

Manuale Fantaeccellenzacalcio

0. PREMESSA

Questa guida permette all'utente di utilizzare correttamente lo script di Fantaeccellenzacalcio.

1. ISCRIZIONE E LOGIN

1. ISCRIZIONE ON LINE

Sarà possibile registrarsi clickando in ordine i seguenti link:

"La mia squadra" – "Gioca" - "Iscrizione on line".

La pagina che viene aperta richiede di inserire i propri dati di accesso e un indirizzo email (al quale saranno recapitate tutte le informazioni del Torneo):

1. Pseudonimo:

- coincide con la username di accesso;
- **non è modificabile** ;
- deve essere composto da minimo 4 e massimo 12 caratteri **senza spazi** ;
- case sensitive;

2. Password:

- coincide con la password di accesso;
- può essere modificata in qualsiasi momento attraverso la modifica del proprio profilo;
- deve essere composta da minimo 4 e massimo 12 caratteri;
- case sensitive;

3. Indirizzo email:

- saranno recapitate all'indirizzo inserito tutte le comunicazioni durante la fase di gioco;

4. Nome della squadra:

- **non è modificabile** ;
- Torneo a cui ci si vuole iscrivere:
- va selezionato dal menu a tendina;
- la scelta **non è modificabile** ;
- clickando sul link " Visiona tornei " è possibile visualizzare tutte le regole dei tornei a cui è possibile iscriversi;

5. Telefono:

6. Indirizzo:

7. Città:

Dopo aver fornito i dati personali, aver accettato il regolamento del Torneo (**obbligatorio**) e se l'iscrizione avrà esito positivo, ai partecipanti verrà inviato un promemoria via e-mail.

Per poter giocare basterà clickare sul tasto **login** posto in fondo al modulo di accesso.

Si entrerà nella pagina principale della propria squadra, da dove sarà possibile:

- Gestire la propria squadra;
- Comunicare con gli altri iscritti al torneo;
- Visualizzare le statistiche di tutti i giocatori di Eccellenza Umbra.

2. VISIONA TORNEI

Riporta tutti i dati principali del torneo:

1. **ID Torneo:** numero progressivo che identifica univocamente il torneo;
2. **Denominazione del torneo;**
3. **Numero di partecipanti:** numero massimo di iscritti che può avere un torneo: **0** partecipanti illimitati
4. **Giocatori attualmente iscritti;**
5. **Numero serie:**
 - **0** vuol dire che il campionato non è suddiviso in serie;
6. **Mercato libero:**
 - **SI** permette di avere i giocatori in multiproprietà;
7. **Tipo di calcolo:**
 - definisce il tipo di torneo, ovvero in che modo è calcolata la classifica finale e di ogni giornata;
 - **V** (somma di voti) = la classifica finale è data dalla somma dei voti (+bonus-malus) dei giocatori schierati in campo da ciascun utente;
8. **Giornate totali:** durata del torneo;
9. **Ritardo inizio:**
 - **0** vuol dire che il Torneo inizia con la prima giornata di campionato;
10. **Crediti iniziali:** **300** fantamilioni disponibili per creare la propria rosa;
11. **Composizione rosa:** **25** è il numero di giocatori da cui deve essere formata la rosa;

12. **Composizione rosa:** numero di 5 cifre che esprime il numero di giocatori per ogni ruolo;

- **3** esprime il numero di **portieri** ;
- **8** esprime il numero di **difensori** ;
- **8** il numero di **centrocampisti** ;
- la quarta cifra esprime il numero di **fantasisti** ;
- se è **0** vuol dire che non è previsto tale ruolo ;
- **6** esprime il numero di **attaccanti** ;

13. **Stato mercato:** esprime la situazione attuale del mercato all'interno del torneo;

- **A** (aperto) = consente di fare tutte le operazioni di mercato;
- **C** (chiuso) = non consente nessuna operazione di mercato;
- **R** (riparazione) = consente di completare e rettificare la rosa dopo la fase di mercato iniziale;

14. **Modificatore difesa:**

- **NO** non applica il modificatore della difesa;

15. **Schemi applicabili:** numero di 4 cifre che esprime gli schemi applicabili per schierare la formazione in campo;

