

# BikeFantasy

## Regulamento

[www.bikefantasy.com](http://www.bikefantasy.com)

Última atualização: 08 de Fevereiro de 2021

Versão do regulamento: 6.0.0



## **Introdução**

BikeFantasy consiste numa brincadeira de amigos no qual os participantes apostam em ciclistas a disputar uma determinada competição por etapas (ex. Giro d'Italia, Tour de France, Vuelta) sem qualquer fim lucrativo.

Historicamente, o jogo foi criado em 2011 por 5 amigos que com uma folha de excel tentavam construir um “mapa” de apostas perfeito para conquistar a camisola amarela. Do excel evoluíram para um software dedicado abrindo assim o jogo por eles criado a toda a comunidade web.

Neste regulamento, encontram-se todas as regras do jogo na qual foram tidas em conta a pouca disponibilidade dos jogadores para acompanhar em Direto as etapas e a impossibilidade real de apostar regularmente no decorrer das mesmas.

Este regulamento procura criar um modelo competitivo no qual os apostadores possam jogar de véspera tendo, no entanto, mecanismos que visem a possibilidade de mitigação das perdas causados pelos naturais imprevistos de uma prova com estas características.

Ao não permitir a repetição de apostas o BikeFantasy procura ser inovador criando um jogo de estratégia impedindo a repetição de nomes de ciclistas que, tradicionalmente, perdem pouco tempo (e pontos) em todo o tipo de etapas. Esta situação verificou-se na primeira edição do jogo desvirtuando o mesmo.

Com estas regras espera-se conseguir criar um jogo interessante e desafiador para os participantes sem consumir demasiado tempo para a realização do mesmo.

**Divirtam-se e bons palpites!**

## Índice

Introdução.....	3
1. Login e Perfil.....	5
2. Provas.....	5
3. Apostas.....	6
4. Joker.....	6
5. Ausência de apostas e apostas irregulares.....	7
6. Classificações.....	8
a. Classificação Geral.....	8
b. Classificação por Equipas.....	8
c. Classificação por Pontos.....	9
d. Classificação da Juventude.....	9
e. Classificação por Etapas.....	9
7. Últimos Critérios de Desempate.....	10
8. Vencedor de Etapa BikeFantasy.....	10
9. Atacar Um Rival.....	10
10. Divulgação de Resultados.....	11
11. Ranking Anual.....	11
12. Prémios.....	12
13. Casos Omissos.....	12

## 1. Login e Perfil

O Login na aplicação BikeFantasy é feito através da conta do facebook. Na área de edição de perfil o utilizador pode ocultar o seu nome do facebook e a sua foto trocando-os por um *username* e um *avatar*, respetivamente.

O utilizador pode ainda definir o nome para a sua equipa que será apreseto na Classificação por Equipas.

**A participação em Bike Fantasy é gratuita.**

## 2. Provas

Na página inicial de BikeFantasy são apresentadas as várias provas existentes nos seus diversos estados (Brevemente, A decorrer e Terminada).

Sempre que uma nova prova é lançada os utilizadores são notificados por email da sua existência.

Não existe qualquer calendário oficial de competições (ex. Volta a Portugal) ou nenhuma obrigatoriedade de realizar determinada competição pelo que a equipa de desenvolvimento de BikeFantasy se reserva no direito de incluir ou excluir competições ao longo da temporada.

Ainda assim, a equipa de desenvolvimento procura garantir sempre a realização das três principais provas do calendário internacional (Giro, Tour e Vuelta) assim como a mais importante prova do calendário português (Volta a Portugal).

### 3. Apostas

O conceito de BikeFantasy consiste em apostar em cada etapa em um ou dois (dependendo da tipologia da etapa) ciclistas que se pense que poderão vencer ou fazer uma boa classificação na etapa.

No fim da etapa é considerado para as classificações individuais o ciclista, da dupla, que obtiver melhor classificação na etapa melhor colocado na etapa. Para a classificação por equipas são considerados ambos os ciclistas, assim como o JOKER se for utilizado.

