

Regolamento della FANTACHAMPIONS 2011-2012

INTRODUZIONE

Quest'anno la FantaChampions si "appoggia" al gioco FANTACAMPIONI di Sky, che è un fantasy game basato sulle reali prestazioni dei calciatori partecipanti alla Champions League 2011-2012. Tutte le FANTASQUADRE sono in gara tra loro con l'obiettivo di primeggiare in classifica. La prima giornata si disputa in corrispondenza dell'inizio della vera fase a gironi della Champions League.

MODALITA' DI GIOCO

Il punteggio di ciascuna squadra è dato dalla 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 in pagella forniti dai giornalisti SKY e dei punti, positivi e negativi, assegnati per i gol fatti e subiti, i cartellini gialli e rossi, ecc. (Vedi IL PUNTEGGIO).

CREARE UNA FANTASQUADRA

Le iscrizioni restano aperte fino a 30' prima dell'ultima giornata prevista (la semifinale di ritorno). Possono partecipare al gioco solo gli utenti iscritti al sito www.sky.it. Una volta iscritto, per creare una squadra, è necessario andare alla pagina-squadra (a cui si accede dopo il login) e cliccare sul link "Iscrivi una squadra". Successivamente, bisogna iscriversi nel Gruppo "FantaChampions Amici T.A." e agire sul fantamercato.

CLASSIFICA

La classifica tiene conto dell'ordinamento in funzione della somma totale dei punti-squadra ottenuti. Il primo nella graduatoria al termine della Champions League è proclamato CAMPIONE 2011-2012.

LA ROSA E I FANTAMERCATI

Ogni fantallenatore deve formare una rosa acquistando una squadra da **18** calciatori avendo a disposizione un budget di **300 fantamilioni**.

Ogni rosa deve comprendere:

2 portieri - 6 difensori - 6 centrocampisti - 4 attaccanti

Non ci sono obblighi sul numero di giocatori da acquistare per squadra. I ruoli di ogni calciatore sono stabiliti dall'organizzazione del gioco (Sky).

L'acquisizione dei calciatori avviene direttamente sulla lista degli elementi acquistabili al costo stabilito dall'organizzazione del gioco. Nel momento in cui si dà la conferma di ogni operazione, i fantamilioni a 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.

Il Fantamercato chiude alla scadenza della consegna della formazione e riapre subito dopo la pubblicazione dei risultati di ogni singola giornata di Champions League (di norma quindi il giovedì).

Il numero di fantamilioni spendibili è evidenziato e aggiornato costantemente nella pagina. Il computer non consente operazioni non compatibili con il numero di fantamilioni a disposizione del giocatore. I fantamilioni eventualmente risparmiati vengono mantenuti e possono essere utilizzati per operazioni successive. Non c'è limite al numero di calciatori acquistabili nell'arco dell'intera Champions League ma la squadra non può essere composta da una rosa superiore o inferiore a 18 calciatori ordinati secondo la divisione prefissata. Per ogni nuovo calciatore acquistato, è necessario quindi tagliarne uno dello stesso ruolo già presente nella rosa (con recupero di fantamilioni equivalenti alla sua valutazione di quel momento).

Nel menù 'Mercato', i link 'Valore squadra' e 'Riepilogo Squadra' aiutano in ogni momento a tenere d'occhio l'andamento del mercato.

In 'Mercato Libero' invece è possibile cedere e acquistare calciatori come descritto sopra.

LA SQUADRA

Una volta scelti i 18 giocatori di Champions League, il computer metterà in panchina tutti i 18 calciatori acquistati.

Attraverso il tasto 'Modifica formazione' (menù: 'Sede Squadra') è possibile schierare gli 11 calciatori selezionando il pallino sotto la colonna 'Tit.' e mettere gli altri 7 calciatori in panchina selezionando la colonna 'Panchina'.

La formazione titolare potrà essere schierata in base a uno dei seguenti otto 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 PANCHINA

La panchina, cioè le riserve, è formata dai restanti sette 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 una 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, nell'ordine in cui sono stati schierati, 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. **Non esiste la Riserva d'Ufficio.**

FANTAROBOT

Per fare la formazione esiste anche il Fantarobot (menù: 'Sede Squadra'). Cliccandoci sopra si sceglie lo schema di gioco preferito e quindi ci penserà il computer a schierare la miglior formazione possibile.

COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE

La formazione della fantasquadra (come le operazioni di Fantamercato per ogni turno) può essere comunicata o modificata **entro e non oltre mezz'ora dall'inizio della prima gara di ciascuna giornata di Champions League** (solitamente al martedì, quindi).

Per gli Ottavi di finale (sia di andata sia di ritorno) le cui partite si disputeranno non su 2 giorni - come quelle di tutti gli altri turni della manifestazione - bensì su 4 giorni (ottavi di andata 14-15/2/2012 e 21-22/2/2012; ottavi di ritorno 6-7/3/2012 e 13-14/3/2012) la creazione e la gestione delle squadre rimane aperta in **due** fasi:

- 1) entro 30' dall'inizio della prima gara del primo giorno di quel turno (martedì 14/2/2012 per gli ottavi di andata; martedì 6/3/2012 per gli ottavi di ritorno)
- 2) entro 30' dall'inizio della prima gara del terzo giorno di quel turno (martedì 21/2/2012 per gli ottavi di ritorno; martedì 13/3/2012 per gli ottavi di ritorno).

