

### 1. COMPOSIZIONE DELLA LEGA

In base all'impegno profuso negli anni precedenti, la composizione della Lega FantaCiclismo de La Banda del Braga è la seguente:

- Responsabile di Lega: Jonni Alberto Bardi (347 4636971 o jonnibardi@libero.it)
- Vice-Responsabile di Lega: Stefano Rusticali (338 1492748 o stefano.rusticali@gmail.com)

Scopo della Lega FantaCiclismo è quello di organizzare e gestire al meglio le seguenti fantamanifestazioni (riportate in rigoroso ordine cronologico):

- FantaCyclingWorldCup
- FantaGiro
- FantaTour
- FantaVuelta

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 FantaCiclismo 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](http://www.labandadelbraga.com) (sezione FantaCiclismo).

### 2. FANTACOPPA DI LEGA E FANTASUPERCOPPA

La Lega FantaCiclismo assegna ai primi tre classificati di ogni sua fantacorsa 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:

| Fantacorsa   | 1° classificato | 2° classificato | 3° classificato |
|--------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| FantaCycling | 160             | 100             | 60              |
| FantaGiro    | 120             | 70              | 30              |
| FantaTour    | 120             | 70              | 30              |
| FantaVuelta  | 120             | 70              | 30              |

### 3. COMPOSIZIONE DELLA FANTASQUADRA

Ogni fantasquadra deve essere costituita da 25 corridori, da scegliere tra quelli 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.

*N.B.: Data la poca chiarezza circa le licenze ProTour, le squadre ammesse sono stabilite dalla Lega FantaCiclismo, sentito eventualmente il parere dei concorrenti iscritti al FantaCyclingWorldCup, e i componenti di ciascuna squadra saranno verificati sui siti internet ufficiali delle squadre prescelte.*

#### 4. SVOLGIMENTO DELL'ASTA

I corridori vengono aggiudicati al miglior offerente in un'asta a chiamata in cui chiunque può in ogni momento rilanciare l'offerta per il corridore che in quel momento è trattato; in totale, per costruire la propria fantasquadra, ogni concorrente ha a disposizione 500 fantacrediti. I corridori vengono chiamati a turno da tutti i fantallenatori, partendo dal detentore della fantacorsa (o dal primo in ordine alfabetico, nel caso la fantacorsa sia alla prima edizione) e proseguendo in senso orario. Dopo ogni chiamata (in cui il chiamante deve pronunciare in modo chiaro squadra del corridore, nome del corridore e base di partenza dell'asta) vengono lasciati 10 secondi per riflettere sulla strategia da adottare per l'asta. 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.

Chi per costruire la propria fantasquadra superasse la quota di 500 fantacrediti verrebbe penalizzato in classifica con -10 punti per ogni credito superiore al limite di 500. 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.

Al termine dell'asta si può procedere a eventuali sostituzioni di corridori appena acquistati e a eventuali contrattazioni per scambi di corridori tra fantasquadre. Tali scambi possono riguardare solo ed esclusivamente corridori, senza quindi aggiunte di fantacrediti.

#### 5. FANTAMERCATO DI RIPARAZIONE

Durante la stagione è previsto un mercato di riparazione (all'incirca in concomitanza con l'asta del FantaTour). In tale occasione, ogni fantasquadra ha a disposizione 50 fantacrediti oltre alle eventuali rimanenze del precedente fantamercato; in questo mercato è possibile acquistare nuovi corridori, purché presenti nella lista ufficiale, oppure scambiare i propri corridori con quelli di altre fantasquadre (tali scambi possono riguardare solo ed esclusivamente corridori, senza quindi aggiunte di fantacrediti, e possono essere effettuati in qualsiasi momento nel corso del fantamercato).

I corridori vengono chiamati a turno da tutti i fantallenatori, partendo dal capoclassifica attuale del fantacampionato e proseguendo in senso orario.

Non c'è un limite al numero di corridori che si possono tagliare. La cifra spesa per l'acquisto dei corridori tagliati non viene rimborsata, a meno che il corridore tagliato non faccia più parte di una squadra ammessa al FantaCyclingWorldCup: 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 25 corridori, 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 corridore, 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 corridori persi.

#### 6. CORSE VALIDE AI FINI DEL GIOCO

Le corse valide ai fini del gioco sono stabilite dai Responsabili di Lega prima dell'inizio della manifestazione. Qualora una o più delle corse stabilite non fosse disputata, non verrebbe rimpiazzata da altre gare.

