

REGOLAMENTO

1. Regole generali

- Inizieremo il fantacampionato alla terza giornata (**10 Settembre 2017**) utilizzando le quotazioni **della seconda giornata** (disponibili da Martedì 29 Agosto); Le squadre devono essere compilate correttamente entro **Sabato 9 Settembre alle 12:00 italiane.**
Le squadre possono essere allestite da subito **ma ricordatevi di ricontrollare lo stato della vostra squadra dopo l'aggiornamento delle quotazioni della 2° giornata.**
- Per l'allestimento della squadra devono essere scelti 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti.
- 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.
- Faranno sempre testo il calendario e i voti Gazzetta 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.
 - 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 6° di campionato; successivamente i cambi saranno aperti o bloccati secondo un calendario predefinito che è **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 7a, 13a, 21a, 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 per gli anticipi).
- Il modulo di gioco sarà attribuito automaticamente dal sistema, 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.** 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 --> bonus = +1
 - media maggiore di 6 e minore uguale a 6.25 --> bonus = +2
 - media maggiore di 6.25 e minore uguale a 6.5 --> bonus = +3
 - media maggiore di 6.5 e minore uguale a 6.75 --> bonus = +4
 - media maggiore di 6.75 e minore uguale a 7 --> bonus = +5
 - media maggiore di 7 --> bonus = +6

Al fine del calcolo del bonus difesa, verranno presi in considerazione i **voti "puri" migliori per reparto**, escludendo quindi ogni tipo di modificatore (goal, ammonizioni, etc. etc.).

- **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 (5° del Gargamella) 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 (5a giornata del gioco)
- 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; sarà schierata automaticamente la stessa squadra che partecipa al campionato!

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.
- Inoltre verrà assegnato un premio di 100 punti Cumulus (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