

REGOLAMENTO FANTACALCIO "SALINE"

MERCATO INIZIALE.

DURANTE IL MERCATO INIZIALE, OGNI PARTECIPANTE AVRA' HA DISPOSIZIONE 500 CREDITI CON CUI POTER FARE ALL'ASTA LA PROPRIA ROSA DEL FANTACALCIO, COMPRANDO 3 PORTIERI (OBBLIGATORIAMENTE DI UNA STESSA SQUADRA), 8 DIFENSORI, 8 CENTROCAMPISTI E 6 ATTACCANTI.

NON POTRANNO MAI ESSERE SUPERATI I 500 CREDITI: SE CAPITASSE QUESTO, DECIDEREMO A VOTAZIONE SUL MOMENTO TRA TUTTI GLI ALTRI PARTECIPANTI COME AFFRONTARE E RISOLVERE QUESTO PROBLEMA.

CI SARA' UN BANDITORE DELL'ASTA CHE LEGGERA' IN ORDINE IN BASE ALLA LISTA GAZZETTA, TUTTI I GIOCATORI, PARTENDO DA PORTIERI, POI DIFENSORI..ECC....E IN BASE ALL'OFFERTA BANDIRA' L'ASTA FINO AD ASSEGNARE I GIOCATORI A TUTTI I PARTECIPANTI DEL FANTACALCIO.

SOLO QUANDO TUTTI I PARTECIPANTI AVRANNO TERMINATO LA PROPRIA ROSA DI 25 CALCIATORI, SI POTRANNO SOSTITUIRE ALCUNI GIOCATORI DELLA ROSA CON QUELLI RIMASTI LIBERI DI UNO STESSO RUOLO, MA SOLO CON L'ACCORDO DI TUTTI GLI ALTRI PARTECIPANTI: SE SI VUOLE SOSTITUIRE UNO STESSO GIOCATORE, VERRA' FATTA DI NUOVO L'ASTA TRA CHI HA I CREDITI RESIDUI DEI 500 INIZIALI.

NON SI POTRANNO FARE SCAMBI TRA PARTECIPANTI E UNA VOLTA USCITI DALLA STANZA DEL MERCATO, NON POTRANNO PIU' ESSERE CAMBIATI E SOSTITUITI LIBERAMENTE GIOCATORI CON QUELLI RIMASTI LIBERI SUL MERCATO.

IMPORTANTE: durante le aste, sia per il mercato iniziale e sia per il mercato di riparazione, se il credito offerto nell'asta per un giocatore supera del doppio il valore di quotazione della gazzetta riguardo al giocatore stesso, andiamo alle cosiddette "BUSTE".

Durante le BUSTE ogni partecipante scriverà la sua offerta segreta su un foglietto per quel giocatore: poi il banditore dell'asta aprirà i foglietti e chi avrà offerto di più, prenderà quel giocatore a quanto ha offerto sul foglietto: se ci fossero offerte uguali e quindi un parimerito, soltanto coloro che sono a parimerito potranno rifare le buste fino a quando il giocatore non sarà assegnato ad un partecipante. Nel caso in cui, durante un parimerito, si vada a fare le BUSTE ad ultranza per 3 volte consecutive, l'asta e la BUSTA per quel giocatore finisce lì e il giocatore lo prenderà chi ha chiamato per primo la quota che è valsa le buste tra i partecipanti contendenti, e il giocatore sarà preso al valore iniziale della BUSTA (e quindi al doppio della quotazione della gazzetta per quel giocatore).

Questo per far sì che chi non è interessato ad un giocatore, non chiami le buste.

Pertanto si metterà questa nuova regola: chi va alle BUSTE pronunciando per primo il valore all'asta che prevede lo stop dell'asta e l'acquisto tramite BUSTA, è obbligato a fare la busta per quel giocatore

MERCATO DI RIPARAZIONE.

DURANTE IL MERCATO DI RIPARAZIONE SI POTRANNO FARE SCAMBI LIBERI TRA TUTTI I PARTECIPANTI E IN PIU' SI POTRANNO SOSTITUIRE ALL'ASTA I GIOCATORI CHE VOGLIAMO (COMPRESI I GIOCATORI CHE SONO SPARITI DALLE LISTE GAZZETTA) CON QUELLI CHE NON HA NESSUNO PERCHE' LIBERI SUL MERCATO: PER IL MERCATO DI RIPARAZIONE OGNI PARTECIPANTE AVRA' A DISPOSIZIONE I PROPRI CREDITI RESIDUI DI SQUADRA E IN PIU' PER TUTTI ALTRI 100 CREDITI.

