

# REGOLAMENTO FANTAMONDIALE

Il regolamento è basato su quello del torneo di campionato della BeastLeague. Di seguito sono riportate le variazioni su rose, calendari e mercati (relativi all'edizione 2006).

## ***CALENDARIO***

Il Mondiale si svolge in dieci partite (due per ognuna di quelle del Mondiale reale) durante le qualificazioni, gli ottavi e i quarti del Mondiale.

## ***ROSE***

Le rose sono composte da 4 portieri, 12 difensori, 10 centrocampisti, 8 attaccanti.

## ***FORMAZIONI***

Per ogni turno di gioco possono rimanere fissi 1 difensore, 1 centrocampista e 1 attaccante, gli altri giocatori titolari devono cambiare tutti, ad eccezione che durante l'ultimi 2 turni (4 partite durante gli ottavi ed i quarti) dove si possono schierare le due squadre come si crede (salvo i moduli) con i giocatori rimasti dopo l'eliminazione delle squadre reali. Sono permesse, per questo torneo, 4 sostituzioni al posto delle abituali 3.

## ***CREDITI ED OFFERTE***

Nel premercato iniziale saranno acquistabili i giocatori delle squadre: Polonia, Paraguay, Serbia, Messico, Usa, Giappone, Ecuador, Costa d'Avorio, Angola e Australia. Nel mercato successivo tutte le squadre escluse quelle dei gironi G e H per motivi di calendario (Francia, Svizzera, Corea Sud, Togo, Spagna, Ucraina, Tunisia, Arabia Saudita).

I giocatori di queste squadre possono essere acquistati solo come jolly da far entrare dopo le fasi di qualificazione, ognuno deve acquistare 1 jolly portiere, 5 difensori, 4 centrocampisti e 3 attaccanti.

Il totale disponibile è di 450 milioni di € che sono disponibili da 50 a 100 per il premercato, 330 per il mercato ad offerta, il resto degli avanzi per i jolly che si acquistano alla fine del mercato.

Nel premercato si devono fare offerte per un importo totale da 50 a 100 milioni di € offrendo per 2 portieri, 5 difensori, 4 centrocampisti e 3 attaccanti.

I giocatori verranno assegnati a chi farà l'offerta più alta, a parità di offerta secondo la posizione di importanza del giocatore, a ulteriore parità a chi avrà offerto più milioni per quel ruolo, a ulteriore parità il giocatore verrà assegnato in asta tra le squadre in lizza durante la seconda fase del mercato.

La seconda fase del mercato si svolgerà con la consueta asta e saranno chiamabili sia i giocatori delle squadre non previste nel premercato, sia i giocatori non assegnati nel premercato.

### ***FORMULA E PARTITE***

Il modo di calcolo del punteggio è lo stesso di sempre, compresi modificatori e punteggi. Inoltre sono permesse per questo torneo 4 sostituzioni al posto delle abituali 3.

Per ogni turno di gioco possono rimanere fissi 1 difensore, 1 centrocampista e 1 attaccante, gli altri giocatori titolari devono cambiare tutti, ad eccezione che durante i turni degli ottavi (con regolamento come normale campionato-coppa) e dei quarti dove si possono schierare le due squadre come si crede (salvo i moduli) con i giocatori rimasti dopo l'eliminazione delle squadre reali.

Il calendario prevede due partite per ognuna del mondiale reale.

Si giocano quindi in tutto 10 partite (6 nelle qualificazioni, 2 negli ottavi e 2 nei quarti).

Si gioca con un calendario all'italiana che prevede 10 partite.

Rispetto al normale proporrei una modifica:

per premiare i buoni punteggi e permettere recuperi fino alla fine ogni giornata vengono elargiti i seguenti bonus:

3 punti per il punteggio più alto

2 punti per il 2° punteggio

1 punto per il 3° punteggio