

REGOLAMENTO FANTAPOLO® 2016-17

Tutto nasce un sabato sera umido, tornando da Pomezia, comune vicino a Roma e vicino anche al mare, dopo un'amichevole di pallanuoto che aveva lo scopo non dichiarato di provare nuovi schemi. I ragazzi sono saliti in macchina, taciturni come al solito dopo le fatiche, odorosi di cloro, poco disponibili a fare due chiacchiere. Hanno acceso i telefonini, contemporaneamente, seduti nei sedili posteriori, si sono messi a controllare.

Controllare cosa?

"I risultati dell'anticipo del sabato, mamma stiamo parlando di calcio", mi hanno detto. Quattro parole le ho estorte.

Mi hanno spiegato perché a volte può succedere nella vita che uno è contento se la propria squadra (reale) perde, e può succedere pure che si è contenti se un calciatore (reale) di una squadra nemica (reale) segna un sacco di gol.

Non lo sapevo.

Mi hanno spiegato contro voglia come si fa a diventare in attimo un allenatore di calcio. E come si fa a mettere su una squadra inventata.

Non ho capito bene quando si allenano queste fantasquadre, dove giocano la domenica.

Però ho chiesto ai ragazzi se c'è la possibilità di provare i fantaschemi anche a pallanuoto, se esisterà una fantapiscina?

Mi hanno detto di no, il fantacloro non l'hanno ancora inventato.

Arrivati a casa, abbiamo comprato un dominio, anzi due, Fantapolo.it, Fantapolo.com.

E ho cominciato a studiare regolamenti, leggere tabellini, a giocare con Excel.

Parliamo di pallanuoto ovviamente.

Ringrazio l'entusiasmo mostrato dai ragazzi che sedevano quella sera dietro a me, in macchina.

Grazie Alan, Alessandro, Edoardo il vostro sguardo stanco mi ha spinto a dare seguito all'idea della fantapallanuoto.

Terminata la versione Beta del gioco, l'ho sottoposta ad amici un po' più grandi dei nostri ragazzi. Il loro incosciente entusiasmo è stato di enorme aiuto.

Ringrazio Alessandro Arrigo per la grafica (e non solo) del progetto; la campionessa Sandra Valle, per aver messo al mondo il mio amico Alessandro; Rinaldo Piccolomini, ingegnere tennista deviato a forza verso la pallanuoto, per la pronta informatizzazione delle idee; Cecilia, Gabriella e Fabrizio per i preziosi consigli legali. Ringrazio tutti i giocatori di pallanuoto per la pazienza mostrata nel rispondere a domande per loro assurde, ringrazio Antonio Vittorioso anche se sostiene di non aver fatto molto, ma non è vero, grazie anche perché i suoi goal veri e i suoi sorrisi muscolosi fanno bene alla pallanuoto.

E infine Fede... per aver creduto al Fantapolo ancora prima di capire di che cosa si trattasse. Come sempre.

INTRODUZIONE

Fantapolo® 2016-17 è un gioco di fantasia on-line, basato sulle performance dei giocatori e delle squadre di pallanuoto partecipanti al Campionato italiano di pallanuoto maschile Serie A1 (A1 M) edizione 2016-2017.

Il gioco, che è stato sviluppato dalla Società Groove Srl, nasce con l'intento di rendere più visibile lo sport della pallanuoto, di farlo conoscere a chi è esperto solo di calcio, di far avvicinare bambini e giovani a questo bellissimo sport di squadra, seguendo il campionato italiano ed i campioni e... di divertirsi giocando!



Lo scopo del gioco è creare e mettere “in acqua” una squadra di pallanuoto (Fantasette) con la quale battere le squadre che gli altri partecipanti al gioco (Utenti) formeranno e metteranno “in acqua” prima di ogni giornata del Campionato italiano di Serie A1 M.

La partecipazione al gioco è gratuita. E’ associato al gioco un Concorso a Premi e il regolamento e le classifiche del gioco sono disponibili sul sito www.fantapolo.com

Importante...segnaliamo che i voti, i punteggi, le quotazioni presenti sul sito dedicato al gioco non hanno alcuna attinenza con le effettive capacità o il valore sportivo ed economico dei pallanuotisti, ma costituiscono unicamente uno strumento soggettivo e arbitrario necessario per poter dare corso al gioco!

I dati di base utili al gioco (risultati degli incontri, marcatori, superiorità numeriche, altri dati presenti sui tabellini degli incontri), relativi agli incontri disputati durante lo svolgimento del Campionato italiano A1 M, saranno estratti dal sito web della Federazione Italiana Nuoto.