- la prima cifra esprime il numero di **portieri** ;
- la seconda cifra esprime il numero di **difensori** ;
- la terza cifra esprime il numero di **centrocampisti** ;
- la quarta cifra esprime il numero di **attaccanti** ;

16. **Giocatori in panchina:** esprime il numero massimo di giocatori schierabili in panchina;

17. **Panchina fissa:**

- **SI** indica che la panchina deve essere composta **obbligatoriamente** da 1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti, 2 attaccanti;

18. **Max sostituzioni:** esprime il numero massimo di giocatori senza voto sostituibili;

19. **Sostituzioni per ruolo:** indica che ogni giocatore senza voto (nel limite del numero massimo di sostituzioni) è sostituito con il primo panchinaro nello stesso ruolo;

20. **Sostituzioni per schema:** indica che, nel caso la sostituzione per ruolo non fosse sufficiente, un giocatore senza voto viene sostituito con un giocatore di un altro ruolo, compatibilmente agli schemi applicabili;

21. **Fantasisti come centrocampisti:** indica se i fantasisti sono considerati centrocampisti o un ruolo a sè;

3. GESTIONE

Una volta effettuato l'accesso si aprirà l'home page della propria squadra. La pagina riporta molte informazioni utili per partecipare al campionato scelto e tramite il menu di sinistra è possibile accedere alle varie sezioni del sito.

La prima parte del menu riguarda la gestione della propria squadra, la seconda riguarda le statistiche (dei calciatori di Eccellenza Umbra e della propria squadra), la terza riguarda i link utili per poter schierare in campo la formazione migliore della giornata.

4. MERCATO

Clickando sul link "Mercato" si accede all'home page della squadra.

Qui sono riportate diverse informazioni relative al campionato: gli utenti connessi in quel momento, lo stato del mercato in vigore, la situazione gestionale della squadra (denaro residuo, calciatori da acquistare, titolari e panchinari schierati), data e ora di chiusura della giornata oltre la quale non sarà più possibile fare modifiche alla propria formazione, i voti, i punteggi e la classifica aggiornati all'ultima giornata disputata e i link agli ultimi messaggi inseriti nel forum.

E' importante sapere che fino a che la rosa è composta da un numero maggiore o minore di giocatori di quanto previsto dal regolamento del torneo al momento della chiusura della giornata, non sarà possibile modificare la formazione.

1. ROSA INCOMPLETA

A metà pagina (se è riportato il box in cui l'amministratore può riportare varie informazioni) sul lato destro è riportato il numero di calciatori che si devono ancora acquistare per ogni ruolo (sulla base delle regole descritte in " Tornei in corso " nell'home page del sito. Clickando sui link disponibili (corrispondenti ai ruoli in cui mancano giocatori) si accederà alla pagina che riporta l'elenco di tutti i giocatori del ruolo selezionato.

L'elenco riporta in ordine:

1. **Numero:** riporta il codice univoco di riconoscimento del calciatore.

Clickando tale numero è possibile accedere alle statistiche dettagliate del calciatore ;

2. **Nome:** riporta COGNOME Nome del calciatore;

3. **Ruolo:** riporta l'iniziale del ruolo del calciatore (P = portiere, D = difensore, C = centrocampista, A = attaccante);

4. **Operazioni:** riporta le operazioni disponibili per quel calciatore, clickando le quali è possibile eseguire l'operazione descritta

- vendi: se il giocatore è di proprietà o se si è fatta un'offerta è possibile venderlo rimettendolo sul mercato libero;

- TRASFERITO: il giocatore non milita più in Eccellenza Umbra e quindi non è disponibile per il fantacalcio;

- Nessuna operazione / Mercato chiuso: non è possibile effettuare nessuna operazione di mercato in quel momento perchè il mercato è chiuso oppure perchè si deve attendere l'aggiornamento delle quotazioni;

5. **Valutazione:** valore attuale di mercato del calciatore;

6. **Proprietario:** riporta la dicitura "Svincolato" se il giocatore è ancora

libero sul mercato;

7. **Squadra**: squadra di Eccellenza Umbra in cui gioca il calciatore. Clickando sul nome della squadra è possibile accedere alle statistiche di tutta la squadra .

2. ROSA COMPLETA

Sarà visualizzata, oltre alle informazioni base della pagina sempre disponibili, la formazione titolare con la quale si disputerà la prossima giornata di fantacalcio.