Il mercato di riparazione, si farà il primo venerdì sera dopo la fine del calciomercato e dopo l'uscita della lista dei giocatori aggiornata sulla gazzetta dello sport.

Durante l'asta del mercato di riparazione, che si farà chiamando i giocatori che si vogliono partendo dall'ultimo della nostra classifica a seguire, ogni giocatore preso a uno sarà pagato zero, poichè va a sostituire un altro giocatore a cui daremo un valore standard di un credito.

Quindi chi rimarrà ad esempio con 100 crediti, per comprare un giocatore potrà offrirne 101 e rimarrà con zero crediti: con zero crediti si potranno quindi ancora cambiare giocatori ma soltanto prendendoli a uno.

In caso di pari crediti e di due partecipanti che vogliono lo stesso giocatore, si tirerà a sorte.

ANCHE DOPO IL MERCATO DI RIPARAZIONE, UNA VOLTA USCITI DALLA STANZA DEL MERCATO, NON POTRANNO PIU' ESSERE CAMBIATI E SOSTITUITI LIBERAMENTE GIOCATORI CON QUELLI RIMASTI LIBERI SUL MERCATO.

ALTRE REGOLE:

LA FORMAZIONE DOVRA' ESSERE CONSEGNATA A FABIANI GIACOMO NON PIU' TARDI DELLE ORE 13:00 DEL SABATO (QUANDO IL CAMPIONATO GIOCA REGOLARMENTE CON LA PRIMA PARTITA AL SABATO ALLE ORE 18: DURANTE I TURNI INFRASETTIMANALI O DURANTE LE GIORNATE CON ANTICIPI STRAORDINARI AL VENERDI' SERA, L'ORARIO DELLA CONSEGNA SARA' LE 18:00).

QUESTO VALE SOLTANTO PER COLORO CHE NON POTRANNO FARE LE FORMAZIONI ON LINE: CHI POTRA' ACCEDERE AL SITO AVRA' TEMPO DI INSERIRE LA FORMAZIONE FINO A UN QUARTO D'ORA PRIMA DELL'INIZIO DELLA PRIMA PARTITA DELLA GIORNATA DI CAMPIONATO.

SE UN MESSAGGIO NON VIENE RICEVUTO...FARA' FEDE IL MESSAGGIO CON LA DATA DI INVIO SUL CELLULARE DI CHI LO HA INVIATO; QUINDI NON CANCELLATE MAI IL MESSAGGIO PERCHE' SE NON C'E' IL MESSAGGIO SALVATO, SI GIOCA CON LA FORMAZIONE VECCHIA...COME NEI CASI IN CUI NON VIENE CONSEGNATA O VIENE CONSEGNATA IN RITARDO!!

LE FORMAZIONI SI POSSONO ANCHE MANDARE VIA E-MAIL: L'INDIRIZZO LO TROVATE IN FONDO AL REGOLAMENTO.

LE FORMAZIONI INVIAE, PER CHIUNQUE VOLESSE CONTROLLARLE, VERRANNO TENUTE SALVATE SUL CELLULARE DA GIACOMO FABIANI SEMPRE PER QUATTRO GIORNI SUCCESSIVI ALLA GIORNATA GIOCATO, DOPODICHE' SARANNO CANCELLATE E NON POTRANNO PIU' ESSERE CHIESTE.

PER FARE I CONTI SI USANO SOLTANTO I VOTI DELLA GAZZETTA DELLO SPORT DEL "MAGIC CUP CAMPIONATO", GENERALMENTE CI SONO IL MARTEDI MA IL GIORNO DI PUBBLICAZIONE PUO' VARIARE IN BASE A QUANDO GIOCA IL CAMPIONATO.

QUALORA CI SIANO CORREZIONI FATTE NEI GIORNI SUCCESSIVI SULLA GAZZETTA RELATIVE AI VOTI PUBBLICATI, SI PRENDERANNO IN CONSIDERAZIONE E ANCHE NOI FAREMO LA CORREZIONE.