DATE DA RICORDARE PER GIOCARE

Il Campionato nazionale di pallanuoto maschile di serie A1 inizia sabato 15 ottobre 2016. In quella data inizia la stagione nazionale 2016-17 di pallanuoto con la prima giornata del 98° Campionato di serie A1 maschile.

Il girone di andata si concluderà il 28 gennaio 2017 e quello di ritorno il 13 maggio 2017.

Gli orari di gioco della serie A1 M sono le 18.00 il sabato, le 19.30 nei turni infrasettimanali e le 15.00 negli impianti scoperti. Eventuali anticipi e posticipi sono da stabilire.

Il Campionato è composto dalla 1^ fase e dalla 2^ fase (playoff e dei payout).

Il gioco Fantapolo® 2016-17 inizia con la seconda giornata di Campionato di serie A1 M, programmata per il 22 ottobre 2016; e termina con la fine della prima fase del Campionato, il 13 maggio 2017, dopo 26 giornate disputate, i play off e i play out non vengono giocati.

Il calendario ufficiale del Campionato italiano di serie A1 M è consultabile sul sito della Federazione Italiana Nuoto, sezione Pallanuoto.

NUMERI DA RICORDARE PER GIOCARE

Le squadre partecipanti al Campionato italiano di serie A1 M sono 14 (Acquachiera Ati 2000, AN Brescia, Bogliasco 1951, CC Napoli, CC Ortigia, Pallanuoto Trieste, CN Posillipo, Pro Recco, RN Savona, Roma Vis Nova, SC Quinto, Sport Management, SS Lazio Nuoto, Torino '81) .

I giocatori che partecipano al gioco Fantapolo® 2016-17 sono 227.

SI GIOCA!

Per accedere al gioco è necessario registrarsi gratuitamente sul sito dedicato al gioco, raggiungibile all'indirizzo <http://www.fantapolo.com>

Registrazione

Devi accedere alla sezione di Registrazione, inserire una email e una password; una volta inseriti i dati, riceverai dal sistema una email contenente un link di conferma che ti reindirizza all'interno dell'area riservata del gioco.

Login

Se sei già registrato, inserisci direttamente username e password con cui ti sei iscritto. Registrandosi, compilando tutti i campi obbligatori, potrai creare una squadra (Fantasette) con la quale puoi partecipare al gioco e al Concorso a premi “1^ edizione Fantapolo® 2016-17”.

Ricorda che potrai creare al massimo n. 3 Fantasette.



Partecipazioni legate ad e-mail non valide, anagrafiche incomplete non verranno prese in considerazione.

Attenzione! Tutti gli utenti maggiorenni registrati sul sito www.Fantapolo.com possono partecipare al gioco Fantapolo®2016-17, ma solo gli utenti residenti o domiciliati in Italia possono partecipare al Concorso a premi “1^ edizione Fantapolo® 2016-17” legato al gioco.

STRUTTURA DEL SITO

Il Fantapolo® è una applicazione fruibile via internet mediante l'utilizzo di un browser (Firefox, Chrome, Internet Explorer, Safari) aggiornato alle ultime versioni.

L'applicazione è raggiungibile digitando all'interno del browser l'indirizzo <http://www.fantapolo.com>.

La schermata iniziale è costituita dalle seguenti sezioni:

- maschera di registrazione
- maschera di login
- collegamento al Regolamento del Fantapolo® 2016-17
- collegamento alla lista dei giocatori della stagione 2016-17
- collegamento alla classifica Fantapolo® 2016-17 e alle informazioni sui premi
- collegamento alla sezione FAQinformativa che contiene «domande frequenti» e info sul gioco
- collegamento alla informativa sulla privacy

Per accedere al gioco è necessario registrarsi mediante l'inserimento di una email e una password; una volta inseriti i dati l'utente riceve dal sistema una email contenente un link di conferma che lo reindirizza all'interno dell'area riservata del gioco denominata “dashboard”.

Al primo accesso alla dashboard l'utente è obbligato a completare il proprio profilo inserendo un Nickname e alcune informazioni di anagrafica quali: nome, cognome, data di nascita, residenza e nazionalità. Il completamento del “mio profilo” è condizione necessaria per poter proseguire.

La dashboard è organizzata attraverso una serie di finestre denominate “portlet” all'interno delle quali è possibile eseguire tutte le operazioni richieste dal gioco nonché consultare i dati relativi all'andamento delle proprie Fantasette.