5. GESTIONE SQUADRA

Da questa pagina è possibile gestire la propria squadra, creando la formazione per la giornata di fantacalcio successiva. La pagina sarà accessibile solo se la giornata è aperta, ovvero se la data riportata nella pagina principale della squadra non è ancora stata superata.

Si presenta la necessità di distinguere due casi:

1. Rosa incompleta ;
2. Rosa completa .

La pagina riporta inoltre alcuni dati riguardanti il profilo utente , le eventuali offerte in corso e il logo della propria squadra.

1. ROSA INCOMPLETA

Nel caso in cui la rosa sia incompleta (o abbia più calciatori del massimo stabilito dal regolamento del torneo) non sarà possibile schierare la formazione titolare.

In questo caso si deve seguire la procedura descritta nelle pagine relative al mercato .

2. ROSA COMPLETA

Clickando su "Gestione squadra" si aprirà la pagina che permette di scegliere gli 11 titolari e i panchinari per la giornata successiva del fantacalcio.

Per scegliere la **formazione** da schierare:

A metà pagina è riportata una tabella che riporta tutta la rosa della squadra:

1. **Pos.:** indica il numero di maglia con cui il giocatore scenderà in campo (scelto dal sistema da 1 a 11 per i titolari, a partire da 12 per i panchinari a seconda del regolamento del torneo);
2. **Info:** riporta il codice del giocatore attraverso il quale è possibile accedere alle statistiche ;
3. **Nome giocatore;**
4. **Ruolo:** P = Portiere, D = Difensore, C = centrocampista, A = Attaccante;
5. **Costo:** costo di acquisto del calciatore;
6. **Titolare, Panchina, Tribuna:** posizione del giocatore nella successiva giornata di campionato;
7. **Operazioni:** il link vendi permette di rimettere il giocatore sul mercato

6. SCHIERARE L'UNDICI TITOLARE

Basta clickare il pulsante che si trova nella colonna "Titolare" accanto a ogni giocatore che si vuole schierare in campo.

In tale caso il sistema effettuerà due tipi di controllo:

- I giocatori titolari devono essere 11;
- Gli schemi consentiti sono solo quelli riportati nel regolamento del torneo .

Per confermare la squadra schierata basterà clickare "Cambia la formazione" in fondo alla pagina: la squadra riportata nel campo riportato in cima alla pagina viene così aggiornata con i giocatori e lo schema scelti.

7. SCHIERARE LA PANCHINA

PANCHINA FISSA

La panchina si schiera clickando il pulsante che si trova nella colonna "Panchina" accanto a ogni giocatore e per ogni ruolo bisogna definire se il giocatore scelto debba occupare la prima o la seconda posizione.

Il sistema, a panchina schierata, effettuerà due controlli:

1. Il numero di panchinari deve essere 7;
2. Non devono esserci due panchinari con la stessa posizione in panchina;
3. La panchina deve essere composta da 1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti e 2 attaccanti.

Per confermare la panchina schierata basterà clickare su "Cambia la formazione" in fondo alla pagina.

TRIBUNA

Clickando il bottone nella colonna "Tribuna" accanto a ogni giocatore si scelgono i giocatori che non prenderanno parte alla prossima giornata di fantacalcio.

Per confermare basterà clickare su "Cambia la formazione".

8. MODIFICA PROFILO

Clickando il menu "Modifica profilo" si effettuerà l'accesso alla pagina che consente di modificare le informazioni personali.

1. **Password e conferma password**: scrivere in questi campi **solo** la nuova password se si vuole modificare la vecchia password;
2. **Permessi**: menu non accessibile, il valore è assegnato dall'amministratore e concede privilegi di scrittura o altri privilegi agli utenti;
3. **Email e conferma email**: digitare l'indirizzo email al quale si vogliono ricevere le notifiche di Fantaeccellenzacalcio;
4. **Sito web dell'utente** (se si possiede);
5. **Logo squadra**: è possibile caricare un logo per la propria squadra o cancellare il logo attuale;
6. **Visiona e scegli un torneo**: consente di visualizzare le regole del torneo a cui si è iscritti;
7. **Città**;

Terminate le operazioni di modifica basterà confermare clickando "Conferma e registra".

