





REGOLAMENTO COMPLETO DEL GIOCO SOTTO CANESTRO

“Sotto Canestro” è un fantasy game nel quale è possibile creare e gestire **gratuitamente** il proprio club virtuale di basket, scegliendo se giocare con una o più competizioni fra:

 **LBA Serie A**  **LNP Serie A2**  **Euroleague**  **NBA**

I fanta tornei inizieranno contestualmente alle suddette competizioni ed avranno un calendario di gioco diviso in Giornate, nelle quali ogni fanta squadra conquisterà un punteggio determinato dalle prestazioni reali dei propri giocatori, secondo i criteri stabiliti nel presente regolamento.

Potranno giocare tutti coloro che si registrano sul sito www.sottocanestro.it e, **per ognuna** delle quattro competizioni disponibili, ciascun iscritto potrà partecipare ai seguenti fanta tornei:

-  **GOLDEN LEAGUE** – Il fanta campionato a classifica generale in cui tutti sfidano tutti.
-  **BASKETTIAMO CUP** – La coppa, alla quale accederanno le prime **24** squadre della classifica di *GOLDEN LEAGUE* stilata dopo una determinata giornata. Si articolerà su una iniziale fase a gironi ed una successiva con gare ad eliminazione diretta.
-  **BASKETTIAMO SUPER CUP** – La supercoppa, assegnata in gara unica durante l’ultima giornata di gioco, vedrà opposte la vincitrice della *GOLDEN LEAGUE* e quella della *BASKETTIAMO CUP*.
-  **MASTER LEAGUE** – Il torneo privato degli utenti, che potranno aderire ad una lega già esistente oppure crearne una nuova, impostandola in modalità “**classifica generale**” o a “**girone**” e rendendola accessibile anche agli altri utenti (modalità “**open**”) o riservandola esclusivamente ai propri amici (modalità “**password**”). Nella modalità a “**girone**”, i fanta club verranno inseriti in gruppi composti da un minimo di 6 ad un massimo di 16 squadre e si sfideranno in un torneo all’italiana con gare di andata e ritorno. Vincerà la singola lega privata il fanta team che, al termine delle partite in programma, avrà ottenuto il maggior numero di punti.

Durante la fase di registrazione si sceglierà la competizione a cui iscrivere il proprio fanta club di *GOLDEN LEAGUE*, il nome, i colori sociali e lo stemma, oltre a dover siglare i contratti di sponsorizzazione per incrementare il budget a disposizione. Nella scelta del nome **non** si dovranno usare espressioni discriminatorie, offensive o che abbiano riferimenti di tipo sessuale, politico o religioso. In caso contrario, la **CNC Communication S.r.l.**, soggetto promotore del gioco, si riserva il diritto di modificare il nome o cancellare la squadra e di perseguire i trasgressori a norma di legge per eventuali violazioni del codice civile o penale. Tramite un apposito pulsante, ogni fanta coach potrà inviare un’e-mail (con incluso il **link del gioco**) ad uno o più conoscenti per invitarli a partecipare e, in caso di adesione, entrambi guadagneranno un extra budget di **200.000** fanta crediti per le loro fanta squadre iscritte a quella specifica *GOLDEN LEAGUE*. Inoltre, **con il medesimo profilo**, ogni utente potrà iscriversi ad uno o più fanta campionati legati alle altre competizioni disponibili: ad esempio, se ci si è iscritti alla *GOLDEN LEAGUE* di **Serie A**, si potrà fare altrettanto con quella di **Serie A2**, di **Euroleague** e/o della **NBA**, oltre a poter creare, per ciascuna competizione, una lega privata oppure unirsi ad una già esistente.

SOMMARIO

Sezione LBA SERIE A - LNP SERIE A2

1.CREAZIONE ROSTER	pagina 3
2.MERCATO	pagina 4
3.VARIAZIONE VALORE DI MERCATO DEI GIOCATORI E DEI COACH	pagina 5
4.LA "STARTING LINEUP" E LE MODIFICHE	pagina 5
5.GOLDEN LEAGUE	pagina 6
6.BASKETTIAMO CUP	pagina 6
7.BASKETTIAMO SUPER CUP	pagina 7
8.MASTER LEAGUE (LEGA PRIVATA)	pagina 8

Sezione EUROLEAGUE

9.CREAZIONE ROSTER	pagina 9
10.MERCATO	pagina 10
11.VARIAZIONE VALORE DI MERCATO DEI GIOCATORI E DEI COACH	pagina 10
12.LA "STARTING LINEUP" E LE MODIFICHE	pagina 10
13.GOLDEN LEAGUE	pagina 10
14.BASKETTIAMO CUP	pagina 11
15.BASKETTIAMO SUPER CUP	pagina 12
16.MASTER LEAGUE (LEGA PRIVATA)	pagina 12

Sezione NBA

17.CALENDARIO DI GIOCO (valido solo per la NBA)	pagina 13
18.CREAZIONE ROSTER	pagina 13
19.MERCATO	pagina 14
20.VARIAZIONE VALORE DI MERCATO DEI GIOCATORI E DEI COACH	pagina 14

21.LA "STARTING LINEUP" E LE MODIFICHE	pagina 14
22.GOLDEN LEAGUE	pagina 15
23.BASKETTIAMO CUP	pagina 15
24.BASKETTIAMO SUPER CUP	pagina 16
25.MASTER LEAGUE (LEGA PRIVATA)	pagina 16
26.CALCOLO DEI PUNTEGGI (valido per tutte le sezioni del gioco)	pagina 17
27.IPOTESI DI PARITA' (valido per tutte le sezioni del gioco)	pagina 19
28.ISCRIZIONI A STAGIONE IN CORSO (valido per tutte le sezioni del gioco)	pagina 20
29.MARKET POOL (valido per tutte le sezioni del gioco)	pagina 20
30.ACQUISTO DI OPZIONI AGGIUNTIVE (valido per tutte le sezioni del gioco)	pagina 20

Sezione LBA SERIE A - LNP SERIE A2

1. CREAZIONE ROSTER

Per la composizione del roster, la formula valida per la **Serie A** sarà quella del **6+6**, equamente divisi fra giocatori italiani e stranieri, fra i quali non ci sarà distinzione tra comunitari ed extracomunitari; in **Serie A2**, invece, la formula prevede **10** giocatori italiani e **2** stranieri.

Con il budget iniziale di **2.000.000 di fanta crediti**, incrementabile con le sponsorizzazioni ma anche, eventualmente, acquistando in seguito uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive (vedi paragrafo 30), si dovranno ingaggiare **1 coach** e **12 giocatori** secondo lo schema:

Playmaker	Guardia	Ala Piccola	Ala Grande	Pivot
3	2	2	3	2

Nella *GOLDEN LEAGUE* non sono previsti i "roster unici" ed il mercato sarà libero, mentre nella *MASTER LEAGUE* si potrà scegliere se giocare con la modalità a "classifica generale", **che non prevede i roster unici**, o con la modalità "girone", nella quale **sono previsti** i "roster unici" e la scelta iniziale dell'allenatore e dei giocatori avverrà con la compilazione di una lista contenente le offerte presentate per ciascuno di essi. All'apertura delle buste, ogni utente si aggiudicherà l'allenatore e quei giocatori per i quali avrà formulato l'offerta più alta e, successivamente, qualora necessario, potrà completare la squadra scegliendo fra quelli ancora disponibili sul mercato. Per ogni offerta avanzata, partirà un'asta con orario di scadenza entro il quale gli altri utenti, se interessati, potranno effettuare rilanci, rispettando i parametri imposti dal budget disponibile, dalla nazionalità del giocatore e dal ruolo ricoperto.