Le portlet contenute nella dashboard sono le seguenti:

- Portlet Fantasette: contiene la lista delle Fantasette create (max. 3) e consente di accedere alle sezioni “Fantamercato” e “Convocazioni”
- Portlet Calendario: contiene il calendario delle partite del campionato A1 maschile di pallanuoto relative alla stagione 2016-17
- Portlet Classifica: contiene la classifica in tempo reale delle classifiche del Fantapolo®

Una volta completato “il mio profilo”, i passi in sequenza richiesti per iniziare a giocare sono i seguenti:

-*creazione della Fantasette*: consiste nell'inserimento di un nome della squadra e nella scelta di una piccola immagine tra quelle disponibili, che ti permette di scegliere i colori rappresentativi della tua squadra. Il nome della tua Fantasette non potrà più essere modificato e non sono



ammessi termini offensivi, volgari o lesivi della dignità e dei diritti altrui e nomi che contengono riferimenti politici.

In caso di nome non appropriato, ad insindacabile giudizio della Società, la squadra nominata sarà rimossa.

-composizione della Rosa, attraverso la sezione Fantamercato: cliccando su Fantamercato si apre la sezione relativa alla gestione della Rosa.

Cliccando sul nome di ogni giocatore, divisi per ruolo, si apre una nota che contiene le informazioni necessarie per valutare il valore e l'opportunità di utilizzarlo nella propria Fantasette: nome, cognome, anno di nascita, squadra di appartenenza, presenze nella stagione 2016-17, marcature e goal subiti nel caso dei portieri sempre nel corso della stagione 2016-17, quotazione in Fantaeuro. Per la composizione della Rosa hai a disposizione 900 Fantaeuro, crediti virtuali, e non puoi spenderne di più. Una volta completata la Rosa, composta di 22 giocatori (cfr paragrafo Creazione della Fantasette), clicca salva e la Rosa scelta è salvata

-convocazione dei giocatori tra quelli della Rosa, attraverso la sezione Convocazioni: per la giornata di campionato dovrai mandare in campo la tua formazione composta da 13 titolari, convocati secondo uno schema stabilito (cfr paragrafo Creazione della Fantasette).

Al termine delle operazioni illustrate, devi salvare la lista dei Convocati; una volta messa in acqua la formazione, potrai modificarla fino a 30 minuti prima della prima partita di ogni turno di Campionato.

CREAZIONE DELLA FANTASETTE

Ricorda che puoi creare al massimo n. 3 Fantasette!

LA ROSA

L'acquisto iniziale dei giocatori si può fare dal 20 ottobre 2016 fino al giorno della seconda giornata di campionato (programmata per sabato 22 ottobre 2016), fino a 30 minuti prima del primo incontro della giornata, considerando anticipo eventuale.

La Rosa della Fantasette si compone di un numero fisso di 22 giocatori. Ogni Rosa deve comprendere:

- 3 PORTIERI
- 5 DIFENSORI
- 4 CENTROVASCA
- 6 ATTACCANTI
- 4 CENTROBOA

con il vincolo di acquistare al massimo 5 giocatori stranieri e minimo due giocatori UNDER 20, atleti nati a partire dall'anno 1997 e successivi.

Il ruolo di ogni giocatore è stabilito dalla Società Groove Srl, promotrice e organizzatrice del gioco Fantapolo®, sulla base delle informazioni: contenute nella Guida al Campionato di pallanuoto serie A1 maschile 2016-17, documento redatto dalla Federazione Italiana Nuoto e pubblicato sul sito Fin, pubblicate dai siti ufficiali delle squadre che partecipano al Campionato italiano o da ricerche effettuate dalla Società Groove Srl organizzazione del gioco.

Nella sezione "Gestione della Rosa" trovi l'elenco dei giocatori con i dati relativi (nome, cognome, anno di nascita, squadra 2016-17, goal fatti 2016-17, presenze 2016-17).



FANTAMERCATO INIZIALE

Per acquistare i 22 giocatori destinati a comporre la Rosa, hai a disposizione un portafoglio iniziale di 900 Fantaeuro, crediti virtuali.

L'acquisizione dei giocatori avviene direttamente attraverso la sezione Fantamercato, che mostra i giocatori acquistabili al costo (quotazione iniziale, Q.I.) stabilito dalla Società Groove Srl, divisi per ruolo.

Nel momento in cui confermi ogni operazione di scelta del giocatore, i Fantaeuro a tua disposizione automaticamente diminuiscono in misura pari al valore del giocatore acquistato.

Il numero di Fantaeuro spendibili è evidenziato e aggiornato costantemente nella pagina della Fantasette.

Il Software realizzato appositamente per il gioco non consente operazioni non compatibili con il numero di Fantaeuro a disposizione per l'acquisto iniziale.

I crediti virtuali, eventualmente risparmiati, vengono mantenuti dalla Fantasette e possono essere utilizzati per operazioni successive.

