

REGOLAMENTO COMPLETO DEL GIOCO SOTTOCANESTRO.IT

“**Sotto Canestro**” è un fantasy game dove ogni utente iscritto potrà creare e gestire la propria squadra virtuale di basket, scegliendo se cimentarsi con il campionato italiano di **Serie A**, di **Serie A2**, con l'**Eurolega** oppure con tutti e tre. Le fanta competizioni cominceranno in concomitanza con l'inizio dei suddetti tornei. Il calendario di gioco è diviso in Giornate, al termine di ognuna delle quali, la squadra dell'utente prenderà un punteggio che sarà determinato dalle prestazioni dei propri giocatori secondo i criteri stabiliti nel presente regolamento. Ogni squadra dovrà essere schierata e confermata entro e non oltre **30 minuti** prima dell'inizio della prima gara valida per ciascuna giornata di gioco. Per quanto concerne la sezione dedicata all'Eurolega, si rimanda a quanto indicato **dopo** il paragrafo 13.

SEZIONE SERIE A – SERIE A2

Possono giocare gli utenti che si registrano sul sito www.sottocanestro.it ed ogni iscritto potrà prendere parte alle competizioni sotto elencate, disponibili sia per la **Serie A** che per la **Serie A2**:

- **GOLDEN LEAGUE** – Il campionato a classifica generale a cui partecipano tutte le squadre iscritte, giocando dalla **1ª** alla **33ª** giornata reale del campionato di Serie A e dalla **1ª** alla **31ª** giornata per la Serie A2. Il punteggio finale conseguito da ogni squadra sarà dato dalla somma dei punti totalizzati nelle singole giornate di gioco. Vincerà il torneo la squadra che risulterà classificata al primo posto al termine della **33ª** giornata in Serie A e al termine della **31ª** giornata per la Serie A2. In caso di ex-aequo, prevarrà sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima.
- **BASKETTIAMO CUP** – La coppa, riservata alle migliori formazioni della **GOLDEN LEAGUE**. Si qualificano le prime **128** squadre della classifica generale stilata dopo la conclusione della **12ª giornata** del girone di andata della Serie A e al termine della **10ª giornata** di andata della Serie A2. Il torneo comincerà due giornate dopo con la stagione regolare di 14 gare e una successiva fase ad eliminazione diretta. In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 7, prevarrà sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima. Nel caso in cui il numero di squadre iscritte alla **GOLDEN LEAGUE** fosse inferiore a **128**, alla coppa accederanno soltanto le prime **64** squadre e l'inizio del torneo slitterà di una giornata.
- **BASKETTIAMO SUPER CUP** – La supercoppa, da disputarsi in gara unica alla **34ª giornata** per la Serie A e alla **32ª giornata** per la Serie A2, vedrà opposte la vincitrice della **GOLDEN LEAGUE** e quella della **BASKETTIAMO CUP**. In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 7, prevarrà sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima.
- **MASTER LEAGUE** – Le leghe private, create dagli utenti, che potranno invitare e sfidare solo i propri amici oppure gli altri iscritti nella modalità “open”. Gli utenti, inseriti in gruppi composti da un minimo di **6** ad un massimo di **16** squadre, si sfideranno in un girone all'italiana con gare di andata

e ritorno. Vincerà la singola lega privata l'utente che al termine di tutte le partite avrà ottenuto il maggior numero di punti. In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 7, prevarrà sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima.

1. ISCRIZIONE

All'atto della registrazione, l'utente dovrà creare il proprio club di *GOLDEN LEAGUE* (di **Serie A / A2** o di entrambi i campionati) scegliendone il nome, i colori sociali, lo stemma e siglando i contratti di sponsorizzazione per incrementare i fanta crediti a disposizione. Il fanta manager, tramite un'apposita e-mail, in cui verrà incluso il link del gioco, potrà invitare altri utenti a partecipare al gioco. Questi ultimi avranno la facoltà di accettare o rifiutare l'invito e, in caso di adesione, sia l'utente invitante che quello aderente guadagneranno un extra budget di **10.000** fantacrediti per le loro squadre partecipanti a quella *GOLDEN LEAGUE*.

Nello scegliere il nome della squadra **NON** si dovranno usare espressioni offensive o che abbiano riferimenti di tipo politico o religioso. In caso contrario il soggetto promotore 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.

Completata la fase di iscrizione della squadra di *GOLDEN LEAGUE* (in conformità con quanto indicato nei successivi punti del regolamento), **qualora non l'avesse già fatto** precedentemente, l'utente potrà procedere, con il medesimo profilo, alla creazione di un'ulteriore squadra di *GOLDEN LEAGUE* per l'altra categoria (ad esempio: se ha creato la prima squadra nella GL di **Serie A**, potrà iscriversi alla GL di **Serie A2** o viceversa), nonché crearne una per la *GOLDEN EUROLEAGUE* e partecipare alle *MASTER LEAGUE* (secondo le modalità riportate nel paragrafo 12) e alle *MASTER EURO LEAGUE* (secondo le modalità riportate nel paragrafo 25).

2. CREAZIONE ROSTER

Per la composizione del roster, la formula adottabile per la **Serie A** sarà quella di **6** giocatori italiani più **6** giocatori stranieri, da scegliere indistintamente fra comunitari ed extracomunitari; per la **Serie A2**, invece, si dovranno acquistare **10** giocatori italiani più **2** giocatori stranieri.

Utilizzando un determinato budget iniziale, che varia a seconda della categoria e della competizione scelta (come da tabella riportata alla fine di questo paragrafo), incrementabile sia grazie ai contratti di sponsorizzazione siglati durante la fase di creazione che eventualmente acquistando in seguito uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive riportati al paragrafo 14, per ogni competizione a cui si partecipa si dovrà ingaggiare un coach e costruire un roster composto da 12 giocatori (3 playmaker, 2 guardie, 2 ali piccole, 3 ali grandi e 2 pivot). Tutti i componenti contribuiranno al totale realizzato, sarà l'utente stesso a determinarlo attraverso le sue scelte.

Nella *GOLDEN LEAGUE* la creazione della squadra è libera perché l'utente sceglie i giocatori dal mercato, senza partecipare ad alcuna asta.

Nell'ambito della *MASTER LEAGUE*, invece, la costruzione iniziale del roster avverrà con la presentazione in **busta chiusa** di una lista contenente le offerte formulate per l'allenatore ed i 12 giocatori prescelti; all'apertura delle buste, i fanta coach si aggiudicheranno quei coach/giocatori per i quali la loro offerta risulterà superiore a quella degli altri utenti; successivamente, si potrà completare il roster scegliendo fra allenatori e giocatori ancora disponibili sul mercato; per ogni offerta formulata, è prevista un'asta con orario di scadenza entro cui gli altri utenti interessati possono effettuare eventuali rilanci, sempre rispettando i parametri imposti dal budget disponibile, dalla nazionalità del giocatore 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 decidere di **NON** completare la squadra, per limiti di budget, per sopraggiunta scadenza dei termini delle aste o semplicemente per scelta, ma questo determinerà una **penalizzazione** sul punteggio di ogni giornata disputata a ranghi incompleti, come descritto nella tabella del paragrafo 6.

Competizione	Budget disponibile
Golden League - Serie A	2.500.000 fanta crediti
Master League - Serie A	3.000.000 fanta crediti
Golden League - Serie A2	1.500.000 fanta crediti
Master League - Serie A2	2.000.000 fanta crediti

3. MERCATO

Dal termine di una giornata, specificamente dall'aggiornamento dei punteggi, e **fino a 3 ore prima** della disputa del primo anticipo del turno successivo del campionato reale, sarà possibile effettuare acquisti e cessioni di giocatori al fine di migliorare la propria squadra. I crediti eventualmente risparmiati all'atto della creazione della squadra potranno essere reimpiegati nella sezione "**Mercato**", dove si potrà intervenire ogni settimana, per un totale complessivo di **18 tesseramenti stagionali** (i 12 giocatori acquistati inizialmente + 6 possibili cambi). Sarà possibile cambiare **1** volta anche il coach.

