



## REGOLAMENTO

### **1. Partecipanti**

Possono iscriversi al 1° Campionato di Fantacalcio® “Magic CSI”, promosso e organizzato dal Comitato Provinciale CSI di Siena, tutti i soci e gli atleti tesserati per una delle società sportive regolarmente affiliate al Centro Sportivo Italiano per l'anno sportivo 2010/2011.

Qualora una persona non appartenga ad alcuna società sportiva ma sia interessata a partecipare alla manifestazione, potrà tesserarsi al costo di 2,00 Euro (Tesserata CR) o di 6,00 Euro (Tesserata AT/SO). Tale costo andrà a sommarsi alla quota di iscrizione.

### **2. Norme di partecipazione**

Ogni partecipante può iscrivere al campionato un numero illimitato di squadre. Le iscrizioni dovranno pervenire alla segreteria del CSI di Siena a partire dal giorno 21 dicembre 2010 ed entro il 13 gennaio 2011. La quota di partecipazione è fissata in 5,00 Euro per ogni squadra iscritta.

### **3. Modalità di iscrizione**

Per iscrivere una squadra al campionato, ogni partecipante dovrà recarsi presso la segreteria del CSI Siena munito di un documento di identità valido e, qualora ne sia in possesso, della tessera CSI. Contestualmente all'iscrizione dovrà essere versata l'intera quota di partecipazione.

Per ogni squadra iscritta vi verrà consegnato un username e una password che vi permetteranno di accedere alla sezione Fantacalcio del sito <http://www.csisiena.net> e di prendere quindi parte al campionato.

### **4. Durata**

Il campionato si svolgerà a partire dal giorno 21 dicembre 2010 - data di inizio delle iscrizioni - e terminerà entro la settimana successiva la 38<sup>a</sup> giornata del Campionato Italiano di Calcio di Serie A (comunque entro il 15 Giugno 2011). L'inizio effettivo è invece fissato per la 20<sup>a</sup> giornata.

Il calendario del 1° Campionato “MagicCSI” seguirà le possibili variazioni del calendario del Campionato di Calcio di Serie A 2010/2011 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C e dalla Lega Calcio di serie A.

### **5. Il gioco**

Il campionato “MagicCSI” è una simulazione che permette ai partecipanti di costituire una squadra di calcio virtuale, di gestirla e di schierarla in campo in occasione di ogni giornata della serie A 2010-2011; dopo ogni giornata la squadra virtuale otterrà un punteggio determinato dalle prestazioni dei singoli calciatori, entrerà in classifica e potrà puntare a vincere il campionato.

#### *Modalità*

Il campionato si disputerà online. Tutte le operazioni sulla rosa, dalle quelle di mercato fino allo schieramento della formazione titolare e la scelta dei calciatori in panchina andranno fatte, accedendo con le credenziali ricevute al momento dell'iscrizione, nell'area fantacalcio del sito del CSI Siena, all'indirizzo <http://www.csisiena.net/fantacalcio/>.



### *La rosa*

La costruzione della squadra ha inizio acquistando 25 calciatori tra quelli della serie A 2010-2011. Il partecipante ha a disposizione 250 CSI-Coin per acquistare i seguenti calciatori:

- 3 portieri,
- 8 difensori,
- 8 centrocampisti
- 6 attaccanti

Il partecipante non potrà spendere più dei 250 CSI-Coin ma potrà spenderne meno, e dovrà acquistare il numero di calciatori richiesti per poter partecipare.

Nel caso in cui la rosa non sia completa all'inizio del torneo, il partecipante potrà completarla anche successivamente, ma per ogni giornata in cui la rosa non sarà completa verranno assegnati 0 punti.

### *Formazione e moduli di gioco*

Una volta completata la rosa, al partecipante sarà richiesto di scegliere la sua formazione (gli 11 giocatori che scenderanno in campo e i 7 della panchina), avendo cura di scegliere i calciatori in accordo con i seguenti moduli di gioco consentiti (la prima cifra indica il portiere, la seconda i difensori, la terza i centrocampisti, la quarta gli attaccanti):

Per i titolari:

- 1-3-4-3
- 1-3-5-2
- 1-4-3-3
- 1-4-4-2
- 1-4-5-1
- 1-5-3-2
- 1-5-4-1

Per la panchina:

- 1-2-2-2

La formazione può essere modificata liberamente fino ad 30 minuti prima dell'inizio della prima partita della giornata di campionato a cui si fa riferimento, un timer segnalerà l'orario di chiusura delle operazioni.

I dati verranno memorizzati da un software, programmato appositamente per il concorso, che non accetterà inserimenti non compatibili con quanto sopra descritto e che avviserà il partecipante dell'eventuale inserimento errato.

### *Operazioni di mercato*

Nel corso della stagione ogni partecipante può cambiare la sua squadra operando sul mercato per sostituire alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli. Dopo ogni giornata il valore dei calciatori muta, in funzione della prestazione offerta in campo e dei relativi punti conquistati.

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.

Durante lo svolgimento del campionato il mercato sarà suddiviso sostanzialmente in 3 fasi:

- Fase iniziale: durante questa fase non vi sono limiti nel numero di operazioni che un utente può effettuare. La "fase iniziale" ha inizio al momento dell'apertura delle iscrizioni e termina 30 minuti prima della prima partita valida per la 20<sup>a</sup> giornata del Campionato Italiano di Serie A.
- Mercato Aperto: durante questa fase il limite è di 10 scambi (compravendite) per l'intera



stagione. Il mercato sarà “aperto” per tutta la durata del campionato, ad eccezione dei giorni in cui si disputeranno le partite del campionato italiano di Serie A e dei giorni in cui il mercato sarà in “fase iniziale”.