Se sbagli, inserendo più o meno convocati per ogni ruolo, così come stabilito, il sistema te lo segnala attraverso un avviso.

Durante tutte le operazioni di "acquisto", puoi controllare la situazione dei Fantaeuro spesi e di quelli che ti rimangono.

VALORE DEL GIOCATORE: QUOTAZIONE INIZIALE (FANTA €)

La quotazione iniziale di ogni giocatore è stabilita dalla Società Groove Srl organizzatrice del gioco. La valutazione, ottenuta attraverso un algoritmo sviluppato per il gioco, non ha alcuna attinenza con le effettive capacità o il valore sportivo ed economico del giocatore, ma costituisce unicamente uno strumento soggettivo e arbitrario necessario per poter dare corso al gioco!

La Q.I. in Fantaeuro è stata attribuita al giocatore, partendo dai dati di gioco del giocatore e della squadra di appartenenza, relativi alla ultima stagione disputata nel campionato italiano A1 M 2015-16.

La quotazione dei giocatori che nel campionato 2015-16 hanno giocato nel campionato italiano nelle serie A2 M, B M è stata calcolata secondo gli stessi parametri, ma è stata applicato un coefficiente di riduzione <1.

La quotazione dei giocatori che hanno militato in campionati esteri nella stagione 2015-16, è stata calcolata partendo dai risultati della squadra di appartenenza nel campionato disputato e da altri parametri ritenuti utili.

Ai giocatori che non ricadono in nessuno dei casi sopraesposti viene attribuito il punteggio di 1.

LISTA DEI CONVOCATI

Una volta terminato la composizione della Rosa iniziale, quindi scelti i 22 giocatori, il Software ti metterà a disposizione tutti i giocatori acquistati.

Devi ora schierare la formazione per il prossimo incontro in calendario. La formazione schierata per la giornata di campionato (lista dei convocati) sarà formata da 13 giocatori; puoi schierare i tuoi 13 giocatori selezionandoli dai 22 della Rosa.

La formazione titolare dovrà essere schierata secondo questo schema di convocazione:

- 2 PORTIERI
- 3 DIFENSORI



- 2 CENTROVASCA
- 4 ATTACCANTI
- 2 CENTROBOA

con il vincolo di schierare 1 UNDER 20 e 3 giocatori stranieri al massimo.

I 13 giocatori convocati giocano tutti. La panchina non esiste!

La lista dei convocati può essere composta o modificata entro e non oltre 30 minuti dall'inizio del primo incontro di ciascuna giornata del campionato.

Anche le operazioni di mercato si interrompono 30 minuti prima dell'inizio di ogni giornata e ricominciano il giorno successivo la conclusione di ogni singola giornata di campionato, delle 12.00 am.

PUNTEGGIO DI INGRESSO DELLE FANTASETTE

Il gioco Fantapolo® 2016-17 inizia con la seconda giornata di Campionato di serie A1 M, programmata per il 22 ottobre 2016.

L'acquisto iniziale dei giocatori, le convocazioni si potranno fare dal 20 ottobre 2016, fino ad 30 minuti prima del primo incontro programmato nella seconda giornata di campionato, sabato 22 ottobre 2016.

Tutti gli utenti iscritti al gioco entreranno nella classifica generale con un punteggio forfait di ingresso pari a 125 punti.

IL PUNTEGGIO DELLA FANTASETTE (DALLA SECONDA GIORNATA DI CAMPIONATO)

Il punteggio di ciascuna Fantasette è determinato dalla somma dei Voti finali ottenuti dai 13 singoli giocatori schierati da ogni Fantasette, convocati in piscina, per ogni giornata disputata.

I voti presenti sul sito (sezione lista dei giocatori) sono ottenuti attraverso un algoritmo realizzato da Groove Srl; i voti costituiscono unicamente strumento soggettivo e arbitrario necessario per poter dare corso al gioco.

Il **Voto finale** di ogni giocatore convocato è dato dalla somma di due punteggi: **Punteggio Giocatore + Punteggio Squadra**.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO GIOCATORE

Il **Punteggio Giocatore** di ciascun giocatore convocato è funzione (somma algebrica) di tali parametri: **Punti convocazione + Punti marcatore** (con i bonus relativi) + **Punti portiere** (con i bonus relativi) + **Punti arbitro**.

Punti convocazione: sono assegnati a un giocatore (tutti i ruoli) che venga convocato (uno dei 13 convocati) per un incontro di una giornata di campionato.

I Punti convocazione sono positivi e così stabiliti:

-convocazione: **+1 pt**

Punti marcatore: sono assegnati a un giocatore (attaccante, difensore, centrovasca, centroboa) che segna o manca il goal.