Nella *GOLDEN LEAGUE* e nella *MASTER LEAGUE* a “*classifica generale*” sarà **obbligatorio** completare il roster mentre nella *MASTER LEAGUE* a “*girone*” e nelle *COPPE*, premesso che il numero **minimo** dei giocatori da tesserare sarà **sempre** di **9**, il fanta coach potrà anche decidere di **non** completare la squadra, per limiti di budget o vincoli di nazionalità, per sopraggiunta scadenza dei termini delle aste o per una precisa strategia, anche se questo determinerà una **penalizzazione** sul punteggio di ogni giornata disputata a ranghi incompleti, come descritto nella tabella riepilogativa disponibile alla fine del paragrafo 26.

2. MERCATO

Tra una giornata di gioco e l'altra, precisamente dall'aggiornamento dei punteggi **fino a 3 ore prima** della disputa del primo anticipo del turno successivo, sarà possibile effettuare acquisti e cessioni di giocatori al fine di migliorare la propria fanta squadra. I crediti eventualmente risparmiati al momento dell'iscrizione potranno essere reimpiegati successivamente, intervenendo ogni settimana fino al raggiungimento della soglia dei **18 tesseramenti stagionali** (i 12 giocatori di partenza + 6 sostituzioni). Sarà possibile cambiare **una** volta anche il coach ma sia le operazioni di mercato che il budget disponibile potranno essere incrementati acquistando uno dei pacchetti menzionati al paragrafo 30.

Al raggiungimento del limite previsto per i cambi non concorreranno quei giocatori e/o allenatori che dovessero lasciare la squadra reale di appartenenza durante la stagione perché sostituiti, trasferiti in categorie inferiori, superiori o all'estero; in quei casi, giocatori e/o allenatori verranno resi indisponibili e all'utente verrà automaticamente riconosciuto un tesseramento supplementare ed il contro valore in fanta crediti di quel momento.

a) **MERCATO LIBERO**

Nella *GOLDEN LEAGUE* e nella *MASTER LEAGUE* a “*classifica generale*”, nei limiti dei tesseramenti disponibili, ogni fanta manager potrà cedere uno o più giocatori incassando il loro valore di mercato di quel momento per poi acquistare nuovi elementi nel **mercato libero**.

b) **ASTE A RILANCIO**

Nelle *MASTER LEAGUE* a “*girone*” e nelle coppe vige la regola dei “*roster unici*” ed il mercato sarà caratterizzato dalle **aste a rilancio**. Per completare il roster ovvero per rimpiazzare giocatori ceduti, il fanta manager effettuerà un'offerta per un giocatore disponibile sul mercato (nel rispetto dei parametri dei ruoli, della nazionalità, dei tesseramenti disponibili e compatibilmente con il budget residuo) facendo scattare un countdown di **12 ore**, equivalente alla durata dell'asta stessa. Gli altri utenti, partecipanti alla stessa lega privata o avversari nelle coppe, potranno rilanciare effettuando un'offerta. Negli **ultimi 30 minuti** dell'asta, però, i rilanci dovranno rispettare i seguenti criteri:

 **fino 16 minuti** prima della scadenza dell'asta: **+5%** rispetto all'ultima offerta presentata;

 **da 15 a 5 minuti** prima della scadenza dell'asta: **+10%** rispetto all'ultima offerta presentata;

 **negli ultimi 5 minuti** dell'asta: **+20%** rispetto all'ultima offerta presentata.

Se l'offerta che apre l'asta viene formulata quando mancano **meno di 12 ore** alla chiusura del mercato (fissata sempre con un anticipo di **3 ore** rispetto alla disputa della prima partita del successivo turno di gioco), la sua scadenza coinciderà con la data e l'orario di chiusura del mercato stesso, ferma restando la validità dei suddetti criteri negli ultimi 30 minuti. Le regole sopra riportate sono valide anche per ingaggiare un nuovo coach.

3. VARIAZIONE VALORE DI MERCATO DEI GIOCATORI E DEI COACH

Dopo ogni turno di gioco, le quotazioni dei giocatori varieranno sulla base della prestazione reale totalizzata in campo; unico parametro di riferimento sarà la valutazione ed i prezzi del fanta mercato oscilleranno in termini percentuali secondo i criteri elencati nella tabella sottostante:

Se la valutazione del giocatore è...	La fanta quotazione del giocatore...
Negativa	diminuisce del 5% rispetto a quella precedente
Uguale a 0	diminuisce del 3% rispetto a quella precedente
Da 1 a 9	non cambia
Da 10 a 19	aumenta dell'1% rispetto a quella precedente
Da 20 a 39	aumenta del 2% rispetto a quella precedente
Da 40 a salire	aumenta del 3% rispetto a quella precedente

Anche il valore dei coach, varierà settimanalmente in base ai risultati ottenuti dalle squadre reali:

Se la squadra reale di un coach...	La sua fanta quotazione...
<u>VINCE</u> fino a 9 punti di margine	non cambia
<u>VINCE</u> con un margine da 10 a 19 punti	aumenta del 2% rispetto a quella precedente
<u>VINCE</u> con 20 o più punti di margine	aumenta del 5% rispetto a quella precedente
<u>PERDE</u> fino a 9 punti di scarto	non cambia
<u>PERDE</u> con uno scarto da 10 a 19 punti	diminuisce del 2% rispetto a quella precedente
<u>PERDE</u> con 20 o più punti di scarto	diminuisce del 5% rispetto a quella precedente

4. LA "STARTING LINEUP" E LE MODIFICHE

In questa sezione la squadra potrà essere schierata e modificata fino a **30 minuti** prima del primo anticipo di giornata. Per ogni squadra sarà obbligatorio attribuire minuti ad un **minimo di 9 giocatori** e **nessuno** potrà essere schierato **per più di 35 minuti**, anche per dare un peso ai falli commessi che altrimenti risulterebbero una componente senza troppo rilievo.

Poiché è prevista la **conferma automatica della formazione**, qualora, fra un turno di gioco e l'altro, l'utente **non** dovesse effettuare operazioni di mercato (acquisto/vendita di giocatori e/o coach) e dimenticasse di modificare lo schieramento, sarà ritenuto valido quello utilizzato nella giornata di

gioco precedente. Nel caso in cui, invece, l'utente portasse a termine una o più operazioni di mercato, lo schieramento precedentemente in memoria verrà azzerato e si dovrà procedere nuovamente con l'attribuzione dei minuti per ciascun giocatore, pena il riconoscimento di un punteggio d'ufficio pari a **50 punti**. Titolari (**minimo 100 / massimo 120 minuti**) e riserve (**minimo 80 / massimo 100 minuti**) dovranno **sempre** contribuire ai 200 minuti totali della squadra, nell'attribuire i quali ogni fanta coach dovrà rispettare i limiti riportati nella tabella seguente:

Ruoli	Somma minuti minima	Somma minuti massima
Tutti	25	45

5. GOLDEN LEAGUE (il fanta Campionato)

Col budget iniziale di **2.000.000 fanta crediti**, incrementabile grazie ai contratti di sponsorizzazione ma anche, eventualmente, acquistando in seguito uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive (vedi paragrafo 30), si dovrà allestire il roster utilizzando la formula del **6+6** per la **Serie A** e del **10+2** per la **Serie A2** e rispettando lo schema indicato nella tabella del paragrafo 1.

In questo torneo non ci sono i "roster unici" e l'utente potrà acquistare e cedere i giocatori senza dover partecipare ad alcuna asta, rispettando ovviamente i parametri imposti dal budget disponibile, dalla nazionalità e dal ruolo ricoperto. I criteri di schieramento e di calcolo del punteggio sono quelli previsti ai paragrafi 4 e 26.

