

## REGOLAMENTO "NIKE CUP 2010-2011"

- 1) Le squadre ammesse al gioco sono **8** e non sono ammesse ulteriori iscrizioni da qui a fine campionato.
- 2) Nome Lega: **nikecup**
- 3) L'organizzatore del gioco è **Cristiano** (Faak em See) ed in sua assenza farà da vice **Gerardo** (SGMagico).
- 4) Qualsiasi richiesta inerente il fantacampionato dovrà essere fatta esclusivamente tramite blog all'indirizzo [www.fearmuseum.it/fantacalcio/](http://www.fearmuseum.it/fantacalcio/). Per pubblicare un commento serve l'autenticazione al sistema con utente e password. Ogni partecipante ha diritto ad avere un account totalmente gratuito ed in posta elettronica sono stati inviati i dati di ogni utente. Il blog verrà sempre di più implementato e arricchito di informazioni, in alternativa e solo in caso di malfunzionamenti dello stesso è possibile inviare e-mail all'indirizzo **sonicec@alice.it**. Il sito [www.fantaclub.it](http://www.fantaclub.it) è comunque accessibile e navigabile.
- 5) L'amministratore (ed editore) del blog è il Presidente (*Faak em See*) mentre l'editore (in aggiunta al Presidente) è il Vice-Presidente (*SGMagico*).
- 6) La tipologia di gioco è con formula a **scontri diretti andata e ritorno**, ogni squadra disputerà in totale **14 partite** in casa e **14 fuori casa**. Le **ultime 7 partite** di campionato (dalla 29ma) verranno disputate in **campo neutro** per garantire lo stesso numero di partite in casa per tutti.
- 7) Il campionato vero di Serie A è di 38 partite, il nostro finisce alla **35ma** partita di campionato dopodichè si aprono i **play-off** e **play-out** con questo sistema.

Al termine delle 35 partite:

- Il primo classificato vince la competizione e si aggiudica il primo premio.
- 4 squadre vanno ai play-off (la 2 classificata, la 3 classificata, la 4 classificata e la 5 classificata) gli incontri si disputano andata e ritorno.

### **Incontri Play-off:**

**1-giornata** (*corrisponde alla 36 gionata di Serie A*)

2 classificata (in casa) – 5 classificata (fuori casa)

3 classificata (in casa) – 4 classificata (fuori casa)

**2-giornata** (*corrisponde alla 37 giornata di Serie A*)

5 classificata (in casa) – 2 classificata (fuori casa)  
4 classificata (in casa) – 3 classificata (fuori casa)

**3-giornata Finale Play-off** (*corrisponde alla 38 giornata di Serie A*)  
(FINALISSIMA CAMPO NEUTRO)

Vincente tra 2 class e 5 class – Vincente tra 3 class e 4 class

In caso di parità vince chi si è meglio classificato al termine delle 35 partite di campionato.

**Il vincitore dei Play-off si aggiudica il secondo premio.**  
**Il perdente della finale Play-off si aggiudica il terzo premio.**

I Play-off non si disputano nel seguente caso: **la 2 classificata ha un distacco superiore a 10 p.ti sulla 3 classificata.**

La circostanza descritta prevede che la 2 classificata prende il secondo premio e la 3 classificata il terzo.

- l'ultimo classificato viene dichiarato "**retrocesso**" e dovrà pagare **10€** che concorreranno a formare il 3° premio in palio.
- Il penultimo e terz'ultimo si sfideranno in una finale Play-out andata e ritorno.

### **Incontri Play-out:**

**1-giornata** (*corrisponde alla 37 giornata di Serie A*)  
6 classificato (in casa) – 7 classificato (fuori casa)

**2-giornata** (*corrisponde alla 38 giornata di Serie A*)  
7 classificato (in casa) – 6 classificato (fuori casa)

In caso di parità vince chi si è meglio classificato al termine delle 35 partite di campionato.

