

Grottammare 10/08/2017

REGOLAMENTO UFFICIALE LEGA SPORTING - STAGIONE 2016/2017

WWW.FANTAGROTTAMMARE.IT

Si precisa che la testata di riferimento è www.fantagazzetta.it, il sito di riferimento di questo Fantacalcio. **IL COSTO ISCRIZIONE è € 100 A SQUADRA**

.: I PREMI E LE COMPETIZIONI .:

CAMPIONATO: classifica a punti dopo 38 giornate

FANTACOPPA: coppa nella parte finale del campionato (modalità da decidere)

.: COMPOSIZIONE DELLA ROSA E MERCATI .:

La rosa deve essere formata da 3 PORTIERI, 7 DIFENSORI, 8 CENTROCAMPISTI e 5 ATTACCANTI per un massimo di 250 crediti quotazione alternativa di Fantagazzetta (La Gazzetta dello Sport). I crediti non spesi sono cumulabili per i mercati di riparazione che si svolgeranno:

MERCATO PRECAMPIONATO: entro Sabato 19 Agosto 2016 ore 17:45

1 MERCATO: Aperto fino alla 2° giornata (significa che fino a 15 minuti prima dell'inizio della prima partita della 3° giornata si potranno fare cambi)

2 MERCATO: 12° giornata (pausa della nazionale - 2 settimane - significa che fino a 15 minuti prima dell'inizio della prima partita della 13° giornata si potranno fare cambi)

3 MERCATO: dalla 20° fino alla 23° (significa che dalla 20° giornata fino a 15 minuti prima dell'inizio della prima partita della 24° giornata si potranno fare cambi)

Nei mercati di riparazione si possono cambiare anche tutti i 23 calciatori della rosa e si svolgono utilizzando i crediti dei giocatori venduti con la quotazione sul momento + eventuali crediti rimanenti da precedenti operazioni.

.: CONSEGNA DELLE FORMAZIONI E CALCOLO DEL PUNTEGGIO .:

La consegna delle formazioni può essere effettuata fino a 1 minuto prima dell'inizio della prima partita di giornata sul portale di riferimento leghe.fantagazzetta.com o per problemi sulla pagina facebook della lega. In caso di non consegna verrà schierata la formazione della giornata precedente.

Per il calcolo del punteggio:

la fonte voti di riferimento: FANTAGAZZETTA

la fonte bonus/malus: FANTAGAZZETTA

Si assegnano i seguenti bonus/malus: + 3 per le reti realizzate (anche su rigore) dagli attaccanti, +4 per i centrocampisti, + 4,5 per i difensori e + 5 per i gol segnati dai portieri, -1 per ogni goal subito, -0,5 e -1 rispettivamente per ammonizioni ed espulsioni, -3 per un rigore fallito, +3 per ogni rigori parato, +1 per l'assist, **1 l'autogol del portiere** e -2 per l'autogol di giocatori di movimento. Tra i bonus inoltre si ha il modificatore della difesa: si applica con portiere e almeno 4 difensori e si avrà un +6 se la media tra i voti del portiere e dei tre migliori difensori è maggiore/uguale a 7; +3 se la media è tra il 6,5 e 7 (escluso); +1 se è tra 6 e 6,5 (escluso). I moduli previsti sono 3/4/3, 3/5/2, 4/5/1, 4/4/2, 4/3/3, 5/4/1, 5/3/2, dove la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti, la terza gli attaccanti. Tutti i giocatori non schierati come titolari dovranno essere inseriti in panchina con l'ordine che decide il fantallenatore. I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (per un massimo di tre sostituzioni). Le stesse verranno effettuate in un primo momento per ruolo partendo dal portiere (portiere, difensore, centrocampista, attaccante) ma, se non sarà sufficiente, si ricorrerà anche a calciatori di ruolo diverso purché il modulo di gioco risultante sia valido. I calciatori in questo caso entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina. Se né il titolare, né le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione giocherà in inferiorità numerica.

Invitiamo i partecipanti a verificare SEMPRE il proprio punteggio e leggere eventuali correzioni sul sito di riferimento www.fantagrottammare.it nelle pagine relative al fantacalcio.

Buon Game (Io Staff)