Punti marcatore sono positivi o negativi e così stabiliti:

-goal realizzato su azione: **+ 3 pt**

-goal realizzato su rigore: **+2 pt**



-rigore sbagliato (fallito o parato): **-3 pt**

Bonus marcatore: sono assegnati a un giocatore (attaccante, difensore, centrovasca, centroboa), secondo questa modalità:

- goal > 3: **+0,5 pt** per ogni goal realizzato superiore a n.3 (Esempio: 5 goal realizzati, goal realizzati > 3=2, bonus marcatore: $0,5*2=1$ pt)
- goal Pareggio : **+ 0,5 pt** (al giocatore che ha realizzato il goal per il pareggio finale)
- goal Vittoria: **+1 pt** (al giocatore che ha realizzato il goal per la vittoria finale)
- goal Speedy: **+0,25 pt** (al giocatore, per ogni goal realizzato nel primo minuto dell' incontro)
- goal Under20: **+ 0,25 pt** (al giocatore under 20, per ogni goal realizzato. Esempio 3 goal realizzati da un giocatore under 20, bonus $0,25\text{ pt}*3= 0,75$ pt)

Punti portiere: sono assegnati a un giocatore (portiere) che subisce o evita un goal.

(Attenzione! Se sul tabellino FIN non ci sono informazioni particolari sui portieri, esempio quale portiere gioca se il numero 1 o il numero 13, se c'è un cambio di portiere, gioca per default il numero 1)

-goal subiti (sia da azione sia da rigore), attribuiti secondo la tabellina che segue. Attenzione il punteggio è scalato per il Tempo effettivo trascorso in vasca; se il portiere gioca 1 quarto, prende il 25% del punteggio, se gioca 2 quarti, prende il 50 % del punteggio, se gioca 3 quarti, prende il 75 % del punteggio, se gioca 4 quarti, prende il 100 % del punteggio):

GOAL SUBITI (per il portiere)	PUNTI
0	25
1,2,3	12
4,5,6	6
7,8,9	3
10,11,12	1,5
13,14,15	1
16,17,18	0,5
19,20,21	0,25
> 21	0,125

-rigore parato: **+3 pt** (nel caso in cui il rigore sia stato tirato contro i montanti e la traversa, fuori della porta non viene assegnato alcun punto al portiere)

Bonus portiere: è assegnato a un giocatore (portiere), per il quale il Rendimento (goal subiti/Tempo in vasca calcolato come $1/4=0,25$; $2/4 =0,5$; $3/4= 0,5$; $4/4=1$) segue questa tabellina:

RENDIMENTO PORTIERE (Goal subiti /Tempo in vasca)	PUNTI
0	0
< 4	10
< 6	5
< 8	2,5
< 10	1,25



< 11	0,625
< 13	0,5
>=13	0,25

Punti arbitro: sono assegnati a un giocatore (tutti i ruoli) che esca per limite di falli gravi o venga espulso direttamente per cattiva condotta, atto di brutalità, gioco violento etc:

I Punti arbitro sono sempre negativi e sono così stabiliti:

-uscita per falli gravi: **-1 pt**

-espulsione per cattiva condotta, atto di brutalità, gioco violento, etc: **-2 pt**

Il numero di giornate di eventuale squalifica non rientra nel computo del voto, vedi quanto illustrato nel paragrafo Indisponibili.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO SQUADRA

Il **Punteggio Squadra** di ciascun giocatore, relativo alla prestazione della squadra di reale appartenenza, è funzione (somma algebrica) di tali parametri: **Punti vittoria** (con il bonus relativo) + **Punti Goal Uomo Pari** + **Punti Uomo Pari subiti** + **Punti Differenza Reti** + **Punti Superiorità** (con il bonus relativo) + **Punti Inferiorità** (con il bonus relativo).

L'attribuzione dei punti è legata alla convocazione del giocatore. Un giocatore non convocato non ha diritto ai Punti Squadra.

Il Punteggio Squadra di ciascun giocatore è calcolato a partire dei dati disponibili sul sito della FIN, al termine dell'incontro disputato, i dati sono poi elaborati dal Software sviluppato per il Fantapolo.