Chi realizza il miglior risultato nelle due partite vince i Play-out.

- Il perdente della finale Play-out dovrà pagare **5€** che concorreranno a formare il 3° premio in palio.

I Play-out non si disputano nel seguente caso: **la 6 classificata ha un distacco superiore a 10 p.ti sulla 7 classificata.**

La circostanza descritta prevede che la 6 classificata raggiunge la salvezza mentre la 7 classificata è retrocessa e dovrà pagare **5 €** che concorreranno a formare il 3° premio in palio.

- La quota di iscrizione è di **25,00 €** (22,50+ 2,50 acquisto squadra Fantaclub)
- La quota di iscrizione deve essere saldata prima dell'inizio della competizione, la data di scadenza è fissata per il **25 agosto 2010** e saranno fatte rare eccezioni valutate dal Presidente e Vice-Presidente.

### **PREMI**

- **1° premio in palio: 110 €** in buoni sconto presso un esercizio commerciale da valutare o in soldi.
- **2° premio in palio: 60 €** in buoni sconto presso un esercizio commerciale da valutare o in soldi.
- **3° premio in palio: 25 €** in buoni sconto presso un esercizio commerciale da valutare o in soldi.
- I premi saranno resi noti prima dell'inizio del campionato ed acquisiti non oltre il **30 settembre 2010**.

- Fine Asta per composizione Rose: **mercoledì 25 agosto ore 23,00**.
- Generazione calendari: **giovedì 26 agosto**.

- Le date del mercato di riparazione :

**venerdì 3 settembre 2010 ore 23.00** - Fine 1^ mercato di riparazione (apertura lunedì 30 agosto 2010 ore 20.00) - (Sosta nazionale Euro2012)

**giovedì 09 settembre 2010 ore 23.00** - Fine 2^ mercato di riparazione (apertura lunedì 6 settembre 2010 ore 20.00)

## SESSIONE AUTUNNALE

Apertura : **giovedì 11 novembre 2010 ore 20.00** / chiusura :  
**mercoledì 17 novembre 2010 ore 23.00**

## SESSIONE INVERNALE

Apertura : **venerdì 4 febbraio 2011 ore 20.00** / chiusura : **giovedì 10 febbraio 2011 ore 23.00** *(31 gennaio 2011 fine mercato serie A)*

## SESSIONE PRIMAVERILE

Apertura : **venerdì 4 marzo 2011 ore 20.00** / chiusura : **giovedì 10 marzo 2011 ore 23.00**

Tutte le date sono da ritenersi ufficiali ma soggette a possibili variazioni dovute ad esigenze del momento che saranno valutate dal Presidente.

- Funzionamento ASTA: l'asta è online ed ogni partecipante dovrà presentare le proprie offerte per i calciatori, ovviamente senza superare il numero di crediti. Ogni calciatore verrà assegnato alla squadra che ha presentato l'offerta più alta. In caso di parità di offerta verrà assegnato ad una delle contendenti a caso. Il metodo utilizzato da Fantaclub per la gestione dei posti vacanti è questa: i posti che rimarranno vuoti nelle varie squadre, cioè i calciatori che non si sono riusciti ad acquistare, verranno riempiti automaticamente con i calciatori rimasti liberi, ordinati in base alla loro quotazione; cioè verrà data la precedenza ai calciatori con le quotazioni più alte nell'inserimento nelle varie squadre. Nelle assegnazioni avranno la precedenza le offerte non riuscite più alte.
- Nel caso in cui un partecipante alla fine della terza ed ultima asta si vede assegnare automaticamente dal sistema un giocatore che non milita più in Serie A perché trasferito all'estero o in serie minori, è autorizzato a sostituirlo con un altro giocatore di pari livello. Per valutare il livello si prendere come riferimento la valutazione assegnata dal sito Fantaclub. Su richiesta dell'interessato verrà aperto, se chiuso, il mercato per effettuare l'operazione di sostituzione. Non sono compresi calciatori che subiscono infortuni anche gravi.
- Un calciatore che viene trasferito in campionati esteri o serie minori può essere sostituito con un calciatore di pari livello con l'apertura straordinaria del mercato. Per valutare il livello si prende come riferimento la valutazione assegnata dal sito Fantaclub. Su richiesta dell'interessato verrà aperto, se chiuso, il mercato per effettuare l'operazione di sostituzione. Stesso discorso vale per calciatori che vengono squalificati per questioni extra-calcistiche (vedi sostanze