Vincerà il fanta campionato la fanta squadra che avrà totalizzato il maggior numero di punti dopo la disputa della **penultima** giornata reale dei campionati di **Serie A** e **Serie A2** e, in caso di ex-aequo prevarrà **sempre** quella iscrittasi per prima al gioco.

6. BASKETTIAMO CUP (la fanta Coppa)

Vi accederanno le prime **24** squadre della classifica generale di **GOLDEN LEAGUE** stilata dopo la **15ª** giornata in **Serie A** e la **23ª** giornata in **Serie A2**. Il torneo avrà un'iniziale fase a gironi seguita da partite ad eliminazione diretta in gara unica. In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 27, prevarrà **sempre** la formazione iscrittasi per prima.

Ogni fanta coach che si qualificherà alla coppa, disporrà **inizialmente** del medesimo roster con cui sta disputando il fanta campionato, ad eccezione di quei giocatori e/o allenatori che dovessero risultare in comune con le altre fanta squadre inserite nello stesso girone; tali giocatori/allenatori verranno rimossi da ciascun team e resi nuovamente disponibili per tutti e a quel punto sarà possibile operare sul mercato per completare la squadra. Il reintegro del roster sarà **obbligatorio** solo se il numero dei componenti della squadra fosse uguale o inferiore ad **8**, ma è comunque una scelta consigliabile per non subire le penalizzazioni previste, indicate nella tabella del paragrafo 26.

Nella fase a gironi le fanta squadre partecipanti verranno suddivise in **4** raggruppamenti da **6** formazioni ciascuno e si qualificheranno alla fase successiva le prime **4** di ogni girone.

Per definire gli accoppiamenti del primo turno ad eliminazione diretta verrà utilizzato il sorteggio

condizionato seguendo il criterio di **1^a Vs 4^a e 2^a Vs 3^a**, mentre dal turno successivo in poi il sorteggio sarà integrale. Verranno applicati sia il bonus "**Fattore campo**" sia il bonus "**All in**" (tale modificatore **non** verrà applicato qualora la squadra sia composta da soli **11, 10 o 9 giocatori**).

In caso di parità, per determinare il vincitore si adotterà sempre il bonus "**Buzzer beater**".

FASE A GIRONI: 24 squadre qualificate dalla GOLDEN LEAGUE suddivise in 4 gruppi da 6 .		
GIRONE DI ANDATA	Serie A dalla 16 ^a alla 20 ^a giornata	Serie A2 dalla 24 ^a alla 28 ^a giornata
GIRONE DI RITORNO	Serie A dalla 21 ^a alla 25 ^a giornata	Serie A2 dalla 29 ^a alla 33 ^a giornata
FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA: vi accedono 16 squadre, ossia le prime 4 classificate di ciascun girone, suddivise in altrettante fasce per il sorteggio della TOP 16 (1^a Vs 4^a e 2^a Vs 3^a) : URNA 1: le 8 prime classificate URNA 2: le 8 seconde classificate URNA 3: le 8 terze classificate URNA 4: le 8 quarte classificate		
16 qualificate TOP 16	Serie A 26 ^a giornata	Serie A2 34 ^a giornata
8 qualificate FINAL EIGHT	Serie A 27 ^a giornata	Serie A2 35 ^a giornata
4 qualificate FINAL FOUR	Serie A 28 ^a giornata	Serie A2 36 ^a giornata
2 qualificate FINALE	Serie A 29 ^a giornata	Serie A2 37 ^a giornata

7. BASKETTIAMO SUPER CUP (la fanta Super Coppa)

La *BASKETTIAMO SUPER CUP* verrà disputata nel corso dell'ultima giornata della stagione regolare dei campionati reali di **Serie A** e di **Serie A2** e vedrà opposte la vincitrice della *GOLDEN LEAGUE* e quella della *BASKETTIAMO CUP*:

Vincente **GOLDEN LEAGUE** Vs Vincente **BASKETTIAMO CUP**¹

Nella Supercoppa i fanta coach delle due finaliste utilizzeranno le formazioni con le quali hanno vinto le competizioni di provenienza, pertanto il vincitore della *GOLDEN LEAGUE* utilizzerà il roster con cui ha vinto il fanta Campionato mentre il vincitore della *BASKETTIAMO CUP* avrà quello con cui si è aggiudicato la fanta Coppa.

Alle due fanta squadre verranno sottratti l'allenatore e/o quei giocatori che dovessero risultare in comune e i due utenti potranno provvedere ad integrare la squadra (operazione **obbligatoria** se il numero dei giocatori dovesse essere uguale o inferiore ad **8** e comunque consigliabile per non subire le penalizzazioni previste in caso di mancanza del coach o di un roster composto da meno di 12 giocatori) ricorrendo al mercato con **asta a rilancio**. Questa competizione si svolge in gara unica e nel conteggio del risultato finale saranno applicati i criteri di calcolo esposti nel paragrafo 26, compresi il bonus "**Fattore campo**" e, in caso di necessità, il bonus "**Buzzer beater**".

¹ Nel caso in cui il vincitore della *GOLDEN LEAGUE* vinca anche la *BASKETTIAMO CUP*, la finale di Super Coppa lo vedrà opposto alla squadra finalista della *BASKETTIAMO CUP*.

8. MASTER LEAGUE (la Lega privata)

Ogni utente può partecipare ad una lega privata, sia unendosi ad una già esistente, sia creandola *ex novo*. La lega potrà essere realizzata in modalità “*classifica generale*” o “*girone*” ed ognuna potrà essere “*open*” (aperta a tutti) oppure protetta da “*password*” (da comunicare solo agli invitati) ed il creatore potrà sia stabilirne il nome, sia consentire ad altri utenti di aderirvi invitandoli tramite un’e-mail comprensiva del **link della Lega** e dell’eventuale **password**. Nella modalità a “*classifica generale*” saranno valide le medesime regole presenti nella *GOLDEN LEAGUE*, mentre nella modalità “*girone*”, alla scadenza dei termini stabiliti oppure al raggiungimento del numero dei partecipanti previsto, la lega si riterrà creata e verrà inoltrata un’e-mail di notifica a tutti i partecipanti. Qualora non fosse stato raggiunto il numero sufficiente di squadre, il software provvederà ad accorpare automaticamente i gironi incompleti riducendo, se necessario, il numero delle partecipanti oppure generando una formazione gestita dal computer per evitare un numero di squadre dispari. Completata la creazione del club, col budget iniziale di **2.000.000 fanta crediti**, incrementabile con le sponsorizzazioni ma anche, eventualmente, acquistando in seguito uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive (vedi paragrafo 30), si dovranno ingaggiare **1 coach** e **12 giocatori** secondo lo schema:

Playmaker	Guardia	Ala Piccola	Ala Grande	Pivot
3	2	2	3	2

Ovviamente, la fanta squadra di *MASTER LEAGUE* potrà essere differente da quella creata per partecipare alla *GOLDEN LEAGUE* e alla *BASKETTIAMO CUP*. Ogni lega avrà una propria classifica, generale o del singolo girone, determinata in quest’ultimo caso dai risultati maturati nelle gare di andata e ritorno nelle quali si assegneranno **2 punti** per vittoria; in caso di parità, si terrà conto della differenza canestri generale, del maggior numero di punti segnati e quindi del minor numero di punti subiti. In caso di ulteriore pari merito, non risolvibile in alcun altro modo, la vittoria sarà attribuita alla squadra iscrittasi per prima. E’ previsto l’utilizzo del bonus “**Fattore campo**” nonché, in caso di ulteriore parità, il bonus “**Buzzer beater**”.

