

COMPOSIZIONE DELLA LEGA FANTACALCIO

In base all'impegno profuso negli anni precedenti, la composizione della Lega FantaCalcio de La Banda del Braga è la seguente:

Responsabile di Lega: Paolo Milandri (339 3081905 o pmilandri@libero.it)
 Vice-Responsabile di Lega: Jonni Alberto Bardi (347 4636971 o jonnibardi@libero.it)

Scopo della Lega FantaCalcio è quello di organizzare e gestire al meglio le seguenti fantamanifestazioni (riportate in rigoroso ordine cronologico):

- FantaA
- FantaB
- FantaChampions
- FantaCoppa
- FantaEuropeo
- FantaMondiale

Ogni manifestazione al di fuori delle precedenti non farà parte delle fantamanifestazioni ufficiali de La Banda del Braga e quindi non concorrerà all'assegnazione di punti validi per la FantaSuperCoppa (generale e di specialità).

Per ogni eventuale chiarimento legato alle attività della Lega FantaCalcio o ai regolamenti ufficiali da essa emanati, fare riferimento al Responsabile di Lega o in alternativa contattare il Vice-Responsabile di Lega.

Sarà possibile visionare qualunque informazione sulle fantamanifestazioni (rose, formazioni, risultati, classifiche, regolamenti) all'indirizzo www.labandadelbraga.com (sezione FantaCalcio).

FANTACOPPA DI LEGA E FANTASUPERCOPPA

La Lega FantaCalcio assegnerà ai primi tre classificati di ogni suo fantacampionato un punteggio che sarà valido ai fini dell'assegnazione della FantaCoppa di Lega al termine della stagione. Questo punteggio confluirà a sua volta anche nella FantaSuperCoppa, che somma i punteggi ottenuti nelle tre FantaCoppa di Lega de La Banda del Braga (calcio, ciclismo, basket).

Questi i punti assegnati ai fini della FantaCoppa di Lega e della FantaSuperCoppa:

Fantacampionato	1° classificato	2° classificato	3° classificato
FantaA	200	130	80
FantaB	160	100	60
FantaChampions	160	100	60
FantaCoppa	120	70	30
FantaEuropeo	160	100	60
FantaMondiale	160	100	60

ISCRIZIONE E PREMI (solo per il FantaA)

Al momento del primo mercato ogni fantasquadra dovrà versare la quota d'iscrizione fissata in 25 euro; il montepremi totale sarà conservato dal Responsabile di Lega e, al termine del fantacampionato, verrà così suddiviso (le quote sono calcolate su un montepremi di 200 euro, nel caso di 8 fantasquadre partecipanti):

1° classificato FantaA: 110 euro (56%)
 2° classificato FantaA: 50 euro (24%)
 vincitore FantaCoppa: 40 euro (20%)

Oltre al montepremi è previsto che l'ultimo classificato del FantaA versi ulteriori 10 euro alla fantasquadra vincitrice. Tale debito andrà saldato entro un mese dal termine del fantacampionato.

COMPOSIZIONE DELLA FANTASQUADRA

Ogni fantasquadra deve essere costituita da 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti, per un totale di 25 giocatori, i quali devono essere tutti presenti nella lista ufficiale che sarà inviata via e-mail ad ogni partecipante prima dell'asta e che sarà comunque disponibile anche in formato cartaceo presso la sede dell'asta. Per la definizione dei ruoli farà fede la lista riportata nell'ultima copia cronologicamente disponibile de La Gazzetta dello Sport, o in alternativa la lista riportata dal sito www.fantacalcio.it, o in alternativa ancora i siti ufficiali delle manifestazioni.

SVOLGIMENTO DELL'ASTA

I giocatori saranno aggiudicati al miglior offerente in un'asta a chiamata in cui chi passa non può più rientrare in corsa per il giocatore che in quel momento è trattato; in totale, per costruire la propria fantasquadra, ogni concorrente avrà a disposizione 500 fantacrediti. I giocatori saranno chiamati a turno da tutti i fantallenatori, partendo dal detentore del fantacampionato (o dal primo in ordine alfabetico, nel caso il fantacampionato sia alla prima edizione) e proseguendo in senso orario.

Le trattative non dovranno seguire un ordine di ruolo.

Eventuali rimanenze potranno essere utilizzate negli eventuali fantamercati di riparazione.