Al limite previsto per i cambi non concorrono quei giocatori e allenatori che dovessero lasciare la **Serie A** o la **Serie A2** durante la stagione perché sostituiti dalla reale squadra di appartenenza, trasferiti in categorie inferiori, superiori o all'estero. All'utente sarà riconosciuto automaticamente, in termini di crediti, il valore di mercato al momento della loro sostituzione: se, ad esempio, il giocatore K ha una quotazione di 30.000 e viene "tagliato" dalla propria squadra reale, all'utente sarà riconosciuto un budget di 30.000 crediti da sommare all'eventuale budget residuo; l'utente dovrà reperire immediatamente un sostituto di pari ruolo e completare numericamente la propria squadra prima dello svolgimento della successiva gara di campionato per non incorrere nelle penalità previste in caso di roster non completo, descritte nella tabella riepilogativa del paragrafo 6.

a) MERCATO LIBERO

Nella *GOLDEN LEAGUE* il fanta coach, per rinforzare il proprio roster, potrà cedere uno o più giocatori, incassando il loro valore di mercato di quel momento, per poi acquistare nuovi elementi nel **mercato libero** (sempre rispettando i criteri previsti per la composizione del roster).

b) ASTE A RILANCIO

Nelle competizioni *MASTER LEAGUE*, *BASKETTIAMO CUP* e *BASKETTIAMO SUPER CUP* il mercato sarà con **asta a rilancio**. Per completare il roster ovvero per rimpiazzare giocatori ceduti, il fanta coach effettuerà un'offerta per un giocatore disponibile sul mercato (rispettando sempre i parametri dei ruoli, della nazionalità e compatibilmente con il budget a disposizione) ed a quel punto scatterà un countdown di **12 ore**, equivalente alla durata dell'asta stessa. Gli altri utenti, partecipanti alla stessa lega privata o avversari nelle coppe, potranno effettuare un rilancio libero. Negli **ultimi 30 minuti** dell'asta, però, i rilanci dovranno seguire i seguenti criteri:

- **fino 16 minuti** dalla scadenza l'offerta dovrà essere maggiore del **5%** rispetto all'ultima presentata;
- **da 15 a 5 minuti** dalla scadenza l'offerta dovrà essere maggiore del **10%** rispetto all'ultima presentata;
- **negli ultimi 5 minuti** l'offerta dovrà essere maggiore del **20%** rispetto all'ultima presentata.

Se l'offerta che apre l'asta viene formulata quando mancano **meno di 12 ore** alla chiusura del mercato (fissata con un anticipo di **3 ore** dalla disputa della prima partita della giornata reale successiva), la scadenza dell'asta coinciderà proprio con la data e l'orario di chiusura del mercato, seguendo sempre i predetti criteri negli **ultimi 30 minuti**.

Per ingaggiare un nuovo coach valgono i medesimi criteri dei giocatori con le stesse differenze tra **mercato libero** (*GOLDEN LEAGUE*) e **aste a rilancio** (*MASTER LEAGUE*, *BASKETTIAMO CUP* e *BASKETTIAMO SUPER CUP*).

4. VARIAZIONE VALORE MERCATO GIOCATORI E COACH

La quotazione di mercato di ciascun giocatore varierà ad ogni giornata secondo il seguente schema:

	Variazione valore di mercato
Valutazione negativa	-5% sul valore della giornata precedente
Valutazione uguale a 0	-3% sul valore della giornata precedente
Valutazione da 1 a 9	non cambia la quotazione
Valutazione da 10 a 18	+ 1% sul valore della giornata precedente
Valutazione da 19 a 25	+ 3% sul valore della giornata precedente
Valutazione da 26 a salire	+ 5% sul valore della giornata precedente

Il valore di mercato di ciascun coach varierà ad ogni giornata a seconda che la squadra reale:

VINCA fino a 6 punti di vantaggio	non cambia la quotazione
VINCA con scarto da 7 a 15 punti	+ 2% sul valore della giornata precedente
VINCA con 16 o più punti di vantaggio	+ 5% sul valore della giornata precedente

PERDA fino a 6 punti di svantaggio	non cambia la quotazione
PERDA con scarto da 7 a 15 punti	- 2% sul valore della giornata precedente
PERDA con 16 o più punti di svantaggio	- 5% sul valore della giornata precedente

5. 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 ogni giornata. Per ogni squadra sarà obbligatorio attribuire minuti ad un **minimo di 9 giocatori** e **nessuno** potrà essere schierato **per più di 35 minuti** (questo anche per dare un peso ai falli commessi che altrimenti sarebbero una componente senza troppo rilievo); sia la “**Starting lineup**” che la “**panchina**” dovranno **sempre** contribuire al minutaggio totale di squadra (200 minuti) con **un minimo di 70 minuti e un massimo di 130 minuti**.

Qualora, fra una settimana di gioco e l'altra, l'utente **non** dovesse effettuare alcuna operazione di mercato (acquisto/vendita di giocatori e coach), è prevista la **conferma automatica dello schieramento** pertanto, qualora l'utente dimenticasse di attribuire i minuti ai propri giocatori, risulterà schierata la formazione che aveva disputato il precedente turno di gioco. Nel caso in cui, invece, l'utente effettuasse operazioni di mercato, lo schieramento precedentemente utilizzato verrà azzerato e si dovrà procedere nuovamente con l'attribuzione dei minuti per i giocatori disponibili. Chi dimenticasse di schierare la formazione riceverà un punteggio d'ufficio di **50 punti**.

I minuti attribuiti ai giocatori (5 in campo e 7 in panchina) dovranno **sempre** rispettare il seguente limite minimo/massimo:

RUOLI DEI GIOCATORI	SOMMA MINUTI MINIMA	SOMMA MINUTI MASSIMA
3 playmaker	25	65
2 guardie	25	65
2 ali piccole	25	65
3 ali grandi	25	65
2 pivot	25	65

È inoltre previsto un bonus “**All in**” di **12 punti** per tutte quelle squadre che utilizzeranno l'intero roster (cioè tutti i 12 giocatori tesserati) attribuendo un **minimo di 10 minuti ciascuno**. Tale modificatore **non** verrà applicato qualora la squadra sia composta da soli **11, 10 o 9 giocatori**.

6. ATTRIBUZIONE DEI PUNTI

Ai fini del calcolo del punteggio valgono solo ed esclusivamente i dati riportati nei tabellini ufficiali sul sito www.legabasket.it e sul sito www.legapallacanestro.com oppure, in mancanza di dati dai siti istituzionali del campionato, da www.fiba.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 punteggio di ogni giocatore verrà calcolato con un algoritmo che terrà conto della **valutazione** reale ottenuta durante i **minuti** reali che lo stesso avrà giocato; il **coefficiente punti** che ne deriva sarà moltiplicato per i minuti virtuali che il fanta coach avrà stabilito *ante post*, arrotondando sempre i decimali per difetto (da 0 a 0,49) o per eccesso (da 0,50 a 0,99). Ad esempio, il giocatore X, viene schierato dal fanta coach per 25 minuti; se nella partita reale ha ottenuto una valutazione di 27 in 30 minuti giocati, il coefficiente punti sarà 0,90 (27 diviso 30) che, moltiplicato per i minuti virtuali attribuiti dal fanta coach (25), porterà ad un punteggio di 22,5 (0,90 x 25), arrotondati a 23 poiché il conteggio, come detto, non prevede decimali.

Il **coach** contribuirà con i bonus/malus in base al rendimento della squadra reale da questi allenata, secondo lo schema seguente:

SQUADRA REALE	Bonus/Malus Allenatore
VINCE fino a 6 punti di vantaggio	+2
VINCE con scarto da 7 a 15 punti	+3
VINCE con 16 o più punti di vantaggio	+6
PERDE fino a 6 punti di svantaggio	-2
PERDE con scarto da 7 a 15 punti	-3
PERDE con 16 o più punti di svantaggio	-6

Nel caso in cui, in sede di mercato, il fanta manager non completasse il roster (ipotesi possibile solo nella **MASTER LEAGUE** e nelle 2 **COPPE**) avendo in ogni caso il numero minimo obbligatorio di **9** giocatori, potrà ugualmente disputare la propria partita ma subirà una **penalizzazione** pari a **5 punti** per ogni giornata disputata con un roster di 11 giocatori, pari a **15 punti** nel caso in cui la squadra sia composta da 10 giocatori, pari a **20 punti** se il roster risultasse composto da soli 9 giocatori. Qualora dovesse rimanere senza coach, la fanta squadra potrà giocare ugualmente la propria partita ma subirà una penalizzazione sul punteggio di giornata di **12 punti** (malus imputato alla mancanza di un head coach).