Punti vittoria: sono assegnati a un giocatore secondo queste modalità e secondo il ruolo assegnato (tutti i ruoli):

-vittoria squadra di appartenenza: **+ 3 pt**

- sconfitta squadra di appartenenza: **0 pt**

- pareggio squadra di appartenenza: **+ 1 pt**

Bonus vittoria: è assegnato a un giocatore (tutti ruoli), in caso di vittoria fuori casa della propria squadra di appartenenza secondo questa modalità:

- vittoria fuori casa: **+ 1 pt**

Punti goal uomo pari: sono assegnati a un giocatore secondo queste modalità e secondo il ruolo assegnato (tutti i ruoli, NO il portiere):

GOAL REALIZZATI UOMO PARI (squadra di appartenenza)	PUNTI
0	0
1,2,3	1
4,5,6	2
7,8,9	3
10,11,12	4
>12	5



Punti goal subiti uomo pari: sono assegnati a un giocatore secondo il ruolo assegnato (tutti i ruoli, per il portiere il punteggio è scalato per il Tempo effettivo trascorso in vasca; se il portiere gioca 1 quarto, prende il 25 % del punteggio, se gioca 2 quarti, prende il 50 % del punteggio, se gioca 3 quarti, prende il 75 % del punteggio, se gioca 4 quarti, prende il 100 % del punteggio) secondo queste modalità e:

GOAL SUBITI UOMO PARI (squadra di appartenenza)	PUNTI
0	5
1,2,3	4
4,5,6	3
7,8,9	2
10,11,12	1
>12	0

Punti Differenza Reti: sono assegnati a un giocatore in caso di vittoria della propria squadra di appartenenza – differenza reti positiva - secondo queste modalità e secondo il ruolo assegnato (tutti i ruoli, per il portiere il punteggio è scalato per il Tempo effettivo trascorso in vasca; se il portiere gioca 1 quarto, prende il 25 % del punteggio, se gioca 2 quarti, prende il 50 % del punteggio, se gioca 3 quarti, prende il 75 % del punteggio, se gioca 4 quarti, prende il 100 % del punteggio):

DIFFERENZA RETI POSITIVA (squadra di appartenenza)	PUNTI
1,2,3	0,5
4,5,6	1
7,8,9	1,5
>9	2

Punti Superiorità: sono assegnati a un giocatore, secondo queste modalità e secondo il ruolo assegnato (tutti ruoli, NO il portiere):

- numero di superiorità numeriche conquistate ≥ 10 ; **+ 1 pt**
- numero di superiorità numeriche conquistate < 10 ; **0 pt**

Bonus Efficienza Superiorità: è assegnato a un giocatore, relativamente alla efficienza goal fatti in superiorità (%) dalla propria squadra di appartenenza (tutti ruoli, NO il portiere), secondo questa modalità:

- Efficienza superiorità numerica $\geq 60\%$; il punteggio è il **valore assoluto della efficienza moltiplicato x 2**. (Esempio se superiorità numerica è $3/5$ (60%), il bonus è conquistato e il punteggio raggiunto è $0,60 \times 2 = 1,2$ pt)
- Efficienza superiorità numerica $< 60\%$; **0 pt**

Punti Inferiorità: sono assegnati a un giocatore, secondo queste modalità e secondo il ruolo assegnato (tutti ruoli, per il portiere il punteggio è scalato per il Tempo in vasca, cfr sopra):

- numero inferiorità numeriche subite ≤ 5 ; **+1 pt**
- numero inferiorità numeriche subite > 5 ; **0 pt**

Bonus Efficienza Inferiorità : è assegnato a un giocatore, relativamente alla efficienza di goal subiti in inferiorità (%) dalla propria squadra di appartenenza (tutti ruoli, per il portiere il punteggio è scalato per il Tempo in vasca, cfr sopra), secondo questa modalità:

- Efficienza superiorità numerica avversaria $\leq 40\%$; il punteggio è il **valore assoluto della efficienza moltiplicato x 3** (Esempio se inferiorità numerica è 4/10 (40%), il bonus è conquistato e il punteggio raggiunto è $0,40 \times 3 = 1,2$ pt)
- Efficienza superiorità numerica avversaria $> 40\%$; **0 pt**

Il **Voto finale** che viene attribuito ad ogni giocatore al termine della giornata disputata è dato dalla **somma Punteggio Giocatore + Punteggio Squadra**.

Il **Voto finale** può essere **positivo, negativo, pari a zero**.

Nel calcolo del Voto finale, si possono verificare tali casi: *Voto finale negativo*, nel caso in cui un giocatore sia convocato e venga poi espulso per cattiva condotta, etc e la squadra di appartenenza prenda 0 punti; *Voto finale pari a zero*, nel caso in cui un giocatore sia convocato e esca per falli gravi e la squadra prenda 0 punti di appartenenza prenda.

E' possibile avere un giocatore senza voto, nel caso in cui un giocatore non sia stato convocato nella squadra reale di appartenenza. Non contribuisce quindi al punteggio conquistato dalla Fantasette.