Chi per costruire la propria fantasquadra superasse la quota di 500 fantacrediti sarà penalizzato in classifica, a seconda del tipo di fantacampionato, con un certo numero di punti per ogni credito superiore al limite di 500: 1 punto per FantaA e FantaB, 20 punti per FantaChampions, FantaEuropeo e FantaMondiale. Al termine di un acquisto che possa generare dubbi su un eventuale superamento della quota massima, si invita il fantallenatore a sospendere brevemente le operazioni per ricalcolare i crediti spesi.

Al termine dell'asta si potrà procedere ad eventuali sostituzioni di giocatori appena acquistati e ad eventuali contrattazioni per scambi di giocatori tra fantasquadre. Tali scambi potranno riguardare solo ed esclusivamente giocatori, senza quindi aggiunte di fantacrediti.

DETERMINAZIONE DEL CALENDARIO

FantaA - FantaB

FantaA e FantaB si svolgeranno in modalità Scontri Diretti.

Il calendario delle sfide sarà ottenuto in modo tale che alla prima giornata l'ultima classificata dell'edizione precedente sfidi la prima, la penultima sfidi la seconda, ecc... con il vantaggio del fattore campo per la fantasquadra peggio classificata nell'edizione precedente.

Le rimanenti giornate saranno calcolate automaticamente dal programma di gestione utilizzato, oppure elaborate a mano dai Responsabili di Lega.

Nel caso una fantasquadra partecipi per la prima volta al fantacampionato, nella composizione del calendario sarà considerata come ultima classificata dell'edizione precedente; nel caso di più fantasquadre iscritte per la prima volta, esse saranno posizionate nelle ultime posizioni della classifica in ordine alfabetico in base al cognome del fantallenatore di riferimento.

FantaChampions – FantaEuropeo – FantaMondiale

FantaChampions, FantaEuropeo e FantaMondiale si svolgeranno sulla base di un girone unico in modalità Gran Premio, ossia senza scontri diretti. Non sarà quindi necessario comporre alcun calendario.

FantaCoppa

La FantaCoppa si disputerà in concomitanza del FantaA, vedrà partecipare le stesse fantasquadre iscritte al FantaA e sarà strutturata (nel caso di 8 fantasquadre partecipanti) su 2 gironi da 4 fantasquadre ciascuno. La composizione dei due gironi sarà sorteggiata in occasione del mercato di riparazione del FantaA.

SVOLGIMENTO DEL FANTACAMPIONATO

FantaA - FantaB

FantaA e FantaB avranno inizio in concomitanza della prima giornata successiva alla chiusura del mercato estivo di serie A e B (che solitamente si conclude il 31 agosto), oppure appena sarà possibile iniziare, e si svolgeranno sulla base di un numero di gironi (solitamente 4 per il FantaA e 8 per il FantaB) calcolato in base alle fantasquadre iscritte e alle giornate a disposizione (nel caso di un numero dispari di gironi, l'ultimo girone sarà disputato in campo neutro). Se le giornate della manifestazione non dovessero essere sufficienti per completare il calendario del fantacampionato, l'inizio del fantacampionato verrà anticipato a una giornata precedente alla chiusura del mercato estivo di serie A e B,

prevedendo eventualmente una piccola finestra di fantamercato al termine del mercato estivo per sostituire i giocatori che non dovessero fare più parte della manifestazione.

FantaChampions – FantaEuropeo – FantaMondiale

FantaChampions, FantaEuropeo e FantaMondiale avranno inizio in concomitanza della prima giornata della manifestazione e si svolgeranno sulla base di un girone unico in modalità Gran Premio, ossia senza scontri diretti, quindi termineranno in concomitanza della finale della manifestazione.

FantaCoppa

Ogni fantasquadra incontra, in gare d'andata e ritorno, tutte le altre fantasquadre del medesimo girone. Nel caso di un numero dispari di fantasquadre che compongono i gironi, ciascuna fantasquadra osserverà due turni di riposo. Alle semifinali si qualificano le prime due classificate di ciascun girone. In caso di arrivo a pari punti tra due o più fantasquadre, questi i criteri per decidere le posizioni della classifica:

- punteggio totale nell'intero girone
- differenza reti nell'intero girone
- punti negli scontri diretti
- differenza reti negli scontri diretti
- gol fatti nell'intero girone
- sorteggio

I gironi eliminatori inizieranno in modo che la FantaCoppa termini in concomitanza della penultima giornata di serie A (considerando anche l'eventuale ripetizione della Finale).

Semifinali: partite di andata e ritorno tra la prima classificata di un girone e la seconda classificata dell'altro. Gara di andata in casa della fantasquadra qualificatasi per la semifinale come seconda del proprio girone. Valgono le norme Uefa, cioè in caso di parità i gol segnati in trasferta valgono doppio. In caso di ulteriore parità si qualifica chi ha ottenuto più punti (intesi come somma dei voti, dei bonus e malus) nei due incontri. Se anche questo parametro risultasse coincidere, si qualifica la fantasquadra che si era qualificata alla semifinale come vincitrice del proprio girone.