ISCRIZIONI ALLE MASTER LEAGUE “girone” di LBA SERIE A

- 🏀 Nella 1^a giornata di campionato **Gironi da 16 squadre** (30 giornate complessive);
- 🏀 dalla 2^a alla 5^a giornata **Gironi da 14 squadre** (26 giornate complessive);
- 🏀 dalla 6^a alla 9^a giornata **Gironi da 12 squadre** (22 giornate complessive);
- 🏀 dalla 10^a alla 13^a giornata **Gironi da 10 squadre** (18 giornate complessive);
- 🏀 dalla 14^a alla 17^a giornata **Gironi da 8 squadre** (14 giornate complessive);
- 🏀 dalla 18^a alla 21^a giornata **Gironi da 6 squadre** (10 giornate complessive).
- 🏀 Dalla 22^a giornata **NON** sarà più possibile creare leghe private a “*girone*” mentre si potrà continuare a creare quelle a “*classifica generale*”.

ISCRIZIONI ALLE MASTER LEAGUE “girone” di LNP SERIE A2

- 🏀 Dalla 1^a giornata alla 9^a giornata di campionato **Gironi da 16 squadre** (30 giornate complessive);
- 🏀 dalla 10^a alla 13^a giornata **Gironi da 14 squadre** (26 giornate complessive);
- 🏀 dalla 14^a alla 17^a giornata **Gironi da 12 squadre** (22 giornate complessive);
- 🏀 dalla 18^a alla 21^a giornata **Gironi da 10 squadre** (18 giornate complessive);
- 🏀 dalla 22^a alla 25^a giornata **Gironi da 8 squadre** (14 giornate complessive);
- 🏀 dalla 26^a alla 29^a giornata **Gironi da 6 squadre** (10 giornate complessive).
- 🏀 Dalla 30^a giornata **NON** sarà più possibile creare leghe private a “girone” mentre si potrà continuare a creare quelle a “*classifica generale*”.

SEZIONE EUROLEAGUE

Oltre a poter giocare con i campionati italiani di **Serie A** e **Serie A2**, con lo stesso profilo ogni utente potrà creare anche una squadra virtuale di basket nella sezione “**Euroleague**”. I fanta tornei cominceranno in concomitanza con l’inizio della Regular Season e vi potranno partecipare tutti gli utenti registratisi gratuitamente sul sito www.sottocanestro.it.

9. CREAZIONE ROSTER

Nella sezione **Euroleague** la composizione del roster **non** avrà vincoli di nazionalità e sarà possibile scegliere indistintamente fra giocatori comunitari ed extracomunitari.

Con il budget iniziale di **2.500.000 fanta crediti**, incrementabile con le sponsorizzazioni ma anche, eventualmente, acquistando in seguito uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive (vedi paragrafo 30), si dovranno ingaggiare **1 coach** e **12 giocatori** secondo lo schema:

Playmaker	Guardia	Ala Piccola	Ala Grande	Pivot
3	2	2	3	2

Nella **GOLDEN LEAGUE** non sono previsti i “*roster unici*” ed il mercato sarà libero, mentre nella **MASTER LEAGUE** si potrà scegliere se giocare con la modalità a “*classifica generale*”, **che non prevede i roster unici**, o con la modalità “*girone*”, nella quale **sono previsti** i “*roster unici*” e la scelta iniziale dell’allenatore e dei giocatori avverrà con la compilazione di una lista contenente le offerte presentate per ciascuno di essi. All’apertura delle buste, ogni utente si aggiudicherà l’allenatore e quei giocatori per i quali avrà formulato l’offerta più alta e, successivamente, qualora necessario, potrà completare la squadra scegliendo fra quelli ancora disponibili sul mercato. Per ogni offerta avanzata, partirà un’asta con orario di scadenza entro il quale gli altri utenti, se interessati, potranno effettuare rilanci, rispettando i parametri imposti dal budget disponibile, dalla nazionalità del giocatore e dal ruolo ricoperto.

Nella *GOLDEN LEAGUE* e nella *MASTER LEAGUE* a “*classifica generale*” sarà **obbligatorio** completare il roster mentre nella *MASTER LEAGUE* a “*girone*” e nelle *COPPE*, premesso che il numero **minimo** dei giocatori da tesserare sarà **sempre** di **9**, il fanta coach potrà anche decidere di **non** completare la squadra, per limiti di budget o vincoli di nazionalità, per sopraggiunta scadenza dei termini delle aste o per una precisa strategia, anche se questo determinerà una **penalizzazione** sul punteggio di ogni giornata disputata a ranghi incompleti, come descritto nella tabella riepilogativa disponibile alla fine del paragrafo 26.

10. MERCATO

Vedi paragrafo 2.

11. VARIAZIONE VALORE DI MERCATO DEI GIOCATORI E DEI COACH

Vedi tabelle riportate nel paragrafo 3.

12. LA “STARTING LINEUP” E LE MODIFICHE

Nella sezione “***Starting lineup***” la squadra potrà essere schierata e modificata fino a **30 minuti** prima del primo anticipo di giornata. Per ogni squadra sarà obbligatorio attribuire minuti ad un **minimo di 9 giocatori** e **nessuno** potrà essere schierato **per più di 35 minuti**, anche per dare un peso ai falli commessi che altrimenti risulterebbero una componente senza troppo rilievo.

Poiché è prevista la **conferma automatica della formazione**, qualora, fra un turno di gioco e l'altro, l'utente **non** dovesse effettuare operazioni di mercato (acquisto/vendita di giocatori e/o coach) e dimenticasse di modificare lo schieramento, sarà ritenuto valido quello utilizzato nella giornata di gioco precedente. Nel caso in cui, invece, l'utente portasse a termine una o più operazioni di mercato, lo schieramento precedentemente in memoria verrà azzerato e si dovrà procedere nuovamente con l'attribuzione dei minuti per ciascun giocatore, pena il riconoscimento di un punteggio d'ufficio pari a **50 punti**.

Titolari e riserve dovranno **sempre** contribuire ai 200 minuti totali della squadra (titolari: **minimo 100 / massimo 120 minuti**, riserve: **minimo 80 / massimo 100 minuti**), nell'attribuire i quali si dovranno rispettare i seguenti parametri:

Ruoli	Somma minuti minima	Somma minuti massima
Tutti	25	45

13. GOLDEN LEAGUE (il fanta Campionato)

Completata la creazione del club, col budget iniziale di **2.500.000 fanta crediti**, incrementabile grazie ai contratti di sponsorizzazione ma anche, eventualmente, acquistando in seguito uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive (vedi paragrafo 30), si dovrà allestire il roster ingaggiando **1** coach e **12** giocatori rispettando lo schema indicato nel paragrafo 9.

In questo torneo non ci sono i “*roster unici*” e l’utente potrà acquistare e cedere i giocatori senza dover partecipare ad alcuna asta, rispettando ovviamente i parametri imposti dal budget disponibile e dal ruolo ricoperto. I criteri di schieramento e di calcolo del punteggio sono quelli previsti ai paragrafi 12 e 26.

Vincerà il fanta campionato la fanta squadra che avrà totalizzato il maggior numero di punti dopo la disputa della **penultima** giornata reale della Regular Season della **Turkish Airlines Euroleague** e, in caso di ex-aequo prevarrà sempre quella iscrittasi per prima al gioco.

14. BASKETTIAMO CUP (la fanta Coppa)

Vi accederanno le prime **24** squadre della classifica generale di *GOLDEN LEAGUE* stilata dopo la conclusione della **19ª giornata** del girone di andata della Regular Season di Eurolega. Il torneo si articolerà in una iniziale fase a gironi seguita da partite ad eliminazione diretta in gara unica. In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 27, prevarrà sempre la formazione iscrittasi per prima.

