

1. COMPOSIZIONE DELLA LEGA

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

- Responsabile di Lega: Samuele Valentini (339 8663476 o samval75@yahoo.it)
- Vice-Responsabile di Lega: Paolo Milandri (339 3081905 o pmilandri@libero.it)

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

- FantaBasket
- FantaNba

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 FantaBasket 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 (sezione FantaBasket).

2. FANTACOPPA DI LEGA E FANTASUPERCOPPA

La Lega FantaBasket assegna ai primi tre classificati di ogni suo fantacampionato 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:

Fantacampionato	1° classificato	2° classificato	3° classificato
FantaBasket	160	100	60
FantaNba	160	100	60

3. COMPOSIZIONE DELLA FANTASQUADRA

FantaBasket

Ogni fantasquadra deve essere costituita da 15 giocatori, senza vincoli di ruolo, i quali devono essere tutti 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. Per la definizione della lista ufficiale fanno fede i siti ufficiali di Serie A e Serie A2.

Tra i 15 giocatori si possono acquistare fino a un massimo di 5 giocatori militanti nel campionato di Serie A2, senza vincoli di numero minimo. Si può quindi andare da una rosa composta da 15 giocatori di Serie A e 0 di Serie A2 a una rosa composta da 10 giocatori di Serie A e 5 di Serie A2. Nella lista di Serie A2 vengono inseriti solo i giocatori extracomunitari, solitamente due per ogni squadra iscritta al campionato.

FantaNba

Ogni fantasquadra deve essere costituita da 13 giocatori (5 guardie, 5 ali, 3 centri), i quali devono essere tutti 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. Per la definizione della lista ufficiale fa sede il sito www.dunkest.com, o in alternativa il sito ufficiale di Nba.

4. SVOLGIMENTO DELL'ASTA

I giocatori vengono aggiudicati al miglior offerente in un'asta a chiamata in cui chiunque può in ogni momento rilanciare l'offerta per il giocatore che in quel momento è trattato; in totale, per costruire la propria fantasquadra, ogni concorrente ha a disposizione 500 fantacrediti. I giocatori vengono chiamati a turno da tutti i fantallenatori, partendo dal detentore del fantacampionato (o dal primo in ordine alfabetico, nel caso il fantacampionato sia alla prima edizione) e proseguendo in senso orario. Dopo ogni chiamata (in cui il chiamante deve pronunciare in modo chiaro squadra del giocatore, nome del giocatore 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 -1 punto (-100 punti per il FantaNba) 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 giocatori appena acquistati e a eventuali contrattazioni per scambi di giocatori tra fantasquadre. Tali scambi possono riguardare solo ed esclusivamente giocatori, senza quindi aggiunte di fantacrediti.

5. DETERMINAZIONE DEL CALENDARIO

FantaBasket

Il FantaBasket si svolge in modalità Scontri Diretti.

Il calendario delle sfide viene generato in modo casuale dal programma di gestione utilizzato.

FantaNba

Il FantaNba si svolge sulla base di un girone unico in modalità Gran Premio, ossia senza scontri diretti. Non è quindi necessario comporre alcun calendario.

6. SVOLGIMENTO DEL FANTACAMPIONATO

FantaBasket

Il FantaBasket ha inizio in concomitanza della prima giornata del campionato di Serie A di basket e si svolge sulla base di un numero di gironi multiplo di 2 (solitamente 4), numero calcolato in base alle fantasquadre iscritte e alle giornate a disposizione.

Le fantagiornate sono associate alle giornate in cui si giocano sia il campionato di Serie A sia quello di Serie A2, per fare in modo che tutti i giocatori siano utilizzabili in ogni giornata. Se il calendario delle manifestazioni non dovesse permettere una corrispondenza completa, ci saranno alcune fantagiornate in cui vengono utilizzati soltanto i giocatori di Serie A.

FantaNba

Il FantaNba ha inizio in concomitanza della prima giornata del campionato Nba di basket e si svolge sulla base di un girone unico in modalità Gran Premio, ossia senza scontri diretti, quindi termina in concomitanza dell'ultima giornata della stagione regolare della Nba.

7. COMUNICARE LA PROPRIA FORMAZIONE (solo per il FantaNba)

Ogni giornata ogni partecipante al fantacampionato deve comunicare la propria formazione (i 5 titolari più l'ordine della panchina), utilizzando la App prevista per la manifestazione, entro l'inizio della prima partita della giornata della manifestazione.

La squadra va disposta con uno dei seguenti moduli: 2-2-1, 1-2-2, 2-1-2, 1-3-1, 3-1-1.

Tra i titolari va anche indicato un giocatore come capitano, che aumenterà il suo punteggio del 50%.

Nel caso in cui un partecipante non comunichi la propria formazione nei tempi previsti, si utilizza la sua formazione della giornata precedente. Solo per la prima giornata, il Responsabile di Lega si impegna a sollecitare eventuali ritardatari per l'invio della formazione.