Nell'ipotesi in cui si verificasse, per qualsivoglia motivo, una sospensione, un rinvio di una gara reale, tale da non avere più la contemporaneità con le altre partite di quello specifico turno di gioco, o i tabellini di una partita non dovessero essere resi disponibili sui siti ufficiali di **Lega Basket, Lega Nazionale Pallacanestro e Fiba**, i **giocatori** delle formazioni coinvolte riceveranno un coefficiente d'ufficio pari a **0,25** da moltiplicare per i minuti attribuiti dall'utente, mentre al **coach**

non verranno applicati né bonus né malus.

RIEPILOGO CRITERI DI CALCOLO E ATTRIBUZIONE DEI PUNTI	BONUS / MALUS
CALCOLO PUNTI x OGNI GIOCATORE (con arrotondamento dei decimali Es. X totalizza da 19 a 19,49 punti virtuali = 19 punti; X totalizza da 19,50 a 19,99 punti virtuali = 20 punti)	Valutazione reale / minuti reali X minuti virtuali
GIOCATORE NON SCHIERATO o NON DISPONIBILE	0
COACH VINCENTE con scarto fino a 6 punti	+2
COACH VINCENTE con scarto compreso fra 7 e 15 punti	+3
COACH VINCENTE con 16 o più punti di vantaggio	+6
COACH PERDENTE fino a 6 punti di svantaggio	-2
COACH PERDENTE con scarto compreso fra 7 e 15 punti	-3
COACH PERDENTE con 16 o più punti di svantaggio	-6
COACH NON ACQUISTATO (penalità applicata per ogni giornata disputata senza coach)	-12
SQUADRA NON COMPLETATA – ROSTER DI 11 GIOCATORI	-5
SQUADRA NON COMPLETATA – ROSTER DI 10 GIOCATORI	-15
SQUADRA NON COMPLETATA – ROSTER DI 9 GIOCATORI	-20
BONUS “ FATTORE CAMPO ” (valido solo in competizioni con scontro diretto, quindi <i>MASTER LEAGUE</i> , <i>BASKETTIAMO CUP</i> e <i>BASKETTIAMO SUPER CUP</i>)	+3
BONUS “ ALL IN ” (se l’utente attribuisce un minimo di 10 minuti a tutti i 12 giocatori a sua disposizione)	+12
BONUS “ BUZZER BEATER ” (attribuito alla squadra iscrittasi per prima in caso di ex-aequo al termine della <i>GOLDEN LEAGUE</i> o in qualsiasi scontro diretto delle altre 3 competizioni, che dovessero concludersi in parità)	+1
PUNTEGGIO D’UFFICIO PER SQUADRE ISCRITTE DOPO LA 1 ^a GIORNATA (x ogni giornata non giocata)	80
Si attribuisce un coefficiente d’ufficio a tutti i giocatori coinvolti nelle seguenti ipotesi: - partita sospesa o rinviata ad una data successiva al prossimo turno previsto nel campionato reale - tabellino di gara non disponibile sui siti ufficiali	0,25
Il coach di una partita sospesa o rinviata ad una data successiva al prossimo turno previsto nel campionato reale non otterrà punteggio.	0

7. IPOTESI DI PARITÀ

Nella *GOLDEN LEAGUE*, in caso di arrivo a pari merito al primo posto nella classifica finale, per determinare il vincitore del campionato verrà attribuito il bonus “**Buzzer beater**”, (+1 punto) alla squadra che risulterà iscritta per prima; farà fede l'ordine cronologico di iscrizione al gioco che sarà riconosciuto dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

Nella *MASTER LEAGUE*, in caso di parità in classifica e per determinare il vincitore della Lega si prenderanno in considerazione 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, che sarà riconosciuto dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

Nella *BASKETTIAMO CUP*, nella fase a gironi, 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. Nei successivi turni con scontri diretti, in caso di parità verrà attribuito il bonus "**Buzzer beater**", (+1 punto) alla squadra che risulterà iscritta per prima; farà fede l'ordine cronologico di iscrizione al gioco che sarà riconosciuto dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

Nella *BASKETTIAMO SUPER CUP* (partita unica di Finale), in caso di parità verrà attribuito il bonus "**Buzzer beater**", (+1 punto) alla squadra che risulterà iscritta per prima; farà fede l'ordine cronologico di iscrizione al gioco che sarà riconosciuto dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

8. ISCRIZIONI A STAGIONE IN CORSO

Tutte le squadre iscrittesi alla *GOLDEN LEAGUE* dopo l'inizio del campionato, riceveranno un punteggio d'ingresso pari a **80 punti** per ogni turno di gioco non disputato.

9. GOLDEN LEAGUE

Completata l'iscrizione e la creazione del club, col budget iniziale disponibile (vedi tabella a fine paragrafo), incrementabile siglando i contratti di sponsorizzazione durante la fase di creazione e, successivamente, anche acquistando uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive, come indicato al paragrafo 27, si dovrà ingaggiare un coach e allestire un roster di 12 giocatori (3 playmaker, 2 guardie, 2 ali piccole, 3 ali grandi e 2 pivot) da selezionare utilizzando la formula del **6+6** per la **Serie A**, e del **10+2** per la **Serie A2**.

La creazione è libera perché l'utente, nel rispetto dei parametri suindicati, potrà scegliere i giocatori senza dover partecipare alle aste. Il mercato in questa competizione sarà sempre libero, pertanto si potranno cedere e acquistare i giocatori sul mercato rispettando ovviamente i parametri imposti dal budget disponibile, dalla nazionalità e dal ruolo ricoperto. Tutti i componenti contribuiranno al

totale realizzato dalla squadra, sarà l'utente stesso a determinarlo attraverso le sue scelte. I criteri di schieramento e di calcolo del punteggio sono i medesimi utilizzati per le altre competizioni ovvero quelli previsti rispettivamente ai paragrafi 5 e 6.

Competizione	Budget disponibile
Golden League - Serie A	2.500.000 fanta crediti
Golden League - Serie A2	1.500.000 fanta crediti

10. BASKETTIAMO CUP

Gli utenti qualificatisi alla *BASKETTIAMO CUP* utilizzeranno **inizialmente** la formazione di Golden League con cui si sono qualificati alla coppa ed alla quale verranno subito sottratti l'allenatore e/o quei giocatori che dovessero risultare in comune con gli altri utenti da sfidare nel proprio girone. Sarà poi possibile completare il roster ricorrendo al mercato con **asta a rilancio**. Il reintegro dei giocatori mancanti sarà operazione **obbligatoria** solo se il numero dei componenti della squadra dovesse essere uguale o inferiore ad **8**, ma è comunque consigliabile completare sempre il proprio roster per non subire le penalizzazioni previste come riepilogato nella tabella allegata al paragrafo 6.

Accederanno alla coppa (ne è prevista una per la **Serie A** e una per la **Serie A2**) le prime **128** squadre della classifica generale stilata dopo la conclusione della **12ª giornata** del girone di andata della Serie A e al termine della **10ª giornata** del girone di andata della Serie A2. Il torneo comincerà due giornate dopo con una stagione regolare di 14 gare (fase a gironi) ed una seconda parte caratterizzata da gare eliminazione diretta. In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 7, prevarrà sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima. Nella fase a gironi le formazioni partecipanti verranno suddivise in **16** raggruppamenti da **8** squadre ciascuno (**solo** nell'ipotesi in cui le squadre iscritte alla *GOLDEN LEAGUE* fosse inferiore a **128**, le **64** formazioni partecipanti saranno inserite in **8** gruppi da **8** squadre ciascuno, la partenza della coppa slitterà di una giornata e la fase ad eliminazione diretta non prevederà il **QUALIFYING ROUND** preliminare). Alla fase successiva si qualificheranno le prime **4** squadre di ogni girone, che si affronteranno con **gara unica** ad eliminazione diretta fino alla finale: **1º turno** con sorteggio condizionato (secondo il criterio **1ª Vs 4ª** e **2ª Vs 3ª**), sorteggio libero dal turno successivo in poi.

