

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 (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 12 corridori titolari, da eventuali corridori di riserva e da 2 squadre, 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. Per la definizione della lista ufficiale fa fede il sito ufficiale della gara.

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.

Quando tutte le fantasquadre iscritte hanno completato l'acquisto dei 12 corridori titolari e delle 2 squadre, chi vuole può acquistare corridori di riserva fino a un massimo di 3. L'acquisto di tali corridori è facoltativo e va effettuato senza superare la quota limite di 500 fantacrediti a disposizione. Le riserve eventualmente acquistate vanno schierate secondo un ordine di priorità stabilito dal fantallenatore, poiché entrano al posto di un titolare non partito secondo tale ordine.

Chi per costruire la propria fantasquadra superasse la quota di 500 fantacrediti verrebbe penalizzato in classifica con -50 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. CORRIDORI ACQUISTATI E NON PARTITI

Qualora uno o più corridori dei 12 titolari non fossero al via della Corsa (per qualsiasi motivo), sarebbero rimpiazzati dalle eventuali riserve secondo l'ordine di priorità stabilito dal fantallenatore. Se una fantasquadra non dovesse avere riserve in numero sufficiente (o perché non acquistate o perché acquistate in numero inferiore rispetto ai corridori titolari non partiti) parteciperebbe alla fantacorsa in inferiorità numerica.

Si precisa che le riserve subentrano nel rispetto dell'ordine stabilito dal fantallenatore e solo qualora uno o più titolari non siano al via della 1ª tappa (indipendentemente dalla tipologia della tappa). In caso di ritiro di uno dei titolari (indipendentemente dalla tappa in cui questo dovesse avvenire), da quel momento in poi la fantasquadra partecipa alla fantacorsa in inferiorità numerica.

6. PUNTI VALIDI AI FINI DEL GIOCO

Punti di tappa

Al termine di ogni tappa della Corsa il Responsabile della Lega calcola il punteggio di ogni fantasquadra attraverso la somma dei punti ottenuti dai corridori e dalle squadre di ogni fantasquadra.

Questi i punti assegnati sulla base della classifica finale di tappa:

Posizione	Punti
1°	90
2°	75
3°	60
4°	45
5°	40
6°	35
7°	30
8°	25

Posizione	Punti
9°	20
10°	15
11°-20°	10
21°-40°	8
41°-60°	6
61°-80°	4
81°-100°	2
ultimo (*)	10

(*) per ultimo di tappa si intende l'ultimo corridore arrivato entro il tempo massimo.

Questi i punti assegnati per le classifiche di tappa delle varie maglie (vedi paragrafo “Classifiche valide ai fini del gioco”):

- 1° classificato: 10 punti
- 2° classificato: 5 punti
- 3° classificato: 3 punti

Questi i punti assegnati al termine di ciascuna tappa per le classifiche generali delle varie maglie (vedi paragrafo “Classifiche valide ai fini del gioco”):

- al possessore della maglia di leader della classifica individuale a tempo: 30 punti
- ai possessori delle altre maglie (compresa quella a squadre): 15 punti
- all’ultimo della classifica generale: 10 punti

Questi i punti assegnati alle tre migliori squadre di ciascuna tappa (il riferimento è la classifica a tempo):

- 1° classificato: 20 punti
- 2° classificato: 10 punti
- 3° classificato: 5 punti

Punti cronosquadre

Al termine dell’eventuale tappa a cronometro a squadre, alle squadre vengono assegnati i seguenti punti:

Posizione	Punti
1°	150
2°	120
3°	100
4°	95
5°	90
6°	85

Posizione	Punti
7°	80
8°	75
9°	70
10°	65
11°	60
12°	55

Posizione	Punti
13°	50
14°	45
15°	40
16°	35
17°	30
18°	25

Posizione	Punti
19°	20
20°	15
21°	10
22°	5
da 23°	2

Punti classifica finale

Questi i punti assegnati sulla base della classifica finale individuale della Corsa:

Posizione	Punti
1°	100
2°	80
3°	60
4°	56
5°	52
6°	48
7°	44
8°	40

Posizione	Punti
9°	36
10°	32
11°-20°	28
21°-40°	20
41°-60°	14
61°-80°	10
81°-100°	6
ultimo	10

Questi i punti assegnati ai vincitori finali delle maglie:

- maglia di leader della classifica individuale a tempo: 100 punti
- altre maglie (compresa quella a squadre): 50 punti

Questi i punti assegnati sulla base della classifica finale a squadre (a tempo) della Corsa:

- 1ª squadra classificata: 50 punti
- 2ª squadra classificata: 30 punti
- 3ª squadra classificata: 20 punti

- dalla 4^a alla 10^a squadra classificata: 10 punti
- dalla 11^a all'ultima squadra classificata: 5 punti

7. CLASSIFICHE VALIDE AI FINI DEL GIOCO

Le classifiche, di tappa e finali, che portano punti secondo quanto indicato al paragrafo "Punti validi ai fini del gioco" sono le seguenti:

FantaGiro

- classifica generale
- classifica a punti
- classifica del gran premio della montagna
- classifica miglior giovane
- classifica traguardi volanti (ex intergiro)
- combattività
- classifica a squadre (a tempo)

FantaTour

- classifica generale
- classifica a punti
- classifica del gran premio della montagna
- classifica miglior giovane
- combattività
- classifica a squadre (a tempo)

FantaVuelta

- classifica generale
- classifica a punti
- classifica del gran premio della montagna
- classifica combinata (solo classifica generale dopo ogni tappa; no punti di tappa)
- classifica a squadre (a tempo)

Il riferimento per ogni classifica che viene utilizzata per il calcolo dei punteggi di ciascuna fantasquadra è il sito ufficiale della Corsa:

- www.gazzetta.it (sezione ciclismo) per il FantaGiro
- www.letour.fr per il FantaTour
- www.lavuelta.com per il FantaVuelta

8. CLASSIFICA FINALE

Al termine della Corsa, per ciascuna fantasquadra, vengono sommati i punti ottenuti dai corridori e dalle squadre in ciascuna tappa e nelle classifiche finali (individuale e a squadre - a tempo). La fantacorsa viene vinta 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:

- miglior piazzamento del miglior corridore nella classifica finale individuale della Corsa
- miglior piazzamento della migliore squadra nella classifica finale a squadre (a tempo) della Corsa
- sorteggio