

1. COMPOSIZIONE DELLA LEGA

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
- FantaChampions
- FantaCoppa
- FantaEuropeo
- FantaMondiale

Ogni manifestazione al di fuori delle precedenti non fa parte delle fantamanifestazioni ufficiali de La Banda del Braga e quindi non concorre 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.

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

2. FANTACOPPA DI LEGA E FANTASUPERCOPPA

La Lega FantaCalcio assegna ai primi tre classificati di ogni suo fantacampionato un punteggio valido ai fini dell'assegnazione della FantaCoppa di Lega al termine della stagione. Questo punteggio confluisce 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
FantaChampions	160	100	60
FantaCoppa	120	70	30
FantaEuropeo	160	100	60
FantaMondiale	160	100	60

3. ISCRIZIONE E PREMI (solo per il FantaA)

Al momento del primo mercato ogni fantasquadra deve versare la quota d'iscrizione fissata in 35 euro; il montepremi totale viene conservato dal Responsabile di Lega e, al termine del fantacampionato, viene così suddiviso (le quote sono calcolate su un montepremi di 350 euro, nel caso di 10 fantasquadre partecipanti):

- 1° classificato FantaA: 140 euro (40%)
- 2° classificato FantaA: 85 euro (24%)
- vincitore Champions League: 70 euro (20%)
- vincitore Europa League: 55 euro (16%)

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

4. COMPOSIZIONE DELLA FANTASQUADRA

FantaA

Ogni fantasquadra deve essere costituita da un numero di giocatori compresi tra 25 e 33, con l'unico vincolo di ruolo di avere almeno 3 portieri, i quali devono essere tutti presenti nella lista ufficiale che sarà inviata via e-mail a ogni partecipante prima dell'asta e che sarà comunque disponibile anche in formato cartaceo presso la sede dell'asta. Per la definizione dei ruoli fa fede il sito www.fantacalcio.it, o in alternativa La Gazzetta dello Sport.

FantaChampions – FantaEuropeo – FantaMondiale

Ogni fantasquadra deve essere costituita da 25 giocatori, con alcuni vincoli di ruolo (almeno 2 portieri, 5 difensori, 5 centrocampisti, 4 attaccanti), i quali devono essere tutti presenti nella lista ufficiale che sarà inviata via e-mail a ogni partecipante prima dell'asta e che sarà comunque disponibile anche in formato cartaceo presso la sede dell'asta. Per la definizione dei ruoli fa fede il sito www.fantapazz.com, o in alternativa La Gazzetta dello Sport.

5. SVOLGIMENTO DELL'ASTA

FantaA

I giocatori vengono aggiudicati al miglior offerente in un'asta a chiamata in cui chiunque può in ogni momento rilanciare l'offerta per il giocatore che in quel momento è trattato; in totale, per costruire la propria fantasquadra, ogni concorrente ha a disposizione 500 fantacrediti.

I giocatori vengono chiamati in modalità random tramite l'apposito software FantaBuzzer. Dopo ogni chiamata (in cui il moderatore deve pronunciare in modo chiaro ruolo del giocatore, nome del giocatore e squadra del giocatore) vengono lasciati 10 secondi per riflettere sulla strategia da adottare per l'asta. Se al termine di questo tempo nessun concorrente avrà dato inizio all'asta con una quotazione, il giocatore verrà scartato e si passerà al successivo. L'asta è moderata da un battitore, che dopo ogni offerta conteggia fino a 3 secondi, e se questo tempo trascorre senza un'ulteriore offerta l'asta si conclude a favore dell'ultimo offerente.

Eventuali rimanenze di fantacrediti possono essere utilizzate negli eventuali fantamercati di riparazione.

FantaChampions

La rosa viene costruita in modo autonomo da ogni partecipante utilizzando la App scelta per la gestione; in totale, per costruire la propria fantasquadra, ogni concorrente ha a disposizione 350 fantacrediti, e non potrà acquistare più di 5 giocatori per ogni squadra di club (eventuali secondi e terzi portieri sono esclusi dal conteggio).

FantaEuropeo - FantaMondiale

I giocatori vengono aggiudicati al miglior offerente in un'asta a chiamata in cui chiunque può in ogni momento rilanciare l'offerta per il giocatore che in quel momento è trattato; in totale, per costruire la propria fantasquadra, ogni concorrente ha a disposizione 500 fantacrediti.

I giocatori vengono chiamati a turno da ogni partecipante, partendo dal primo classificato della precedente edizione e proseguendo in senso orario.

Chi per costruire la propria fantasquadra superasse la quota di fantacrediti assegnati verrebbe penalizzato in classifica, a seconda del tipo di fantacampionato, con un certo numero di punti per ogni credito superiore al limite: 1 punto per FantaA, 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.

