

Ogni FantaMister può decidere di mantenere nel proprio FantaTeam un massimo di 6 FantaGiocatori dell'anno precedente. Può farlo, attenendosi a questo semplice schema. Può trattenere 1- Portiere, 2- difensori, 2-centrocampisti e 1-Attaccante. Non può trattenere nel FantaTeam, giocatori che sono presente nella sua squadra da più di tre anni. In questo ultimo caso, il giocatore non può essere trattenuto, ma è acquistabile sia alla FASE BUSTA che alla FASE ASTA. I giocatori trattenuti non vanno pagati. Ad es. se si trattiene DI NATALE e il suo valore è 30FML , nulla verrà scalato dal monte dei 300 FML.

2° Fase – BUSTA

Questa fase prevede che ogni FantaMister scriva in busta chiusa tutti e 21 FantaGiocatori che vuole nel suo FantaTeam. Le offerte devono rispettare le seguenti regole:

1. Deve fare offerte per acquistare 21 giocatori, meno quelli trattenuti dalla precedente fase CONFERMA FANTAGIOCATORI;
2. Deve utilizzare i FML disponibili, sottraendo eventualmente quelli utilizzate per i giocatori trattenuti, quindi la somma massima per le offerte è data da $300\text{FML} + \text{CREDITI RESIDUI} - \text{FML Giocatori Trattenuti}$;
3. Deve fare offerte con valore minimo al 100% del valore del sito Fantagazzetta.com Redazione NAPOLI. Es. se si vuole comprare DI NATALE al minimo del costo, occorre offrire 29 FML che è la quotazione stabilita dal valore iniziale del sito Fantagazzetta.com redazione NAPOLI. .
4. Occorre fare attenzione a non sfiorare la cifra del proprio budget, altrimenti automaticamente verranno esclusi i giocatori per cui si è offerto di più. Non sarà possibile eseguire modifiche alla lista consegnata, quindi occorre massima cura nella fase di offerta.
5. I FantaMister che nella FASE BUSTA offriranno per i 21 giocatori da acquistare, una cifra totale di 270FML riceveranno un premio di 50FML da usare nella FASE ASTA. Es. facendo la sommatoria delle offerte della FASE BUSTA il risultato da 267 FML, il FantaMister riceve un bonus di 50 FML, che saranno aggiunti al castello dei FML che si sono risparmiati.

6. I giocatori che hanno la stessa valutazione più alta da due o più FantaMister non saranno assegnati, ma saranno opzionati, in modo che potranno essere assegnati a quei FantaMister durante la FASE ASTA. La base d'asta sarà pertanto la cifra del contendere.

7. I giocatori che hanno valutazione più alta, vengono assegnati, scalando dal monte dei FML il valore che è stato indicato nelle buste.

8. Nel caso un FantaMister, riesca a creare tutta la sua FantaSquadra nella FASE BUSTA, può partecipare all'asta. Può farlo rivendendo i suoi giocatori al valore iniziale indicato da Fantagazzetta.com redazione NAPOLI, prima che cominci l'asta.

3° FASE ASTA

1. La fase ad ASTA viene eseguita subito dopo le assegnazioni della FASE BUSTA;

2. Partecipano tutti i FantaMister ed in questa fase è possibile rivendere i giocatori acquistati alle buste;

3. Viene eseguita l'asta per i giocatori OPZIONATI non assegnati alle BUSTE, per i FantaMister che vi concorrono

4. Viene eseguita l'asta dei giocatori con il valore più alto e a scalare con quello più basso.

5. Il banditore (può essere un FantaMister) accetta valutazioni minime al 100% del suo valore.

6. Il banditore può partecipare a tutte le aste.

7. Il banditore aggiudica il Giocatore, dopo aver per tre volte detto il valore dell'ultima offerta, compreso quello è egli stesso a comprare.