Ogni fanta coach che si qualificherà alla coppa, disporrà inizialmente del medesimo roster con cui sta disputando il fanta campionato, ad eccezione di quei giocatori e/o allenatori che dovessero risultare in comune con le altre fanta squadre inserite nello stesso girone; tali giocatori/allenatori verranno rimossi da ciascun team e resi nuovamente disponibili per tutti e a quel punto sarà possibile operare sul mercato per completare la squadra. Il reintegro del roster sarà **obbligatorio** solo se il numero dei componenti della squadra fosse uguale o inferiore ad **8**, ma è comunque una scelta consigliabile per non subire le penalizzazioni previste, indicate nella tabella del paragrafo 5.

Nella fase a gironi le fanta squadre partecipanti verranno suddivise in **4** raggruppamenti da **6** formazioni ciascuno e si qualificheranno alla fase successiva le prime **4** di ogni girone.

Per definire gli accoppiamenti del primo turno ad eliminazione diretta verrà utilizzato il sorteggio condizionato seguendo il criterio di **1ª Vs 4ª** e **2ª Vs 3ª**, mentre dal turno successivo in poi il sorteggio sarà integrale. Verranno applicati sia il bonus “**Fattore campo**” sia il bonus “**All in**” (tale modificatore **non** verrà applicato qualora la squadra sia composta da soli **11, 10 o 9 giocatori**).

In caso di parità, per determinare il vincitore si adotterà sempre il bonus “**Buzzer beater**”.

FASE A GIRONI: 24 squadre qualificate dalla GOLDEN LEAGUE suddivise in 4 gruppi da 6 .		
GIRONE DI ANDATA	(dalla 20ª alla 24ª giornata)	
GIRONE DI RITORNO	(dalla 25ª alla 29ª giornata)	
FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA: vi accedono 16 squadre, ossia le prime 4 classificate di ciascun girone, suddivise in altrettante fasce per il sorteggio della TOP 16 (1ª Vs 4ª e 2ª Vs 3ª) : URNA 1: le 8 prime classificate URNA 2: le 8 seconde classificate URNA 3: le 8 terze classificate URNA 4: le 8 quarte classificate		
16 squadre qualificate	TOP 16	EL 30ª giornata
8 squadre qualificate	FINAL EIGHT	EL 31ª giornata

4 squadre qualificate	FINAL FOUR	EL 32ª giornata
2 squadre qualificate	FINALE	EL 33ª giornata

15. BASKETTIAMO SUPER CUP (la fanta Super Coppa)

La *BASKETTIAMO SUPER CUP* verrà disputata nel corso dell'ultima giornata della stagione regolare dell'**Eurolega** e vedrà opposte le vincitrici della *GOLDEN LEAGUE* e della *BASKETTIAMO CUP*:

Vincente **GOLDEN LEAGUE** Vs Vincente **BASKETTIAMO CUP**²

Nella Supercoppa i fanta coach delle due finaliste utilizzeranno le formazioni con le quali hanno vinto le competizioni di provenienza, pertanto il vincitore della *GOLDEN LEAGUE* utilizzerà il roster con cui ha vinto il fanta Campionato mentre il vincitore della *BASKETTIAMO CUP* avrà quello con cui si è aggiudicato la fanta Coppa.

Alle due fanta squadre verranno sottratti l'allenatore e/o quei giocatori che dovessero risultare in comune e i due utenti potranno provvedere ad integrare la squadra (operazione **obbligatoria** se il numero dei giocatori dovesse essere uguale o inferiore ad **8** e comunque consigliabile per non subire le penalizzazioni previste in caso di mancanza del coach o di un roster composto da meno di 12 giocatori) ricorrendo al mercato con **asta a rilancio**. Questa competizione si svolge in gara unica e nel conteggio del risultato finale saranno applicati i criteri di calcolo esposti nel paragrafo 26, compresi il bonus "**Fattore campo**" e, in caso di necessità, il bonus "**Buzzer beater**".

16. MASTER LEAGUE (la Lega privata)

Ogni utente può partecipare ad una lega privata, sia unendosi ad una già esistente, sia creandola *ex novo*. La lega potrà essere realizzata in modalità "*classifica generale*" o "*girone*" ed ognuna potrà essere "*open*" (aperta a tutti) oppure protetta da "*password*" (da comunicare solo agli invitati) con le stesse modalità indicate nel paragrafo 8 e la differenza che il budget iniziale sarà di **2.500.000 fanta crediti**, incrementabile con le sponsorizzazioni ma anche, eventualmente, acquistando in seguito uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive (vedi paragrafo 30) e si dovranno ingaggiare **1 coach** e **12 giocatori** secondo lo schema:








Playmaker	Guardia	Ala Piccola	Ala Grande	Pivot
3	2	2	3	2

Ovviamente, la fanta squadra di *MASTER LEAGUE* potrà essere differente da quella creata per partecipare alla *GOLDEN LEAGUE* e alla *BASKETTIAMO CUP*. Ogni lega avrà una propria classifica, generale o del singolo girone, determinata in quest'ultimo caso dai risultati maturati nelle

² Nel caso in cui il vincitore della *GOLDEN LEAGUE* vinca anche la *BASKETTIAMO CUP*, la finale di Super Coppa lo vedrà opposto alla squadra finalista della *BASKETTIAMO CUP*.

gare di andata e ritorno nelle quali si assegneranno **2 punti** per vittoria; in caso di parità, si terrà conto della differenza canestri generale, del maggior numero di punti segnati e quindi del minor numero di punti subiti. In caso di ulteriore pari merito, non risolvibile in alcun altro modo, la vittoria sarà attribuita alla squadra iscrittasi per prima. E' previsto l'utilizzo del bonus "**Fattore campo**" nonché, in caso di ulteriore parità, il bonus "**Buzzer beater**".

ISCRIZIONI ALLA MASTER LEAGUE "girone" di EUROLEAGUE

-  Dalla 1^a alla 5^a giornata di campionato **Gironi da 16 squadre** (30 giornate complessive);
-  dalla 6^a alla 9^a giornata **Gironi da 14 squadre** (26 giornate complessive);
-  dalla 10^a alla 13^a giornata **Gironi da 12 squadre** (22 giornate complessive);
-  dalla 14^a alla 17^a giornata **Gironi da 10 squadre** (18 giornate complessive);
-  dalla 18^a alla 21^a giornata **Gironi da 8 squadre** (14 giornate complessive);
-  dalla 22^a alla 25^a giornata **Gironi da 6 squadre** (10 giornate complessive).
-  Dalla 26^a giornata **NON** sarà più possibile creare leghe private a "girone" mentre si potrà continuare a creare quelle a "*classifica generale*".

Sezione NBA

Oltre a poter giocare con i campionati italiani di **Serie A** e **Serie A2** e con l'**Euroleague**, con lo stesso profilo ogni utente potrà creare anche una squadra virtuale di basket nella sezione "**NBA**". I fanta tornei cominceranno in concomitanza con l'inizio della Regular Season e vi potranno partecipare tutti gli utenti registratisi gratuitamente sul sito www.sottocanestro.it.

17. CALENDARIO DI GIOCO (valido solo per la NBA)

Data la numerosità ed il costante svolgimento delle gare di Regular Season della NBA, per semplificare la gestione delle fanta squadre, il calendario ufficiale sarà diviso in **turni di gioco** e sarà visualizzabile in formato **pdf** cliccando sull'apposito pulsante presente nella dashboard laterale di gestione della fanta squadra. Qualora una o più squadre reali dovessero rientrare più volte nello stesso turno di gioco, non saranno presi in considerazione i dati delle squadre indicate in rosso.