Sono previsti il bonus "**All in**" di **12 punti** per le squadre che utilizzeranno tutti i 12 giocatori tesserati attribuendo un minimo di 10 minuti ciascuno (tale modificatore **non** verrà applicato qualora la squadra sia composta da soli **11, 10 o 9 giocatori**) e il bonus "**Fattore campo**", che premia con **+3 punti** per ciascuna partita giocata, la squadra padrona di casa, stabilita con sorteggio "*condizionato*" nel **1º turno** successivo alla fase a gironi, con sorteggio libero nei turni successivi. In caso di parità, sia nelle gare della fase a gironi che in ogni successiva sfida ad eliminazione diretta, per determinare il vincitore si adotterà sempre il bonus "**Buzzer beater**", che

premia con **+1 punto** la squadra iscrittasi per prima, che sarà riconosciuta dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

FASE A GIRONI		
128 SQUADRE (o 64) DIVISE IN 16 GRUPPI (o 8) DA 8. <i>L'inizio slitta di una giornata solo nel caso in cui ci siano 64 formazioni partecipanti e non verrà disputato il QR.</i>	GIRONE DI ANDATA (dalla 14 ^a alla 20 ^a giornata in A) (dalla 12 ^a alla 18 ^a giornata in A2)	GIRONE DI RITORNO (dalla 21 ^a alla 27 ^a giornata in A) (dalla 19 ^a alla 25 ^a giornata in A2)
FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA: Vi accedono le prime 4 squadre classificate di ogni girone, divise in quattro fasce: URNA 1 con le 16 (8) prime classificate, URNA 2 con le 16 (8) seconde classificate, URNA 3 con le 16 (8) terze classificate e URNA 4 con le 16 (8) quarte classificate. Nel 1°turno il sorteggio prevede l'accoppiamento casuale fra una squadra dell' URNA 1 e una dell' URNA 4 e fra una squadra dell' URNA 2 e una dell' URNA 3 , con gara unica disputata in casa delle formazioni provenienti dall' URNA 1 e 2 (per dare un peso al BONUS " Fattore campo "). Dal 2°turno in poi il sorteggio sarà libero, ma resterà in vigore il suddetto bonus in favore della squadra sorteggiata come padrona di casa.		
64 squadre qualificate	28 ^a (A)/26 ^a (A2) giornata	QUALIFYING ROUND
32 squadre qualificate	29 ^a /27 ^a giornata	LAST 32
16 squadre qualificate	30 ^a /28 ^a giornata	TOP 16
8 squadre qualificate	31 ^a /29 ^a giornata	FINAL EIGHT
4 squadre qualificate	32 ^a /30 ^a giornata	FINAL FOUR
2 squadre qualificate	33 ^a /31 ^a giornata	FINALE

11. BASKETTIAMO SUPER CUP

La **BASKETTIAMO SUPER CUP** verrà disputata nel corso della **34^a giornata** di Serie A e alla **32^a giornata** di Serie A2 e vedrà opposte la vincitrice della **GOLDEN LEAGUE** e quella della **BASKETTIAMO CUP**. E' prevista una Super Coppa per la **Serie A** ed una per la **Serie A2**:

Vincente **GOLDEN LEAGUE** Vs Vincete **BASKETTIAMO CUP**^{*1}

Nella **BASKETTIAMO SUPER CUP** i titolari delle due squadre finaliste utilizzeranno le formazioni con le quali hanno acquisito il diritto alla partecipazione e, pertanto, il vincitore della **GOLDEN LEAGUE** utilizzerà la formazione con cui ha vinto il campionato mentre il vincitore della **BASKETTIAMO CUP** utilizzerà la formazione con cui si è aggiudicato la coppa.

^{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**.

Alle due formazioni 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 roster composto da meno di 12 giocatori) ricorrendo al mercato con asta a rilancio.

Questa competizione si svolge con partita unica e nel conteggio del risultato finale saranno applicati i criteri di calcolo previsti per l'attribuzione dei punti, il bonus "**Fattore campo**", che assegna i **3 punti in più** alla squadra che si sarà aggiudicata la *GOLDEN LEAGUE*, considerata padrona di casa, ed in caso di necessità, il bonus "**Buzzer beater**", che premia con **+1 punto** la squadra iscrittasi per prima, che sarà riconosciuta dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

12. MASTER LEAGUE (LEGA PRIVATA)

Ogni utente può partecipare ad una lega privata, scegliendo di crearne una alla quale poi invitare i suoi amici ovvero unirsi ad altra lega privata già esistente. Il creatore di una lega privata ne diviene automaticamente il Presidente, potrà stabilire il nome del torneo privato e, tramite un'e-mail d'invito comprensiva del link della Lega e dell'eventuale password, e potrà consentire ad altri utenti di prendervi parte. La lega potrà essere creata in modalità "open" (aperta a tutti) oppure "con password" (da comunicare agli invitati). Alla scadenza dei termini stabiliti oppure non appena raggiunto il previsto numero dei partecipanti, la lega si riterrà creata e verrà inoltrata una notifica tramite email a tutti i partecipanti. Qualora non fosse stato raggiunto il numero sufficiente di formazioni, il software provvederà ad accorpare automaticamente i gironi incompleti riducendo, se necessario, il numero di partecipanti o generando una squadra gestita dal computer per completare il numero delle partecipanti. Quindi si procederà al sorteggio del calendario e all'avvio del gioco. Completata la creazione del club, col budget iniziale disponibile (vedi tabella a fine paragrafo), incrementabile siglando i contratti di sponsorizzazione durante la fase di creazione o eventualmente acquistando uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive riportati al paragrafo 27, si dovrà costruire un roster sempre composto da 12 giocatori (3 playmaker, 2 guardie, 2 ali piccole, 3 ali grandi e 2 pivot) e un coach, che può essere anche differente da quello creato per partecipare alla *GOLDEN LEAGUE* e alla *BASKETTIAMO CUP*. Il mercato di questa competizione è strutturato sempre in due fasi, con offerte in busta chiusa iniziali e successiva asta a rilancio per il completamento della squadra, per evitare che i roster delle formazioni, all'interno di un singolo girone, abbiano gli stessi giocatori.

Competizione	Budget disponibile
--------------	--------------------

Master League - Serie A	3.000.000 fanta crediti
Master League - Serie A2	2.000.000 fanta crediti

I criteri di schieramento e di calcolo del punteggio sono i medesimi utilizzati per le altre competizioni con la differenza che ogni girone di *MASTER LEAGUE* avrà una propria classifica, determinata dai risultati maturati nelle gare di andata e ritorno del girone, il cui calendario sarà stilato automaticamente dal computer alla chiusura delle iscrizioni. È previsto l'utilizzo del bonus "**Fattore campo**" che premia con **+3 punti** la squadra padrona di casa in ciascuna gara, nonché, in caso di ulteriore parità, il bonus "**Buzzer beater**", che premia con **+1 punto** la squadra iscrittasi per prima, che sarà riconosciuta dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

La classifica sarà determinata assegnando **2 punti** per ogni vittoria e, 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 verrà attribuita alla squadra iscrittasi prima ed in quest'ipotesi farà fede l'ordine cronologico di iscrizione al gioco, che sarà riconosciuto dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

CALENDARIO DEI TERMINI PER LE ISCRIZIONI AI GIRONI DI LEGA PRIVATA di SERIE A

- Dalla 1^a giornata alla 5^a giornata di campionato sarà possibile comporre **Gironi da 16 squadre (30 giornate complessive)**;
- dalla 6^a alla 9^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 14 squadre (26 giornate complessive)**;
- dalla 10^a alla 13^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 12 squadre (22 giornate complessive)**;
- dalla 14^a alla 17^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 10 squadre (18 giornate complessive)**;
- dalla 18^a alla 21^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 8 squadre (14 giornate complessive)**;
- dalla 22^a alla 25^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 6 squadre (10 giornate complessive)**.

Dalla 26^a giornata **NON** sarà più possibile creare leghe private.

CALENDARIO DEI TERMINI PER LE ISCRIZIONI AI GIRONI DI LEGA PRIVATA di SERIE A2

- Dalla 1^a giornata alla 3^a giornata di campionato sarà possibile comporre **Gironi da 16 squadre (30 giornate complessive)**;
- dalla 4^a alla 7^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 14 squadre (26 giornate complessive)**;
- dalla 8^a alla 11^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 12 squadre (22 giornate**

complessive);

- dalla 12^a alla 15^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 10 squadre (18 giornate complessive)**;
- dalla 16^a alla 19^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 8 squadre (14 giornate complessive)**;
- dalla 20^a alla 23^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 6 squadre (10 giornate complessive)**.

Dalla 24^a giornata **NON** sarà più possibile creare leghe private

13. MARKET POOL

Nella *BASKETTIAMO CUP* è previsto un premio in fanta crediti per ogni vittoria conseguita, che verrà accreditato con l'inizio della coppa. Le squadre partecipanti, per ogni vittoria ottenuta, percepiranno un bonus che verrà aggiunto sia al budget della squadra di coppa che a quello della squadra di *GOLDEN LEAGUE* con la quale si è ottenuta la qualificazione. Nei successivi turni ad eliminazione diretta, ogni qualificazione garantirà un premio a salire, come riportato nella tabella seguente:

TURNO	Bonus guadagnato per ogni vittoria
Fase a gironi	5.000 fanta crediti
Qualifying round	7.000 fanta crediti
LAST 32	10.000 fanta crediti
TOP 16	15.000 fanta crediti
FINAL EIGHT	20.000 fanta crediti
FINAL FOUR	30.000 fanta crediti

Il bonus sarà presente anche nella *MASTER LEAGUE* fin dalla prima giornata di ogni girone, con un premio di **5.000** fanta crediti per ogni vittoria ottenuta, da aggiungere al budget disponibile.

