

REGOLAMENTO

1. Regole generali

- Inizieremo il fantacampionato alla terza giornata (**31 Agosto 2018**) utilizzando le quotazioni **della seconda giornata** (disponibili da Martedì 28 Agosto);
- Le squadre devono essere compilate correttamente entro **Venerdì 31 Agosto alle ore 17:00** (ora italiana)

Le squadre possono essere allestite da subito **ma ricordatevi di ricontrollare lo stato della vostra squadra dopo l'aggiornamento delle quotazioni della 2° giornata.**

NOVITA 2018: sarà possibile iscrivere la squadra anche alla quarta giornata, con le quotazioni della terza giornata. Per coloro che sceglieranno questa opzione, verranno assegnati d'ufficio 66 punti per compensare l'assenza della squadra dalla giornata precedente. La squadra dovrà essere preparata sul sito (temporaneo) 2018bis.fantagargamella.org, che verrà poi dismesso e integrato successivamente nel sito principale.

- Il **budget** a disposizione per l'allestimento della squadra è di **260 fantamilioni**. La rimanenza (fantamilioni risparmiati durante l'allestimento della squadra) potrà essere riutilizzata nei cambi successivi. Per l'allestimento della squadra devono essere scelti **3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti**.
- Faranno sempre testo il calendario e i voti Gazzetta, in particolare in caso di eventi straordinari (partite posticipate, giornate annullate/recuperate, ...).
- Per ogni giornata, in base ai voti forniti dalla Gazzetta dello sport (bonus inclusi), saranno presi in considerazione il miglior portiere e i migliori giocatori di ogni squadra. Con il punteggio ottenuto è compilata la classifica del campionato.
- Ogni fantallenatore potrà iscrivere **al massimo 3 squadre**, includendo anche quelle in comune con altre persone; i fantallenatori colti in infrazione oltre a subire una punizione corporale, si vedranno bloccate tutte le squadre per 10 turni (comprese quelle in comune); le squadre in eccesso a quelle previste (quelle con data d'iscrizione più recente) saranno bloccate e in caso di vincita i premi andranno alle successive

2. Regole del sito www.fantagargamella.org

- La composizione della squadra dovrà esser fatta direttamente sul sito www.fantagargamella.org cliccando la voce "Cambi".

Sono già utilizzabili tutte le squadre iscritte allo scorso campionato con stessa user e password; chi volesse modificare i nomi può comunicare tramite e-mail agli amministratori specificando le variazioni.

- **Per ragioni tecniche, la composizione delle squadre iscritte dalla 3a giornata sarà visibile solo dopo la chiusura del secondo blocco d'iscrizioni. Fino ad allora pubblicheremo solo l'elenco delle squadre iscritte correttamente e relativo punteggio.**
- La password personale del sito per le nuove squadre sarà rilasciata dagli amministratori dopo la ricezione via e-mail del nome della squadra e allenatore; è da cambiare al primo collegamento; *visto che le nuove squadre potranno essere compilate sul sito solo DOPO che gli amministratori avranno ricevuto i dati di iscrizione, siete pregati di inviarli quanto prima onde evitare disguidi e problemi dell'ultimo minuto.*
- Se il sito non fosse disponibile (ad es. per problemi del provider) non saranno accettati reclami poiché tutti sono nelle stesse condizioni **e per questo motivo consigliamo vivamente di non aspettare all'ultimo a fare squadra e cambi**