18. CREAZIONE ROSTER

Nella sezione **NBA** la composizione del roster **non** avrà vincoli di nazionalità e sarà possibile scegliere indistintamente fra giocatori americani e non.

Con il budget iniziale di **3.500.000 fanta crediti**, incrementabile con le sponsorizzazioni ma anche, eventualmente, acquistando in seguito uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive (vedi paragrafo 30), si dovranno ingaggiare **1 coach** e **12 giocatori** secondo lo schema:

Guardia	Ala	Pivot
5	5	2

Nella *GOLDEN LEAGUE* non sono previsti i “*roster unici*” ed il mercato sarà libero, mentre nella *MASTER LEAGUE* si potrà scegliere se giocare con la modalità a “*classifica generale*”, che non prevede i roster unici, o con la modalità “*girone*”, nella quale sono previsti i “*roster unici*” e la scelta iniziale dell’allenatore e dei giocatori avverrà con la compilazione di una lista contenente le offerte presentate per ciascuno di essi. All’apertura delle buste, ogni utente si aggiudicherà l’allenatore e quei giocatori per i quali avrà formulato l’offerta più alta e, successivamente, qualora necessario, potrà completare la squadra scegliendo fra quelli ancora disponibili sul mercato. Per ogni offerta avanzata, partirà un’asta con orario di scadenza entro il quale gli altri utenti, se interessati, potranno effettuare rilanci, rispettando i parametri imposti dal budget disponibile e dal ruolo ricoperto. Posto che il numero **minimo** obbligatorio dei giocatori tesserabili è **sempre** di **9**, nella *MASTER LEAGUE* e nelle *COPPE* l’utente potrà anche **NON** completare la squadra, per limiti di budget o vincoli di nazionalità, per sopraggiunta scadenza dei termini delle aste o per una precisa strategia, anche se questo determinerà una **penalizzazione** sul punteggio di ogni giornata disputata a ranghi incompleti, come descritto nella tabella alla fine del paragrafo 26.

19. MERCATO

Vedi paragrafo 2.

20. VARIAZIONE VALORE DI MERCATO DEI GIOCATORI E DEI COACH

Vedi tabelle riportate nel paragrafo 3.

21. LA “STARTING LINEUP” E LE MODIFICHE

Nella sezione “**Starting lineup**” la squadra potrà essere schierata e modificata fino a **30 minuti** prima del primo anticipo di giornata. Per ogni squadra sarà obbligatorio attribuire minuti ad un **minimo di 9 giocatori** e **nessuno** potrà essere schierato **per più di 40 minuti**, anche per dare un peso ai falli commessi che altrimenti risulterebbero una componente senza troppo rilievo.

Poiché è prevista la **conferma automatica della formazione**, qualora, fra un turno di gioco e l’altro, l’utente **non** dovesse effettuare operazioni di mercato (acquisto/vendita di giocatori e/o coach) e dimenticasse di modificare lo schieramento, sarà ritenuto valido quello utilizzato nella giornata di gioco precedente. Nel caso in cui, invece, l’utente portasse a termine una o più operazioni di mercato, lo schieramento precedentemente in memoria verrà azzerato e si dovrà procedere nuovamente con l’attribuzione dei minuti per ciascun giocatore, pena il riconoscimento di un punteggio d’ufficio pari a **50 punti**. Titolari e riserve dovranno **sempre** contribuire ai 200 minuti totali della squadra (titolari: **minimo 100 / massimo 160 minuti**, riserve: **minimo 80 / massimo 140 minuti**), nell’attribuire i quali si dovranno rispettare i seguenti parametri:

Ruoli	Somma minuti minima	Somma minuti massima
5 guardie e 5 ali	80	130
2 pivot	35	65

22. GOLDEN LEAGUE (il fanta Campionato)

Col budget iniziale di **3.500.000 fanta crediti**, incrementabile grazie ai contratti di sponsorizzazione ma anche, eventualmente, acquistando in seguito uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive (vedi paragrafo 30), si dovrà allestire il roster ingaggiando **1 coach** e **12 giocatori** rispettando lo schema indicato nel paragrafo 18.

In questo torneo non vige la regola dei “*roster unici*” e l’utente potrà acquistare e cedere i giocatori senza dover partecipare ad alcuna asta, rispettando ovviamente i parametri imposti dal budget disponibile e dal ruolo ricoperto. I criteri di schieramento e di calcolo del punteggio sono quelli previsti rispettivamente ai paragrafi 21 e 26.

Vincerà il campionato la fanta squadra che avrà totalizzato il maggior numero di punti dopo la disputa **dell’ultima giornata** prevista dal calendario di gioco di cui al paragrafo 17. In caso di ex-aequo prevarrà sempre quella iscrittasi per prima al gioco.

23. BASKETTIAMO CUP (la fanta Coppa)

Vi accederanno le prime **24** squadre della classifica generale di *GOLDEN LEAGUE* stilata dopo la conclusione della **15ª giornata** del calendario di gioco previsto per la **NBA** e menzionato al paragrafo 17. Il torneo si articolerà in una fase a gironi seguita da una seconda fase con partite ad eliminazione diretta in gara unica. In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 27, prevarrà sempre la formazione iscrittasi per prima.

Ogni fanta coach che si qualificherà alla coppa, disporrà inizialmente del medesimo roster con cui sta disputando il fanta campionato, ad eccezione di quei giocatori e/o allenatori che dovessero risultare in comune con le altre fanta squadre inserite nello stesso girone; tali giocatori/allenatori verranno rimossi da ciascun team e resi nuovamente disponibili per tutti e a quel punto sarà possibile operare sul mercato per completare la squadra. Il reintegro del roster sarà **obbligatorio** solo se il numero dei componenti della squadra fosse uguale o inferiore ad **8**, ma è comunque una scelta consigliabile per non subire le penalizzazioni previste, indicate nella tabella del paragrafo 5.

Nella fase a gironi le fanta squadre partecipanti verranno suddivise in **4** raggruppamenti da **6** formazioni ciascuno e si qualificheranno alla fase successiva le prime **4** di ogni girone.

Per definire gli accoppiamenti del primo turno ad eliminazione diretta verrà utilizzato il sorteggio condizionato seguendo il criterio di **1ª Vs 4ª** e **2ª Vs 3ª**, mentre dal turno successivo in poi il sorteggio sarà integrale. Verranno applicati sia il bonus “**Fattore campo**” sia il bonus “**All in**” (tale modificatore **non** verrà applicato qualora la squadra sia composta da soli **11, 10 o 9 giocatori**).

In caso di parità, per determinare il vincitore si adotterà sempre il bonus “**Buzzer beater**”.

FASE A GIRONI: 24 squadre qualificate dalla GOLDEN LEAGUE suddivise in 4 gruppi da 6.		
GIRONE DI ANDATA	(dalla 16 ^a alla 20 ^a giornata)	
GIRONE DI RITORNO	(dalla 21 ^a alla 25 ^a giornata)	
FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA: vi accedono 16 squadre, ossia le prime 4 classificate di ciascun girone, suddivise in altrettante fasce per il sorteggio della TOP 16 (1^a Vs 4^a e 2^a Vs 3^a) : URNA 1: le 8 prime classificate URNA 2: le 8 seconde classificate URNA 3: le 8 terze classificate URNA 4: le 8 quarte classificate		
16 squadre qualificate	TOP 16	NBA 26^a giornata
8 squadre qualificate	FINAL EIGHT	NBA 27^a giornata
4 squadre qualificate	FINAL FOUR	NBA 28^a giornata
2 squadre qualificate	FINALE	NBA 29^a giornata

24. BASKETTIAMO SUPER CUP (la fanta Super Coppa)

La *BASKETTIAMO SUPER CUP* verrà disputata nel corso della **30^a giornata** del calendario di gioco e vedrà opposte la vincitrice della *GOLDEN LEAGUE* e quella della *BASKETTIAMO CUP*:

Vincente **GOLDEN LEAGUE** Vs Vincente **BASKETTIAMO CUP**³

Nella Supercoppa i fanta coach delle due finaliste utilizzeranno le formazioni con le quali hanno vinto le competizioni di provenienza, pertanto il vincitore della *GOLDEN LEAGUE* utilizzerà il roster con cui ha vinto il fanta Campionato mentre il vincitore della *BASKETTIAMO CUP* avrà quello con cui si è aggiudicato la fanta Coppa.

