

Regolamento “FANTAGENIUS PRO”

1. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE / SVOLGIMENTO

1.1 registrazione

Si partecipa al gioco registrandosi dopo aver ricevuto il link di invito sul sito pro.fantagenius.com.

All'atto della registrazione, ogni partecipante dovrà indicare:

- i propri dati anagrafici (nome, cognome, indirizzo)
- un indirizzo e-mail valido
- esprimere il consenso al trattamento dei dati richiesto nell'apposita informativa

1.2 creazione della squadra

A seguito dell'iscrizione al sito pro.fantagenius.com ogni squadra partecipante a Fantagenius Pro deve essere formata da 25 calciatori. L'unico vincolo è il possedere minimo 2 portieri, tutto il resto della rosa può essere liberamente scelto dalla lista calciatori disponibili pubblicata ed aggiornata regolarmente su pro.fantagenius.com nella sezione quotazioni. Il budget a disposizione per formare la propria squadra è di 250 milioni di Fanta Euro virtuali.

1.3 definizione dei ruoli dei calciatori

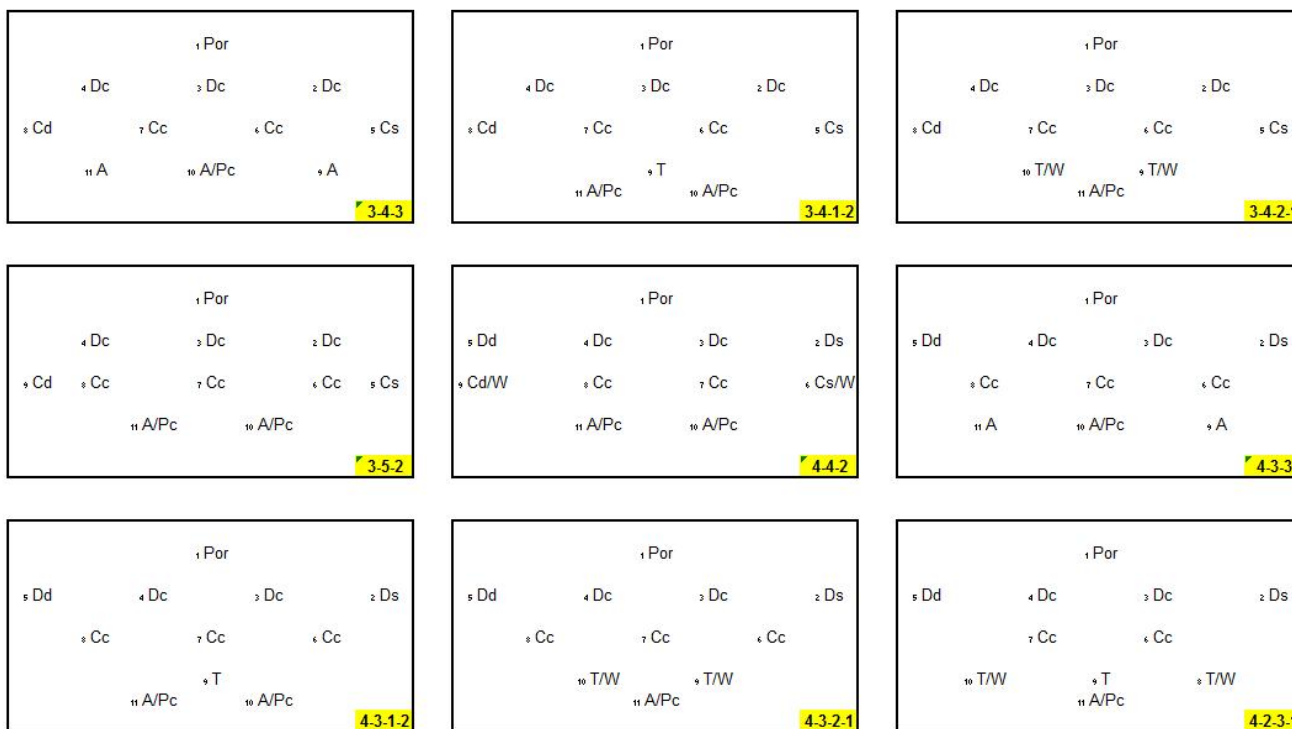
Ogni calciatore in lista ha il suo ruolo specifico e dovrà essere inserito coerentemente in uno degli schemi di gioco disponibili (vedere punto 1.4). Accanto ai calciatori in grado di ricoprire un solo ruolo, esiste un nutrito gruppo di calciatori polivalenti, dunque schierabili in più ruoli. La definizione dei ruoli avviene rispettando più che possibile le caratteristiche tattiche reali dei protagonisti delle serie A.