Solo per le aste in presenza, al termine dell'asta si può procedere a eventuali sostituzioni di giocatori appena acquistati e a eventuali contrattazioni per scambi di giocatori tra fantasquadre. Tali scambi possono riguardare solo ed esclusivamente giocatori, senza quindi aggiunte di fantacrediti.

6. DETERMINAZIONE DEL CALENDARIO

FantaA

Il FantaA si svolge in modalità Scontri Diretti.

Il calendario delle sfide viene generato in modo casuale dal programma di gestione utilizzato con modalità asimmetrica.

FantaChampions – FantaEuropeo – FantaMondiale

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

FantaCoppa

La FantaCoppa si disputa in concomitanza del FantaA, vede partecipare le stesse fantasquadre iscritte al FantaA ed è strutturata (nel caso di 10 fantasquadre partecipanti) su 1 girone unico da 10 fantasquadre, con fasi successive a scontri diretti.

7. SVOLGIMENTO DEL FANTACAMPIONATO

FantaA

Il FantaA ha inizio in concomitanza della prima giornata successiva alla chiusura del mercato estivo di Serie A (che solitamente si conclude il 31 agosto), oppure appena è possibile iniziare, e si svolge sulla base di un numero di gironi (solitamente 4) 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 verrebbe anticipato a una giornata precedente alla chiusura del mercato estivo di Serie A, 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 hanno inizio in concomitanza della prima giornata della manifestazione e si svolgono sulla base di un girone unico in modalità Gran Premio, ossia senza scontri diretti, quindi terminano in concomitanza della finale della manifestazione.

FantaCoppa

Ogni fantasquadra incontra, in gare di sola andata in campo neutro, tutte le altre fantasquadre del girone. Nel caso di un numero dispari di fantasquadre che compongono il girone, ciascuna fantasquadra osserva un turno di riposo.

Le fantasquadre classificate dalla 1^a alla 4^a accedono alla Champions League, che prevede semifinali andata e ritorno (con accoppiamenti 1-4 e 2-3 e con gara di andata in casa della peggior classificata) e finale in gara unica in campo neutro.

Le fantasquadre classificate dalla 5^a alla 8^a accedono alla Europa League, che prevede semifinali andata e ritorno (con accoppiamenti 5-8 e 6-7 e con gara di andata in casa della peggior classificata) e finale in gara unica in campo neutro.

Le fantasquadre classificate dalla 9^a alla 10^a vengono eliminate.

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

Il girone eliminatorio inizia alla prima giornata utile dopo lo svolgimento del fantamercato di riparazione del FantaA.

Semifinali: partite di andata e ritorno. In caso di 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 qualificherebbe la fantasquadra meglio classificata nel proprio girone.

Finale: gara unica in campo neutro. In caso di parità (es. 2-2 73 a 75) la finale viene 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 ricorre al sorteggio.

8. COMUNICARE LA PROPRIA FORMAZIONE

Ogni giornata ogni partecipante al fantacampionato deve comunicare la propria formazione (gli 11 titolari più l'ordine della panchina), utilizzando la App prevista per la manifestazione, entro l'inizio della prima partita della giornata della manifestazione. Non è obbligatorio, ma è consigliato per una questione di correttezza, rendere la formazione visibile anche al proprio avversario (a tutti i partecipanti nel caso di fantacampionati in modalità Gran Premio).

La squadra va disposta con uno dei seguenti moduli, dove non è indicato il portiere (che però va obbligatoriamente schierato): per il FantaA 3-4-3, 3-4-1-2, 3-4-2-1, 3-5-2, 3-5-1-1, 4-3-3, 4-3-1-2, 4-4-2, 4-1-4-1, 4-4-1-1, 4-2-3-1, per FantaChampions, FantaEuropeo e FantaMondiale 3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2.

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

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

9. PANCHINA

Oltre agli 11 titolari, vanno indicati i giocatori della panchina. La composizione è libera, per cui non ci sono limiti al numero di giocatori da schierare in panchina né vincoli di ruolo. Solo per il FantaA, è obbligatorio schierare 12 giocatori in panchina, di cui almeno uno deve essere un portiere.

Nel caso in cui uno o più titolari schierati non abbiano preso il voto sono previste le sostituzioni fino a un massimo di 5; l'inserimento dei giocatori dalla panchina avviene nell'ordine dato dal fantallenatore, nel rispetto dei moduli previsti.

Se anche con i cambi la fantasquadra non raggiunge 11 giocatori, i giocatori mancanti prendono 0 e la fantasquadra gioca in inferiorità numerica.

Solo per il FantaA, è possibile usufruire della funzionalità "Switch": per ogni giornata possono essere indicati un titolare e un panchinaro che invertiranno le loro posizioni qualora il panchinaro dovesse partire titolare nella sua partita. Questo eventuale avvicendamento non entrerà nel computo delle sostituzioni previste.

