**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

● Основной 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 фентази-очков** за первые 14 недель сезона (6/16)

○ **Участник лиги именованные игроки которого набрали второе количество фентази-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:

o Чат лиги в Телеграм

o Драфт-чат лиги

o Информационные таблицы в Google.Tabs

**Составы конференций, дивизионов и турнирная сетка**

● Состав конференций

○ Конференция A:

■ Дивизион I

■ Дивизион II

○ Конференция B

■ 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 посевом 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 посевом 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 посевом 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 4ми, 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: looser S1 – looser 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