La legenda dei ruoli base è:

Por:	Portiere	
Dc:	Difensore centrale	} Linea di difesa
Dd:	Difensore destro	
Ds:	Difensore sinistro	
Cc:	Centrocampista centrale	} Linea di centrocampo
Cd:	Centrocampista destro	
Cs:	Centrocampista sinistro	
W:	Ala	} Linea di trequarti
T:	Trequartista	
A:	Attaccante (seconda punta)	} Linea d'attacco
Pc:	Punta centrale	

1.4 schemi di gioco

Gli schemi tattici disponibili per Fantagenius Pro sono nove:



Oltre alla posizione fissa del portiere, i calciatori vengono schierati in quattro linee di gioco e cioè difesa, centrocampo, trequarti ed attacco, secondo quanto previsto dai singoli schemi.

Nei singoli schemi, laddove sono indicati due ruoli in una singola posizione in campo, vuol dire che essi sono alternativi (lo rimangono anche in caso di sostituzione).

Si noti che i due schemi a tre punte (3-4-3 e 4-3-3) prevedono l'utilizzo massimo di una sola punta centrale (Pc) a cui affiancare due seconde punte (A).

Le ali (W) agiscono di norma sulla linea di trequarti. Fa eccezione lo schema 4-4-2 in cui possono essere schierate come esterni della linea di centrocampo.

Le singole posizioni in campo sono associate a una scala numerica (da 1 a 11) utile al meccanismo delle sostituzioni (si veda sempre il punto 1.7).

1.5 schieramento della formazione

Il primo passo per schierare la formazione in campo è selezionare lo schema di gioco tra quelli disponibili (come da punto 1.4). Successivamente sarà possibile schierare i calciatori in coerenza col proprio ruolo. In questa fase il software grafico vi supporterà indicando chiaramente le scelte corrette, quelle adattabili (calciatori fuori posizione con malus, vedere apposita tabella al punto 1.7) e quelle non fattibili, evidenziando qualsivoglia errore di inserimento.

Si precisa che in caso di problemi nel corso del completamento della squadra, il sistema la riterrà nulla e l'utente riceverà un avviso visivo con l'indicazione del problema riscontrato.

1.6 schieramento della panchina

La panchina è composta da 9 calciatori, di cui minimo un portiere, da schierarsi in ordine di preferenza assoluta, cioè a partire dal calciatore che si preferisce far entrare per primo come sostituto, qualora il cambio fosse tatticamente possibile.

1.7 sostituzioni

Si noti come in tutti gli schemi (indicati al punto 1.4) i calciatori sono abbinati ad un numero progressivo da 1 ad 11. Partendo dalla posizione 11 si procede a ritroso e ogni qualvolta si arriva ad un calciatore senza valutazione si procede alla sostituzione.

Le sostituzioni, al massimo 3 a partita, avvengono con il primo calciatore in panchina in grado di sostituire direttamente o indirettamente (grazie ad uno "spostamento" di un polivalente in campo) il calciatore schierato senza valutazione.

La sostituzione diretta avviene tra pari ruolo o con un calciatore che lo schema prevede come alternativo (ad esempio in un 4-2-3-1 una A ed un Pc sono alternativi e assimilabili ai pari ruolo).

La sostituzione indiretta avviene quando un calciatore (polivalente e dunque in grado di occupare più di un ruolo) schierato come titolare in una certa posizione, scala ("spostamento") a coprire il buco lasciato dal calciatore senza valutazione, con il sostituto che va a coprire la sua posizione originaria. La regola dello spostamento vale per un solo movimento e non può applicarsi per spostamenti multipli di più calciatori.

