

REGOLAMENTO 2019-2020

1. Regole generali

- Inizieremo il fantacampionato **alla prima giornata ufficiale (sabato 19 Settembre 2020)** utilizzando le quotazioni ufficiali disponibili dal sito Gazzetta
- Le squadre devono essere compilate correttamente entro **sabato 19 Settembre alle ore 12:00** (ora italiana)
- 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 5 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 (previo login) www.fantagargamella.org utilizzando il menu "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 creare una nuova squadra sono necessari i seguenti dati da fornire agli amministratori via e-mail:
 - 1) Nome partecipante (=nome reale)
 - 2) Nome squadra
 - 3) Nome allenatore
 - 4) nome utente (minimo 5 caratteri)
- La password personale del sito per le nuove squadre sarà rilasciata dagli amministratori dopo la ricezione dei dati richiesti e sarà 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 per fare squadra e/o cambi*

3. **Cambi e bonus**

- I cambi si potranno effettuare solo tramite il sito www.fantagargamella.org inserendo user e password e cliccando il menu "Cambi".
- Durante il campionato sono a disposizione **12 cambi complessivi**, ma utilizzabili alle seguenti condizioni:

I giocatori acquistati che nella giornata precedente erano presenti:

- **in meno del 5%** delle squadre partecipanti (il numero esatto sarà indicato dopo l'inizio del fantacampionato, in base al numero di squadre iscritte), **sono considerati cambi liberi** ovvero, non sono conteggiati tra i 12 disponibili
- **tra il 5% e il 20%** delle squadre si possono acquistare spendendo un cambio tra i 12 disponibili
- **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

Per ogni giornata in cui sono aperti i cambi ogni fantallenatore avrà a disposizione un numero massimo di cambi (liberi, normali o doppi) che varia in base ai seguenti criteri:

- se è prevista la coppa nella giornata successiva tutti i fantallenatori possono cambiare al massimo **4 giocatori**
- se non è prevista la coppa il numero massimo di giocatori che si possono cambiare è definito in base alla classifica:
 - i primi 5 in classifica generale possono cambiare al massimo **3 giocatori**
 - le squadre dalla 5a alla 10a posizione della classifica generale possono cambiare al massimo **4 giocatori**
 - le squadre dal 11a al 50° posizione della classifica generale possono cambiare al massimo **5 giocatori**
 - le squadre dalla 51a posizione della classifica generale in poi possono cambiare al massimo **6 giocatori**
- **I cambi saranno aperti per le prime 4 giornate durante il calciomercato;** 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.
- 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

Ovviamente devono essere comunque rispettati tutti i tradizionali vincoli (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
 - 20° giornata di campionato – andata sedicesimi Coppa Garga
 - 22° giornata di campionato – ritorno sedicesimi Coppa Garga

Inizio fase ad eliminazione diretta:

- 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 si affronteranno secondo un tabellone definito sulla base dei seguenti criteri (1a contro ultima, 2a contro 255a, ecc... , in caso di un numero di iscritti inferiore a 256 le prime passeranno automaticamente il 1° turno):

- 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 finale per i vincitori sarà determinato a fine campionato, partendo dal montepremi totale e dopo aver sottratto i premi di giornata, con le suddivisioni percentuali 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
- Verrà assegnato **un premio** (stabilito ad inizio campionato) alle squadre che realizzeranno il miglior punteggio di giornata, nei seguenti intervalli:
 - Giornata 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
- **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. Il totale dei cambi disponibili sarà visibile nel sito nella pagina dei cambi
- Alle giornate 10, 20 e 30 verranno regalati 1 cambio e 10 fantamilioni alle squadre oltre la 50a posizione, 2 cambi e 20 fantamilioni per le squadre oltre la 100a posizione.
- **Nel caso un fantallenatore vada a premi con più squadre, avrà la possibilità a sua discrezione di incassare tutti i premi oppure solo il migliore e scalare gli altri ai successivi in classifica (consigliato).**