8. I FantaMister che hanno usufruito del Bonus della FASE BUSTA, possono spendere i loro FML in ogni momento.

9. Occorre verificare di volta in volta la disponibilità di FML dei FantaMister, perché non vengono accettate offerte se non nelle disponibilità

10. In questa fase non è possibile vendere, ne prestare, ne modificare nessun giocatore del proprio TEAM.

11. Al termine dell'asta, le squadre che sono rimaste ancora incomplete possono scegliere i loro giocatori pagandoli il 100% del valore, al fine di completare la rosa di 25

12. I FantaMister che volessero disfarsi di un giocatore, devono venderlo a fine ASTA al valore del 75% e acquistano al valore del 100% della Gazzetta.

13. I FML in esubero al termine dell'asta, potranno essere utilizzati il prossimo anno per la nuova composizione dei Team.

MERCATO CHIUSO

Scegli	▼	0

Vendi	:	0
Vendi	:	0

INVIA

Quotazioni Portieri
 Quotazioni Difensori
 Quotazioni Centrocampisti
 Quotazioni Attaccanti

Nelle pagine personali è stato abilitato un nuovo specchietto come quello riportato a sinistra, nel quale saranno possibili eseguire operazioni di FantaMercato. Le regole sono molto semplici e intuitive. Eccole riportate in maniera esplicita: 1°) Il mercato è aperto solo una volta ogni 6 giornate e solo quando nello specchietto compare "MERCATO APERTO" è possibile eseguire operazioni di FantaMercato; 2°) Si possono acquistare un massimo di 2 giocatori per sessione di FantaMercato di qualsiasi Ruolo, anche dello stesso ruolo. 3°) I giocatori saranno assegnati a chi ne fa richiesta inserendo nell'apposito spazio il nome del calciatore e la sua offerta; L'offerta minima è data dal valore indicato sulle quotazioni come riportato dai link in fondo allo specchietto. L'offerta è valida solo se il FantaTeam ha credito a sufficienza per acquistarlo. Il suo credito è dato dalla somma dei FML eventualmente disponibili, più la somma dei FML per la cessione del suo Giocatore alla valutazione della data in cui si cede. Quindi un giocatore acquistato in una fase che vale 100 può valere meno FML

o più FML. Se nessun altro giocatore avrà richiesto degli stessi giocatori, il giocatore verrà assegnato, altrimenti verrà assegnato a chi ha fatto l'offerta più alta. Nel caso due o più FantaAllenatori facessero la stessa offerta il giocatore non verrà assegnato in quella sessione di mercato. L'invio è segreto e nessun può scoprire gli altri giocatori prima della apertura delle buste. 5°) Si tiene presente, che si valutano riga per riga, quindi un giocatore alla riga 1 ha più valenza della riga successiva, esempio: se cerco di acquistare GIOCATORE-X e lo pongo alla prima riga, ha più valore che comprarlo alla riga 2, in quanto viene eseguita l'asta prima per le righe più alte e poi le successive. Nel caso dopo aver valutato la prima riga i giocatori richiesti non venissero assegnati o vengono persi a favore di altri, si procederà alle successive righe. Ogni giocatore assegnato, a colui che lo ha selezionato esclusivamente, verrà sottratto il giocatore messo in vendita nel campo apposito.

6°) Il mercato è aperto al termine delle seguenti giornate: 6° - 12° - 18 - 24° - 30°. Gli orari di apertura saranno i seguenti: dalle ore 12 del giorno successivo alle giornate e la chiusura è prevista per le 12 del giorno susseguente. Si possono fare più invii, ma quello che conta è solo l'ultimo in termine di orario che viene impresso da sistema. Successivamente, verranno pubblicate le richieste avvenute e i relativi giocatori assegnati.

7° Una volta venduto un FantaGiocatore, non potrà più essere riacquistato nel proprio FantaTeam per la stagione in corso.

5.LA SQUADRA

Una volta terminato il Fantamercato iniziale (quindi, una volta scelti i 21 giocatori di Serie A), il computer metterà in panchina tutti i 21 calciatori acquistati. Attraverso il tasto 'Modifica formazione' (menù: 'Sede Squadra') puoi schierare i tuoi 11 calciatori selezionando il pallino sotto la colonna 'Tit.' e mettere gli altri 7 calciatori in panchina selezionando la colonna 'Panchina'.