8. PANCHINA (solo per il FantaNba)

Oltre ai 5 titolari, vanno indicati i giocatori della panchina. È obbligatorio schierare 5 giocatori in panchina, con vincoli di ruolo che dipendono dal modulo schierato. Il vincolo prevede che i 3 giocatori che restano in tribuna debbano obbligatoriamente essere uno per ogni ruolo. Non sono previste sostituzioni ai fini del calcolo, ma i 5 giocatori in panchina concorreranno al punteggio di giornata: il primo panchinaro (sesto uomo) prenderà il punteggio intero, gli altri 4 prenderanno il punteggio dimezzato. Per le giornate per cui le partite sono suddivise in due o tre sessioni, è possibile effettuare cambi tra titolari e panchinari tra una sessione e l'altra. Se un giocatore schierato titolare è già sceso in campo, può essere sostituito da un giocatore schierato in panchina non ancora sceso in campo, ma non viceversa. I giocatori schierati in tribuna invece non possono essere toccati fino alla fine della giornata.

9. PUNTEGGIO

FantaBasket

Ogni giornata si calcola il punteggio come somma delle valutazioni ottenute dai migliori 10 giocatori a referto di ogni fantasquadra.

Alle valutazioni dei singoli giocatori vanno aggiunti 5 punti alla fantasquadra che gioca in casa.

Il totale così ottenuto rappresenta il punteggio ottenuto da ogni fantasquadra per la fantagiornata in questione. In caso due squadre che si affrontano ottengano lo stesso punteggio, questi i criteri per stabilire la vincitrice:

- somma delle valutazioni dei migliori 5 giocatori
- valutazione del miglior giocatore
- valutazione del primo giocatore escluso dai primi 10
- somma delle valutazioni dei 5 giocatori esclusi dai primi 10
- somma dei punti realizzati dai 15 giocatori

Al termine di questi ulteriori conteggi, alla fantasquadra vincitrice viene aggiunto un punto, con l'indicazione che si è trattato di una vittoria dopo i tempi supplementari. Il numero di tempi supplementari corrisponde al punto tra i cinque precedenti che risulta decisivo per la vittoria.

Per le valutazioni fanno fede i tabellini del sito ufficiale della Serie A (www.legabasket.it) e del sito ufficiale della Serie A2 (www.legapallacanestro.com), solitamente pubblicati al termine delle partite.

I conteggi vengono effettuati manualmente dai Responsabili di Lega tramite dei fogli di calcolo di Microsoft Excel.

Si precisa che, in caso di gare rinviate, si attende il recupero della partita prima di effettuare i calcoli della fantagiornata.

FantaNba

Ogni giornata si calcola il punteggio come somma delle valutazioni ottenute dai giocatori schierati titolari (il capitano avrà punteggio aumentato del 50%) e in panchina (i panchinari, tranne il primo, avranno punteggio dimezzato).

Il totale così ottenuto rappresenta il punteggio ottenuto da ogni fantasquadra per la fantagiornata in questione.

Per le valutazioni si utilizza la App di dunkest.com

Qualora la fonte non fosse utilizzabile per il fantacampionato, i conteggi sarebbero effettuati cercando fonti alternative.

Si precisa che, in caso di gare rinviate, si attende il recupero della partita prima di effettuare i calcoli della fantagiornata.

10. FANTAMERCATO DI RIPARAZIONE

Durante la stagione è previsto un mercato di riparazione sia per il FantaBasket (all'incirca a metà del fantacampionato) sia per il FantaNba (all'incirca in concomitanza con l'All Star Game).

In tali occasioni, ogni fantasquadra ha a disposizione 50 fantacrediti oltre alle eventuali rimanenze del precedente fantamercato; in questi mercati è possibile acquistare nuovi giocatori, purché presenti nella lista ufficiale, oppure scambiare i propri giocatori con quelli di altre fantasquadre (tali scambi possono riguardare solo ed esclusivamente giocatori, senza quindi aggiunte di fantacrediti, e possono essere effettuati in qualsiasi momento nel corso del fantamercato).

I giocatori 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 giocatori che si possono tagliare. La cifra spesa per l'acquisto dei giocatori tagliati non viene rimborsata, a meno che il giocatore tagliato non giochi più in nessuno dei campionati di Serie A, Serie A2 e Nba: 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 dal numero di giocatori previsti inizialmente, con gli eventuali vincoli di ruolo, 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 giocatore, 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 giocatori persi.

Solo per il FantaBasket, nel caso uno o più giocatori di una fantasquadra passassero dalla Serie A alla Serie A2 prima di una finestra di fantamercato, la fantasquadra si potrebbe trovare a non soddisfare più il requisito di massimo 5 giocatori di Serie A2. In questo caso però la fantasquadra può conservare tutti i propri 15 giocatori (e tutti potranno contare ai fini del punteggio di giornata) fino alla finestra di fantamercato successiva. In quella sede la fantasquadra è obbligata a effettuare delle operazioni che la portino a terminare il fantamercato con un massimo 5 giocatori di Serie A2.

11. CLASSIFICA FINALE

Al termine del fantacampionato viene stilata la classifica in base ai punti totalizzati, attribuendo a ogni fantasquadra 2 punti per la vittoria (solo per il FantaBasket).

In caso di arrivo a pari punti tra due o più squadre, questi i criteri per decidere le posizioni della classifica:

FantaBasket

- punteggio totale nell'intero fantacampionato
- differenza punti nell'intero fantacampionato
- punti negli scontri diretti
- differenza punti negli scontri diretti
- sorteggio

FantaNba

- minor numero di assenze dei propri giocatori
- sorteggio