BONUS PER IL "SUPERGIOCATORE" E IL GIOCATORE "LO VOGLIO"

Al termine della giornata di Campionato disputata saranno attribuiti i due BONUS ulteriori, pari a 2 punti, secondo questa modalità:

- **bonus SUPERGIOCATORE:** assegnato al giocatore che ottiene il **Voto finale più alto** tra tutti i giocatori convocati; **+ 2 pt**
- **bonus LO VOGLIO:** assegnato al giocatore che ha il più alto Rendimento di gioco, calcolato come rapporto tra il **Voto della giornata (parte Punteggio Giocatore)/Quotazione giornata** in Fantaeuro; **+ 2 pt**

Nel caso che, nella assegnazione del giocatore "supergiocatore" e "lo voglio", si verifichi una situazione di parità tra più giocatori, tutti i giocatori che avranno ottenuto il medesimo Voto finale si aggiudicano i 2 pt di bonus.

MERCATO DOPO LA PRIMA GIORNATA DI CAMPIONATO

Il valore di ciascun giocatore (Quotazione in Fantaeuro) può cambiare durante il campionato in funzione delle prestazioni offerte in acqua; la variazione è funzione del Voto finale ottenuto durante l'ultimo incontro disputato.

La ultima Quotazione assegnata al giocatore dal Software, alla fine del turno disputato, è visibile nella sezione Lista dei Giocatori.

Ricorda che il Fantamercato chiude alla scadenza della consegna della formazione (sempre 30 minuti prima del primo incontro in calendario in quella giornata) e riapre alle 12.00 del giorno



successivo della giornata stessa, o domenica o giovedì nel caso del turno infrasettimanale; nella riapertura del mercato controlla se la Quotazione del tuo giocatore è cambiata!

MODIFICHE DELLA ROSA E DELLA LISTA DEI CONVOCATI

Prima di ogni giornata di campionato si può variare la Rosa, fino a 30 minuti prima dell'inizio del primo incontro della giornata.

La possibile modifica della formazione (i convocati) ugualmente apre alle 12.00 del giorno successivo all'ultima partita di ogni giornata e chiude sempre 30 minuti prima del primo incontro della successiva giornata in calendario

Non c'è limite al numero di giocatori acquistabili nell'arco dell'intero campionato, ma la Fantasette non può essere composta da una Rosa superiore o inferiore a 22 giocatori, ordinati secondo il ruolo assegnato.

Per ogni nuovo giocatore acquistato, dovrai eliminare un giocatore dello stesso ruolo, presente nella tua Rosa (con eventuale recupero dei Fantaeuro, relativi alla sua valutazione di quel momento).

Se non si apportano modifiche alla lista dei Convocati, viene considerata valida la formazione comunicata nella giornata precedente di campionato.

INDISPONIBILI

Per i giocatori espulsi durante un incontro per cattiva condotta, atto di brutalità, etc si blocca il Fantamercato della settimana successiva, cioè dalla domenica alle 12.00 (o dal giovedì alle 12.00 nel caso del turno del mercoledì) non possono essere più venduti fino allo svolgimento della giornata di campionato successiva.

Il martedì della settimana successiva alla giornata di campionato disputata, sul sito della FIN vengono pubblicati i nomi degli atleti squalificati e per quante giornate sono squalificati. Nel caso del turno infrasettimanale del mercoledì, vengono pubblicati il giovedì i nomi degli eventuali squalificati.

Questo comporta che il giocatore non potrà giocare (eventualmente) per un numero di turni pari al numero delle giornate di squalifica.

Esempio: il giocatore durante un incontro disputato il sabato è espulso, per lui si blocca il mercato, il martedì successivo vengono pubblicate le squalifiche, se il giocatore non è stato squalificato non può comunque essere venduto fino alla fine della successiva giornata di campionato, se è stato squalificato per 1 giornata non può essere venduto fino alla fine della successiva giornata e non può giocare; se è stato squalificato per 2 giornate non può essere venduto fino alla fine della seconda successiva giornata, e così via.

Il sito www.Fantapolo.com nella dashboard "gestione della Rosa" evidenzia i giocatori squalificati.

ISCRIZIONI A CAMPIONATO INIZIATO

Ci si può iscrivere al Fantapolo® 2016-17 anche a campionato già iniziato, dopo la seconda giornata di campionato: parteciperai a tutte le giornate che mancano ed entrerai comunque nella classifica generale con un punteggio di ingresso di 125 punti, moltiplicato per il numero di giornate già disputate.

Esempio entri in gioco dalla terza giornata la tua Fantasette ottiene $125 \times 2 = 250$ punti. Se entri dalla quarta giornata, la tua squadra entra in gioco con $125 \times 3 = 375$ punti e così via.