Finale: gara unica in campo neutro. In caso di parità (es. 2-2 73 a 75) la finale sarà ripetuta una sola volta. In caso di parità anche nella ripetizione (es. 1-1 69 a 66) vince chi ha totalizzato più punti nelle due partite. In caso di ulteriore pareggio anche nella somma dei punti totalizzati nelle due partite, per stabilire chi ha vinto la FantaCoppa si ricorrerà al sorteggio.

COMUNICARE LA PROPRIA FORMAZIONE

Ogni settimana ogni partecipante al fantacampionato deve comunicare la propria formazione (gli 11 titolari più l'ordine della panchina), preferibilmente via e-mail (in alternativa via sms) al Responsabile di Lega entro l'inizio della prima partita della giornata della manifestazione. Non è obbligatorio, ma è consigliato per una questione di correttezza, comunicare la squadra anche al proprio avversario (a tutti i partecipanti nel caso di fantacampionati in modalità Gran Premio). L'unico che ha l'obbligo di comunicare la propria squadra all'avversario di giornata è il Responsabile di Lega.

La squadra va disposta con uno dei seguenti moduli, dove non è indicato il portiere (che però va obbligatoriamente schierato): 3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2. La prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti e la terza gli attaccanti.

Per i fantacampionati in modalità Gran Premio, quando una fantasquadra non sarà più in grado di schierare almeno 11 giocatori e non avrà più possibilità di scelta nel comporre il modulo, non sarà più necessario (anche se consigliato) comunicare la propria formazione.

Nel caso in cui un partecipante non comunichi la propria formazione nei tempi previsti, si utilizzerà la sua formazione della giornata precedente. Solo per la prima giornata, il Responsabile di Lega solleciterà eventuali ritardatari per l'invio della formazione.

Solo per il FantaA, la fantasquadra sarà inoltre costretta a versare una multa di 3 euro per ogni partita in cui non verrà comunicata la formazione. I soldi incassati dalle eventuali multe verranno destinati al montepremi finale, distribuiti alle tre fantasquadre premiate mantenendo le proporzioni stabilite (vedi paragrafo "iscrizione e premi").

Nel caso in cui un partecipante comunichi la propria formazione titolare in maniera errata (numero di giocatori diverso da 11, modulo non previsto, giocatori non facenti parte della propria rosa), si utilizzerà la sua formazione della giornata precedente, senza applicare alcuna multa alla fantasquadra.

LA PANCHINA

Oltre agli 11 titolari, vanno indicati i giocatori della panchina (12 per FantaA e FantaB, 14 per FantaChampions, FantaEuropeo e FantaMondiale): la composizione è libera, per cui non ci sono limiti al numero di giocatori per ogni ruolo da schierare in panchina.

Nel caso in cui uno o più titolari schierati non abbiano preso il voto sono previste le sostituzioni fino ad un massimo di 3; l'inserimento dei giocatori dalla panchina avviene nell'ordine dato dall'allenatore, nel rispetto dei ruoli dei singoli giocatori. Nel caso in cui in panchina non vi siano giocatori pari ruolo del titolare assente, per FantaA e FantaB nel primo caso si attribuirà d'ufficio un voto pari a 4 e dal secondo caso in avanti si assegnerà 0 (quindi la squadra giocherà in inferiorità numerica), per FantaChampions, FantaEuropeo e FantaMondiale si assegnerà sempre 0 (quindi la squadra giocherà in inferiorità numerica).

IL PUNTEGGIO

Al termine di ogni giornata il Responsabile di Lega calcolerà il punteggio di ogni fantasquadra come somma dei voti ottenuti dai propri giocatori sulle pagelle de La Gazzetta dello Sport, a cui va aggiunto o tolto:

- +2 punti alla fantasquadra che gioca in casa (solo per i fantacampionati in modalità Scontri Diretti)
- +3 punti per ogni gol segnato da un proprio giocatore
- +3 punti per ogni rigore parato da chi ha giocato in porta
- +1 punto per ogni assist (non previsto per il FantaB)
- 0.5 punti per ogni ammonizione di un proprio giocatore
- 1 punto per ogni gol subito da chi ha giocato in porta
- 1 punto per ogni espulsione di un proprio giocatore
- 2 punti per ogni autorete "realizzata" da un proprio giocatore
- 3 punti per ogni rigore sbagliato da un proprio giocatore

Solo per i fantacampionati in modalità Scontri Diretti, il totale così ottenuto viene espresso in gol attraverso i seguenti parametri: meno di 66 punti 0 gol, da 66 a 71,5 punti 1 gol, da 72 a 77,5 punti 2 gol, da 78 a 83,5 punti 3 gol, da 84 a 89,5 punti 4 gol, da 90 a 95,5 punti 5 gol, da 96 a 101,5 punti 6 gol, ecc...