SEZIONE EUROLEAGUE

Come detto nella parte introduttiva del presente regolamento, oltre a cimentarsi con i campionati italiani di **Serie A** e **A2**, col medesimo profilo ogni utente può giocare anche una squadra virtuale di basket nella sezione "**Euroleague**". Le competizioni cominceranno in concomitanza con l'inizio della *TURKISH AIRLINES EUROLEAGUE BASKETBALL*. Possono partecipare al gioco solo gli utenti che si registrano sul sito www.softocanestro.it ed ogni iscritto potrà prendere parte alle competizioni sotto elencate:

- **GOLDEN EUROLEAGUE** – La superlega europea in cui tutti sfidano tutti giocando dalla **1^a** alla **33^a** giornata reale della competizione continentale. Il punteggio finale conseguito da ogni squadra sarà dato dalla somma dei punti totalizzati nelle singole giornate di gioco. Vincerà il torneo chi

risulterà classificato al primo posto al termine della **33^a** giornata. In caso di ex-aequo, prevarrà sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima.

- **BASKETTIAMO EURO CUP** – La coppa, riservata alle migliori formazioni della *GOLDEN EUROLEAGUE*. Alla manifestazione si qualificano le prime **128** squadre della classifica generale stilata dopo la conclusione della **12^a giornata** del girone di andata. Il torneo comincerà due giornate dopo con una stagione regolare di 14 gare e una fase ad eliminazione diretta. In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 20, prevarrà sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima. Nel caso in cui il numero di squadre iscritte alla *GOLDEN EUROLEAGUE* fosse inferiore a **128**, alla coppa accederanno soltanto le prime **64** squadre l'inizio della coppa slitterà di una giornata.
- **BASKETTIAMO EURO SUPER CUP** – La supercoppa europea, da disputarsi in gara unica alla **34^a** giornata, vedrà opposte la vincitrice della *GOLDEN EUROLEAGUE* e quella della *BASKETTIAMO EURO CUP*. In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 20, prevarrà sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima.
- **MASTER EUROLEAGUE** – Le leghe private, create dagli utenti, che potranno invitare e sfidare solo i propri amici oppure gli altri iscritti nella modalità “open”. Gli utenti, inseriti in gruppi composti da un minimo di **6** ad un massimo di **16** squadre, si sfideranno in un girone all'italiana con gare di andata e ritorno. Vincerà la singola lega privata l'utente che al termine di tutte le partite avrà ottenuto il maggior numero di punti. In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 20, prevarrà sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima.

Il calendario di gioco è diviso in Giornate, al termine di ognuna delle quali, la squadra dell'utente prenderà un punteggio che sarà determinato dalle prestazioni dei propri giocatori secondo i criteri stabiliti nella tabella del paragrafo 19. Ogni squadra dovrà essere schierata e confermata entro e non oltre **30 minuti** prima dell'inizio della prima gara valida per ciascuna giornata di gioco.

14. ISCRIZIONE

All'atto della registrazione, l'utente potrà creare il proprio club di *GOLDEN EUROLEAGUE*, scegliendone il nome, i colori sociali, lo stemma e siglando i contratti di sponsorizzazione per incrementare i fanta crediti a disposizione. Il fanta manager, tramite un'apposita e-mail, in cui verrà incluso il link del gioco, potrà invitare altri utenti a partecipare al gioco. Questi ultimi avranno la facoltà di accettare o rifiutare l'invito e, in caso di adesione, sia l'utente invitante che quello aderente guadagneranno un extra budget di **10.000** fantacrediti per le loro squadre partecipanti alla *GOLDEN EUROLEAGUE*.

Nello scegliere il nome della squadra **NON** si dovranno usare espressioni offensive o che abbiano riferimenti di tipo politico o religioso. In caso contrario il soggetto promotore 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.

Completata la fase di iscrizione della squadra di *GOLDEN EUROLEAGUE* (in conformità con quanto indicato nei successivi punti del regolamento), **qualora non l'avesse già fatto** precedentemente, l'utente potrà procedere, con il medesimo profilo, alla creazione di una squadra di *GOLDEN LEAGUE* per la **Serie A e/o** per la **Serie A2**, nonché partecipare alle *MASTER EURO LEAGUE* (secondo le modalità riportate nel paragrafo 25) e alle *MASTER LEAGUE* (secondo le modalità riportate nel paragrafo 12).

15. CREAZIONE ROSTER

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

Utilizzando un determinato budget iniziale (come da tabella riportata alla fine di questo paragrafo), incrementabile sia grazie ai contratti di sponsorizzazione siglati durante la fase di creazione che eventualmente acquistando in seguito uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive riportati al paragrafo 29, si dovrà ingaggiare un coach e costruire un roster composto da 12 giocatori (3 playmaker, 2 guardie, 2 ali piccole, 3 ali grandi e 2 pivot). Tutti i componenti contribuiranno al totale realizzato, sarà l'utente stesso a determinarlo attraverso le sue scelte.

Nella *GOLDEN EUROLEAGUE* la creazione della squadra è libera perché l'utente sceglie i giocatori dal mercato, senza partecipare ad alcuna asta.

Nell'ambito della *MASTER EUROLEAGUE*, invece, la costruzione iniziale del roster avverrà con la presentazione in **busta chiusa** di una lista contenente le offerte formulate per il coach ed i 12 giocatori prescelti; all'apertura delle buste, i fanta coach si aggiudicheranno quei coach/giocatori per i quali la loro offerta risulterà superiore a quella degli altri utenti; successivamente si potrà completare il roster scegliendo fra allenatori e giocatori ancora disponibili sul mercato; per ogni offerta formulata, è prevista un'asta con orario di scadenza entro cui gli altri utenti interessati possono effettuare eventuali rilanci, sempre 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 EUROLEAGUE* e nelle *COPPE* l'utente potrà anche decidere di **non** completare la squadra, per limiti di budget, per sopraggiunta scadenza dei termini delle aste o semplicemente per scelta, ma questo determinerà una **penalizzazione** sul punteggio di ogni giornata disputata a ranghi incompleti, come descritto nella tabella del paragrafo 19.

Competizione	Budget disponibile
Golden Euroleague	3.500.000 fanta crediti
Master Euroleague	4.000.000 fanta crediti

16. MERCATO

Dal termine di una giornata, specificamente dall'aggiornamento dei punteggi, e **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 squadra. I crediti eventualmente risparmiati all'atto della creazione della squadra potranno essere reimpiegati nella sezione "**Mercato**", dove si potrà intervenire ogni settimana, per un totale complessivo di **18 tesseramenti stagionali** (i 12 giocatori scelti inizialmente + 6 possibili cambi). Sarà possibile cambiare **1** volta anche il coach.

Al limite previsto per i cambi non concorrono quei giocatori e allenatori che dovessero lasciare l'**Euroleague** durante la stagione perché sostituiti dalla reale squadra di appartenenza e/o trasferiti in squadre **NON** partecipanti alla competizione. All'utente sarà riconosciuto automaticamente, in termini di crediti, il valore di mercato al momento della loro sostituzione: se, ad esempio, il giocatore K ha una quotazione di 30.000 e viene "tagliato" dalla propria squadra reale, all'utente sarà riconosciuto un budget di 30.000 crediti da sommare all'eventuale budget residuo; l'utente dovrà reperire immediatamente un sostituto di pari ruolo e completare numericamente la propria squadra prima dello svolgimento della successiva gara di campionato per non incorrere nelle penalità previste in caso di roster non completo, descritte nella tabella riepilogativa del paragrafo 19.

c) **MERCATO LIBERO**

Nella **GOLDEN EUROLEAGUE** il fanta coach, per rinforzare il proprio roster, potrà cedere uno o più giocatori, incassando il loro valore di mercato di quel momento, per poi acquistare nuovi elementi nel **mercato libero** (sempre rispettando i criteri previsti per la composizione del roster).

d) **ASTE A RILANCIO**

Nelle competizioni **MASTER EUROLEAGUE**, **BASKETTIAMO EURO CUP** e **BASKETTIAMO EURO SUPER CUP** il mercato sarà con **asta a rilancio**. Per completare il roster ovvero per rimpiazzare giocatori ceduti, il fanta coach effettuerà un'offerta per un giocatore disponibile sul mercato (rispettando sempre i parametri dei ruoli e compatibilmente con il budget a disposizione) ed a quel punto scatterà un countdown di **12 ore**, equivalente alla durata dell'asta stessa. Gli altri utenti, partecipanti alla stessa lega privata o avversari nelle 2 coppe, potranno effettuare un rilancio libero. Negli **ultimi 30 minuti** dell'asta, però, i rilanci dovranno seguire i seguenti criteri:

- **fino 16 minuti** dalla scadenza l'offerta dovrà essere maggiore del **5%** rispetto all'ultima presentata;
- **da 15 a 5 minuti** dalla scadenza l'offerta dovrà essere maggiore del **10%** rispetto all'ultima presentata;
- **negli ultimi 5 minuti** l'offerta dovrà essere maggiore del **20%** rispetto all'ultima presentata.