stupefacenti, doping ecc..) per un periodo pari o superiore a **6 mesi**.

- Quando avvengo dei cambi di mercato non vengono restituiti i crediti per i calciatori scartati nel fantamercato.
- Il mercato degli scambi tra concorrenti è da ritenersi sempre aperto dall'inizio del campionato sino alla 30ma giornata di campionato. Per proporre scambi occorre visitare il link "**trattative di mercato**" dalla pagina iniziale del blog e navigare le sezioni apposite. Qualsiasi operazione di scambio deve essere autorizzata dal Presidente.
- Non sono permesse operazioni di mercato che preveda anche scambio di crediti e di scambio di calciatori tra concorrenti dalla **30ma giornata** (compresa) di calendario in poi.
- Crediti di cui dispone ogni giocatore: **390**
- Numero massimo di calciatori per ogni ruolo: **4 9 8 6**
- Una volta consegnata la formazione può essere modificata fino a mezz'ora prima dell'inizio delle gare.
- L'asta iniziale viene fatta sul web ed è concorrenziale e segreta, non è permesso infatti scambiarsi informazioni tra partecipanti in merito a offerte.
- Un calciatore non può appartenere a più concorrenti.
- Durante il periodo di consegna le formazioni saranno visibili a tutti.
- La composizione della panchina non è libera ma deve essere composta da **1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti e 2 attaccanti**.
- Nel caso un calciatore titolare non prende voto, e non vi sono panchinari dello stesso ruolo che possano sostituirlo verrà assegnato il voto **0** politico (la regola vale per qualsiasi ruolo).
- **Modificatore di modulo**. Questa regola assegna un **bonus/malus** a seconda del modulo con cui e' schierata la squadra. Il criterio e' il seguente: **+1.5 per il 5-4-1, +1 per il 4-5-1, +0.5 per il 5-3-2, +0 per il 4-4-2, -0.5 per il 3-5-2, -1 per il 4-3-3, -1.5 per 3-4-3**.
- Durante il periodo di consegna le formazioni saranno visibili a tutti.
- Il voto, come la concessione di un assist, rigore, ammonizione o altro è ufficializzato da [www.fantaclub.it](http://www.fantaclub.it) che a sua volta riceve i dati da Magic Gazzetta dello Sport che anche se sbaglia non gli si può appuntare niente ed ogni sua decisione è insindacabile.
- In casi particolari, dove si pensa che un determinato evento non sia stato governato dal Regolamento è possibile avanzare un ricorso al Presidente. Il Presidente valuta il ricorso ed in base alla natura può decidere se accettarlo o rifiutarlo adducendo le motivazioni del rifiuto. Il ricorso può essere risolto direttamente dal Presidente e nei casi più complicati può richiedere l'intervento dell'amministratore del sito Fantaclub che su un quesito fornisce la risposta che è da considerare ufficiale ed insindacabile.
- Punti da assegnare ad una squadra che vince: **3**
- Punti di vantaggio per chi gioca in casa: **1.5**

- Modalita' di gioco per gli scontri diretti: **Misto 66.0 72.0 78.0 84.0 90.0 96.0 102.0 108.0 con scarto per goal bonus: 5.0**