#### Pontos a reter:

- Nos dias de etapa em linha cada jogador escolhe dois ciclistas.
- Nos dias de contra relógio individual cada jogador escolhe um ciclista.
- Nos dias de contra relógio por equipas **não se joga** BikeFantasy.
- Após o fecho das apostas é divulgado no site todas as apostas realizadas pelos restantes jogadores.
- Após a etapa o ciclista considerado não poderá voltar a ser apostado.
- A lista de abandonos disponibilizada no site é meramente informativa não dispensado a consulta de outras fontes para confirmação da disponibilidade de um atleta.
- A data/hora do fecho das apostas varia de competição para competição e de etapa para etapa consoante o horário da prova real devendo ser consultada diariamente e numa lógica caso a caso.

### 4. Joker

Nas competições por etapas o utilizador tem até ao início da primeira etapa para escolher um JOKER que poderá utilizar apenas uma vez ao longo da competição caso o entenda.

#### Pontos a reter:

- O JOKER pode ser utilizado apenas uma vez ao longo da competição.
- Ao utilizar o JOKER o utilizador substitui o ciclista considerado pelo JOKER libertando esse ciclista para futuras utilizações.
- A utilização do JOKER é feita após a divulgação de resultados da etapa e antes do fecho das apostas da etapa seguinte.
- No caso de um utilizador entrar com a prova já a decorrer ser-lhe-á atribuído um JOKER aleatoriamente.
- A utilização do JOKER não pode ser revertida.

- Assim que se utilizar o JOKER os restantes participantes são notificados dessa utilização.
- **Provas do tipo “Grupo de Clássicas” e provas por etapas com menos de 7 dias de competição não terão JOKER.**

## **5. Ausência de apostas e apostas irregulares**

Caso um utilizador se esqueça de apostar ou ocorra uma desistência de um dos apostados são aplicadas um conjunto de regras que procuram minimizar as perdas.

Assim, é atribuído ao utilizador em falta a possibilidade de realizar a etapa com o **ciclista não considerado do dia anterior**. Caso não seja possível atribuir esta regra, ou seja necessário mais do que um ciclista para formar a aposta automática, atribui-se a regra do Pior+1 e Pior+2.

### **Pontos a reter**

- O ciclista Pior+1 consiste na soma de um lugar ao pior ciclista apostado pelos concorrentes diretos.
- O ciclista Pior+2 consiste na soma de dois lugares ao pior ciclista apostado pelos concorrentes diretos.
- Caso a pior aposta de todos os ciclistas em prova for um 175º lugar o ciclista Pior+1 e Pior+2 seriam os ciclistas classificados em 176º e 177º respetivamente.
- Os ciclistas Pior+1 e Pior+2 não têm identidade pelo que não significam uma perda de um ciclista específico para as etapas seguintes.

## 6. Classificações

Em BikeFantasy existem cinco classificações em cada prova, Geral, Equipas, Pontos Juventude e Etapas com as seguintes características.

### a. Classificação Geral

Para a classificação Geral conta a soma do tempo de cada ciclista considerado em cada etapa.

Para a ordenação da classificação são usados, por esta ordem, os seguintes critérios de desempate: Utilização do Joker, Número de etapas ganhas e Pontos.

Nesta classificação existem as seguintes bonificações em função do lugar obtido na etapa.

#### Bonificações

Lugar	Tempo
Dobradinha (1º e 2º)	60 segundos
1º	30 segundos
2º	20 segundos
3º	10 segundos

### b. Classificação por Equipas

Para a classificação por Equipas somam os resultados (classificações) de ambos os ciclistas apostados e do JOKER, caso seja usado.

Para a ordenação da classificação por equipas são usados, por esta ordem, os seguintes critérios de desempate: Utilização do Joker, Número de Dobradinhas, Soma do tempo de todos os ciclistas apostados.

Nesta classificação existem as seguintes bonificações em função dos lugares obtidos na etapa.

#### Bonificações

Lugar	Pontos
Dobradinha (1º e 2º)	-60 pontos
Ambos os ciclistas no top 10	-30 pontos

### c. Classificação por Pontos

Para a classificação por Pontos soma-se o resultado (posição) do ciclista considerado.

Para ordenação da classificação são usados, por esta ordem, os seguintes critérios de desempate: Utilização do Joker, Número de etapas ganhas, Número de dobradinhas.

