

Garga

1. Regole generali

- Inizieremo il fantacampionato alla prima giornata ufficiale (prima partita prevista il 17 Agosto 2024) utilizzando le quotazioni ufficiali disponibili dal sito Gazzetta della settimana precedente.
- Le squadre devono essere compilate correttamente entro sabato 17 Agosto alle ore 17:30
- Il budget a disposizione per l'allestimento della squadra è di 600 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 (covid, 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 **6** 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 email 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)
- 5) E-mail per ricevere le notifiche

- 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 13 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 13 disponibili

- tra il 5% e il 20% delle squadre si possono acquistare spendendo un cambio tra i 13 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 13 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:

Girone d'andata:

Per ogni giornata dove i cambi sono aperti ogni allenatore avrà a disposizione 4 cambi indipendentemente dalla posizione in classifica

Girone di ritorno:

- se è previsto un turno di coppa, tutti i fantallenatori potranno 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 6a alla 10a posizione della classifica generale possono cambiare al massimo 4 giocatori
- le squadre dal 11a al 50a 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
- nell'ultima giornata di campionato, tutti i fantallenatori potranno cambiare al massimo 4 giocatori

• qualora fossero inserite nuove giornate a cambi aperti per circostanze eccezionali o non previste, tutti i fantallenatori potranno cambiare al massimo 4 giocatori

- I cambi saranno aperti o bloccati secondo il calendario riportato alla voce "Calendario" del sito www.fantagargamella.org che è anche sempre l'unica fonte ufficiale;

- 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.

3/5

- 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 centrocampisti: +4

gol dei difensori: +5

gol dei portieri: +6

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, ecc.) 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, ecc.).

Sia i calciatori acquistabili come cambio libero che quelli bloccati (o per i quali si consumano 2 dei 13 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 (saranno possibili modifiche, in base al numero degli iscritti):

- 12° giornata di campionato – andata 1° turno Coppa Garga

- 14° giornata di campionato – ritorno 1° turno Coppa Garga

- 16° giornata di campionato – andata 2° turno Coppa Garga

- 18° giornata di campionato – ritorno 2° 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

- 34a giornata di campionato – finale Coppa Garga

Dopo l'11a giornata di campionato le prime 128 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 all'11a giornata di campionato

- Somma dei punteggi ottenuti dall'attacco, centrocamp e difesa, senza portiere e modificatore difesa (cumulato)
- Valore squadra + rimanenza all'11a 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 2 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, centrocamp 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: (in base al numero degli iscritti, sarà deciso se mantenere i premi attuali o, se gli iscritti saranno pochi, premiare solo i primi 5)

- Premio ai primi 10 classificati con:

- 37% al primo

- 15% al secondo

- 10% al terzo
- 8% al quarto
- 6% al quinto
- 5% al sesto
- 3% al settimo
- 2% all'ottavo
- 1.5% al nono
- 1% al decimo

- Premio ai primi 2 classificati della Coppa Garga:

- 7.5% al primo
- 3.5% al secondo

- Un premio speciale (stabilito ad inizio campionato) verrà assegnato alla squadra che realizzerà il miglior punteggio assoluto di tutto il torneo

- altri due premi saranno dati a chi otterrà il punteggio migliore del girone d'andata e nel girone di ritorno; qualora il miglior punteggio del campionato sarà ottenuto nel girone d'andata (ritorno), sarà premiato in tal caso il secondo miglior punteggio del girone d'andata (ritorno)

- I vincitori di ogni giornata saranno premiati con un cambio aggiuntivo da

aggiungere ai 13 cambi previsti. Quindi vincendo la giornata i cambi totali a

disposizione diventeranno 14, vincendone un'altra 15 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, mentre 2 cambi e 20 fantamilioni verranno regalati alle squadre oltre la 100a posizione.

- Nel caso in cui un fantallenatore ottenga premi con più squadre, avrà la possibilità di incassare tutti i premi oppure solo il migliore e, in questo caso, scalare gli altri premi alle squadre successive in classifica (consigliato)