10. PUNTEGGIO

Al termine di ogni giornata il Responsabile di Lega calcola il punteggio di ogni fantasquadra come somma dei voti ottenuti dai propri giocatori sulle pagelle riportate dallo strumento in uso per i conteggi, a cui va aggiunto o tolto:

- +1 punto 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
- -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 il FantaA, si applica anche il fattore difensivo. Viene fatta la media tra i voti (senza considerare eventuali bonus/malus) del portiere e dei 5 giocatori difensivi schierati, e se questa raggiunge o supera il 6 si applica un bonus che va da 1 a 4 punti a seconda della media:

- Media da 6 a 6,49: bonus +1
- Media da 6,5 a 6,99: bonus +3
- Media da 7 in su: bonus +5

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, viene 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, viene 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 e i bonus/malus si utilizzano le seguenti fonti:

- FantaA, FantaCoppa: App fantacalcio.it
- FantaChampions, FantaEuropeo, FantaMondiale: App fantapazz.com

Qualora le fonti non fossero utilizzabili per il fantacampionato, i conteggi sarebbero effettuati cercando fonti alternative.

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

11. 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 andrebbero 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 andrebbero aggiunti 3 punti per il gol segnato ed eventualmente tutti gli altri punti bonus e/o malus (es. -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 andrebbe/andrebbero 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, ricevono 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 vanno 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.

12. FANTAMERCATO DI RIPARAZIONE (solo per FantaA e FantaChampions)

FantaA

Durante la stagione è previsto un mercato di riparazione.

Il mercato si svolge a inizio febbraio (al termine del mercato invernale di Serie A, che solitamente si conclude il 31 gennaio).

In tale occasione, ogni fantasquadra ha 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 vengono chiamati a turno da tutti i fantallenatori, partendo dal capoclassifica attuale del fantacampionato e proseguendo in senso orario. I giocatori possono 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. La cifra spesa per l'acquisto dei giocatori tagliati non viene rimborsata, a meno che il giocatore tagliato non giochi più nella serie di competenza: in tal caso, viene 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 al 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 un numero di giocatori tra 25 e 33 (minimo 3 portieri), tutti presenti nella lista ufficiale.

FantaChampions

Durante la stagione sono previsti 4 mercati di riparazione.

Il primo mercato si svolge prima dell'inizio degli ottavi di finale, permette di fare fino a 4 cambi, e dà a ogni fantasquadra 50 fantacrediti oltre alle eventuali rimanenze dei precedenti fantamercati.

Il secondo mercato si svolge prima dell'inizio dei quarti di finale, permette di fare fino a 3 cambi, e non prevede fantacrediti aggiuntivi.

Il terzo mercato si svolge prima dell'inizio delle semifinali, permette di fare fino a 2 cambi, e non prevede fantacrediti aggiuntivi.

Il quarto mercato si svolge prima dell'inizio della finale, permette di fare fino a 1 cambio, e non prevede fantacrediti aggiuntivi.

In questi mercati è possibile acquistare nuovi giocatori, secondo i vincoli indicati, purché presenti nella lista ufficiale.

La cifra spesa per l'acquisto dei giocatori tagliati viene rimborsata interamente col valore attuale del giocatore.

Anche dopo ogni fantamercato, ogni fantasquadra deve essere ancora costituita da un numero di 25 giocatori, rispettando i minimi di ruolo e i massimi per squadra di club, tutti presenti nella lista ufficiale.

Se una fantasquadra è stata fatta a inizio stagione con gli scarti (ossia dopo l'asta ufficiale, in quanto il fantallenatore impossibilitato a partecipare), quindi spendendo 1 credito per ogni giocatore, nel fantamercato di riparazione la fantasquadra ha a disposizione un numero di crediti pari a quello della fantasquadra avversaria con più crediti residui. Questa assegnazione viene fatta prima di applicare a ogni fantasquadra l'eventuale recupero crediti per giocatori persi.

13. CLASSIFICA FINALE

Al termine del fantacampionato viene stilata la classifica in base ai punti totalizzati, attribuendo a 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

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

FantaChampions – FantaEuropeo – FantaMondiale

- maggior numero di giocatori rimasti in rosa
- maggior numero di giocatori vincitori della manifestazione rimasti in rosa
- sorteggio

14. 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 fa fede quanto riportato dallo strumento in uso per i conteggi; è quindi questo che stabilisce 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 lo strumento non potesse essere utilizzato per il calcolo dei punteggi, per i voti farebbe fede l'edizione de La Gazzetta dello Sport con lo speciale Fantacalcio, mentre per i bonus/malus farebbe fede il Comunicato Ufficiale della Lega Calcio o della Uefa/Fifa relativo alla giornata in questione.

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