OGNI PARTECIPANTE POTRA' FARE 3 SCAMBI CON I GIOCATORI RIMASTI LIBERI SUL MERCATO, DALLA 1° GIORNATA FINO ALLA GIORNATA PRIMA DELL'INIZIO DEL MERCATO DI RIPARAZIONE DELLE SOCIETA' DI SERIE A: QUESTI SCAMBI DEVONO ESSERE COMUNICATI ENTRO IL GIOVEDI SERA ALLE ORE 20 A GIACOMO FABIANI, OPPURE ENTRO IL MARTEDI SERA ALLE ORE 20 IN CASO DI TURNO INFRASETTIMANALE DEL CAMPIONATO; ANCHE QUANDO CI SONO LE SOSTE DEL CAMPIONATO...SONO VALIDI TUTTI I GIOVEDI SERA PER POTER FARE GLI SCAMBI; QUINDI CHI EFFETTUA UNO SCAMBIO IL GIOVEDI E LA DOMENICA DOPO IL CAMPIONATO E' IN SOSTA, IL GIOVEDI SUCCESSIVO SE VUOLE PUO' EFFETTUARE UN ALTRO SCAMBIO; UN GIOCATORE DATO VIA POTRA' ESSERE PRESO DA UN ALTRO PARTECIPANTE MA SOLTANTO DAL GIOVEDI' SUCCESSIVO. IN CASO CHE IN DUE O PIU' PARTECIPANTI VOLESSERO LO STESSO GIOCATORE, AVRA' DIRITTO DI SCELTA PER PRIMO CHI HA PIU' CREDITI RESIDUI; SE ANCHE I CREDITI RESIDUI FOSSERO UGUALI, SCEGLIERA' PER PRIMO CHI HA MANDATO PRIMA IL MESSAGGIO DELLO SCAMBIO....E SE ANCHE I CREDITI RESIDUI SONO UGUALI, LO PRENDERA' CHI E' MESSO PEGGIO IN CLASSIFICA.

SE NON AVRETE RISPOSTA AL MESSAGGIO DELLO SCAMBIO MANDATO, AUTOMATICAMENTE LO SCAMBIO DIVENTA UFFICIALE: SE CI FOSSERO PROBLEMI O BALLOTTAGGI, SARETE RICONTATTATI.

CHI NON AVRA' FATTO GLI SCAMBI ENTRO LA DATA STABILITA....LI PERDE E NON LI POTRA' ACCUMULARE PER UTILIZZARLI SUCCESSIVAMENTE!

DOPO IL MERCATO DI RIPARAZIONE OGNI PARTECIPANTE AVRA' A DISPOSIZIONE ALTRI 2 SCAMBI DA POTER EFFETTUARE TASSATIVAMENTE ENTRO IL GIOVEDI PRIMA DELLA SEST' ULTIMA GIORNATA DI CAMPIONATO. SI PUO' FARE SOLTANTO UNO SCAMBIO A SETTIMANA...MAI DUE O PIU' SCAMBI CONTEMPORANEAMENTE. SE UNO O PIU' GIOCATORI SCOMPAIONO PER QUALSIASI MOTIVO DALLE LISTE UFFICIALI DELLA GAZZETTA....QUESTI POTRANNO ESSERE SOSTITUITI SENZA DOVER UTILIZZARE GLI SCAMBI A DISPOSIZIONE; (NATURALMENTE DURANTE IL MERCATO DI RIPARAZIONE DI GENNAIO COME NON SI USUFRUISCE DEGLI SCAMBI NEMMENO SI POSSONO CAMBIARE I GIOCATORI CHE VANNO VIA DALLA LISTA).

NEL SOSTITUIRE UN GIOCATORE SPARITO DALLA LISTA GAZZETTA SI HA LA PRECEDENZA SU CHI VUOLE USUFRUIRE DEGLI SCAMBI E LA SOSTITUZIONE NON SARA' CONSIDERATA SCAMBIO, MA SOLO SE SI COMUNICA IL CAMBIAMENTO ENTRO IL GIOVEDI' SERA ALLE 20:00, STESSO ORARIO DI CHIUSURA DEGLI SCAMBI SETTIMANALI. NEL CASO IN CUI PIU' PARTECIPANTI DOVESSERO SOSTITUIRE UN GIOCATORE DELLO STESSO RUOLO SPARITO DALLE LISTE IN CONTEMPORANEA, E VOLESSERO PRENDERE LO STESSO GIOCATORE, AVRA' PRIORITA' DI SCELTA CHI HA PIU' CREDITI RESIDUI E A PARITA' DI CREDITI RESIDUI SCEGLIERA' CHI HA COMUNICATO PRIMA LO SCAMBIO E A SEGUIRE CHI E' MESSO PEGGIO IN CLASSIFICA.