Se, all'interno della stessa fascia, la differenza tra i totali delle due fantasquadre è pari o superiore a 4, sarà aggiunta una rete alla fantasquadra avente il punteggio più alto (es. 71 a 67,5 equivale a 1-1, mentre 71 a 67 equivale a 2-1). Questo vale solamente per punteggi almeno pari a 66 (ovvero 60 a 50 equivale comunque a 0-0).

Inoltre nel caso la differenza tra i totali delle due fantasquadre sia pari o superiore a 10, sarà aggiunta una rete alla fantasquadra avente il punteggio più alto (es. 75 a 65,5 equivale a 2-0, mentre 75 a 65 equivale a 3-0).

Per i voti farà fede il file di aggiornamento del software "Fantacalcio Manager", qualora utilizzabile, solitamente pubblicato sul sito www.fantacalcio.it il giorno successivo al completamento della giornata della manifestazione. Nel caso in cui nei giorni ancora successivi dovesse uscire un aggiornamento di tale file (solitamente per correggere alcune dimenticanze), i punteggi verranno ricalcolati e potrebbero subire delle variazioni.

Qualora il programma non fosse utilizzabile per il fantacampionato, i conteggi saranno effettuati manualmente dai Responsabili di Lega tramite dei fogli di calcolo di Microsoft Excel, utilizzando per i voti e per i bonus/malus i dati pubblicati su La Gazzetta dello Sport.

Si precisa che in caso di gare rinviate, si attenderà il recupero della partita prima di effettuare i calcoli della fantagiornata.

GLI S.V.

- Nel caso un portiere sceso in campo ricevesse s.v. o n.g. (o simili) riceverebbe d'ufficio 6 punti, indipendentemente dai minuti giocati, ai quali andranno aggiunti i punti bonus e/o malus indicati sopra.
- Nel caso un giocatore venisse espulso senza essere giudicato riceverebbe d'ufficio 4 punti, nei quali è già compreso il malus di -1 per l'espulsione.
- Nel caso un giocatore realizzasse una rete, ma non fosse giudicato, riceverebbe d'ufficio 6 punti ai quali andranno aggiunti 3 punti per il gol segnato ed eventualmente tutti gli altri punti bonus e/o malus (ex. -0.5 se ammonito).
- Nel caso un giocatore "realizzasse" un'autorete, ma non fosse giudicato, riceverebbe d'ufficio 3 punti, nei quali è già compreso il malus di -2 per l'autorete.

- Nel caso un giocatore sbagliasse uno o più calci di rigore, ma non fosse giudicato, riceverebbe d'ufficio 5 punti ai quali andrà/andranno sottratto/i il/i malus per il/i rigore/i sbagliato/i.
- Nel caso di gare sospese i giocatori scesi in campo, indipendentemente dal minutaggio, riceveranno d'ufficio 6 punti; non sono previsti bonus/malus.
- Nel caso di gare regolarmente disputate ma in cui per qualunque motivo fossero attribuiti s.v. ai giocatori scesi in campo: 6 d'ufficio ai giocatori scesi in campo, a cui andranno aggiunti i punti bonus e/o malus indicati sopra.
- In tutti gli altri casi un giocatore che riceva s.v. o n.g. (o simili) va considerato come uno che non è sceso in campo e quindi, se possibile, sostituito da un giocatore, pari ruolo, della panchina.

IL FANTAMERCATO DI RIPARAZIONE (solo per FantaA e FantaB)

Durante la stagione è previsto un mercato di riparazione per il FantaA e per il FantaB.

Il mercato si svolgerà a inizio febbraio (al termine del mercato invernale di serie A e B, che solitamente si conclude il 31 gennaio).

In tale occasione, ogni fantasquadra avrà a disposizione 50 fantacrediti oltre alle eventuali rimanenze dei precedenti fantamercati; in questo mercato è possibile acquistare nuovi giocatori, purché presenti nella lista ufficiale, oppure scambiare i propri giocatori con quelli di altre fantasquadre (tali scambi potranno riguardare solo ed esclusivamente giocatori, senza quindi aggiunte di fantacrediti, e potranno essere effettuati in qualsiasi momento nel corso del fantamercato).