#### Bonificações

Lugar	Pontos
Vitória de etapa	- 30 pontos

### d. Classificação da Juventude

Para a classificação da Juventude contam apenas os utilizadores registados na plataforma no próprio ano.

Para que a classificação da juventude seja aberta é necessário que haja pelo menos 3 utilizadores que cumpram o requisito enunciado anteriormente.

A ordenação da classificação da juventude e bonificações são iguais ao utilizado na Classificação Geral (ver ponto 6A).

### e. Classificação por Etapas

A classificação por etapas permite saber qual o resultado de um determinado utilizador numa determinada etapa.

Para ordenação da classificação são usados, por esta ordem, os seguintes critérios de desempate: Tempo do ciclista considerado, Posição do ciclista considerado, Posição do 2º ciclista, utilização do Joker, data/hora da submissão da aposta.

Esta classificação é meramente informativa não tendo qualquer vencedor final.

## **7. Últimos Critérios de Desempate**

Em qualquer classificação (Geral, Equipas, Pontos ou Juventude) caso dois ou mais participantes permaneçam empatadas após a aplicação dos critérios de desempate apresentados anteriormente são aplicados os últimos, e transversais, critérios de desempate.

**1º - Número de vitórias de etapa BikeFantasy**

**2º - Minutos acumulados com as apostas. Entende-se por minutos acumulados todos os minutos que faltem para o encerramento das apostas aquando da realização da aposta.**

**3º - Data/Hora de registo na plataforma com vantagem para o utilizador com menor antiguidade.**

## **8. Vencedor de Etapa BikeFantasy**

Sagra-se vencedor da etapa BikeFantasy o participante que realizar a melhor aposta numa determinada etapa independentemente da posição final do seu ciclista considerado. Ao vencer a etapa o participante recebe de imediato 5 pontos para o Ranking Geral. Caso obtenha uma 'aposta isolada', isto é, sem que mais ninguém tenha feito a mesma aposta, a pontuação dobra e somará 10 pontos para o Ranking Geral.

Os participantes colocados em 2º e 3º lugar na etapa recebem, respetivamente, 3 e 1 ponto para o Ranking.

## **9. Atacar Um Rival**

A partir de 2021 é possível em BikeFantasy jogar num sistema de apostas condicionadas através da ferramenta 'Atacar um Rival'. Com esta estratégia um participante pode "marcar" outro participante melhor colocado na Classificação Geral e fazer um segundo par de apostas. Caso o seu rival tenha um ou mais ciclistas repetidos são considerados para o ciclista acatante as apostas alternativas.

## **10. Divulgação de Resultados**

A divulgação dos resultados de cada etapa é feita diariamente após o término da etapa e assim que forem apurados os resultados finais da etapa real. Após a atualização das classificações é enviada uma notificação por email para cada um dos participantes.

## **11. Ranking Anual**

O Ranking Anual consiste no resultado final da época combinando as várias performances ao longo de toda a temporada.

### **Pontos a reter:**

- Em cada uma das provas são obtidos pontos através dos lugares na Classificação Geral, Classificação por Pontos e Classificação por Equipas.
- A pontuação obtida em cada prova depende do número de participantes, do fator da classificação e do número de etapas da prova.
- A informação relativa aos pontos a somar para o ranking encontra-se em cada uma das classificações.
- O peso atribuído à classificação Geral é de 1 (tipo de classificação)
- O peso atribuído às classificações de Pontos e Equipas é de 0,5 (tipo de classificação)
- O “fator ranking” configurado é de 5 podendo ser alterado consoante o número de utilizadores inscritos na plataforma.

### **A fórmula utilizada para a obtenção dos pontos é a seguinte:**

$$(((n^{\circ} \text{ participantes} - (\text{lugar} \times \text{fator})) \times n^{\circ} \text{ etapas}) \times \text{tipo classificação}) / \text{fator}$$

## **12. Prémios**

Aos vencedores das diferentes classificações e do ranking anual serão atribuídos prémios virtuais (badges) visíveis na sua página de perfil.

**Poderá ser atribuído um prémio físico ao vencedor do Ranking Geral BikeFantasy.**

## **13. Casos Omissos**

Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela equipa de desenvolvimento do Bike Fantasy.