## 7. PUNTI VALIDI AI FINI DEL GIOCO

Tutti i corridori di ogni fantasquadra portano punti secondo le tabelle seguenti.

### Punti di tappa

Per ciascuna corsa valida ai fini del gioco suddivisa in tappe, oltre ai punti per la classifica finale, assegnati secondo la tabella riportata al paragrafo "Punti classifica finale", per ciascuna tappa vengono assegnati i punti secondo la tabella seguente:

| Piazzamento | UWT | UWT | HC | 2.1 |
|-------------|-----|-----|----|-----|
| 1°          | 30  | 20  | 10 | 6   |
| 2°          | 20  | 12  | 7  | 4   |
| 3°          | 10  | 8   | 4  | 2   |

N.B.: per i tre grandi giri (Giro d'Italia, Tour de France, Vuelta Espana) l'assegnazione dei punti (di tappa e per la classifica finale), secondo i criteri riportati nella tabella precedente e in quella seguente, ha validità solo ai fini della classifica finale del FantaCyclingWorldCup. La gestione del FantaGiro, del FantaTour e del FantaVuelta avverrà secondo regolamenti indipendenti da quello presente.

### Punti classifica finale

Al termine di ogni corsa valida ai fini del gioco, i punti per la classifica finale vengono assegnati secondo la tabella seguente, in base alla categoria di appartenenza della corsa:

| Piazzamento        | UWT   |       | UWT   |       | 1.HC  | 2.HC  | 1.1   | 2.1   | Mondiale |       | Nazionali |       |
|--------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|----------|-------|-----------|-------|
|                    | linea | tappe | linea | tappe | linea | tappe | linea | tappe | linea    | crono | linea     | crono |
| 1°                 | 150   | 170   | 100   | 120   | 70    | 80    | 50    | 60    | 180      | 100   | 100       | 50    |
| 2°                 | 100   | 120   | 75    | 90    | 50    | 60    | 35    | 40    | 140      | 75    | 50        | 30    |
| 3°                 | 75    | 90    | 50    | 70    | 30    | 40    | 25    | 30    | 120      | 60    | 25        | 20    |
| 4°                 | 60    | 70    | 35    | 50    | 20    | 25    | 20    | 25    | 60       | 40    |           |       |
| 5°                 | 50    | 60    | 30    | 40    | 18    | 20    | 15    | 20    | 50       | 35    |           |       |
| 6°                 | 40    | 50    | 25    | 35    | 16    | 18    | 10    | 15    | 40       | 30    |           |       |
| 7°                 | 35    | 40    | 20    | 30    | 14    | 15    | 10    | 15    | 30       | 25    |           |       |
| 8°                 | 30    | 35    | 20    | 25    | 10    | 12    | 8     | 10    | 20       | 20    |           |       |
| 9°                 | 25    | 30    | 15    | 20    | 8     | 10    | 6     | 8     | 15       | 15    |           |       |
| 10°                | 20    | 25    | 15    | 15    | 6     | 8     | 4     | 6     | 10       | 10    |           |       |
| vinc. class. GPM   |       | 30    |       |       |       |       |       |       |          |       |           |       |
| vinc. class. punti |       | 30    |       |       |       |       |       |       |          |       |           |       |

## 8. CLASSIFICHE VALIDE AI FINI DEL GIOCO

Il riferimento per le classifiche, di tappa e finali, che portano punti secondo quanto indicato al paragrafo "Punti validi ai fini del gioco", è il sito ufficiale di ciascuna corsa, confrontato eventualmente con il sito [cyclingfever.com](http://cyclingfever.com) o [cyclingnews.com](http://cyclingnews.com) o [uci.org](http://uci.org).

## 9. CLASSIFICA FINALE

Al termine delle corse facenti parte del gioco, per ciascuna fantasquadra, vengono sommati i punti ottenuti dai propri corridori in ciascuna corsa. Il FantaCyclingWorldCup viene vinto dalla fantasquadra che ha ottenuto il totale più alto. In caso di arrivo a pari punti tra 2 o più fantasquadre, per stabilire il miglior classificato si considerano i seguenti parametri:

- maggior numero di corse facenti parte del gioco vinte da propri corridori
- maggior numero di punti ottenuto dalla propria squadra migliore
- maggior numero di punti ottenuto dalla propria squadra peggiore
- sorteggio