Nel caso non ci sia in panchina un cambio possibile, né diretto né indiretto, per il ruolo rimasto scoperto, la sostituzione avverrà con un calciatore adattato (fuori ruolo) e con l'aggravio di un malus così come da tabella sottostante. L'adattabilità può concretizzarsi solo con calciatori della stessa linea di gioco del calciatore da sostituire (ad esempio un centrocampista centrale in luogo di un laterale), o di linee più arretrate (ad esempio un difensore in luogo di un centrocampista). Il sistema darà preferenza in prima battuta ai sostituti con malus più contenuti (e tra di essi rispettando sempre l'ordine di schieramento in panchina).

Mancasse completamente la possibilità di inserire un sostituto non sarà assegnato alcun punteggio al calciatore senza valutazione. Si noti che mai può essere schierato un portiere in posizione di movimento.

Si faccia attenzione al fatto che le ali (W), abitualmente pari-linea dei trequartisti, nel 4-4-2 possono subentrare senza malus in luogo degli esterni di centrocampo, ma non sostituire (neanche con penalità) i centrocampisti centrali.

Tabella Sostituzioni

	Pc	A	T	W	Cc	Cd	Cs	Dc	Dd	Ds	Por
Pc	OK	OK	-0,5	-0,5	-1	-1	-1	-2	-1,5	-1,5	NO
A	*	OK	-0,5	-0,5	-1	-1	-1	-2	-1,5	-1,5	NO
T	NO	NO	OK	**	-0,5	-0,5	-0,5	-1	-1	-1	NO
W	NO	NO	**	OK	-0,5	***	****	-1	-1	-1	NO
Cc	NO	NO	NO	NO	OK	-0,5	-0,5	-1	-0,5	-0,5	NO
Cd	NO	NO	NO	*****	-0,5	OK	-0,5	-1	-0,5	-0,5	NO
Cs	NO	NO	NO	*****	-0,5	-0,5	OK	-1	-0,5	-0,5	NO
Dc	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK	-0,5	-0,5	NO
Dd	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	-1	OK	-0,5	NO
Ds	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	-1	-0,5	OK	NO
Por	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK

* OK negli schemi con Pc e A alternativi. Negli altri casi NO.

** OK negli schemi con T e W alternativi. Nel 4-4-2 NO. Negli altri casi -0,5.

*** OK nel 4-4-2 se l'ala (W) è schierata a destra. Negli altri casi -0,5

**** OK nel 4-4-2 se l'ala (W) è schierata a sinistra. Negli altri casi -0,5

***** OK nel 4-4-2. Negli altri casi NO

N.B.: Nella colonna verticale il calciatore/ruolo da sostituire. In orizzontale il sostituto.

2. GESTIONE FACOLTATIVA – modifiche formazione

Prima di ogni giornata, nel lasso di tempo che intercorre tra l'aggiornamento delle quotazioni dei calciatori e fino a 15 minuti prima dell'inizio della prima partita del turno di campionato di Serie A sarà possibile effettuare, tramite il software presente sul sito pro.fantagenius.com, operazioni di mercato sulla propria rosa e sostituzioni all'interno della squadra titolare. Il partecipante potrà, a sua discrezione, modificare la sua formazione variando il modulo di gioco e scegliendo gli 11 calciatori che scenderanno in campo oltre ai 9 della panchina scegliendoli tra i calciatori disponibili nella sua rosa. Il partecipante ha anche la facoltà di non modificare nulla. In tal caso il sistema provvederà a confermare l'ultima formazione schierata, se ne esiste una.

Durante la stagione è possibile, per il partecipante, provvedere a modificare la propria squadra operando sul mercato al fine di sostituire alcuni calciatori con altri.

Il valore dei propri calciatori può mutare durante il campionato in funzione delle relative prestazioni e condizioni fisiche. Pertanto, anche il valore della propria squadra può variare nel tempo.