Titolari La formazione titolare potrà essere schierata in base a uno dei seguenti 8 moduli:

3-5-2

4-4-2

4-3-3

4-5-1

5-3-2

5-4-1

6-3-1

3-4-3

(la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti e la terza gli attaccanti. A questi bisogna aggiungere il portiere). La panchina è formata da 7 calciatori della rosa. Per indicare l'ordine dei panchinari è a disposizione un menù a tendina accanto ad ogni calciatore: indicando '1', il giocatore sarà il primo a subentrare in caso di assenza di un titolare; '2' sarà il secondo e così via. Al momento del calcolo di un fantagiornata, il computer farà le necessarie sostituzioni (non più di tre per squadra) nel caso qualcuno dei titolari non scenda in campo nella realtà o comunque non abbia preso il voto. I calciatori in panchina subentrano agli eventuali titolari assenti, ruolo per ruolo. Se i calciatori assenti o senza voto sono più di tre, dal quarto in poi non potranno più essere sostituiti e il loro punteggio sarà quindi di 0 punti. Viene perso il voto del giocatore subentrato che presenta la peggiore votazione. In FantaParco non esiste Riserva d'Ufficio. Composizione della formazione e della panchina La formazione della fantasquadra (come le operazioni di Fantamercato per ogni turno) può essere composta o modificata entro e non oltre cinque minuti dall'inizio della prima gara di ciascuna giornata di Serie A (solitamente dunque alle 17:55 del sabato). Se non apporti modifiche, viene considerata valida la formazione comunicata nella giornata precedente. Se non schieri la formazione per la prima giornata non otterrai alcun punteggio. La modifica della formazione e il FantaMercato per la giornata successiva riaprono il giorno successivo alla giornata di Serie A disputata (normalmente quindi il lunedì, nel pomeriggio). *Nel caso la connessione ad Internet o il sito non fosse disponibile, il FantaAllenatore deve inviare via sms al 3939252428 o via e-mail a fantaparco@aspire.it, la sua FantaSquadra! In quel caso fa fede l'orario di ricezione del messaggio. Nel caso non venga inviato nulla, verrà considerata attiva la FantaSquadra precedentemente schierata."*

6. IL PUNTEGGIO

Il punteggio di ciascuna fantasquadra è determinato dalla somma dei punteggi ottenuti dai singoli calciatori schierati titolari (o delle riserve subentrate in caso di loro assenza). Il punteggio di ciascun calciatore è dato dalla media dei voti dei quotidiani sportivi elaborata dalla Gazzetta dello Sport e a cui vanno aggiunti o sottratti dei punti bonus o malus. L'attribuzione dei gol o autogol ad un giocatore piuttosto che ad un altro è a insindacabile giudizio della Gazzetta dello Sport . Punti Bonus

+ 1 punto per la squadra che gioca in casa (ogni Fantasquadra disputerà 18 partite in casa e 18 in trasferta)

+3 punti per ogni gol realizzato (rigore segnato +3)

+3 punti per ogni rigore parato

La dizione 'rigore parato' è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro il palo o la traversa o fuori dalla porta viene conteggiato (ovviamente in negativo) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.

Punti Malus

-2 punti per ogni autogol

-3 punti per ogni rigore sbagliato

-1 punto per ogni gol subito dal portiere schierato

-0,5 punti per ogni ammonizione

-1 punto per ogni espulsione .

6.1 CONVERSIONE TOTALE SQUADRA / GOL

Tabella di conversione Totale squadra / Gol

Nuova Tabella Punti	Gol
<= di 59	-1
< di 66,5	0
da 66,5 a 69,5	1
da 70 a 73	2
da 73,5 a 76,5	3
da 77 a 80	4
da 80,5 a 83,5	5
da 84 a 87	6
da 87,5 a 90,5	7
da 90 a 94	8
da 94,5 in poi	9
E così via	

Casi particolari:

6.2 Se una squadra totalizza meno di 59 punti, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 64.

7.CASI PARTICOLARI

Se un portiere gioca almeno 30 minuti ma non viene giudicato riceve un voto d'ufficio pari a 6, solo se non ha nessun sostituto portiere, altrimenti vale il voto del portiere subentrato e i suoi bonus/malus. I gol eventualmente subiti dal portiere in questione vengono sottratti al voto attribuito. Una squadra che perde tutti e tre i portieri per infortunio o vendita ad altri club, riceve un voto d'ufficio pari a 3 tutte le partite fino alla riapertura del mercato. Nel caso che il portiere venga espulso e sostituito da un calciatore di movimento, questi, diventando portiere, ne assumerà il ruolo e gli verrà assegnato regolarmente meno un punto (-1) per ogni gol subito e più tre punti (+3) per ogni rigore parato. Se una o più partite vengono sospese o rinviate o posticipate, tutti i calciatori delle INTERE rose delle squadre coinvolte in tali gare (quindi ad eccezione degli infortunati o eventuali squalificati) riceveranno un voto di ufficio pari a 6.

Per le partite sospese o rinviate, ma recuperate entro il giorno successivo o quello immediatamente dopo (al massimo due giorni dall'ultimo turno dell'ultima partita disputata), i voti verranno regolarmente presi dall'incontro svolto.

Nel caso le partite sospese di una giornata siano superiori a 4 contemporaneamente, il turno di FantaParco viene annullato. Il turno sarà recuperato alla giornata successiva, dove i punteggi saranno calcolati per la doppia giornata (quella in corso e quella annullata).

8.LE CLASSIFICHE

Tutte le classifiche tengono in considerazione i punteggi delle singole fantasquadre iscritte al gioco. Classifica Generale Raggruppa tutte le fantasquadre iscritte al gioco e le ordina in funzione della somma totale dei punti-squadra ottenuti dall'inizio del gioco. Il primo nella graduatoria al termine del campionato è proclamato CAMPIONE DI FANTAPARCO. Nel caso di arrivo ad EX AEQUO nella classifica generale dei punti a Squadra si terrà conto dei seguenti requisiti:

- 1) Scontri diretti tra le formazioni della stagione in corso;
- 2) Miglior differenza reti negli scontri diretti;
- 3) Miglior numero di gol negli scontri diretti;
- 4) Peggior posizione della classifica FANTASFIGA;
- 5) Miglior posizione nella classifica FANTAMISTER;
- 6) Miglior posizione nella classifica FANTAGIORNATA.

In base al posizionamento in classifica, le prime dieci squadre classificate verranno premiate con crediti ulteriori per il mercato dell'anno successivo secondo il seguente metodo:

- 1° posto: 25 FML**
- 2° posto: 20 FML**
- 3° posto: 17 FML**
- 4° posto: 14 FML**
- 5° posto: 11 FML**
- 6° posto: 8 FML**
- 7° posto: 5 FML**
- 8° posto: 2 FML**
- 9° posto 1 FML**

10° posto: 0 FML

La classifica di FantaSfiga avrà un'ulteriore valutazione sul suo calcolo del punteggio, infatti, tutti i FantaMister che non schierano la formazione della giornata in corso avranno un punteggio di -2 che va ad aggiungersi al punteggio FantaSfiga

9.CALENDARIO

Al menù 'Calendario' troviamo tutti i punteggi ottenuti dalla nostra fantasquadra. In 'Vedi i voti', vediamo quelli ottenuti giornata per giornata.

10.COMUNICAZIONI

Per comunicare con la Federazione FantaParco puoi inviare una e-mail a fantacalcio@aspire.it. Tutti i messaggi inviati alla Fantaparco verranno letti e la risposta sarà inviata il più presto possibile, compatibilmente con il numero di messaggi ricevuti. Inoltre, non riceveranno risposta messaggi ingiuriosi e/o offensivi.

11.I POTERI DELLA FFC

La Federazione FantaParco ha il potere di deliberare su qualunque aspetto del gioco: ad esempio infrazioni o interpretazioni regolamentari, attribuzione di gol o autogol, annullamento giornate, modifica di nomi offensivi o di cattivo gusto dati alle fantasquadre - che verranno immediatamente modificati a totale discrezione della FANTAPARCO stessa. Le decisioni della FantaParco sono definitive e inappellabili. Qualora lo ritenesse necessario, la FantaParco ha il diritto di apportare qualunque modifica al gioco e alle regole. Qualsiasi modifica verrà tempestivamente comunicata nelle pagine internet dedicate al gioco.

