

ПРАВИЛА ЛИГИ: 2c11p16a Fantasy League

Конфигурация лиги

- Лига состоит из 16 команд
- Каждый участник лиги вносит взнос, из которого формируется призовой фонд
- Состязание продолжается один сезон
- Основой соревнования является драфт, на котором участники набирают команду [(1QB, 1RB, 3WR, 1TE) = 11 personnel]
 - Т.е. 6 футболистов, скамейки нет.
- Во время драфта участник может выбрать:
 - либо конкретного игрока (каждый игрок может быть выбран только один раз, т.н. **именованный выбор**)
 - либо *i-го лучшего игрока на позиции согласно скорингу лиги по итогам первых 14 недель* (каждый такой игрок может быть выбран единожды т.н. **i-й лучший на позиции**)
 - Пример:

игрок 1 выбирает RB1;

игрок 2 может выбрать из: RB2, WR1, QB1, TE1 или конкретного игрока (пусть он выбирает Christian McCaffrey)–

игрок 3 может выбрать из: RB2, WR1, QB1, TE1 или конкретного игрока (но не Christian McCaffrey), и т.д.
 - Таким образом каждый футболист может появиться в составах команд дважды, как именованный выбор и как i-й лучший на своей позиции
- Лига играется автоматически, то есть не требует никакой активности по ходу сезона
- Команды разбиты на 4 дивизиона. Сетка игр заранее зафиксирована и определяется согласно позиции участника на драфте Лиги.
- Розыгрыш проходит в два этапа:

- **Первый этап (регулярный сезон):**

- после 14-й игровой недели определяются рейтинг футболистов на позициях согласно очкам, набранным в ходе первых 14 игр сезона
 - Таким образом на каждую игру команда проводит в одном и том же составе.
- игроки приписываются командам, после чего выявляется результат 14 игр
 - В отдельной игре побеждает команда, набравшая большее суммарное количество очков в данной игре. При равенстве очков побеждает команда, чья позиция на драфте (посев) была ниже.
- Из дивизиона в плей-офф выходят две команды:
 - Победитель дивизиона (большее число побед в своем дивизионе, **Div**)
 - Другая команда дивизиона, набравшая большее (среди команд дивизиона) общее число побед во всех играх регулярного сезона (**Rank**)
 - При равенстве показателей выходит команда, чья позиция на драфте (посев) была ниже.

- **Второй этап (плей-офф):**

- Плей-офф по заранее назначенной сетке.
- Состав команд такой же, как на первом этапе
- Победителем признается команда, выигравшая плей-офф (тайбрейкер = место на драфте)

- **Призами лиги награждаются:**

- **Победитель** (приз: 6/16 от общего числа взносов взносов)
- **Второй участник финала** (1/16)
- **Участник лиги именованные игроки которого набрали большее количество фэнтези-очков за первые 14 недель сезона** (6/16)

- Участник лиги именованные игроки которого набрали второе количество фэнтези-очков за первые 14 недель сезона (2/16)
- 1/16 от числа взносов выплачивается организатору за техническое сопровождение соревнования

Драфт

- **Выбор производится «змейкой» в драфт-чате лиги.**
 - Порядок выбора в первом раунде = посев.
- На выбор отводится 1 час (далее автопик, случайный по позиции выбор из i-х лучших)

Сайт лиги и общение участников

- В лиге предусмотрены следующие информационные ресурсы и каналы общения:
 - Чат лиги в Телеграм
 - Драфт-чат лиги
 - Информационные таблицы в Google.Tabs

Составы конференций, дивизионов и турнирная сетка

- **Состав конференций**
 - Конференция А:
 - Дивизион I
 - Дивизион II
 - Конференция В
 - Дивизион III
 - Дивизион IV
- **Состав дивизионов**
 - I дивизион
 - I.1 – 1-й посев драфта,
 - I.2 – 5-й посев драфта,

- I.3 – 9-й посев драфта,
 - I.4 – 13-й посев драфта,
- II дивизион
 - II.1 – 2-й посев драфта
 - II.2 – 6-й посев драфта,
 - II.3 – 10-й посев драфта,
 - II.4 – 14-й посев драфта,
- III дивизион
 - III.1 – 3-й посев драфта
 - III.2 – 7-й посев драфта,
 - III.3 – 11-й посев драфта,
 - III.4 – 15-й посев драфта,
- IV дивизион
 - IV.1 – 4-й посев драфта
 - IV.2 – 8-й посев драфта,
 - IV.3 – 12-й посев драфта,
 - IV.4 – 16-й посев драфта

● **Турнирная сетка регулярного сезона**

- **Week 1 (div.1):** 1-е команды дивизионов встречаются со 2-ми, а 3-и с 4-ми
- **Week 2 (div.2):** 1-е команды дивизионов встречаются со 3-ми, а 2-и с 4-ми
- **Week 3 (div.3):** 1-е команды дивизионов встречаются со 4-ми, а 2-и с 3-ми
- **Week 4:** встречаются команды с одинаковыми посевами в дивизионах (I – II, III – IV)

- **Week 5 (conf):** Игры внутри конференции, но между дивизионами (1 – 4, 2 – 3)
- **Week 6:**
 - I.1 – III.2, II.1 – IV.2, III.1 – I.2, IV.1 – II.2, I.3 – III.4, II.3 – IV.4, III.3 – I.4, IV.3 – II.4,
- **Week 7:** встречаются команды с одинаковыми посевами в дивизионах (I – III, II – IV)
- **Week 8 (conf):** Игры внутри конференции, но между дивизионами (1 – 3, 2 – 4)
- **Week 9:**
 - I.1 – IV.2, II.1 – III.2, III.1 – II.2, IV.1 – I.2, I.3 – IV.4, II.3 – III.4, III.3 – II.4, IV.3 – I.4,
- **Week 10:** встречаются команды с одинаковыми посевами в дивизионах (I – IV, II – III)
- **Week 11 (conf):** Игры внутри конференции, но между дивизионами (1 – 2, 3 – 4)
- **Week 12 (div.4):** 1-е команды дивизионов встречаются со 2-ми, а 3-и с 4-ми
- **Week 13 (div.5):** 1-е команды дивизионов встречаются со 3-ми, а 2-и с 4-ми
- **Week 14 (div.6):** 1-е команды дивизионов встречаются со 4-ми, а 2-и с 3-ми
- **Сетка плейофф**
 - P1: I.Div – II.Rank, P2: I.Rank – II.Div, P3: III.Div – IV.Rank, P4: III.Rank – IV.Div
 - S1: winner P1 – winner P2, S2: winner P3 – winner P4
 - Final: winner S1 – winner S2, 3rd place: loser S1 – loser S2

Скоринг (повторяет скоринг Лиги June Fantasy Madness)

Passing:

6 point passing TD

-4 point interception

-2 point interception for TD

-2 points for

1 point for 25 yards passing (.04/per),

2 point per 2 point conversions

5 point milestone/achievement bonus for every 300 yards (not fractional)

Rushing:

6 point rushing TD

1 point for 10 yards rushing (.1/per),

2 points for 2 point conversions

.5 point per 1st down

5 point milestone/achievement bonus for every 50 yards (not fractional)

Receiving:

6 point receiving

1 point for 10 yards receiving (.1/per),

2 points for 2 point conversions,

.5 point per 1st down

.5 point per reception

5 point milestone/achievement bonus for every 50 yards (not fractional)

TE:

Extra .5 point per first down

Extra .5 point per reception

Returns:

6 point for any return TD

6 points if your player recovers a ball in the endzone for a TD