

Regolamento del FANTAMONDIALE 2010

OGGETTO DEL GIOCO

Oggetto del gioco è una simulazione del calcio attraverso la formazione di fantasquadre formate da veri calciatori delle squadre del campionato Mondiale per Nazioni 2010, che si affrontano tra loro, nel rispetto del presente regolamento.

MODALITA' DI GIOCO

Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori delle Nazionali partecipanti al Campionato Mondiale FIFA 2010.

Il gioco si articola in 4 fasi:

1. FASE INIZIALE A GIRONI (3 partite)
2. OTTAVI DI FINALE (1 partita)
3. QUARTI DI FINALE (1 partita)
4. SEMIFINALI E FINALI (2 partite)

1^ FASE: FASE INIZIALE A GIRONI (11 giugno-25 giugno)

LA ROSA

- a) Ogni fantallenatore deve formare una rosa composta da 24 calciatori (2 portieri + 22 giocatori), disponendo di un budget di 280 fantamiliardi, non tutti obbligatoriamente spendibili.
- b) La rosa deve essere formata rispettando il limite di 2 giocatori per nazionale.
- c) Non ci sono obblighi sul numero di giocatori da acquistare per ruolo se non per i portieri (2 portieri di nazionali diverse).
- d) I ruoli e le quotazioni sono quelli definiti dalla Gazzetta dello Sport prima dell'inizio del Mondiale 2010 e pubblicate nelle apposite pagine dedicate al Magic Mondiale 2010.
- e) Ogni fantallenatore avrà a disposizione tutte le riserve dei portieri acquistati, in ogni momento della stagione, senza che ciò incida sul budget e sul limite di giocatori per nazionale.
- f) Nel caso in cui un fantallenatore, nel formare la rosa, non rispetti i punti precedenti, il Presidente di Lega sarà autorizzato ad adottare la miglior soluzione possibile.

LA FORMAZIONE

- a) Per ogni turno, ogni fantallenatore dovrà mandare in campo una formazione di 11 calciatori, scelti tra quelli della rosa, e schierata in base a uno dei seguenti moduli: 3-4-3, 3-5-2, 4-4-2, 4-5-1, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2, 6-3-1, 3-6-1.
- b) Ogni fantallenatore potrà schierare in panchina tutti i calciatori di riserva, indicati in ordine di sostituzione, che subentreranno ai titolari nel rispetto dei moduli. Le riserve sostituiranno i calciatori assenti o senza voto (s.v.) oppure non giudicabili (n.g.), escluso che nei casi particolari.

- c) La comunicazione della formazione può avvenire o con l'invio di un SMS al Presidente di Lega o scrivendo nell'apposito Forum del sito <http://fantacalcioamicidita.jimdo.com/>
 - d) I giocatori vengono sostituiti in ordine di ruolo, dal portiere all'attaccante. Le riserve possono sostituire in ogni caso giocatori squalificati e schierati dal fantallenatore (in tal caso vale come sostituzione).
 - e) Non vi sono limiti alle sostituzioni.
-

2^ FASE: OTTAVI DI FINALE (26 giugno-29 giugno)

LA ROSA

- a) Ogni fantallenatore deve avere una rosa composta da **22 calciatori (2 portieri + 20 giocatori)** delle nazionali qualificate agli ottavi, disponendo di un budget aggiuntivo di **20 fantamiliardi**, non tutti obbligatoriamente spendibili, e potendo effettuare al massimo **8 cambi**.
- b) La rosa deve essere formata rispettando il **limite di 2 giocatori per nazionale**.
- c) Non ci sono obblighi sul numero di giocatori da acquistare per ruolo se non per i portieri (2 portieri di nazionali diverse).
- d) Nel caso in cui la rosa dei giocatori qualificati agli ottavi sia inferiore o uguale a 14 giocatori, è obbligatorio acquistare 8 giocatori senza vendere nessun giocatore qualificato.
- e) Le quotazioni sono quelle definite dalla Gazzetta dello Sport dopo la seconda giornata disputata e pubblicate nelle apposite pagine dedicate al Magic Mondiale 2010.
- f) I giocatori eliminati vengono automaticamente venduti e il loro valore si somma al budget a disposizione.
- g) La comunicazione degli acquisti, delle cessioni e della nuova rosa può avvenire o con l'invio di un SMS al Presidente di Lega o scrivendo nell'apposito Forum del sito <http://fantacalcioamicidita.jimdo.com/>
- h) Nel caso in cui un fantallenatore, nel formare la rosa, non rispetti i punti precedenti, il Presidente di Lega sarà autorizzato ad adottare la miglior soluzione possibile.