I giocatori saranno chiamati a turno da tutti i fantallenatori, partendo dal capoclassifica attuale del fantacampionato e proseguendo in senso orario. I giocatori potranno essere chiamati in qualunque ordine, senza quindi seguire un ordine di ruolo.

Non c'è un limite al numero di giocatori che si possono tagliare: per ogni nuovo giocatore acquistato dovrà essere tagliato un pari ruolo. La cifra spesa per l'acquisto dei giocatori tagliati non verrà rimborsata, a meno che il giocatore tagliato non giochi più nella serie di competenza: in tal caso, verrà riconosciuto un rimborso pari alla metà della cifra spesa per il suo acquisto (in caso di cifre dispari, si arrotonda per eccesso).

Chi non è presente la sera del mercato, può delegare un suo sostituto che può essere un altro partecipante o un estraneo. Se non è stato comunicato nulla ad alcun partecipante al fantamercato di riparazione, si lascia invariata la fantasquadra.

Anche dopo il fantamercato, ogni fantasquadra deve essere ancora costituita da 25 giocatori (3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti) tutti presenti nella lista ufficiale.

Per la definizione dei ruoli fa fede la lista riportata nell'ultima copia cronologicamente disponibile de La Gazzetta dello Sport, o in alternativa la lista riportata dal sito www.fantacalcio.it, o in alternativa ancora i siti ufficiali delle manifestazioni.

LA CLASSIFICA

Al termine del fantacampionato verrà stilata la classifica in base ai punti totalizzati, attribuendo ad ogni fantasquadra (solo per i fantacampionati in modalità Scontri Diretti) 3 punti per la vittoria e 1 punto per il pareggio.

In caso di arrivo a pari punti tra due o più fantasquadre, questi i criteri per decidere le posizioni della classifica:

FantaA - FantaB

- punteggio totale nell'intero fantacampionato
- differenza reti nell'intero fantacampionato
- punti negli scontri diretti
- differenza reti negli scontri diretti
- gol fatti nell'intero fantacampionato
- sorteggio

FantaChampions – FantaEuropeo – FantaMondiale

- maggior numero di giocatori rimasti in rosa
- maggior numero di giocatori vincitori della manifestazione rimasti in rosa
- sorteggio (effettuato da un partecipante al fantacampionato non coinvolto nello spareggio)

CASI CONTROVERSI

Le edizioni passate dei fantacampionati hanno presentato qualche volta alcuni casi controversi non previsti dal regolamento ufficiale, per i quali è stata trovata una soluzione in maniera intelligente e democratica.

Nel caso di controversie relative al punteggio ottenuto da un singolo giocatore farà fede l'ultimo file di aggiornamento del software "Fantacalcio Manager"; sarà quindi questo a stabilire se una rete dubbia debba essere assegnata o meno, se una presunta autorete sia tale o se sia considerata rete dell'avversario, se un assist o un cartellino sia assegnato o meno, ecc.

Qualora il software non potesse essere utilizzato per il calcolo dei punteggi, per i voti farà fede l'edizione de La Gazzetta dello Sport con lo speciale Fantacalcio, mentre per i bonus/malus farà fede il Comunicato Ufficiale della Lega Calcio o della Uefa/Fifa relativo alla giornata in questione (documento a cui fa riferimento anche il software per risolvere eventuali controversie).

Nel caso di partite rinviate e poi disputate dopo una finestra di mercato di riparazione (quindi con le rose cambiate rispetto alla prima formazione comunicata), in occasione dei recuperi verranno comunicate nuove formazioni, nelle quali il fantallenatore ha l'obbligo di schierare tra i titolari i giocatori delle partite già disputate che erano stati originariamente inseriti tra i titolari (se fanno ancora parte della rosa), e di schierare in tribuna i giocatori delle partite già disputate che erano stati originariamente inseriti in panchina o in tribuna (se fanno ancora parte della rosa). Se un fantallenatore si trovasse in rosa un giocatore di una partita già disputata che originariamente non faceva parte della sua rosa, egli ha l'obbligo di schierarlo in tribuna. I giocatori delle partite già disputate otterranno come punteggio il voto assegnato da La Gazzetta dello Sport (anche in caso di voto d'ufficio), integrato con gli eventuali bonus e malus.

Per qualsiasi altra controversia non prevista da questo regolamento, verrà presa una decisione consultando tutte le fantasquadre partecipanti, e la decisione finale verrà comunicata a tutti dal Responsabile di Lega.