



CALENDARIO CAMPIONATO DI CALCIO SERIE A

Il calendario di Fantacalciorworld seguirà le possibili variazioni del calendario del Campionato di Calcio di serie A 2011/2012 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C e dalla Lega Calcio.

MODALITA'

Come già accaduto gli scorsi anni. Il Fantacalciorworld 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 2011-2012; 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 gli appassionati di calcio e consiste nello schierare una squadra virtuale, acquistando 25 calciatori tra quelli della serie A 2011-2012.

Il partecipante ha a disposizione 250 milioni di Magic Euro (virtuali) per acquistare i seguenti calciatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata, regolarmente su La Gazzetta dello Sport. Il partecipante non potrà spendere più dei 250 milioni di Magic 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. Inoltre, la rosa delle squadre iscritte devono essere inviate entro e non oltre il 27/08/2011.

In seguito, scelti i calciatori, potrà mandare le formazioni per via guestbook dal sito entro le 18.00 del sabato della giornata del campionato. La squadra così iscritta concorre per tutte le assegnazioni, sotto descritte, dei premi. 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).

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 guestbook o mail (leonetti@fantacalcio-world.it) 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 compravendite, prima dell'inizio del Campionato non vi sono limiti nel numero di operazioni, al termine della prima giornata sono previsti 10 compravendite per tutto l'arco del campionato e inoltre 2 sessioni di mercato, una prima della seconda giornata e l'altra prima della ventunesima giornata dove si possono effettuare dei cambi gratis, uno solo per ruolo.** Si precisa che al limite dei 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 compaiano più nelle liste (i giocatori che non sono in lista verranno ufficializzati nell'area "News" del sito e non valgono le liste di altri fantacalcio tipo fantagazzetta o altro). **A campionato iniziato si possono comparare tutti i giocatori disponibili in serie A, l'importante è che non superino il 40% degli aventi già in squadra** (per esempio: su 30 squadre iscritte non bisogna superare 12 squadre che abbiano lo stesso giocatore).

PUNTI

Al termine di ogni giornata di Campionato, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio, pertanto ogni squadra iscritta a Fantacalcio-world 2011-2012 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, + 3 punti per ogni rigore parato.

Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore anche effettuato da calcio d'angolo o da calcio di punizione che 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;

- 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 riceve 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) bonus e malus: 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.

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.

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. 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.

CLASSIFICA DI GIORNATA

Riporta il piazzamento di tutte le squadre iscritte in base ai punteggi ottenuti nella singola giornata di Campionato di Serie A 2010/2011, secondo le regole sopra descritte.

CHAMPIONS LEAGUE

Alla Champions League, che partirà con le prime **cinque** giornate del Campionato di Serie A, partecipano d'ufficio tutte le squadre iscritte al Fantacalcio world. Si qualificano le prime 16 squadre meglio classificate. Le squadre classificate verranno inserite in 4 gironi formata da 4 squadre. Dopo una prima fase a gironi (che durerà dalla 6° alla 17° giornata), le prime 2 squadre classificate di ogni girone ,si qualificheranno alla fase finale a playoff ad eliminazione diretta; Quarti di finale (21°-23° giornata); Semifinali (28°-30° giornata); Finalissima (34° giornata). Il vincitore della finale sarà il vincitore della Champions League.

La prima fase a gironi: tutte le squadre che partecipano alla **Champions League** verranno inserite in gironi all'italiana da 4 squadre ciascuno. All'interno di ciascun girone le squadre si incontreranno con scontri diretti di andata e ritorno (6 partite), dando vita alla classifica del girone. Le regole del gioco sono identiche a quelle sopra descritte con la differenza che la squadra che gioca in casa riceve un extra bonus di + 2 punti come fattore campo. L'ordine cronologico delle partite da disputare in casa e fuori casa è casuale. Poiché il torneo è basato su scontri diretti, occorrerà trasformare i classici punteggi del Magic Campionato in gol. Per farlo verrà utilizzata 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 ...

A questo calcolo va aggiunto 1 gol se una squadra supera almeno di 4 punti l'altra, esempio: se una squadra totalizza 70 e l'altra 66, la prima squadra vincerà per 2-1.

Ogni squadra segnerà così un certo numero di gol che decideranno il risultato della partita: sconfitta = 0 punti in classifica; pareggio = 1 punto in classifica; vittoria = 3 punti in classifica.

Nella fase a girone, a parità di punti hanno la precedenza le squadre con la miglior differenza reti e poi quelle che hanno segnato il maggior numero di gol; in caso di nuovo parimerito passerà la squadra con il migliore punteggio cumulato nelle giornate della fase a gironi il tutto calcolato con il punteggio racking; se persistesse il parimerito passerebbe la squadra con la migliore posizione in classifica generale.

I Playoff ad eliminazione diretta: al termine della fase a gironi, avranno inizio i playoff con scontri andata e ritorno ad eliminazione diretta con le seconde classificate dei gironi che giocheranno la prima gara in casa.

In seguito, durante le fasi ad eliminazione diretta varranno i medesimi criteri di conversione punteggio-gol per l'assegnazione della vittoria.

Le squadre che giocheranno la finale disputeranno una partita secca in campo neutro (senza il + 2 del fattore campo) 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.

UEFA CUP

Alla UEFA Cup partecipano le squadre classificate dalla 17° posizione della classifica generale in poi. La modalità del torneo vi verrà comunicato in seguito in base al numero delle squadre iscritte.

SUPERCUP

Alla SUPERCUP si scontreranno le vincitrici della Champions League e Uefa Cup e la gara si svolgerà alla 37° giornata.

CLASSIFICA GENERALE DI RENDIMENTO

Riportante il piazzamento di tutte le squadre iscritte in base alla somma dei punteggi ottenuti in ogni singola giornata di Campionato di Serie A 2011/2012, secondo le regole sopra descritte.