Il software che gestisce le operazioni di mercato considererà valide ai fini del gioco solo le operazioni che rispettano gli stessi vincoli seguiti per la creazione della squadra tenendo ben presente che

- non è possibile andare in passivo,
- ad ogni cessione deve corrispondere un acquisto (la squadra deve essere sempre formata da 25 calciatori di cui minimo 2 nel ruolo di portiere).

Non ci sono limiti al numero di operazioni per le **sostituzioni** (ovvero modifiche alla formazione che scenderà in campo con giocatori attinti dalla propria rosa); per le **compravendite**, sino a 15 minuti prima della prima giornata valida dal momento dell'iscrizione al gioco non vi sono limiti nel numero di operazioni, dopo la prima giornata valida dal momento dell'iscrizione al gioco il limite è di 10 compravendite per l'intero torneo.

Nel caso speciale di calciatori che dovessero lasciare ufficialmente la serie A perché trasferiti in categorie inferiori, ceduti all'estero o ritirati dal gioco, le operazioni di mercato relative alla loro cessione ed all'acquisto di un nuovo calciatore non concorreranno al limite dei 10 cambi appena specificato. Tale condizione è subordinata al fatto che i suddetti giocatori non siano più presenti nelle liste di gioco di Fantagenius Pro e sono evidenziati in grigio nella pagina relativa al mercato.

È prevista una sessione di mercato di riparazione pianificata nel lasso di tempo che intercorre tra la 35° e la 36° giornata del campionato di serie A 2011-2012 nella quale ad ogni partecipante sarà data la possibilità di utilizzare ben 5 cambi extra e di godere di un ulteriore budget supplementare di 20 milioni di Fanta Euro (virtuali). Si precisa che i cambi extra non sfruttati nel periodo definito non saranno successivamente utilizzabili mentre eventuale budget non utilizzato rimarrà comunque a disposizione.

3. PUNTEGGI

Dopo ogni giornata di Campionato, ai giocatori della serie A viene assegnato un punteggio numerico.

Ogni squadra iscritta a FantaGenius Pro realizza un punteggio pari alla somma dei punteggi dei calciatori schierati.

A formare il punteggio della squadra concorrono i soli titolari che hanno ottenuto un punteggio valido e, eventualmente, i calciatori presenti in panchina che, qualora uno o più titolari non abbiano ricevuto un punteggio, abbiano sostituito gli stessi (sono ammesse massimo tre sostituzioni).

Il software che gestisce il gioco, nel calcolare i punteggi delle squadre partecipanti, provvederà anche a fare le opportune sostituzioni attingendo dalla panchina un massimo di tre calciatori qualora uno o più titolari non abbiano ricevuto punteggio.

Il sistema procederà nell'ordine stabilito dal partecipante al momento dello schieramento della formazione e secondo le regole enunciate ai punti 1.5, 1.6 e 1.7.

Ai fini del calcolo, il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al suo voto che verrà riportato sul sito pro.fantagenius.com sommato a eventuali bonus/malus (vedi punto 3.1)

3.1 Bonus e malus

Ai punteggi sopra citati possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus:

- bonus :
 - + 3 punti per ogni gol segnato,
 - + 1 punto se il ruolo del calciatore è quello di portiere e lo stesso non subisce reti in quel match
 - + 3 punti per ogni rigore parato,
 - + 1 punto per ogni assist
 - + 0,5 punti per ogni assist da fermo

Si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso.

Un "assist" effettuato su "rimessa laterale", "rimessa dal fondo", "calcio di punizione" e "calcio d'angolo" viene considerato "assist da fermo" a prescindere dalla volontarietà del passaggio e da diritto al solo bonus di 0,5 punti.

Gli "assist" e gli "assist da fermo" vengono attribuiti a discrezione dello staff di www.fantagazzetta.com e pubblicati sulla pagina dei voti di pro.fantagenius.com

• **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;
- eventuali malus dovuti a sostituzioni "fuori ruolo" (vedere punto 1.8)

Casi speciali

Nel caso in cui un calciatore non ricevesse un punteggio perché giudicato "senza voto" o "non giudicato" il sistema procederà alla sostituzione come spiegato al punto 8. Il "senza voto" viene attribuito al calciatore a discrezione della redazione di www.fantagazzetta.com indipendentemente dai minuti giocati.