SE SI DEVE SOSTITUIRE UN GIOCATORE ANDATO VIA DALLA LISTA, SI PUO' ANCHE FARE UNO SCAMBIO IL SOLITO GIORNO PERCHE' LA SOSTITUZIONE COME DETTO SOPRA NON E' DA CONSIDERARE SCAMBIO.

PANCHINA: LA PANCHINA DOVRA' OBBLIGATORIAMENTE ESSERE COMPOSTA DA 1 PORTIERE, 2 DIFENSORI, 2 CENTROCAMPISTI E 2 ATTACCANTI; NON POSSONO ESSERE MESSI GIOCATORI IN PIU' O IN MENO IN CIASCUN RUOLO: SE QUALCUNO METTE IN PANCHINA TRE GIOCATORI DI UN RUOLO...AUTOMATICAMENTE NON VIENE NEMMENO CONSIDERATO IL TERZO SCRITTO DEL RUOLO E AVRA' 6 RISERVE ANZICHE' 7.

NON CI SONO LIMITI DI SOSTITUZIONI: POTRANNO ENTRARE ANCHE TUTTI E SETTE I COMPONENTI DELLA PANCHINA.

PORTIERE: NON SI GIOCHERA' MAI SENZA PORTIERE; SE QUALCUNO AD ESEMPIO HA IN CAMPO IL PRIMO PORTIERE E IN PANCHINA IL SECONDO E PER QUALSIASI MOTIVO GIOCASSE UN TERZO PORTIERE, AUTOMATICAMENTE VERRA' CONSIDERATO IL VOTO DEL PORTIERE CHE HA GIOCATO; L'UNICA COSA DA TENER CONTO E' CHE FA FEDE IL NOME SCRITTO TITOLARE QUALORA PRENDANO IL VOTO SIA IL TITOLARE CHE LA RISERVA.

SE DURANTE LA STAGIONE CI FOSSE UNO SCAMBIO DI PORTIERI IN SERIE A E IL NOSTRO PRIMO PORTIERE VA AD UN'ALTRA SQUADRA DI SERIE A O VIENE CEDUTO ALL'ESTERO, AUTOMATICAMENTE CI SARA' ASSEGNATO IL NUOVO PORTIERE CHE ARRIVERA' A SOSTITUIRE IL PORTIERE ANDATO VIA: QUINDI FARA' SEMPRE FEDE LA SQUADRA INIZIALE DI APPARTENENZA DEI NOSTRI PORTIERI: ANCHE SE UN NOSTRO PORTIERE CAMBIASSE SOCIETA' RIMANENDO IN SERIE A MA AD UN'ALTRA SQUADRA, NOI AVREMO SEMPRE TUTTI I PORTIERI DELLA VECCHIA SQUADRA DI APPARTENENZA.

MODULI DI GIOCO ACCETTABILI:

343 - 352 - 451 - 442 - 433 - 541 - 532

SI POSSONO FARE LE FORMAZIONI SOLTANTO CON QUESTI MODULI DI GIOCO; CHI CONSEGNA LA FORMAZIONE CON UN MODULO DIVERSO DA QUELLI SCRITTI SOPRA...AUTOMATICAMENTE GIOCHERA' CON LA FORMAZIONE VECCHIA OPPURE SE SUCCEDA ALLA PRIMA GIORNATA, GIOCHERA' CON UN GIOCATORE IN MENO, E VERRA' TOLTO DALLA FORMAZIONE L'ULTIMO GIOCATORE SCRITTO DEL RUOLO IN ESUBERO (AD ESEMPIO SE UNO PER SBAGLIO GIOCA COL MODULO 631, SICCOME NON E' REGOLARE, VERRA' TOLTO IL SESTO DIFENSORE SCRITTO NELLA FORMAZIONE CONSEGNATA).

Nello scrivere e mandare la formazione consiglio a tutti vivamente di rileggerla più volte e di scrivere sempre all'inizio il modulo di gioco, poichè nel caso in cui ci fossero degli errori ci si comporta così:

- *se sono stati scritti erroneamente soltanto 10 titolari, se c'è scritto il modulo si inserisce negli undici il primo giocatore della panchina in base al modulo di gioco, che servirà per vedere di quale ruolo manca il giocatore, e di conseguenza la panchina rimarrà di 6 giocatori anzichè di 7; se invece non fosse stato scritto il modulo, allora si gioca in uno meno e prenderanno il voto solo i 10 giocatori scritti nella formazione titolare.*
- *Se viene scritto uno stesso giocatore sia tra i titolari che tra le riserve, verrà automaticamente eliminato il giocatore scritto in panchina ma non sarà sostituito e la panchina rimarrà di 6 soli giocatori anzichè di 7.*
- *Se viene scritto erroneamente un giocatore che però in realtà non fa parte della rosa dei 25 di quella squadra, se è una riserva, ci si comporta come al punto precedente, mentre se fosse tra i titolari, sarà automaticamente eliminato e sostituito dal primo giocatore di quel ruolo scritto in panchina, e anche in questo caso la panchina rimarrà di 6 giocatori anzichè di 7.*

Per tutte le altre regole, riguardo ad assegnazione dei voti in caso di partite sospese o rimandate ecc...., si farà sempre riferimento a tutto ciò che riporta la Gazzette dello Sport.