Alle due fanta squadre verranno sottratti l'allenatore e/o quei giocatori che dovessero risultare in comune e i due utenti potranno provvedere ad integrare la squadra (operazione **obbligatoria** se il numero dei giocatori dovesse essere uguale o inferiore ad **8** e comunque consigliabile per non subire le penalizzazioni previste in caso di mancanza del coach o di un roster composto da meno di 12 giocatori) ricorrendo al mercato con **asta a rilancio**. Questa competizione si svolge in gara unica e nel conteggio del risultato finale saranno applicati i criteri di calcolo esposti nel paragrafo 26, compresi il bonus "**Fattore campo**" e, in caso di necessità, il bonus "**Buzzer beater**".

25. MASTER LEAGUE (la Lega privata)

Ogni utente può partecipare ad una lega privata, sia unendosi ad una già esistente, sia creandola *ex novo*. La lega potrà essere realizzata in modalità "*classifica generale*" o "*girone*" ed ognuna potrà essere "*open*" (aperta a tutti) oppure protetta da "*password*" (da comunicare solo agli invitati) con le stesse modalità indicate nel paragrafo 8 e la differenza che il budget iniziale sarà di **3.500.000 fanta crediti**, incrementabile con le sponsorizzazioni ma anche, eventualmente, acquistando in seguito

³ Nel caso in cui il vincitore della *GOLDEN LEAGUE* vinca anche la *BASKETTIAMO CUP*, la finale di Super Coppa lo vedrà opposto alla squadra finalista della *BASKETTIAMO CUP*.

uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive (vedi paragrafo 30) e si dovranno ingaggiare **1 coach** e **12 giocatori** secondo lo schema:

Guardia	Ala	Pivot
5	5	2

Ovviamente, la fanta squadra di *MASTER LEAGUE* potrà essere differente da quella creata per partecipare alla *GOLDEN LEAGUE* e alla *BASKETTIAMO CUP*. Ogni lega avrà una propria classifica, generale o del singolo girone, determinata in quest'ultimo caso dai risultati maturati nelle gare di andata e ritorno nelle quali si assegneranno **2 punti** per vittoria; in caso di parità, si terrà conto della differenza canestri generale, del maggior numero di punti segnati e quindi del minor numero di punti subiti. In caso di ulteriore pari merito, non risolvibile in alcun altro modo, la vittoria sarà attribuita alla squadra iscrittasi per prima. E' previsto l'utilizzo del bonus "**Fattore campo**" nonché, in caso di ulteriore parità, il bonus "**Buzzer beater**".

ISCRIZIONI ALLA MASTER LEAGUE "girone" di NBA

- 🏀 Nella 1ª giornata di campionato **Gironi da 16 squadre** (30 giornate complessive);
- 🏀 dalla 2ª alla 5ª giornata **Gironi da 14 squadre** (26 giornate complessive);
- 🏀 dalla 6ª alla 9ª giornata **Gironi da 12 squadre** (22 giornate complessive);
- 🏀 dalla 10ª alla 13ª giornata **Gironi da 10 squadre** (18 giornate complessive);
- 🏀 dalla 14ª alla 17ª giornata **Gironi da 8 squadre** (14 giornate complessive);
- 🏀 dalla 18ª alla 21ª giornata **Gironi da 6 squadre** (10 giornate complessive).
- 🏀 Dalla 22ª giornata **NON** sarà più possibile creare leghe private a "girone" mentre si potrà continuare a creare quelle a "classifica generale".

26. CALCOLO DEI PUNTEGGI (valido per tutte le sezioni del gioco)

Ai fini del calcolo del punteggio varranno solo ed esclusivamente i dati riportati nei tabellini ufficiali dei siti www.legabasket.it, www.legapallacanestro.com, www.euroleague.net e www.nba.com.

La Crew di Sottocanestro.it ha il potere di legiferare su qualunque aspetto del gioco, quali ad esempio: infrazioni o interpretazioni regolamentari, attribuzione di punteggi, interventi per comportamenti offensivi o di cattivo gusto messi in atto dai partecipanti. Le decisioni assunte sono definitive e inappellabili e qualora fosse ritenuto necessario, lo staff ha il diritto di apportare qualunque modifica al gioco e alle regole: qualsiasi intervento o modifica o decisione verrà comunicata nella Home Page di gioco.

I punteggi saranno aggiornati al massimo entro le **72 ore** successive all'ultimo posticipo, salvo imprevisti non dipendenti dalla volontà della Crew.



Il fanta punteggio di ogni giocatore verrà calcolato mettendo in relazione la **valutazione** reale ottenuta con i **minuti** reali effettivamente giocati; il **quoziente punti SOTTO CANESTRO** che ne

deriverà sarà moltiplicato per i **minuti virtuali** stabiliti dal fanta coach, arrotondando sempre i decimali per difetto (da 0 a 0,49) o per eccesso (da 0,50 a 0,99). *Ad esempio, nella partita reale il giocatore X ottiene una valutazione di 18 in 30 minuti giocati ed il fanta coach lo ha schierato per 25 minuti: il **quoziente punti SOTTO CANESTRO** sarà di 0,60 (18 diviso 30) e verrà moltiplicato per i minuti virtuali attribuiti dal fanta coach (25), restituendo un totale di 15 fanta punti realizzati (0,60 x 25).* In caso di valutazione negativa, il **quoziente punti SOTTO CANESTRO** sarà sempre uguale a **0**. Anche il **coach** contribuirà al punteggio della fanta squadra sulla base del punteggio ottenuto dalla sua squadra reale, secondo lo schema seguente:

Se la squadra reale...	l'allenatore otterrà un...
VINCE fino a 9 punti di margine	bonus di + 2
VINCE con margine da 10 a 19 punti	bonus di + 3
VINCE con 20 o più punti di margine	bonus di + 4
PERDE fino a 9 punti di scarto	malus di - 4
PERDE con scarto da 10 a 19 punti	malus di - 5
PERDE con 20 o più punti di scarto	malus di - 6

Nel caso in cui, in sede di mercato, il fanta manager non completasse il roster (evento possibile solo nella *MASTER LEAGUE* a "girone" e nelle *COPPE*), avendo a disposizione in ogni caso il numero minimo obbligatorio di **9** giocatori, potrà ugualmente disputare la propria partita ma incorrerà in una **penalizzazione di 5 punti** per ogni gara disputata col roster di 11 giocatori, di **15 punti** nel caso in cui la squadra sia composta da 10 giocatori, di **20 punti** se il roster risultasse composto da soli 9 giocatori. Qualora dovesse rimanere senza allenatore, la fanta squadra potrà giocare ugualmente la propria partita ma scontando una penalizzazione sul punteggio di giornata pari a **12 punti**. Nell'ipotesi in cui si verificasse, per qualsivoglia motivo, una sospensione del campionato o il rinvio di una gara reale ad una data successiva rispetto al turno di gioco seguente, oppure se i tabellini di una partita non dovessero essere resi disponibili sui suddetti siti ufficiali, tutti i giocatori delle formazioni coinvolte otterranno un **quoziente punti SOTTO CANESTRO** d'ufficio pari a **0,25** mentre ai coach non verrà applicato alcun bonus/malus.