Questo vuol dire che se due concorrenti rientrano in un unico scaglione ma tra un concorrente e l'altro ci sono **5 p.ti** di distacco quello che ha totalizzato il punteggio più alto viene premiato con un **goal bonus** che gli permette di vincere la partita. (es. A totalizza 71 e B totalizza 66 il risultato finale sarà 2-1 vince squadra A)

- Usa il modificatore della difesa: **si**

**Modificatore della difesa.** Il modificatore della difesa è una regola che consiste nell'aggiungere al punteggio di una squadra 6 punti nel caso che la media dei 3 migliori difensori + il portiere sia maggiore o uguale a 7, 3 punti se la media è compresa tra 6.5 e 7 (6.5 incluso), un punto se la media è maggiore o uguale a 6 ma minore di 6,5. E' applicata soltanto se la squadra in questione ha utilizzato un modulo con almeno 4 difensori e almeno 4 difensori hanno preso un voto. I voti utilizzati per calcolare la media sono quelli in pagella, non comprendono i bonus e malus.

- Usa il modificatore del centrocampo: **si**

**Modificatore del centrocampo.** Il modificatore del centrocampo è simile a quello della difesa: è una regola che consiste nell'aggiungere al punteggio di una squadra 3 punti nel caso che la media dei 3 migliori centrocampisti sia maggiore o uguale a 7, un punto se la media è compresa tra 6.5 e 7 (6.5 incluso). E' applicata soltanto se la squadra in questione ha utilizzato un modulo con almeno 4 centrocampisti e almeno 4 centrocampisti hanno preso un voto. I voti utilizzati per calcolare la media sono quelli in pagella, non comprendono i bonus e malus.

- Usa la regola del capitano: **si**

**Regola del capitano.** Se è attiva, questa regola consiste nello scegliere un calciatore al momento di consegnare la formazione, che agirà da capitano. I bonus e i malus che otterrà quest'ultimo varranno doppio. Cioè un gol vale 6 punti e una ammonizione 1 punto in meno. I rigori sbagliati non sono considerati MALUS. Viene considerato doppio solo ammonizioni, espulsioni e reti segnate.

**Calcolo del punteggio:** il punteggio ottenuto da una squadra è la risultante dei voti ottenuti da ogni giocatore.

Il voto di ogni giocatore è calcolato sommando al voto di base:

+**3** punti per ogni gol segnato

+**1** punti per ogni assist servito (esclusi calci di punizione, calci d'angolo e nel caso in cui il marcatore scarti avversari diversi dal portiere)

+**3** punti per ogni rigore parato

- 0.5** punti per ogni ammonizione
- 1** punti per l'espulsione
- 1** punti per ogni gol subito se il giocatore è il portiere
- 2** punti per ogni autorette
- 3** punti per ogni rigore sbagliato

Nel caso vi siano differenze tra i voti della Gazzetta cartacea e quelli pubblicati online dal sito [www.gazzetta.it](http://www.gazzetta.it) , è considerato valido il voto della Gazzetta cartacea. Verrà valutato sul momento dal residente l'iter da seguire per ottenere l'ufficializzazione del voto.

- **Moduli consentiti:** sono consentiti i seguenti moduli al momento di consegnare la formazione: **3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-3-2, 5-4-1**
- **Le password di accesso** al sito sono **personali** e si raccomanda di non diffonderle ad altri e di conservarle in un luogo sicuro. Non possono essere cambiate durante l'anno.
- **In caso di mancata consegna della** formazione si usa la **formazione della settimana precedente** se nota, **in caso di mancanza il voto da assegnare è 0. Nel caso si totalizzi nell'arco di tutto il campionato 5 mancate consegne di formazione si subisce una penalizzazione di 9 p.ti in classifica, alla sesta (6) mancata consegna è prevista l'espulsione dal torneo** e la retrocessione all'ultimo posto con conseguente pagamento di **10 €** da redistribuire nel montepremi generale. Questa nuova regola ferrea è messa in vigore per garantire un regolare svolgimento della competizione e dare un freno alla mancata consegna della formazione.