Se l'offerta che apre l'asta viene formulata quando mancano **meno di 12 ore** alla conclusione del mercato (fissata con un anticipo di **3 ore** dalla disputa della prima partita della giornata reale successiva), la scadenza dell'asta coinciderà proprio con la data e l'orario di chiusura del mercato,

seguendo sempre i predetti criteri negli ultimi 30 minuti.

Per ingaggiare un nuovo coach valgono i medesimi criteri dei giocatori con le stesse differenze tra **mercato libero** (*GOLDEN EUROLEAGUE*) e **aste a rilancio** (*MASTER EUROLEAGUE*, *BASKETTIAMO EUROCUP* e *BASKETTIAMO EURO SUPER CUP*).

17. VARIAZIONE VALORE MERCATO GIOCATORI E COACH

La quotazione di mercato di ciascun giocatore varierà ad ogni giornata secondo il seguente schema:

	Variazione valore di mercato
Valutazione negativa	-5% sul valore della giornata precedente
Valutazione uguale a 0	-3% sul valore della giornata precedente
Valutazione da 1 a 9	non cambia la quotazione
Valutazione da 10 a 18	+ 1% sul valore della giornata precedente
Valutazione da 19 a 25	+ 3% sul valore della giornata precedente
Valutazione da 26 a salire	+ 5% sul valore della giornata precedente

Il valore di mercato di ciascun coach varierà ad ogni giornata a seconda che la squadra reale:

VINCA fino a 6 punti di vantaggio	non cambia la quotazione
VINCA con scarto da 7 a 15 punti	+ 2% sul valore della giornata precedente
VINCA con 16 o più punti di vantaggio	+ 5% sul valore della giornata precedente
PERDA fino a 6 punti di svantaggio	non cambia la quotazione
PERDA con scarto da 7 a 15 punti	- 2% sul valore della giornata precedente
PERDA con 16 o più punti di svantaggio	- 5% sul valore della giornata precedente

18. 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 ogni giornata. Per ogni squadra sarà obbligatorio attribuire minuti ad un **minimo di 9 giocatori** e **nessuno** potrà essere schierato **per più di 35 minuti** (questo anche per dare un peso ai falli commessi che altrimenti sarebbero una componente senza troppo rilievo); sia la “**Starting lineup**” che la “**panchina**” dovranno **sempre** contribuire al minutaggio totale di squadra (200 minuti) con **un minimo di 70 minuti e un massimo di 130 minuti**.

Qualora, fra un turno di gioco e l'altra, l'utente **NON** dovesse effettuare alcuna operazione di mercato (acquisto/vendita giocatori e coach), è prevista la conferma automatica dello schieramento pertanto, qualora l'utente dimenticasse di attribuire i minuti ai propri giocatori, risulterà schierata la formazione che aveva disputato il precedente turno di gioco. Nel caso in cui, invece, l'utente effettuasse operazioni di mercato, lo schieramento precedentemente utilizzato verrà azzerato e si dovrà procedere nuovamente con l'attribuzione dei minuti per i giocatori disponibili. Chi dimenticasse di schierare la formazione riceverà un punteggio d'ufficio di **50 punti**.

I minuti attribuiti ai giocatori (5 in campo e 7 in panchina) dovranno **sempre** rispettare il seguente limite minimo/massimo:

RUOLI DEI GIOCATORI	SOMMA MINUTI MINIMA	SOMMA MINUTI MASSIMA
3 playmaker	25	65
2 guardie	25	65
2 ali piccole	25	65
3 ali grandi	25	65
2 pivot	25	65

È inoltre previsto un bonus **“All in”** di **12 punti** per tutte quelle squadre che utilizzeranno l'intero roster (cioè tutti i 12 giocatori tesserati) attribuendo un **minimo di 10 minuti ciascuno**. Tale modificatore **non** verrà applicato qualora la squadra sia composta da soli **11, 10 o 9 giocatori**.

19. ATTRIBUZIONE DEI PUNTI

Ai fini del calcolo del punteggio valgono solo ed esclusivamente i dati riportati nei tabellini ufficiali sul sito www.euroleague.net. 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 **24 ore** successive all'ultimo posticipo, salvo imprevisti non dipendenti dalla volontà della Crew.

Il punteggio di ogni giocatore verrà calcolato con un algoritmo che terrà conto della **valutazione** reale ottenuta durante i **minuti** reali che lo stesso avrà giocato; il **coefficiente punti** che ne deriva sarà moltiplicato per i minuti virtuali che il fanta coach avrà stabilito *ante post*, arrotondando sempre i decimali per difetto (da 0 a 0,49) o per eccesso (da 0,50 a 0,99). *Ad esempio, il giocatore X, viene schierato dal fanta coach per 25 minuti; se nella partita reale ha ottenuto una valutazione di 27 in 30 minuti giocati, il coefficiente punti sarà 0,90 (27 diviso 30) che, moltiplicato per i minuti virtuali attribuiti dal fanta coach (25), porterà ad un punteggio di 22,5 (0,90 x 25), arrotondati a 23 poiché il conteggio, come detto, non prevede decimali.* Il **coach** contribuirà con i bonus/malus in base al rendimento della squadra reale da questi allenata, secondo lo schema seguente:

SQUADRA REALE	Bonus/Malus Allenatore
VINCE fino a 6 punti di vantaggio	+2
VINCE con scarto da 7 a 15 punti	+3
VINCE con 16 o più punti di vantaggio	+6
PERDE fino a 6 punti di svantaggio	-2
PERDE con scarto da 7 a 15 punti	-3

PERDE con 16 o più punti di svantaggio	-6
---	----

Nel caso in cui, in sede di mercato, il fanta manager non completasse il roster (ipotesi possibile solo nella *MASTER EUROLEAGUE* e nelle *COPPE*) avendo in ogni caso un minimo di **9** giocatori, potrà ugualmente disputare la propria partita ma subirà una **penalizzazione** pari a **5 punti** per ogni giornata disputata con un roster di 11 giocatori, pari a **15 punti** nel caso in cui la squadra sia composta da 10 giocatori, pari a **20 punti** se il roster risultasse composto da soli 9 giocatori. Qualora dovesse rimanere senza coach, la fanta squadra potrà giocare ugualmente la propria partita ma subirà una penalizzazione sul punteggio di giornata di **12 punti** (malus imputato alla mancanza di un head coach).

Nell'ipotesi in cui si verificasse, per qualsivoglia motivo, una sospensione, un rinvio di una gara reale, tale da non avere più la contemporaneità con le altre partite di quello specifico turno di gioco, o i tabellini di una partita non dovessero essere resi disponibili sul sito ufficiale dell'**Eurolega**, tutti i **giocatori** delle formazioni coinvolte riceveranno un coefficiente d'ufficio pari a **0,25** da moltiplicare per i minuti attribuiti dall'utente, mentre al **coach** non verranno applicati né bonus né malus.