9. CARICA IL TUO LOGO

Clickando il menu "Carica il tuo logo" sarà possibile caricare un'immagine dal proprio pc.

Immagine che sarà utilizzata come logo della propria squadra di fantacalcio.

10. MESSAGGI

Clickando il menu "Messaggi" è possibile accedere al forum del torneo selezionato.

La tabella riporta:

1. Messaggio: titolo del topic di discussione aperto;
2. Risposte: numero di messaggi nel topic;
3. Messaggio iniziale: data, ora e utente del primo messaggio scritto nel topic;
4. Ultimo messaggio: data, ora e utente dell'ultimo messaggio inserito nel topic.

I messaggi sono ordinati dal più recente al più datato e clickando sul titolo di ogni messaggio è possibile leggere i messaggi degli altri utenti e rispondere alla discussione.

Inoltre la barra di chiusura della tabella permette di svolgere diverse operazioni:

1. Navigazione tra le pagine del forum, clickando sui numeri riportati a sinistra;
 2. Indice messaggi, consente di tornare alla pagina principale del forum da qualsiasi posizione del forum;
 3. Nuovo messaggio, consente di creare un nuovo topic di discussione
- Per rispondere a un messaggio basta aprire la discussione a cui si vuole rispondere e clickare il link "Rispondi al messaggio".

11. CHAT

Clickando il menu "Chat" si accede al servizio di messaggistica istantanea messo a disposizione da Fantaeccellenzacalcio

Attraverso la chat è possibile comunicare istantaneamente con gli utenti on-line in quel momento (visualizzati nella colonna di destra della finestra di chat), ma anche lasciare messaggi off-line che saranno visibili a tutti quelli che accederanno la chat in futuro.

Per inviare **messaggi privati** basta clickare il nome dell'utente al quale si vuole lasciare il messaggio privato (funzione disponibile solo se l'utente è on-line) e scrivere il messaggio, dopodichè clickando su "Vai alla chat generale" si ritorna al canale principale di chat.

12. REGISTRO MERCATO

Il link "Registro mercato" consente di accedere all'elenco cronologico di tutte le operazioni di mercato avvenute nel torneo di appartenenza.

Il registro riporta:

1. **Data e ora dell'operazione;**
2. **Fase del mercato** (se l'operazione è avvenuta nel mercato di riparazione);
3. **Utente che ha completato l'operazione;**
4. **Tipo di operazione:**
 - Cessione
 - Acquisto

5. Giocatore oggetto dell'operazione

6. Valore dell'operazione:

8. CLASSIFICA

Clickando il menu "Classifica" si aprirà la pagina che riporta la classifica aggiornata del torneo in corso.

La classifica riporta tutte le informazioni necessarie per compilare la classifica indipendentemente dal tipo di torneo che si sta disputando.

- Squadra: riporta il nome della squadra e il proprietario, clickando si accede alla pagina della squadra
- Punti: riporta i punti secondo i quali è stilata la classifica

13. FORMAZIONI ATTUALI

A giornata chiusa, clickando sul link "Formazioni attuali" è possibile visualizzare le formazioni schierate da tutti gli utenti :

- Giocatori titolari;
- Giocatori panchinari;
- Giocatori in tribuna (non convocati);

Le formazioni riportate in questa pagina sono quelle utilizzate dallo script per il calcolo dei punteggi, sulla base del regolamento del torneo per le sostituzioni.

La pagina che si apre riporta una sotto l'altra tutte le formazioni schierate dagli utenti con le seguenti informazioni:

- Nome della squadra e proprietario (più altre informazioni aggiuntive);
- Pos.: numero di maglia del giocatore per la giornata (riportato solo per i giocatori titolari, da 1 a 11, e per i panchinari, da 12 a 18);
- Num.: codice identificativo del giocatore;
- Nome giocatore: cognome del giocatore;
- Ruolo: ruolo ricoperto in campo (P = Portiere; D = Difensore; C = Centrocampista; A = Attaccante);
- Costo: costo sostenuto dal proprietario per l'acquisto del calciatore.

Questa è solo una pagina riepilogativa, quindi da qui non è possibile accedere a nessun'altra pagina se non attraverso il menù laterale.

14. DISCONNETTI

Premendo "Disconnetti" si disconnette il proprio utente dal sito.

