

REGOLAMENTO FANTAECCELLENZA UMBRIA 2018-2019

DURATA

Il concorso avrà svolgimento a partire dal giorno 8 settembre 2018 e terminerà entro la settimana successiva la 30a giornata del campionato di Eccellenza umbra in programma domenica 28 aprile 2019.

CALENDARIO CAMPIONATO ECCELLENZA UMBRA

Il calendario del Fanta Campionato seguirà le possibili variazioni del calendario del Campionato di Eccellenza Umbra 2018/2019 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C e dalla Lega Calcio.

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 2018-2019.

Per giocare basta iscriversi sul sito www.fantaeccellenzacalcio.it in maniera assolutamente gratuita.

Sarà possibile iscriversi da venerdì 31 agosto 2018 a sabato 22 settembre 2018, alla vigilia della terza giornata di campionato. Il campionato prenderà il via infatti sabato 8 settembre.

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

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 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.

FORMAZIONE E CAMBI

Le formazioni andranno schierate entro le ore 21 del sabato antecedente la gara, salvo eventuali anticipi al sabato. In quel caso le formazioni andranno schierate entro le ore 13 del sabato.

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 utilizzando moduli accettati dal gioco.

N.B.: Il Fantacalcio di Eccellenza tiene conto della nuova regola legata ai cambi. Sarà dunque possibile effettuare fino a 5 sostituzioni, non più dunque solo 3. Fermo restando il fatto che non sarà possibile giocare con moduli diversi da quelli sopra descritti (3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2).

MERCATO

Nel corso della stagione ogni partecipante può cambiare la sua squadra operando sul mercato **da sabato 1 dicembre 2018 alle ore 19 a sabato 12 gennaio 2019 alle ore 13** 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 2019) alcuni giocatori potrebbero risultare inattivi (nel caso in cui venissero ceduti a squadre di campionati diversi all'Eccellenza umbra 2018-2019) in tal caso dovranno essere sostituiti con giocatori dello stesso ruolo.

Sarà possibile cambiare i propri giocatori solo nella finestra di mercato dall'1 dicembre 2018 al 12 gennaio 2019.

PUNTI

Al termine di ogni giornata di Campionato, ai singoli calciatori dell'Eccellenza umbra viene attribuito un punteggio, pertanto ogni squadra iscritta al FantaCampionato 2018-2019 ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli **11 calciatori effettivamente 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 5 sostituzioni).

Il gioco, calcolando il punteggio di ogni squadra, farà anche le necessarie sostituzioni utilizzando dalla panchina un massimo di 5 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 2018/2019, 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 all'invio della comunicazione via mail, 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 2019-2020.

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.