CASI PARTICOLARI

Durante un campionato possono verificarsi casi particolari, non contemplati dal Regolamento.

Il regolamento del gioco può essere modificato, se possibile; se non sarà possibile, le nuove regole saranno utilizzate nella prossima stagione.

Chiediamo aiuto ad allenatori di pallanuoto, giocatori, dirigenti, utenti esperti per consigli, miglioramenti delle regole nella prossima stagione, idee da condividere...scrivere all' indirizzo info@fantapolo.com. Grazie!

Qui vengono elencati possibili casi particolari e le soluzioni che verranno adottate.

Posticipi- Alcune partite possono essere soggette a posticipi per esigenze di calendario, ragioni di ordine pubblico o per impedimenti meteo.

Se tutte le partite del turno si svolgono entro le 12.00 della domenica/giovedì successive all'orario ufficiale del turno, le partite fanno regolarmente parte di un turno di gioco e i voti dei giocatori saranno normalmente presi in considerazione per le fasi di calcolo. Se le partite si svolgono al di fuori da questo range, il turno di campionato viene comunque terminato il sabato/mercoledì come previsto da Calendario ufficiale; ai fini del calcolo del Voto finale dei giocatori, tutti i giocatori coinvolti in tali gare (per tutti i giocatori coinvolti si intendono tutti i giocatori che fanno parte della rosa reale della squadra di appartenenza) riceveranno un Voto totale pari a 0 punti.

Il sistema mantiene invariata la quotazione del giocatore.

Anticipi- Se una partita viene invece anticipata rispetto al calendario ufficiale del campionato, ci si comporterà secondo le regole del Fantapolo. Si anticipa l'apertura del turno settimanale e si potrà giocare, Fantamercato e schierare la lista dei convocati, fino a 30 minuti prima dell'inizio della gara in questione.

Vittoria a tavolino- Nel caso di vittoria 5-0 a tavolino di una squadra, il Voto Finale ottenuto va applicato a tutti i giocatori coinvolti in tali gare (per tutti i giocatori coinvolti si intendono tutti i giocatori che fanno parte della rosa reale della squadra di appartenenza), secondo questa modalità.

Tutti i giocatori risultano convocati.

Il Voto finale che viene attribuito ad ogni giocatore al termine della giornata disputata è dato dalla somma Punteggio Giocatore + Punteggio Squadra.

In Punteggio Giocatore è uguale a 1 pt. Il Punteggio Squadra segue il risultato di 5-0, ed è calcolato sommando Punti vittoria (con il bonus relativo) + Punti Differenza Reti.

Il sistema mantiene invariata la quotazione del giocatore.

Portieri espulsi- Nel caso in cui i due portieri della squadra reale vengano espulsi e sostituiti da un giocatore di movimento, questi, diventando portiere, ne assumerà il ruolo ma non gli verranno assegnati i punti per ogni goal subito e i tre punti positivi per ogni rigore parato. I Punti squadra saranno assegnati come spiegato sopra.

Portiere in panchina- Nel caso in cui un portiere venga espulso mentre siede in panchina o a fine partita, il Punteggio arbitro per l'espulsione verrà sempre conteggiato anche se questo giocatore ha il punteggio della convocazione ma non è mai sceso in acqua (caso del portiere).

Tabellino marcatori/espulsi controverso- Nel caso in cui le Società sportive o i giocatori rilevino che



il tabellino riporti dati non corretti, nomi di giocatori non corretti, etc oppure nel caso in cui la stessa FIN corregga un tabellino già pubblicato, la Società organizzatrice potrà apportare le debite correzioni purché la comunicazione avvenga prima della pubblicazione della giornata, alle 12.00 della domenica o giovedì.

LE CLASSIFICHE

Al termine del turno disputato, vengono pubblicate sul sito www.fantapolo.com le classifiche nella sezione "Classifiche e Premi".

Le classifiche, Classifica di giornata e Classifica generale, tengono in considerazione i punteggi ottenuti delle singole Fantasette iscritte al gioco.

La Classifica Generale raggruppa tutte le Fantasette iscritte al gioco e le ordina in funzione della somma totale dei punti ottenuti dall'inizio del gioco.

La Classifica di Giornata raggruppa tutte le Fantasette iscritte al gioco e le ordina in funzione della somma totale del punteggio ottenuto nel corso della singola giornata di riferimento.

In caso di parità tra due o più Fantasette, sarà avvantaggiata la squadra iscritta prima al gioco.

Tutte le classifiche sono da considerarsi provvisorie entro le 48 ore dalla pubblicazione, al fine di consentire una piena verifica dei dati.

Fantapolo si riserva comunque la possibilità di ripubblicare le classifiche a seguito di verifiche effettuate.