RIEPILOGO CRITERI DI CALCOLO E ATTRIBUZIONE DEI PUNTI	BONUS / MALUS
CALCOLO PUNTI x OGNI GIOCATORE (con arrotondamento dei decimali Es. X totalizza da 19 a 19,49 punti virtuali = 19 punti; X totalizza da 19,50 a 19,99 punti virtuali = 20 punti)	Valutazione reale / minuti reali X minuti virtuali
GIOCATORE NON SCHIERATO o NON DISPONIBILE	0
COACH VINCENTE con scarto fino a 6 punti	+2
COACH VINCENTE con scarto compreso fra 7 e 15 punti	+3
COACH VINCENTE con 16 o più punti di vantaggio	+6
COACH PERDENTE fino a 6 punti di svantaggio	-2
COACH PERDENTE con scarto compreso fra 7 e 15 punti	-3
COACH PERDENTE con 16 o più punti di svantaggio	-6
COACH NON ACQUISTATO (penalità applicata per ogni giornata disputata senza coach)	-12
SQUADRA NON COMPLETATA – ROSTER DI 11 GIOCATORI	-5
SQUADRA NON COMPLETATA – ROSTER DI 10 GIOCATORI	-15
SQUADRA NON COMPLETATA – ROSTER DI 9 GIOCATORI	-20
BONUS " FATTORE CAMPO " (valido solo in competizioni con scontro diretto, quindi <i>MASTER EUROLEAGUE</i> , <i>BASKETTIAMO EURO CUP</i> e <i>BASKETTIAMO EURO SUPER CUP</i>)	+3
BONUS " ALL IN " (se l'utente attribuisce un minimo di 10 minuti a tutti i 12 giocatori a sua disposizione)	+12
BONUS " BUZZER BEATER " (attribuito alla squadra iscrittasi per prima in caso di ex-aequo al termine della <i>GOLDEN EUROLEAGUE</i> o in qualsiasi	+1

scontro diretto delle altre 3 competizioni, che dovessero concludersi in parità)	
PUNTEGGIO D'UFFICIO PER SQUADRE ISCRITTE DOPO LA 1 ^a GIORNATA (x ogni giornata non giocata)	80
Si attribuisce un coefficiente d'ufficio a tutti i giocatori coinvolti nelle seguenti ipotesi: - partita sospesa o rinviata ad una data successiva al prossimo turno previsto nel campionato reale - tabellino di gara non disponibile sui siti ufficiali	0,25
Il coach di una partita sospesa o rinviata ad una data successiva al prossimo turno previsto nel campionato reale non otterrà punteggio.	0

20. IPOTESI DI PARITÀ

Nella *GOLDEN EUROLEAGUE*, in caso di arrivo a pari merito al primo posto nella classifica finale, per determinare il vincitore del campionato verrà attribuito il bonus "**Buzzer beater**", (+1 punto) alla squadra che risulterà iscritta per prima; farà fede l'ordine cronologico di iscrizione al gioco che sarà riconosciuto dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

Nella *MASTER EUROLEAGUE*, in caso di parità in classifica e per determinare il vincitore della Lega si prenderanno in considerazione 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, che sarà riconosciuto dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

Nella *BASKETTIAMO EURO CUP*, nella fase a gironi, 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. Nei successivi turni con scontri diretti, in caso di parità verrà attribuito il bonus "**Buzzer beater**", (+1 punto) alla squadra che risulterà iscritta per prima; farà fede l'ordine cronologico di iscrizione al gioco che sarà riconosciuto dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

Nella *BASKETTIAMO EURO SUPER CUP* (partita unica di Finale), in caso di parità verrà attribuito il bonus "**Buzzer beater**", (+1 punto) alla squadra che risulterà iscritta per prima; farà fede l'ordine cronologico di iscrizione al gioco che sarà riconosciuto dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

21. ISCRIZIONI A STAGIONE IN CORSO

Tutte le squadre iscrittesi alla *GOLDEN EUROLEAGUE* dopo l'inizio del campionato riceveranno un punteggio d'ingresso pari a **80 punti** per ogni turno di gioco non disputato.

22. GOLDEN EUROLEAGUE

Completata l'iscrizione e la creazione del club, col budget iniziale disponibile (vedi tabella in fondo al paragrafo), incrementabile siglando i contratti di sponsorizzazione durante la fase di creazione e, successivamente, anche acquistando uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive, come indicato al paragrafo 27, si dovrà ingaggiare un coach e allestire un roster di **12 giocatori** (3 playmaker, 2 guardie, 2 ali piccole, 3 ali grandi e 2 pivot) senza alcun vincolo di nazionalità.

La creazione è libera perché l'utente, nel rispetto dei parametri suindicati, potrà scegliere i giocatori senza necessità di partecipare alle aste. Il mercato in questa competizione sarà sempre libero, pertanto si potranno cedere e acquistare i giocatori sul mercato rispettando ovviamente i parametri imposti dal budget disponibile e dal ruolo ricoperto. Tutti i componenti contribuiranno al totale realizzato dalla squadra, sarà l'utente stesso a determinarlo attraverso le sue scelte. I criteri di schieramento e di calcolo del punteggio sono i medesimi utilizzati per le altre .

Competizione	Budget disponibile
Golden Euroleague	3.500.000 fanta crediti

23. BASKETTIAMO EURO CUP

Gli utenti qualificatisi alla *BASKETTIAMO EURO CUP* utilizzeranno **inizialmente** la formazione di Golden Euroleague con cui si sono qualificati ed alla quale verranno subito sottratti l'allenatore e/o quei giocatori che dovessero risultare in comune con gli altri utenti da sfidare nel proprio girone. Sarà poi possibile completare il roster ricorrendo al mercato con asta a rilancio. Il reintegro dei giocatori mancanti sarà operazione **obbligatoria** solo se il numero dei componenti della squadra dovesse essere uguale o inferiore ad **8**, ma è comunque consigliabile completare il roster per non subire le penalizzazioni previste come riepilogato nella tabella allegata al paragrafo 19.

Accederanno alla coppa le prime **128** squadre della classifica generale stilata dopo la conclusione della **12^a giornata**. Il torneo comincerà due giornate dopo con una stagione regolare di 14 gare (fase a gironi) ed una seconda parte caratterizzata da gare eliminazione diretta. In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 20, prevarrà sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima. Nella fase a gironi le formazioni partecipanti verranno suddivise in **16** raggruppamenti da **8** squadre ciascuno (**solo** nell'ipotesi in cui le squadre iscritte alla *GOLDEN EUROLEAGUE* fosse inferiore a **128**, le **64** formazioni partecipanti saranno inserite in **8** gruppi da **8** squadre ciascuno, la partenza della coppa slitterà di una giornata e la fase ad eliminazione diretta non prevederà il **QUALIFYING ROUND** preliminare). Alla fase successiva passeranno le

prime **4** squadre di ogni girone, che si affronteranno con **gara unica** ad eliminazione diretta fino alla finale: **1°turno** con sorteggio condizionato (secondo il criterio **1^a Vs 4^a** e **2^a Vs 3^a**), sorteggio libero dal turno successivo in poi.

Sono previsti il bonus **“All in”** di **12 punti** per le squadre che utilizzeranno tutti i 12 giocatori tesserati attribuendo un **minimo di 10 minuti ciascuno** (tale modificatore **non** verrà applicato qualora la squadra sia composta da soli **11, 10 o 9 giocatori**) e il bonus **“Fattore campo”**, che premia con **+3 punti** per ciascuna partita giocata, la squadra padrona di casa, stabilita con sorteggio “condizionato” nel **1° turno** successivo alla fase a gironi, con sorteggio libero nei turni successivi. In caso di parità, sia nelle gare della fase a gironi che in ogni successiva sfida ad eliminazione diretta, per determinare il vincitore si adotterà sempre il bonus **“Buzzer beater”**, che premia con **+1 punto** la squadra iscrittasi per prima, che sarà riconosciuta dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

FASE A GIRONI		
128 SQUADRE (o 64) DIVISE IN 16 GRUPPI (o 8) DA 8. <i>L'inizio slitta di una giornata solo nel caso in cui ci siano 64 formazioni partecipanti e non verrà disputato il QR.</i>	GIRONE DI ANDATA (dalla 14 ^a alla 20 ^a giornata)	GIRONE DI RITORNO (dalla 21 ^a alla 27 ^a giornata)
FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA: Vi accedono le prime 4 squadre classificate di ogni girone, divise in quattro fasce: URNA 1 con le 16 (8) prime classificate, URNA 2 con le 16 (8) seconde classificate, URNA 3 con le 16 (8) terze classificate e URNA 4 con le 16 (8) quarte classificate. Nel 1°turno il sorteggio prevede l'accoppiamento casuale fra una squadra dell' URNA 1 e una dell' URNA 4 e fra una squadra dell' URNA 2 e una dell' URNA 3 , con gara unica disputata in casa delle formazioni provenienti dall' URNA 1 e 2 (per dare un peso al BONUS “Fattore campo”). Dal 2°turno in poi il sorteggio sarà libero, ma resterà in vigore il suddetto bonus in favore della squadra sorteggiata come padrona di casa.		
64 squadre qualificate	28 ^a giornata	QUALIFYING ROUND
32 squadre qualificate	29 ^a giornata	LAST 32
16 squadre qualificate	30 ^a giornata	TOP 16
8 squadre qualificate	31 ^a giornata	FINAL EIGHT
4 squadre qualificate	32 ^a giornata	FINAL FOUR
2 squadre qualificate	33 ^a giornata	FINALE