- Mercato Chiuso: durante questa fase non sarà possibile effettuare alcuna operazione di mercato.

### *Punteggio*

Al termine di ogni giornata di Campionato, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio, pertanto ogni squadra iscritta 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 3 sostituzioni). Il computer, calcolando il punteggio di ogni squadra, farà anche le necessarie sostituzioni utilizzando dalla panchina un massimo di 3 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 computer 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 dall'inviato de La Gazzetta dello Sport. A questo punteggio possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus con le seguenti modalità:

Bonus:

- + 3 punti per ogni gol segnato
- + 1 per ogni assist servito
- + 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

Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso. Per l'assegnazione del bonus relativo all'eventuale assist faremo riferimento a quanto deciso dalla redazione de La Gazzetta dello Sport.

Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra. Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in



pagella ottenuti dai difensori (non vanno considerati i bonus e i malus). Nel caso dei senza voto che ricevono punteggio ai fini del gioco - vedi oltre - a tal punteggio si sottraggono i bonus e si aggiungono i malus. Si calcola la media di questi 4 valori. La squadra ottiene:

- + 6 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7
- + 3 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,5 e minore di 7
- + 1 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6,5

Ogni qual volta un calciatore non riceva un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista de La Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v o n.g ) si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina, come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati.

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

- Calciatori (esclusi i portieri):
  1. un calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d' ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente dal tempo giocato
  2. un calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d' ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione)
  3. un calciatore s.v che sbaglia un rigore o che fa un' autorete riceve 6 punti d' ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus)
  4. un 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.
- Portieri:
  1. un portiere s.v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d' ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero).
  2. un portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

## **6. Dati validi per il calcolo dei punteggi**

Per il concorso valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport.

## **7. 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. La Società promotrice informerà tutti gli iscritti e gli appassionati dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, dedicate al concorso. In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, come previsto da "dati validi per il calcolo dei punteggi"; qualora non venissero pubblicati dei dati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d' ufficio.

## **8. Comunicati Ufficiali**

Al termine di ogni giornata verrà pubblicato un Comunicato Ufficiale contenente le classifiche e le formazioni, complete dei punteggi dei singoli calciatori, di tutte le squadre iscritte al campionato.



## 9. Classifiche

### *Classifica Settimanale*

Al termine di ogni giornata del Campionato "MagicCSI" verrà stilata una classifica settimanale che terrà conto esclusivamente dei punti realizzati dai calciatori delle squadre virtuali nella giornata di riferimento del Campionato Italiano di Serie A, secondo le regole precedentemente descritte.

### *Classifica Generale*

La classifica generale riporta il piazzamento di tutte le squadre iscritte in base alla somma dei punteggi ottenuti a partire dalla 20<sup>a</sup> sino alla 38<sup>a</sup> giornata di Campionato di Serie A 2010-2011, secondo le regole sopra descritte.

## 10. Irreperibilità e Pari Merito

In caso di pari merito tra due o più partecipanti, il premio sarà assegnato al concorrente iscrittosi per primo al gioco: il momento dell'iscrizione sarà inequivocabilmente registrato presso la sede del CSI di Siena.

Qualora invece non sia possibile rintracciare il partecipante avente diritto al premio entro il 10° giorno dalla pubblicazione del comunicato, verrà premiato colui che, fra tutti i restanti iscritti, risulterà avere una migliore posizione in classifica.

## 11. Premi

### *Premio Settimanale*

Ogni settimana verrà premiato il primo classificato nella classifica settimanale. Il premio previsto è una Ricarica Telefonica del valore di Euro 5,00. L'operatore telefonico verrà concordato con ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

### *Premi finali*

Al termine della manifestazione verranno premiati il primo, il secondo e il terzo classificato nella classifica generale. I premi previsti sono:

1° classificato: Buono Acquisto di Euro 40,00 presso il negozio DECATHLON

2° classificato: Buono Acquisto di Euro 20,00 presso il negozio DECATHLON

3° classificato: Buono Acquisto di Euro 10,00 / Ricarica Telefonica del valore di Euro 10,00

*I negozi presso i quali verranno erogati i buoni acquisto potrebbero essere soggetti a cambiamento, pur mantenendo la stessa tipologia (articoli sportivi).*

## 12. Ricorsi

Qualora un partecipante ritenga che ci sia stato un errore nel calcolo del punteggio della propria squadra, può fare gratuitamente ricorso entro le 24 ore successive alla pubblicazione del comunicato ufficiale. Tale ricorso dovrà essere inviato per fax o per email (dall'indirizzo di riferimento della squadra, comunicato al momento dell'iscrizione) alla sede del CSI di Siena. Affinché il ricorso sia valido il partecipante dovrà inoltre inviare, entro le 48 ore successive alla pubblicazione del comunicato, una documentazione che giustifichi la sua richiesta e da cui sia possibile verificare l'effettivo errore.



### **13. Segreteria**

La segreteria del Comitato CSI è aperta, per effettuare tutte gli adempimenti del caso, nei giorni Martedì, Mercoledì e Giovedì dalle ore 18:00 alle ore 19:30.

*Siena, 02 dicembre 2010*