L'operazione è di fondamentale importanza se si utilizza lo script su un computer condiviso

15. VISUALIZZA SQUADRA

Dal menu a tendina è possibile visualizzare l'ultima formazione schierata in campo da

ognuno degli utenti iscritti al torneo in corso (compresa la propria, modificabile come

descritto in " Gestione squadra ")

1. VISUALIZZAZIONE DELLA PROPRIA SQUADRA

La pagina è tale e quale a quella descritta nella sezione " Gestione squadra " e consente di effettuare le stesse operazioni descritte.

2. VISUALIZZAZIONE DELLA SQUADRA DI ALTRI UTENTI

Per ognuna delle squadre è generata una pagina che riporta oltre alla formazione ultima schierata, anche le informazioni base dell'utente:

- Nome della squadra e proprietario;
- Indirizzo email del proprietario della squadra;
- Numero identificativo del torneo a cui è iscritto, ricavato dai tornei attivi sul sito;
- Data di iscrizione al torneo;
- Ultima modifica della formazione.

La parte sottostante della pagina riporta:

- Pos.: numero di maglia o posizione in panchina dei giocatori schierati;
- INFO: codice identificativo del giocatore, attraverso il quale è possibile accedere alle statistiche del giocatore ;
- Nome del giocatore;
- Ruolo ricoperto dal giocatore (P = portiere; D = difensore; C = centrocampista; A = attaccante);
- Costo sostenuto per l'acquisto del calciatore;

A giornata chiusa comparirà la frase "Giornata chiusa!".

Come descritto in " Formazioni attuali " solo i giocatori titolari e panchinari con le regole sulle sostituzioni stabilite nel regolamento del torneo) possono apportare il loro contributo al calcolo del punteggio finale della squadra.

La pagina riporta infine le operazioni in corso .

16. STATISTICHE

1. VISUALIZZA CALCIATORI

Dal menù Visualizza (premendo il bottone Vedi) è possibile consultare l'elenco dei calciatori

partecipanti al campionato di Eccellenza Umbra e per la precisione è possibile scegliere tra 5 categorie:

- Tutti i calciatori, permette di visualizzare l'elenco completo dei calciatori;
- I portieri, visualizza l'elenco dei portieri delle squadre di Eccellenza;
- I difensori, visualizza l'elenco dei difensori delle squadre di Eccellenza;
- I centrocampisti, visualizza l'elenco dei centrocampisti delle squadre di Eccellenza;
- Gli attaccanti, visualizza l'elenco degli attaccanti delle squadre di Eccellenza.

Indipendentemente dalla categoria scelta si apre una pagina standard, in cui una tabella riporta le informazioni essenziali di stato di ogni giocatore:

- Numero: riporta il codice univoco, attraverso il quale è possibile accedere alle statistiche del calciatore ;
- Nome: riporta cognome del calciatore;
- Ruolo: riporta la lettera relativa al ruolo ricoperto in campo (P = portiere, D = difensore, C = centrocampista, A = attaccante);
- Operazioni: consente, a seconda dello stato del mercato , di effettuare tutte le possibile operazioni di mercato:

○ Mercato chiuso: significa che per la giornata in corso non è possibile eseguire nessuna operazione di mercato;

○ Trasferito: significa che il giocatore non milita più in una squadra Eccellenza Umbra.

Se si è il proprietario del calciatore è necessario

accedere alla pagina di Gestione della squadra o alla Situazione della lega per svincolare il giocatore dalla propria squadra;

- **Vendi:** se il mercato è aperto e si è il proprietario del calciatore è possibile rimmetterlo sul mercato a un valore che dipende dal regolamento del torneo (non necessariamente uguale al valore di mercato attuale del calciatore);
- **Valutazione:** valore attuale di mercato del giocatore;
- **Squadra:** riporta la squadra di Eccellenza Umbra in cui milita il calciatore; Clickando il nome della squadra è possibile accedere alle statistiche sintetiche della squadra .

Tutte le intestazioni delle colonne sono clickabili per poter personalizzare l'ordine di visualizzazione dei calciatori.

2. VOTI DELLA GIORNATA

Il menù è organizzato su due livelli e permette di visualizzare i voti di una singola giornata (selezionabile dal menu a tendina) per un determinato ruolo (il menu clickabile con la solita convenzione: tutti i calciatori, solo i portieri, solo i difensori, solo i centrocampisti o solo gli attaccanti).

