

DURATA

Il concorso avrà svolgimento a partire dal giorno 11 settembre 2016 e terminerà entro la settimana successiva la 30a giornata del campionato di Eccellenza umbra.

CALENDARIO CAMPIONATO ECCELLENZA UMBRA

Il calendario del Fanta Campionato seguirà le possibili variazioni del calendario del Campionato di Eccellenza Umbra 2016/2017 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C e dalla Lega Calcio.

DESTINATARI

Tutti gli appassionati del mondo del calcio dilettantistico.

MODALITA'

Il FantaCalcio 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 del

campionato di Eccellenza umbra; dopo ogni giornata la squadra virtuale otterrà un punteggio

determinato dalle prestazioni dei singoli calciatori.

In particolare, il gioco si rivolge a tutti i lettori ed utenti appassionati di calcio e consiste nello

schierare una squadra virtuale, acquistando 25 calciatori tra quelli del campionato di Eccellenza umbra 2016-2017.

Il partecipante ha a disposizione 300 milioni di Fanta Euro (virtuali) per acquistare i seguenti

calciatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista

calciatori pubblicata, con i relativi codici, regolarmente sul nostro sito. Il partecipante non potrà

spendere più dei 300 milioni di Fanta Euro (potrà spenderne meno) e dovrà acquistare il numero di

calciatori richiesti per poter partecipare.

Il partecipante dovrà crearsi la squadra virtuale scelta che risponda alle caratteristiche richieste nel

presente regolamento. Una volta iscritti al gioco ai partecipanti 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, la prima cifra indica i

difensori, la seconda i centrocampisti, la terza gli attaccanti: il computer non accetta moduli diversi),

acquistare i 25 calciatori e schierare gli 11 titolari (prima il portiere, poi i difensori, i centrocampisti,

gli attaccanti, secondo il modulo selezionato), poi i dei 7 calciatori della panchina (il primo calciatore

della panchina deve essere un portiere, per gli altri sei l'ordine di inserimento è a discrezione del

partecipante) e poi degli altri 7 calciatori previsti in rosa. I dati verranno registrati dal gioco,

programmato appositamente, che non accetterà inserimenti in ordine diverso da quello

sopra

descritto e che avviserà il partecipante dell'eventuale inserimento errato. Si precisa che in caso di problemi nel corso del completamento della rosa, la squadra è iscritta ugualmente.

GESTIONE SOSTITUZIONI E CAMBI

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 programma provvederà a schierare la stessa formazione della giornata precedente. In

particolare, il partecipante potrà, a propria scelta, 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 gioco. Il sistema provvederà ad effettuare al massimo 3 cambi,

partendo da eventuali portieri mancanti, difensori, centrocampisti e da ultimo gli attaccanti, fino a

un massimo di 3 giocatori che possono entrare dalla panchina.

Nel corso della stagione ogni partecipante può cambiare la sua squadra operando sul mercato **da giovedì 1 dicembre 2016 alle ore 19 a giovedì 5 gennaio 2017 alle ore 19** per sostituire alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli. 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 sostituzioni non vi sono limiti nel numero di operazioni.

Si precisa che al momento della riapertura del mercato o durante la sessione del mercato professionistico (dal 3 al 31 gennaio 2017) alcuni giocatori potrebbero risultare inattivi (in caso

venissero ceduti a squadre di campionati diversi all'Eccellenza umbra 2016-2017) in tal caso

dovranno essere sostituiti con giocatori dello stesso ruolo.

Il Presidente di Lega comunicherà ai partecipanti le date di apertura delle sessioni di mercato dove

ognuno potrà modificare la propria rosa.

Sarà possibile cambiare i propri giocatori solo nella finestra di mercato dall'1 dicembre al 22

dicembre 2016.

PUNTI

Al termine di ogni giornata di Campionato, ai singoli calciatori dell'Eccellenza umbra viene attribuito

un punteggio, pertanto ogni squadra iscritta al FantaCampionato 2016-2017 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 gioco, 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 gioco 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 in base al

tabellino pubblicato nella sezione tabellini del sito www.eccellenzacalcio.it.

A questo punteggio possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus:

- **bonus:** + 3 punti per ogni gol segnato, + 3 punti per ogni rigore parato.

- **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;

- Ogni qual volta un calciatore non riceve un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché

il giornalista ha attribuito in pagella un s.v.) si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina,

come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati. Il sistema può automaticamente cambiare

modulo, nei limiti dei moduli previsti. Nel caso in cui, ad esempio, il giocatore si ritrovi con un voto

d'ufficio a centrocampo, visto che anche i centrocampisti in panchina non hanno preso voto, può

entrare un difensore con conseguente modifica, in automatico, del modulo.

In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio:

A) il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi

bonus) indipendentemente dal tempo giocato;

B) il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione);

C) 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);

D) 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.

E) al portiere s.v. viene attribuito un 6.

DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Per i voti, per i gol, autogol, rigori, ammonizioni ed espulsioni valgono i tabellini pubblicati sul sito

www.eccellenzacalcio.it.

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. Il presidente di Lega informerà tutti gli iscritti e gli appassionati

dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo sulle pagine del sito, dedicate al

concorso. In caso di partita sospesa valgono i voti pubblicati sulla sezione tabellini del sito

www.eccellenzacalcio.it, come previsto da **dati validi per il calcolo dei punteggi**; qualora non venissero pubblicate le valutazioni, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceverebbero 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 Eccellenza umbra 2016/2017, secondo le regole sopra descritte.

PREMIO SPECIALE

Il vincitore del premio settimanale speciale (due biglietti per assistere alle gare interne del Perugia calcio) verrà informato dall'avvenuta vittoria attraverso una mail inviata all'indirizzo con cui si è iscritto al gioco. In caso di mancata risposta alla mail nelle 24 ore successive, il premio si intenderà da attribuire al secondo classificato.

PREMI FINALI

Verranno consegnati con un'apposita cerimonia al termine del concorso in una data che verrà comunicata successivamente e, comunque, entro l'inizio della stagione 2017-2018.

PUNTEGGIO D'INGRESSO

Ai fini della Classifica Generale di Rendimento, chi si iscriverà dopo la 1a giornata otterrà il punteggio d'ingresso pari al più basso dei punteggi ottenuti nelle giornate precedenti, ossia ultimo in classifica.

ADEMPIMENTI E GARANZIE

- Tutte le operazioni avverranno secondo la normativa vigente.

- Ai sensi e per gli effetti dell'art. 13 del Decreto legislativo 196/2003 (Codice in materia di protezione dei dati personali), si informano i partecipanti che i dati personali, conferiti obbligatoriamente al gestore del campionato di fantacalcio saranno utilizzati esclusivamente per le

finalità relative all'organizzazione e ad ogni ulteriore attività strettamente necessaria per la gestione

del presente Gioco. Con l'iscrizione al Gioco i partecipanti conferiscono il proprio consenso

alla
pubblicazione del proprio nome, cognome e comune di residenza negli spazi che il gestore
dedica al
concorso.