CHI VOLESSE INVIARE LE FORMAZIONI VIA E-MAIL, QUESTO E' L'INDIRIZZO :
- giacomo.fabia@virgilio.it

FANTACALCIO ON-LINE sul sito www.ilfagiato.net

Nel nostro Fantacalcio c'è la possibilità di fare la formazione direttamente sul sito www.ilfagiato.net alla pagina FANTACALCIO che troverete nel menù (cliccate su "LOGIN FANTAFAGIANO" o "LOGIN FANTACALCIO").

Avrete a disposizione una vostra pagina personale, alla quale potrete accedere soltanto con un username e una password (Username e password sono uniche e personali e nessuno degli altri partecipanti le conosce) che vi saranno regolarmente inviate via e-mail dall'amministratore del sito!! Su questa pagina del sito potrete sempre vedere le formazioni degli altri partecipanti (saranno però visualizzabili soltanto dopo 5 minuti dall'inizio della prima partita di calcio di serie A di giornata) e inoltre troverete sempre tutti i risultati di giornata, la classifica e gli scambi di mercato regolarmente aggiornati.

Troverete anche le "istruzioni per l'uso" all'interno della vostra pagina.

RICORDATEVI CHE PER INSERIRE LA FORMAZIONE DIRETTAMENTE DAL SITO AVRETE TEMPO FINO A UN QUARTO D'ORA PRIMA DEL FISCHIO DI INIZIO DELLA PRIMA PARTITA DELLA GIORNATA DEL CAMPIONATO...DOPODICHE' NON TROVERETE PIU' NEMMENO LA VOCE "INSERISCI FORMAZIONE" E "MODIFICA FORMAZIONE", CHE INVECE SARANNO PRESENTI OGNI GIORNO DAL MARTEDI FINO A QUELL'ORA.

Se passate l'orario giocherete con la formazione della giornata precedente....e se capitasse alla prima giornata...la vostra squadra in quella giornata totalizzerà punti zero.

SE QUALCUNO NON POTRA' ACCEDERE AD INTERNET PER FARE LA FORMAZIONE SUL SITO, LA POTRA' TRANQUILLAMENTE MANDARE VIA SMS AL FAGIANO (naturalmente dovrà per forza mandargli anche la propria password e l'username di accesso): SE UNA FORMAZIONE MANDATA VIA SMS, NON VENISSE INSERITA PER QUALSIASI MOTIVO ENTRO L'ORARIO STABILITO, FARA' FEDE IL MESSAGGIO SUL CELLULARE...E COMUNQUE SIA PROVVEDERA' IL FAGIANO A FARE AVERE LA FORMAZIONE A TUTTI (SCRIVENDOLA SULLE COMUNICAZIONE CHE TROVERETE NELLA VOSTRA PAGINA DEL SITO).

Pertanto se quando andrete sulla pagina del sito non troverete le formazioni di tutti i partecipanti...vuol dire che quelle formazioni sono regolarmente sul mio cellulare e che successivamente saranno inserite anche sul sito (di sicuro entro il martedì...giorno dei conteggi) e se così non fosse, vorrà dire che qualcuno ha giocato con la formazione della giornata precedente.

IMPORTANTE: Attenzione per chi fa la formazione dal sito, a non utilizzare i moduli 631 e 361 (perchè sono nella lista dei moduli anche se non si possono utilizzare): chi sbaglierà utilizzando uno di questi due moduli, giocherà con la formazione della settimana precedente. Sempre sul sito, dopo la terza sostituzione, sarà dato un bonus pari al voto dei giocatori, perchè il programma del fantacalcio del sito è previsto soltanto per calcolare fino a tre sostituzioni e siccome nel nostro fantacalcio non c'è limite di sostituzioni, si provvederà a far tornare il punteggio della squadra con questi bonus pari ai voti dei giocatori a cui non viene assegnato il punteggio.