Clickando il bottone "Voti della giornata" si accede a una tabella che riporta le informazioni essenziali di ogni giocatore relative all'ultima giornata disputata:

- **Num.:** riporta il codice univoco del calciatore che permette di accedere alla pagina delle statistiche del calciatore ;
- **Nome:** riporta cognome del calciatore;
- **Ruolo:** riporta il ruolo ricoperto dal calciatore (P = portiere, D = difensore, C = centrocampista, A = attaccante);
- **Voto:** riporta il voto del calciatore assegnatogli dal giornale dal quale sono estrapolati i voti di partenza. Aggiungendo i bonus e sottraendo i malus è possibile ottenere il voto valido per il calcolo dei punteggi di giornata, secondo il regolamento del torneo ;
- **Voto FC:** è il voto del fantacalcio, da cui è possibile calcolare i punteggi di giornata;
- **Valore:** è il valore di mercato attuale del calciatore;
- **Squadra:** è la squadra di Eccellenza Umbra in cui milita attualmente il calciatore;

3. STATO SQUADRA

Il bottone clickabile "Stato squadra" compare solo se nel torneo che si sta disputando sono trascorse almeno 2 giornate e la pagina a cui si accede è personale, riporta infatti informazioni visibili al solo proprietario della squadra, tali informazioni non sono personalizzabili. In questa pagina è possibile visualizzare le performance di tutti i propri calciatori durante tutto il campionato svolto fino a quel momento.

La tabella riporta tutte le informazioni relative alla propria squadra:

- **Num.:** codice univoco del calciatore, attraverso il quale si accede alla pagina delle statistiche del calciatore ;
- **Nome:** cognome e nome del calciatore (se il calciatore non gioca più in Eccellenza Umbra, accanto al suo nome, con un carattere più piccolo, sarà riportata la parola "Trasferito");
- **Squadra:** rappresentazione grafica della maglia della squadra di Eccellenza Umbra in cui milita il calciatore (o l'ultima in cui ha militato se il calciatore è trasferito), clickando la maglia è possibile accedere alle statistiche sintetiche della squadra;

- Ruolo: ruolo ricoperto in campo dal calciatore (P = Portiere, D = Difensore, C = Centrocampista, A = Attaccante);
- Partite: numero di partite disputate in Eccellenza Umbra dal calciatore durante il campionato in corso;
- Media: media voto ottenuta sul giornale nelle ultime giornate selezionate;
- Media FC: media voto del fantacalcio ottenuta nelle ultime giornate selezionate;
- Gol: il numero dei goal segnati nelle ultime giornate selezionate (**importante:** non riporta il numero dei goal subiti dal portiere!);
- Gialli: numero di ammonizioni subite nelle ultime giornate selezionate;
- Rossi: numero di espulsioni subite nelle ultime giornate selezionate;
- Rigori: numero di goal segnati su rigore nelle ultime giornate selezionate;
- Costo: costo sostenuto per l'acquisto del calciatore;
- Valore: valore attuale di mercato del calciatore;
- Ultimi voti: riporta l'ultimo voto conseguito valido per il calcolo dei punteggi del fantacalcio e, tra parentesi, il voto del giornale (ovvero il voto depurato di tutti i bonus ed i malus).

N.B. - RISOLUZIONE PROBLEMI RISCONTRATI -

Errore conteggio giocatori in rosa

In fase di acquisto giocatori è necessario porre particolare attenzione nell'evitare di tornare indietro con la cronologia pagine Internet, in quanto il sito potrebbe conteggiare un doppio acquisto del giocatore che l'utente stacomprando.

Utilizzare sempre i comandi delle pagine di mercato.

Se dovesse presentarsi un errore di conteggio sulla rosa dei giocatori acquistati procedere nel seguente modo:

SVINCOLARE TUTTI I GIOCATORI CHE APPARTENGONO AL RUOLO DOVE SI PRESENTA L'ERRORE DI CONTEGGIO PER POI ESEGUIRE DI NUOVO TUTTE LE OPERAZIONI DI MERCATO.

IN CASO DI ULTERIORI ANOMALIE CONTATTATECI ALL'INDIRIZZO info@fantaeccellenzacalcio.it

Buon Divertimento!!!!!!