3. Cambi e bonus

- Durante il campionato avrete a disposizione 12 cambi complessivi utilizzabili a piacere ma al massimo 4 per giornata;
- I cambi saranno bloccati per le prime giornate e riapriranno prima della 6a di campionato; successivamente i cambi saranno aperti o bloccati **secondo il calendario riportato sotto la voce "Calendario" del sito**; in generale saranno sempre aperti prima delle giornate pari (in cui si giocano le partite di coppa) e chiusi prima delle giornate dispari ad eccezione della 9a, 13a, 29a e 37a (giornate a cavallo delle pause per festività o per le nazionali).
- I cambi si potranno effettuare solo tramite il sito www.fantagargamella.org inserendo user e password e cliccando la voce del menù "Cambi".
- Ad esclusione della giornata di inizio fantacampionato e dei turni infrasettimanali, i cambi saranno **bloccati alle 14:00 GMT di Sabato** e sbloccati al caricamento dei voti della giornata (normalmente il lunedì successivo o il giorno successivo in caso di posticipi).
- Il modulo di gioco sarà attribuito automaticamente dal sistema e sarà il modulo che porterà la squadra al miglior punteggio, includendo anche gli eventuali punti derivanti dai bonus. I moduli considerati sono:
3-5-2, 4-3-3, 4-5-1, 4-4-2, 5-4-1, 5-3-2, 3-4-3.
- **Bonus/Malus:** il punteggio di ogni giocatore è calcolato sommando i bonus/malus al voto in pagella pubblicato sulla Gazzetta dello Sport. I Bonus/Malus sono riassunti di seguito:

| | |
|-------------------------|---|
| gol degli attaccanti: | +3 |
| gol dei trequartisti: | +3.5 (sono indicati dal simbolo (T) dopo il nome) |
| gol dei centrocampisti: | +4 |
| gol dei difensori: | +4.5 |
| gol dei portieri: | +5 |
| rigore parato: | +3 |
| rete inviolata: | +2 |
| assist servito: | +1 |
| ammonizione: | -0.5 |
| espulsione: | -1 |
| gol subito: | -1 |
| autogol portiere: | -1 |
| autogol(non portiere): | -2 |
| rigore fallito: | -3 |
- **Bonus modulo difesa:** se una squadra in una giornata utilizza uno schema che prevede almeno quattro difensori (es. 4-4-2, 4-3-3, 5-3-2,...) potrebbe usufruire (per quella giornata) di uno speciale **BONUS DIFESA** che andrebbe ad aggiungersi al punteggio di giornata. **Il bonus difesa si applica solo se almeno 4 difensori e 1 portiere vanno a voto.**
Al fine del calcolo del bonus, verranno presi in considerazione i **voti "puri" migliori per reparto**, escludendo quindi ogni tipo di modificatore (goal, ammonizioni, etc. etc.).

Calcolando la media dei voti del miglior portiere e dei 3 migliori difensori, verrà assegnato il bonus in base alla seguente tabella:

- | | |
|--|----|
| - media uguale a 6 | +1 |
| - media maggiore di 6 e minore uguale a 6.25 | +2 |
| - media maggiore di 6.25 e minore uguale a 6.5 | +3 |
| - media maggiore di 6.5 e minore uguale a 6.75 | +4 |
| - media maggiore di 6.75 e minore uguale a 7 | +5 |
| - media maggiore di 7 | +6 |

- **Gestione cambi**

I giocatori che nella giornata precedente l'acquisto, sono già presenti:

- o **in meno del 5%** delle squadre partecipanti (il numero esatto sarà indicato dopo l'inizio del fantacampionato, in base al numero di squadre), **sono considerati cambi liberi** (non sono conteggiati tra i 12 disponibili ma rientrano nel conteggio del massimo 4 cambi per giornata)
- o **tra il 5% e il 20%** delle squadre si possono acquistare spendendo un cambio tra i 12 disponibili
- o **in più del 20%** delle squadre saranno bloccati nel girone d'andata mentre nel girone di ritorno si potranno acquistare spendendo **2 cambi** sui 12 totali

Ovviamente tutti i tradizionali vincoli devono essere comunque rispettati (numero di giocatori per reparto, budget,...).

Sia i calciatori acquistabili come cambio libero che quelli bloccati (o per i quali si consumano 2 dei 12 cambi) verranno opportunamente segnalati sul sito.