Nella seconda fase, il fantallenatore **non potrà però fare alcuna operazione con i calciatori appartenenti alle squadre che hanno disputato le gare dei primi due giorni di quel turno.** Non potrà sostituire, acquistare, vendere alcuno dei giocatori delle squadre di quelle gare. Inoltre, se una Fantasquadra impiega un calciatore appartenente a queste squadre, il reparto di quel calciatore verrà "congelato", ovvero non sarà più possibile fino al turno seguente modificare in alcun modo il reparto stesso.

(Esempio: in programma Barcellona-Chelsea il martedì 14/2/2012, ho Messi in formazione, dalle 20.15 di martedì 14/2/2012 in avanti non potrò più modificare l'attacco già schierato. La fase di creazione/gestione si chiuderà definitivamente solo 30 minuti prima dell'inizio della prima partita del terzo giorno del turno in questione)

Se non si apportano modifiche, viene considerata valida la formazione comunicata nella giornata precedente.

La modifica della formazione e il fantamercato per la giornata successiva riaprono il giorno successivo alla giornata di Champions League disputata (normalmente il giovedì).

IL PUNTEGGIO

Il punteggio di ciascuna squadra 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 dai voti elaborati dall'Organizzazione del gioco 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 dell'organizzatore (*Fonti: Redazione Sky*).

Punti Bonus

+3 punti per ogni gol realizzato su azione

+2 punti per ogni gol realizzato su rigore

+3 punti per ogni rigore parato (solo se vi è un effettivo intervento del portiere, non valgono rigori tirati direttamente fuori dallo specchio della porta o su alcuno dei pali della stessa)

+1,5 punti per l'M.V.P. di ogni partita

+1 punto di Bonus Capitano

Punti Malus

-2 punti per ogni autogol

-3 punti per ogni rigore sbagliato

-1 punto per ogni gol subito dal portiere schierato o da un proprio calciatore subentrato in porta

-1/2 (0,5) punto per ogni ammonizione

-1 punto per ogni espulsione

N.B. In caso di partite concluse oltre il 90' (ai supplementari o ai rigori, dagli ottavi di finale in poi), varranno ai fini del punteggio solo i bonus e i malus maturati entro la fine dei tempi supplementari. I rigori finali, qualora ci fossero, non valgono per il gioco (anche se potranno influire sul voto del calciatore, ovviamente).

Il Migliore in Campo (M.V.P.)

Per ogni partita reale i giornalisti SKY designeranno il Migliore in Campo (M.V.P.), a loro insindacabile giudizio. L'M.V.P. sarà premiato con un bonus di 1,5 fantapunti, che ovviamente andrà a tutte le squadre che lo avranno schierato in formazione.

Il Capitano

Ogni fantallenatore dovrà, all'atto della compilazione della sua prima rosa, designare un Capitano. Il Capitano rimarrà tale e non potrà essere sostituito o venduto finché la sua squadra reale non venga eliminata dalla Champions League (quindi almeno per i primi sei turni di gioco). Ogni qualvolta il Capitano raggiunga un voto PURO (senza bonus/malus) da 7 in su, oppure sia designato quale MVP della partita, la sua squadra ne gioverà con un bonus di 1 fanta-punto, sempre che il Capitano designato sia stato schierato titolare oppure sia subentrato dalla panchina.

NB I due bonus (M.V.P. e Capitano) potranno risultare sommati se il proprio Capitano verrà designato M.V.P.

Casi particolari

- Se un portiere gioca almeno 30 minuti ma non viene giudicato riceve un voto d'ufficio pari a 6. I gol eventualmente subiti dal portiere in questione vengono sottratti al voto attribuito.
- Un giocatore espulso senza essere giudicato riceve un voto d'ufficio pari a 4 (ossia 5 -1 per l'espulsione).
- Un giocatore ammonito senza essere giudicato riceve un voto d'ufficio pari a 5 (ossia 5,5 -0,5 per l'ammonizione). Il voto attribuito viene considerato sia per i titolari sia per i panchinari.
- Un giocatore che viene giudicato s.v. e ottiene altri punti bonus o malus, riceve un voto d'ufficio pari a 6, al quale vanno aggiunti o sottratti tanto i citati punti bonus quanto quelli malus.
- Nel caso 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.

Partite sospese o rinviate

Se una o più partite vengono posticipate per questioni organizzative e tali comunicazioni vengono anticipatamente pubblicate sul calendario ufficiale presente sul sito della UEFA Champions League, la corrispondente fantagiornata si intende prolungata fino all'effettuarsi della partita oggetto di posticipo. Per tutti gli altri casi che portino alla sospensione e/o rinvio di una partita non preventivato, (a titolo esemplificativo e non esaustivo: cause di forza maggiore, condizioni meteo avverse, disordini esterni o interni allo stadio, etc.) ai fini del calcolo della fantagiornata, tutti i calciatori di movimento coinvolti in tali gare riceveranno un voto di ufficio pari a 6 mentre i portieri riceveranno un voto di ufficio pari a 5.

LA QUOTA DI PARTECIPAZIONE E I PREMI

La quota di partecipazione è di euro 10. Il primo classificato riceverà un premio pari a 40 euro.

Il Presidente di Lega