Tuttavia i seguenti casi costituiscono eccezione alla regola:

• **S.V CON BONUS**

Qualora il calciatore che abbia ricevuto "s.v." o "n.g." meritasse un qualche bonus come da tabella 31, allo stesso, indipendentemente dal tempo giocato, verrà attribuito un punteggio pari a 6 al quale dovranno essere aggiunti i relativi bonus (e sottratti i relativi malus) che concorrono al calcolo del punteggio finale;

• **ESPULSO S.V.**

Qualora il calciatore che abbia ricevuto "s.v." o "n.g." fosse stato espulso, allo stesso, indipendentemente dal tempo giocato, verrà attribuito un punteggio pari a 4. Tale punteggio comprende esclusivamente il malus relativo all'espulsione. Eventuali altri bonus/malus sono da aggiungere/sottrarre a questo punteggio e concorrono al calcolo del punteggio finale.

• **S.V. CON RIGORE SBAGLIATO O AUTORETE**

Qualora il calciatore che abbia ricevuto "s.v." o "n.g." avesse sbagliato un rigore o avesse commesso un autorette, allo stesso, indipendentemente dal tempo giocato, verrà attribuito un punteggio pari a 6. Da questo punteggio dovranno essere detratti i malus relativi ad autogol, rigori sbagliati ed eventuali altri bonus/malus come da tabella 8.1;

• **S.V. CON SOLA AMMONIZIONE**

Qualora il calciatore che abbia ricevuto "s.v." o "n.g." non abbia nessun bonus/malus, ad eccezione di quello per l'ammonizione, esso non verrà conteggiato e sarà cioè come se non fosse mai sceso in campo.

• **PORTIERE S.V. CHE GIOCA PIU' DI 25'**

Qualora il calciatore che abbia ricevuto "s.v." o "n.g." sia un portiere ad esso verrà attribuito un punteggio pari a 6 a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus se ha giocato per almeno 25' (si specifica che i minuti di recupero non concorrono al calcolo del tempo di gioco),

• **PORTIERE S.V. CHE GIOCA MENO DI 25'**

Qualora il calciatore che abbia ricevuto "s.v." o "n.g." sia un portiere e lo stesso non avesse giocato per almeno 25' (si specifica che i minuti di recupero non concorrono al calcolo del tempo di gioco), esso non verrà conteggiato e sarà cioè come se non fosse mai sceso in campo.

4. CLASSIFICHE

4.1 Classifica di giornata (per ogni giornata del calendario di FantaGenius Pro)

Al termine di ogni giornata di Fantagenius Pro verrà redatta, secondo le regole sopra descritte, una speciale "Classifica di Giornata" riportante, per ogni squadra iscritta, il proprio piazzamento in base ai punti ottenuti nella singola giornata di Campionato.

4.2 Classifica generale di rendimento

Al termine di ogni giornata di Fantagenius Pro, e quindi dalla 33° alla 38° giornata, verrà aggiornata, secondo le regole sopra descritte, la Classifica Generale di Rendimento riportante il piazzamento di tutte le squadre iscritte secondo la somma dei punteggi ottenuti dalle stesse nelle varie giornate di Campionato di Serie A 2011-2012 disputate e corrispondenti alle giornate di Fantagenius Pro.

Nel caso in cui il sito internet Fantagenius Pro, per motivi tecnici non dipendenti dalla volontà degli utenti e del gestore, dovesse bloccarsi per le 6 ore che precedono il termine di inserimento della formazione (fissato in 15 minuti prima della prima partita della giornata di Campionato di Serie A), la classifica generale di rendimento verrà congelata e non subirà variazioni rispetto alla giornata precedente.

Come ulteriore forma di tutela degli iscritti, la società organizzatrice si riserva la facoltà di ricalcolare le classifiche in un qualsiasi momento. Eventuali correzioni e aggiornamenti verranno pubblicati sulle pagine del sito pro.fantagenius.com.