24. BASKETTIAMO EURO SUPER CUP

La **BASKETTIAMO EURO SUPER CUP** verrà disputata nel corso della **34^a** e ultima giornata di stagione regolare dell'Eurolega. Vi prenderanno parte la squadra risultata vincitrice della **GOLDEN EUROLEAGUE** e la squadra vincitrice della **BASKETTIAMO EURO CUP**:

Vincente **GOLDEN EUROLEAGUE** Vs Vincente **BASKETTIAMO EUROCUP**²

Nella **BASKETTIAMO EURO SUPER CUP** i titolari delle due squadre finaliste utilizzeranno le formazioni con le quali hanno acquisito il diritto alla partecipazione e, pertanto, il vincitore della **GOLDEN EUROLEAGUE** utilizzerà la formazione con cui ha vinto il campionato mentre il vincitore della **BASKETTIAMO EUROCUP** utilizzerà la formazione con cui si è aggiudicato la coppa.

Alle due formazioni 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 roster composto da meno di 12 giocatori) ricorrendo al mercato con asta a rilancio.

Questa competizione si svolge con partita unica e nel conteggio del risultato finale saranno applicati i criteri di calcolo previsti per l'attribuzione dei punti, il bonus "**Fattore campo**", che assegna i **3 punti in più** alla squadra che si sarà aggiudicata la **GOLDEN EUROLEAGUE**, considerata padrona di casa, ed in caso di necessità, il bonus "**Buzzer beater**", che premia con **+1 punto** la squadra iscrittasi per prima, che sarà riconosciuta dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

CALENDARIO DEI TERMINI PER LE ISCRIZIONI AI GIRONI DI LEGA PRIVATA di Euroleague:

- Dalla 1^a giornata alla 5^a giornata di campionato sarà possibile comporre **Gironi da 16 squadre** (30 giornate complessive);
- dalla 6^a alla 9^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 14 squadre** (26 giornate complessive);
- dalla 10^a alla 13^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 12 squadre** (22 giornate complessive);
- dalla 14^a alla 17^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 10 squadre** (18 giornate complessive);
- dalla 18^a alla 21^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 8 squadre** (14 giornate complessive);
- dalla 22^a alla 25^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 6 squadre** (10 giornate complessive).

Dalla 26^a giornata **NON** sarà più possibile creare leghe private.

25. MASTER EUROLEAGUE (LEGA PRIVATA)

^{2*} Nel caso in cui il vincitore della **GOLDEN EUROLEAGUE** vinca anche la **BASKETTIAMO EUROCUP**, la finale di Super Coppa lo vedrà opposto alla squadra finalista della **BASKETTIAMO EUROCUP**.

Ogni utente può partecipare ad una lega privata, scegliendo di crearne una alla quale poi invitare i suoi amici ovvero unirsi ad altra lega privata già esistente. Il creatore di una lega privata ne diviene automaticamente il Presidente, potrà stabilire il nome del torneo privato e, tramite un'e-mail d'invito comprensiva del link della Lega e dell'eventuale password, e potrà consentire ad altri utenti di prendervi parte. La lega potrà essere creata in modalità "open" (aperta a tutti) oppure "con password" (da comunicare agli invitati). Alla scadenza dei termini stabiliti oppure non appena raggiunto il previsto numero dei partecipanti, la lega si riterrà creata e verrà inoltrata una notifica tramite email a tutti i partecipanti. Qualora non fosse stato raggiunto il numero sufficiente di formazioni, il software provvederà ad accorpare automaticamente i gironi incompleti riducendo, se necessario, il numero di partecipanti o generando una squadra gestita dal computer per completare il numero delle partecipanti. Quindi si procederà al sorteggio del calendario e all'avvio del gioco. Completata la creazione del club, col budget iniziale disponibile (vedi tabella a fine paragrafo), incrementabile siglando i contratti di sponsorizzazione durante la fase di creazione o eventualmente acquistando uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive riportati al paragrafo 14, si dovrà costruire un roster sempre composto da 12 giocatori (3 playmaker, 2 guardie, 2 ali piccole, 3 ali grandi e 2 pivot) e un coach, che può essere anche differente da quello creato per partecipare alla *GOLDEN EUROLEAGUE* e alla *BASKETTIAMO EURO CUP*. Il mercato di questa competizione è strutturato sempre in due fasi, con offerte in busta chiusa iniziali e successiva asta a rilancio per il completamento della squadra, per evitare che i roster delle formazioni, all'interno di un singolo girone, abbiano gli stessi giocatori.

Competizione	Budget disponibile
Master Euroleague	4.000.000 fanta crediti

I criteri di schieramento e di calcolo del punteggio sono i medesimi utilizzati per le altre competizioni con la differenza che ogni girone di *MASTER EUROLEAGUE* avrà una propria classifica, determinata dai risultati maturati nelle gare di andata e ritorno del girone, il cui calendario sarà stilato automaticamente dal computer alla chiusura delle iscrizioni. È previsto l'utilizzo del bonus "Fattore campo" che premia con **+3 punti** la squadra padrona di casa in ciascuna gara, nonché, in caso di ulteriore parità, il bonus "Buzzer beater", che premia con **+1 punto** la squadra iscrittasi per prima, che sarà riconosciuta dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

La classifica sarà determinata assegnando **2 punti** per ogni vittoria e, 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 verrà attribuita alla squadra iscrittasi prima ed in quest'ipotesi farà fede l'ordine cronologico di

iscrizione al gioco, che sarà riconosciuto dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

26. MARKET POOL

Nella *BASKETTIAMO EUROCUP* è previsto un premio in fanta crediti per ogni vittoria conseguita, che verrà accreditato con l'inizio della coppa. Le squadre partecipanti, per ogni vittoria ottenuta, percepiranno un bonus che verrà aggiunto sia al budget della squadra di coppa che a quello della squadra di *GOLDEN EUROLEAGUE* con la quale si è ottenuta la qualificazione. Nei successivi turni ad eliminazione diretta, ogni qualificazione garantirà un premio a salire, come riportato nella tabella seguente:

TURNO	Bonus guadagnato per ogni vittoria
Fase a gironi	5.000 fanta crediti
Qualifying round	7.000 fanta crediti
LAST 32	10.000 fanta crediti
TOP 16	15.000 fanta crediti
FINAL EIGHT	20.000 fanta crediti
FINAL FOUR	30.000 fanta crediti

Il bonus sarà presente anche nella *MASTER EUROLEAGUE* fin dalla prima giornata di ogni girone, con un premio di **5.000** fanta crediti per ogni vittoria ottenuta, da aggiungere al budget disponibile.

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

È prevista la possibilità di acquistare (con PAYPAL) dei pacchetti, contenenti opzioni di gioco aggiuntive, che **saranno valide per tutte le squadre create**^{*3} dall'utente e che consentiranno di aumentare il numero dei cambi disponibili e/o aumentare il budget a disposizione:

PACCHETTI MERCATO (CAMBI GIOCATORI / COACH / BUDGET)	SERIE A	SERIE A2	EURO LEAGUE	ALL INCLUSIVE
1 GIOCATORE	0,99 €	0,99 €	0,99 €	1,49 €
1 COACH	0,99 €	0,99 €	0,99 €	1,49 €
+75.000 FANTACREDITI	0,99 €	0,99 €	0,99 €	1,49 €
3 GIOCATORI + 1 COACH + 250.000 FANTACREDITI	4,99 €	4,99 €	4,99 €	6,99 €
6 GIOCATORI + 1 COACH + 600.000 FANTACREDITI	6,99 €	6,99 €	6,99 €	9,99 €

^{3*3} Tutte le squadre dell'utente esistenti in quel momento. Se il pacchetto acquistato comprende **solo** una delle tre categorie (Serie A, Serie A2 oppure Eurolega), i vantaggi verranno applicati esclusivamente alle fanta squadre legate a quella categoria..

10 GIOCATORI + 2 COACH + 1.500.000 FANTACREDITI	9,99 €	9,99 €	11,99 €	11,99 €
--	--------	--------	---------	---------