È inoltre previsto un bonus "**All in**" di **8 punti** per tutte quelle fanta squadre che utilizzeranno l'intero roster, vale a dire tutti e 12 i giocatori tesserati, attribuendo a ciascuno di loro un **minimo di 10 minuti**. Tale modificatore **non** verrà applicato qualora la squadra sia composta da soli **11, 10 o 9 giocatori**, evento che ovviamente potrà verificarsi soltanto nella *MASTER LEAGUE* a "girone" e nelle *coppe*.

Riepilogo attribuzione dei punti	Bonus / Malus
QUOZIENTE PUNTI SOTTO CANESTRO D'UFFICIO , attribuito se: <ul style="list-style-type: none">  una gara viene sospesa o rinviata ad una data successiva rispetto a quella del turno seguente del campionato reale;  il boxscore ufficiale non è disponibile sui siti ufficiali 	0,25
QUOZIENTE PUNTI SOTTO CANESTRO di ogni giocatore (con arrotondamento dei decimali)	Valutazione reale / minuti reali
CALCOLO PUNTEGGIO DI GIORNATA di ogni giocatore (con arrotondamento dei decimali)	Quoziente punti SC x minuti virtuali decisi dal fanta coach
COACH VINCENTE con margine fino a 9 punti	+2
COACH VINCENTE con margine compreso fra i 10 e i 19 punti	+3
COACH VINCENTE con 20 o più punti di margine	+4
COACH PERDENTE fino a 9 punti di scarto	- 4
COACH PERDENTE con scarto compreso fra i 10 e i 19 punti	- 5
COACH PERDENTE con 20 o più punti di scarto	- 6
GIOCATORE NON SCHIERATO o NON DISPONIBILE	0
GIOCATORE CON VALUTAZIONE NEGATIVA	0
SQUADRA NON COMPLETATA – ROSTER DI 11 GIOCATORI	- 5
SQUADRA NON COMPLETATA – ROSTER DI 10 GIOCATORI	- 15
SQUADRA NON COMPLETATA – ROSTER DI 9 GIOCATORI	- 20
PUNTEGGIO D'UFFICIO per le iscrizioni dopo la 1 ^a giornata	80 (per ogni giornata non giocata)
BONUS “FATTORE CAMPO” (solo negli scontri diretti)	+3
BONUS “ALL IN” (attribuendo almeno 10 minuti a 12 giocatori del roster)	+8
BONUS “BUZZER BEATER” (attribuito alla squadra iscrittasi per prima, in caso di ex-aequo al termine del fanta campionato o, negli altri fanta tornei, in qualsiasi scontro diretto che dovesse concludersi in parità)	+1

27. IPOTESI DI PARITA' (valido per tutte le sezioni del gioco)

In caso di arrivo a pari punti al primo posto della *GOLDEN LEAGUE* o della *MASTER LEAGUE* a “*classifica generale*”, per stabilire il vincitore verrà attribuito il bonus “**Buzzer beater**” alla squadra iscrittasi per prima al gioco (farà fede il codice "ID" progressivo assegnato al momento dell'iscrizione). Nella *MASTER LEAGUE* a “*girone*”, invece, in caso di parità, il vincitore sarà stabilito con i seguenti criteri:

- a)** differenza canestri generale (saldo tra punti fatti e subiti);
- b)** maggior numero di punti segnati;
- c)** minor numero di punti subiti;

d) ordine cronologico di iscrizione al gioco, riconosciuto dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato al momento dell'iscrizione.

Nella fase a gironi della *BASKETTIAMO CUP*, in caso di parità in classifica, per determinare le squadre qualificate alla fase successiva si utilizzeranno i criteri di cui ai punti a), b), c) e d) sopra elencati.

Negli scontri diretti all'interno di ogni girone e nelle successive gare ad eliminazione diretta, in caso di parità, verrà attribuito il bonus "**Buzzer beater**" alla squadra che risulterà essersi iscritta per prima (farà fede il codice "ID" progressivo assegnato al momento dell'iscrizione). L'attribuzione del suddetto bonus varrà anche nella *BASKETTIAMO SUPER CUP* (gara unica), qualora si verificasse un punteggio di parità tra le due finaliste.

28. ISCRIZIONI A STAGIONE IN CORSO (valido per tutte le sezioni del gioco)

Per essere da subito competitive, tutte le squadre che si iscriveranno dopo l'inizio del fanta campionato, riceveranno un punteggio d'ingresso pari a **80 punti** per ogni turno di gioco non disputato.

29. MARKET POOL (valido per tutte le sezioni del gioco)

Per ogni vittoria conseguita nelle gare di **fanta coppa**, le fanta squadre percepiranno un bonus che verrà aggiunto anche a quello della squadra impegnata nel **fanta campionato**. Ogni passaggio del turno garantirà i seguenti premi a salire:

Turno di coppa	Bonus guadagnato per ogni vittoria
Fase a gironi	5.000 fanta crediti
TOP 16	15.000 fanta crediti
FINAL EIGHT	20.000 fanta crediti
FINAL FOUR	30.000 fanta crediti

Anche nelle leghe private a "girone" ci sarà un bonus di **5.000** fanta crediti per ogni vittoria ottenuta.

30. ACQUISTO DI OPZIONI AGGIUNTIVE (valido per tutte le sezioni del gioco)

Per migliorare la propria fanta squadra, successivamente alla fase di creazione, in qualsiasi momento della stagione sarà possibile acquistare alcuni vantaggi di gioco, che consentiranno di aumentare il numero dei tesseramenti disponibili e/o il budget a disposizione e che **verranno abilitati su tutte le squadre create**⁴ dall'utente.

Come mostrato nella tabella seguente, esistono diverse combinazioni di pacchetti, acquistabili sia

⁴ Tutte le squadre dell'utente **già esistenti in quel momento**. Se il pacchetto acquistato comprende **solo** una delle quattro competizioni (Serie A, Serie A2, Eurolega o NBA), i vantaggi saranno applicati esclusivamente alle fanta squadre impegnate nei relativi fanta tornei.

singolarmente per ognuna delle quattro competizioni reali disponibili (*LBA Serie A, LNP Serie A2, Euroleague, NBA*), sia nella versione “*all inclusive*”, che le comprende tutte ed abiliterà l’opzione selezionata su ogni fanta squadra esistente creata dall’utente.

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI: Conviene prima iscrivere le fanta squadre a tutti i fanta campionati legati alle competizioni a cui si vuole partecipare e poi procedere con l’acquisto dei vantaggi.

PACCHETTI AGGIUNTIVI (AUMENTO DEL BUDGET / TESSERAMENTI EXTRA)	LBA SERIE A	LNP SERIE A2	EURO LEAGUE	NBA	ALL INCLUSIVE
1 GIOCATORE	0,99 €	0,99 €	0,99 €	0,99 €	1,49 €
1 COACH	0,99 €	0,99 €	0,99 €	0,99 €	1,49 €
+75.000 FANTACREDITI	0,99 €	0,99 €	0,99 €	0,99 €	1,49 €
3 GIOCATORI + 1 COACH + 250.000 FANTACREDITI	4,99 €	4,99 €	4,99 €	4,99 €	5,99 €
6 GIOCATORI + 1 COACH + 600.000 FANTACREDITI	6,99 €	6,99 €	6,99 €	6,99 €	7,99 €
10 GIOCATORI + 2 COACH + 1.500.000 FANTACREDITI	8,99 €	8,99 €	8,99 €	8,99 €	9,99 €