4. Coppa Garga

- Tutte le squadre iscritte al campionato parteciperanno parallelamente ad un torneo ad eliminazione diretta che si svolgerà in 8 turni nelle seguenti giornate:
 - 8a giornata di campionato – andata 1° turno Coppa Garga
 - 10° giornata di campionato – ritorno 1° turno Coppa Garga
 - 12° giornata di campionato – andata 2° turno Coppa Garga
 - 14° giornata di campionato – ritorno 2° turno Coppa Garga
 - 16° giornata di campionato – andata 3° turno Coppa Garga
 - 18° giornata di campionato – ritorno 3° turno Coppa Garga

Inizio fase ad eliminazione diretta:

- 20a giornata di campionato - sedicesimi Coppa Garga
- 24a giornata di campionato - ottavi Coppa Garga
- 28a giornata di campionato - quarti Coppa Garga
- 32a giornata di campionato - semifinale Coppa Garga
- 36a giornata di campionato – finale Coppa Garga

Dopo la 7a giornata di campionato le prime 256 squadre in classifica generale (in caso di un numero di iscritti inferiore le prime passeranno automaticamente il 1° turno) si affronteranno secondo un tabellone definito sulla base dei seguenti criteri (1a contro l'ultima, 2a contro 255a, ecc...):

- Punteggio in classifica generale alla 7a giornata di campionato
- Somma dei punteggi ottenuti dall'attacco, centrocampio e difesa, senza portiere e modificatore difesa (cumulato)
- Valore squadra + rimanenza alla 7a giornata di campionato
- Anzianità nel gioco

Negli scontri vince e passa il turno la squadra che ha ottenuto il miglior punteggio di giornata; nei primi 3 turni verranno sommati i punteggi delle 2 partite di andata e ritorno in caso di parità verranno valutati in ordine i seguenti criteri:

- Somma dei punteggi ottenuti dall'attacco, centrocampio e difesa, senza portiere e modificatore difesa (di giornata)
- Valore della squadra + rimanenza alla giornata dell'incontro (ritorno in caso di doppio turno)
- Anzianità nel gioco

Non sarà necessaria nessuna attività aggiuntiva per la coppa; la squadra che partecipa al campionato sarà schierata automaticamente !

5. Premi

- Il premio per i vincitori sarà determinato a fine campionato e le suddivisioni percentuali al netto dei premi di giornata saranno le seguenti:
 - Premio ai **primi 10** classificati con:
 - 37% al primo
 - 15% al secondo
 - 8% al terzo
 - 6% al quarto
 - 4% al quinto
 - 3% al sesto
 - 2.5% al settimo
 - 2% all'ottavo
 - 1.5% al nono
 - 1% al decimo
 - Premio ai primi 2 classificati della **Coppa Garga**:
 - 15% al primo
 - 5% al secondo
- **I vincitori di ogni giornata** saranno premiati con un **cambio aggiuntivo** da aggiungere ai 12 cambi previsti. Quindi vincendo la giornata i cambi totali a disposizione diventeranno 13, vincendone un'altra 14 e così via.
- Verrà assegnato anche **un premio di 60 punti** o equivalenti sesterzi a chi avrà realizzato il miglior punteggio di giornata, nei seguenti intervalli:
 - Inizio – giornata 8
 - Giornata 9 – giornata 13
 - Giornata 14 – giornata 18
 - Giornata 19 – giornata 23
 - Giornata 24 – giornata 28
 - Giornata 29 – giornata 33
 - Giornata 34 – giornata 38
- Ogni fantallenatore potrà ricevere solo 1 dei 10 premi previsti per le prime 10 posizioni di campionato e 1 dei 2 previsti per la coppa; i premi scaleranno di conseguenza ai successivi in classifica.
- A fine girone di andata saranno regalati 1 cambio e 10 fantamilioni per le squadre oltre la 100ma posizione, 2 cambi e 20 fantamilioni per le squadre oltre la 200ma posizione