LA FORMAZIONE

- a) Ogni fantallenatore dovrà mandare in campo una formazione di **11 calciatori**, scelti tra quelli della rosa, e schierata in base a uno dei seguenti moduli: 3-4-3, 3-5-2, 4-4-2, 4-5-1, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2, 6-3-1, 3-6-1.
- b) Ogni fantallenatore potrà schierare in panchina tutti i calciatori di riserva, indicati in ordine di sostituzione, che subentreranno ai titolari nel rispetto dei moduli. Le riserve sostituiranno i calciatori assenti o senza voto (s.v.) oppure non giudicabili (n.g.), escluso che nei casi particolari.

- c) La comunicazione della formazione può avvenire o con l'invio di un SMS al Presidente di Lega o scrivendo nell'apposito Forum del sito <http://fantacalcioamicidita.jimdo.com/>
 - d) I giocatori vengono sostituiti in ordine di ruolo, dal portiere all'attaccante. Le riserve possono sostituire in ogni caso giocatori squalificati e schierati dal fantallenatore (in tal caso vale come sostituzione).
 - e) Non vi sono limiti alle sostituzioni.
-

3^ FASE: QUARTI DI FINALE (2 luglio-3luglio)

LA ROSA

- a) Ogni fantallenatore deve avere una rosa composta da **20** calciatori (minimo un portiere, massimo 2 portieri di nazionali diverse) delle nazionali qualificate ai quarti, disponendo di un budget aggiuntivo di **5 fantamiliardi**, non tutti obbligatoriamente spendibili, e potendo effettuare al massimo **8 cambi**.
- b) La rosa deve essere formata rispettando il **limite di 3 giocatori per nazionale**.
- c) Non ci sono obblighi sul numero di giocatori da acquistare per ruolo se non per i portieri (min un portiere, max 2 portieri di nazionali diverse).
- d) Nel caso in cui la rosa dei giocatori qualificati ai quarti sia inferiore o uguale a 12 giocatori, è obbligatorio acquistare 8 giocatori senza vendere nessun giocatore qualificato.
- e) Le quotazioni sono quelle definite dalla Gazzetta dello Sport dopo gli ottavi di finale e pubblicate nelle apposite pagine dedicate al Magic Mondiale 2010.
- f) I giocatori eliminati vengono automaticamente venduti e il loro valore si somma al budget a disposizione.
- g) La comunicazione degli acquisti, delle cessioni e della nuova rosa può avvenire o con l'invio di un SMS al Presidente di Lega o scrivendo nell'apposito Forum del sito <http://fantacalcioamicidita.jimdo.com/>
- h) Nel caso in cui un fantallenatore, nel formare la rosa, non rispetti i punti precedenti, il Presidente di Lega sarà autorizzato ad adottare la miglior soluzione possibile.

LA FORMAZIONE

- a) Ogni fantallenatore dovrà mandare in campo una formazione di **11 calciatori**, scelti tra quelli della rosa, e schierata in base a uno dei seguenti moduli: 3-4-3, 3-5-2, 4-4-2, 4-5-1, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2, 6-3-1, 3-6-1.
- b) Ogni fantallenatore potrà schierare in panchina tutti i calciatori di riserva, indicati in ordine di sostituzione, che subentreranno ai titolari nel rispetto dei moduli. Le riserve sostituiranno i calciatori assenti o senza voto (s.v.) oppure non giudicabili (n.g.), escluso che nei casi particolari.

- c) La comunicazione della formazione può avvenire o con l'invio di un SMS al Presidente di Lega o scrivendo nell'apposito Forum del sito <http://fantacalcioamicidita.jimdo.com/>
 - d) I giocatori vengono sostituiti in ordine di ruolo, dal portiere all'attaccante. Le riserve possono sostituire in ogni caso giocatori squalificati e schierati dal fantallenatore (in tal caso vale come sostituzione).
 - e) Non vi sono limiti alle sostituzioni.
-

4^ FASE: SEMIFINALI E FINALI (6 luglio-11 luglio)

LA ROSA

- a) Ogni fantallenatore deve avere una rosa composta da **16 calciatori (minimo un portiere, massimo 2 portieri)** delle nazionali qualificate alle semifinali, potendo effettuare al massimo **8 cambi**.
- b) La rosa deve essere formata rispettando il **limite di 4 giocatori per nazionale**.
- c) Non ci sono obblighi sul numero di giocatori da acquistare per ruolo se non per i portieri (min un portiere, max 2 portieri).
- d) Nel caso in cui la rosa dei giocatori qualificati alle semifinali sia inferiore o uguale a 8 giocatori, è obbligatorio acquistare 8 giocatori senza vendere nessun giocatore qualificato.
- e) Le quotazioni sono quelle definite dalla Gazzetta dello Sport dopo i quarti di finale e pubblicate nelle apposite pagine dedicate al Magic Mondiale 2010.
- f) I giocatori eliminati vengono automaticamente venduti e il loro valore si somma al budget a disposizione.
- g) La comunicazione degli acquisti, delle cessioni e della nuova rosa può avvenire o con l'invio di un SMS al Presidente di Lega o scrivendo nell'apposito Forum del sito <http://fantacalcioamicidita.jimdo.com/>
- h) Nel caso in cui un fantallenatore, nel formare la rosa, non rispetti i punti precedenti, il Presidente di Lega sarà autorizzato ad adottare la miglior soluzione possibile.

LA FORMAZIONE

- a) Ogni fantallenatore dovrà mandare in campo una formazione di **11 calciatori**, scelti tra quelli della rosa, e schierata in base a uno dei seguenti moduli: 3-5-2, 4-4-2, 4-5-1, 5-4-1, 5-3-2, 6-3-1, 3-6-1 (**max 2 attaccanti**).
- b) Ogni fantallenatore potrà schierare in panchina tutti i calciatori di riserva, indicati in ordine di sostituzione, che subentreranno ai titolari nel rispetto dei moduli. Le riserve sostituiranno i calciatori assenti o senza voto (s.v.) oppure non giudicabili (n.g.), escluso che nei casi particolari.
- c) La comunicazione della formazione può avvenire o con l'invio di un SMS al Presidente di Lega o scrivendo nell'apposito Forum del sito <http://fantacalcioamicidita.jimdo.com/>

- d) I giocatori vengono sostituiti in ordine di ruolo, dal portiere all'attaccante. Le riserve possono sostituire in ogni caso giocatori squalificati e schierati dal fantallenatore (in tal caso vale come sostituzione).
-) Non vi sono limiti alle sostituzioni.

SCADENZE

Ogni Fantallenatore dovrà:

- comunicare la rosa entro le ore 12.00 di giovedì 10 giugno.
- comunicare la formazione relativa alla prima giornata entro le ore 16.00 di venerdì 11 giugno;
- comunicare eventuali acquisti/cessioni e la formazione relativa alla seconda giornata entro le ore 20.30 di mercoledì 16 giugno;
- comunicare eventuali acquisti/cessioni e la formazione relativa alla terza giornata entro le ore 16.00 di mercoledì 22 giugno;
- comunicare la rosa e la formazione relativa agli ottavi di finale entro le ore 16.00 di giovedì 26 giugno;
- comunicare la rosa e la formazione relativa ai quarti di finale entro le ore 16.00 di giovedì 2 luglio;
- comunicare la rosa e la formazione relativa ai quarti di finale entro le ore 16.00 di giovedì 2 luglio;
- comunicare la rosa e la formazione relativa alle semifinali entro le ore 20.30 di martedì 6 luglio;
- comunicare l'eventuale acquisto/cessione e la formazione relativa alle finali entro le ore 20.30 di sabato 10 luglio;

La comunicazione della formazione può avvenire o con un SMS al Presidente di Lega o scrivendo nell'apposito Forum del sito <http://fantacalcioamicidita.jimdo.com/>. Nel caso di mancata comunicazione della formazione, verrà presa in considerazione l'ultima comunicata. Il fantallenatore mittente deve accertarsi che la formazione sia giunta effettivamente al Presidente di Lega. Tutti hanno l'obbligo di controllare il calcolo dei punteggi e delle classifiche. Il Presidente declina ogni responsabilità da errori di calcolo non segnalatigli dai fantallenatori.

CASI PARTICOLARI

-) Nel caso un giocatore abbandoni anzitempo il Mondiale, o decedesse, o si ritirasse dal calcio giocato, o altro simile, alla fantasquadra che lo possiede non andrà alcun indennizzo.
-) Un giocatore squalificato per illecito sportivo o per doping equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco.

LA LEGA E IL PRESIDENTE DI LEGA

1. La Lega è formata dalle società partecipanti.
2. Il Presidente di Lega è uno solo. I suoi compiti sono:
 - Coordinamento delle operazioni di acquisizione delle rose iniziali;
 - Registrazione delle formazioni;
 - Ricezione di eventuali tagli alla rosa finale;
 - Calcolo dei risultati finali;
 - Composizione delle classifiche;
3. I partecipanti hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni a cui partecipano.
4. I nomi delle squadre sono i nomi dei Presidenti
5. Tutti hanno l'obbligo di controllare il calcolo dei punteggi e delle classifiche. Il Presidente declina ogni responsabilità da errori di calcolo non segnalatigli dai fantallenatori.
6. Ogni regola non presente sarà discussa, farà comunque sempre fede la Gazzetta dello Sport e le relative pagine dedicate al gioco Magic Mondiale.

IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Ogni squadra, dopo ogni turno, ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli 11 calciatori "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. Il calcolo squadra viene effettuato sommando algebricamente il totale-punti dei calciatori.

Il totale-punti di ciascun giocatore è dato dalla somma algebrica del voto (assegnatogli dalla Gazzetta dello Sport) e dei Punti-Azione (+3 p.ti per ogni gol realizzato, +3 per ogni rigore realizzato, +3 p.ti per ogni rigore parato, +1 p.ti per ogni assist effettuato, -0,5 punti per ogni ammonizione, -1 punto per ogni espulsione, -2 p.ti per ogni autogol, -3 p.ti per ogni rigore sbagliato, -1 punto per ciascun gol subito)

Casi particolari: il portiere s.v. o n.g. 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). Nel caso in cui le riserve non riescano a sostituire i giocatori (esclusi i portieri) assenti o s.v. o n.g., si avrà, oltre i punti azione, un voto d'ufficio pari a 6,00 solo se il titolare è sceso in campo dall'inizio. In caso contrario alla squadra che giocherà con un calciatore in meno verrà assegnato un **voto d'ufficio pari a 2** per ogni giocatore assente o s.v. o n.g. e un **voto d'ufficio pari a 1** per ogni portiere assente o s.v. o n.g. Espulso s.v. (n.g.): 4 d'ufficio (già comprensivo dell'espulsione) più o meno i punti azione. La regola vale solo per i giocatori effettivamente scesi in campo e non quelli, ad esempio, espulsi dalla panchina. Ammonito s.v. (n.g.): come se non fosse sceso in campo (vale la regola

delle riserve). Giocatori s.v. (n.g.) con gol: 9 d'ufficio (già comprensivo del gol) più o meno altri eventuali punti azione. Giocatori s.v. (n.g.) con assist: 7 d'ufficio (già comprensivo dell'assist) più o meno altri eventuali punti azione. Rigore sbagliato s.v. (n.g.): 3 d'ufficio (già comprensivo del rigore sbagliato) più o meno altri eventuali punti azione. Autorete s.v. (n.g.): 4 d'ufficio (già comprensivo dell'autorete) più o meno altri eventuali punti azione. Portiere che commette un autogol: -3 (-2 per l'autorete e -1 per la rete subita) più o meno altri eventuali punti azione.

I calci di rigore che venissero tirati dopo i supplementari in nessun caso contribuiscono ai punteggi.

Nel caso di partite rinviate o giocate con anticipo o un posticipo straordinario, superiore alle 24 ore rispetto al turno in calendario, tutti i giocatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti di ufficio.

Per tutti i numeri riguardanti voti, ammonizioni, espulsioni, autoreti, gol fatti e gol subiti, assist, rigori parati, rigori sbagliati e, comunque, il totale calciatore (punteggio di giornata), vale il Regolamento Magic Mondiale 2010 della Gazzetta dello Sport. Saranno presi in considerazione tutti i dati del file pubblicato dalla Gazzetta dello Sport sul sito www.gazzetta.it relativo alla giornata trascorsa e quindi presenti sul numero in edicola il giorno in cui viene pubblicata la pagina relativa a Magic Mondiale. Tali dati saranno considerati come ufficiali per l'attribuzione dei punti.

Nel caso di rettifiche da parte della Gazzetta dello Sport successive alla giornata di pubblicazione di cui sopra, queste non verranno prese in considerazione. Nel caso in cui la Gazzetta dello Sport non esca in edicola, si attenderà il giorno di uscita e con questo tutti i casi di cui sopra. Se per qualunque ragione non sia possibile reperire i voti di una o più giornate, le partite interessate non verranno recuperate assegnando un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione più o meno i punti azione che verranno reperiti attraverso appositi canali.

Ogni regola non presente sarà discussa, farà comunque sempre fede la Gazzetta dello Sport e le relative pagine dedicate al gioco Magic Mondiale.

LA CLASSIFICA, LA QUOTA DI PARTECIPAZIONE E I PREMI

La classifica viene stilata tenendo conto della sommatoria di tutti i punteggi accumulati dalla 1° giornata del girone eliminatorio fino alle finali e sarà visibile nel sito <http://fantacalcioamicidita.jimdo.com/>.

La quota di partecipazione è di euro 15. Il primo classificato riceverà una Coppa, il secondo e il terzo una medaglia.

Il Presidente di Lega