

Regolamento BIG LEAGUE 2018/2019

- FORMULA:** campionato a girone unico all'italiana con 20 squadre partecipanti. Le squadre sono abbinatale alle 20 del vero Campionato Italiano di serie A, per cui ne seguiranno il calendario originale. L'abbinamento si ottiene assegnando a ogni manager la squadra di appartenenza del proprio gruppo portieri. Di conseguenza, il fantacalendarario verrà reso noto esclusivamente alla conclusione del mercato estivo.
- TABELLINI UFFICIALI:** il riferimento sportivo ufficiale per gli eventuali dubbi sugli eventi di un incontro (marcatori, autorette, sostituzioni, ecc...) è esclusivamente il sito Internet della **Gazzetta dello Sport**: (https://www.gazzetta.it/speciali/risultati_classifiche/2019/calcio/seriea/index.shtml). Eventuali modifiche postume di tali eventi saranno valide esclusivamente se segnalate da un manager interessato a SportFantasy entro il calcio d'inizio della prima partita giocata del turno di campionato reale successivo.
- ROSA, EVENTI, RUOLI:** il risultato finale di ogni incontro dipende dal manifestarsi di 6 categorie di eventi: **1-** goal segnati dai giocatori schierati, **2-** autogoal, **3-** calci di rigore falliti (segna il portiere!), **4-** squadre di appartenenza di tre difensori che subiscono al massimo 1 rete (Bonus Difesa), **5-** squadre di appartenenza di quattro centrocampisti che vincono (Bonus Centrocampo), **6-** portiere imbattuto (Bonus Porta). I calciatori per la creazione della formazione vengono prelevati dalla rosa di **20 + portieri** che ogni fantamanager possiede in seguito alla propria campagna acquisti, cioè tutti i portieri di una squadra reale, 8 difensori, 8 centrocampisti e 4 attaccanti.
- INVIO FORMAZIONE:** la formazione deve essere inviata entro l'orario limite indicato dal sito di SportFantasy, generalmente al fischio d'inizio del 1° incontro del turno di campionato. La formazione va sempre data per intero a prescindere da anticipi e posticipi.
- PORTIERE:** ai fini di mercato, per portiere si intende l'intero gruppo portieri di una squadra. Nella formazione da schierare va però sempre indicato il portiere titolare e la sua riserva. Non faranno gioco i portieri rimasti in tribuna. Per ottenere il bonus PORTA (porta inviolata) sarà necessario che almeno uno dei due portieri schierati nella formazione inviata entri in campo per almeno 1'. Le reti subite in campionato non fanno gioco, mentre saranno calcolate come reti l'imbattibilità mantenuta dal portiere (clean sheet), i rigori non subiti o le eventuali reti realizzate dal portiere stesso. Se un portiere viene espulso e il suo vice subentrato para un rigore, questo non viene considerato valido, mentre viene considerato come rete il rigore non subito da un calciatore non portiere di ruolo che viene schierato in porta per necessità!
- DIFESA:** il numero minimo dei difensori da schierare nella propria formazione è 3. La difesa realizzerà una rete se le squadre di appartenenza di 3 dei difensori schierati subiranno al massimo 1 rete complessiva nel campionato reale. La squadra del difensore della panchina farà gioco solo se uno dei titolari non gioca nemmeno 1 minuto. Ovvio che le 3 squadre in gioco devono essere diverse tra loro e che i 3 difensori in oggetto devono aver giocato almeno 1 minuto (altrimenti non esisterà la possibilità della realizzazione). NB. Non provocheranno reti al passivo i 3 difensori le cui squadre di appartenenza subiranno molte reti!
- CENTROCAMPO:** il centrocampo realizzerà una rete se le squadre di appartenenza di 4 dei centrocampisti schierati vinceranno le loro partite. La squadra del centrocampista della panchina farà gioco solo se uno dei titolari non gioca nemmeno 1 minuto. Ovvio che le 4 squadre in gioco devono essere diverse tra loro e che i 4 centrocampisti in oggetto devono aver giocato almeno 1 minuto (altrimenti non esisterà la possibilità della realizzazione).
- SCHEMI DI GIOCO:** è possibile schierare solo formazioni con minimo 3 D, minimo 1 A e massimo 3 A in casa e 2 A in trasferta.
- PANCHINA:** la panchina sarà rappresentata da 4 calciatori di ruolo diverso: P - D - C - A. Il giocatore che esce, ad es. al 39°, verrà sostituito dal 39° minuto **compreso** dal suo panchinaro. Possibili tutte le 4 sostituzioni.
- CASI PARTICOLARI:**
 - SOSPESA o ANNULLATA e poi RIPETUTA dall'inizio:** eventuali goal della partita di partenza non saranno computati. Fa fede il secondo tabellino.
 - SOSPESA e poi RIPRESA dal minuto dell'interruzione:** il tabellino finale sarà la sommatoria dei tabellini dei due spezzoni giocati, con la possibilità che entrino nei calcoli anche più calciatori del previsto.
 - SOSPESA e non più rigiocata:** il tabellino della partita è valido.
 - CONCLUSA, ma poi assegnata a TAVOLINO:** il tabellino della partita è valido.
 - NON DISPUTATA e assegnata a TAVOLINO:** non ci sarà alcun tabellino, per cui i calciatori verranno considerati tutti come assenti.
 - RINVIATA e poi recuperata dopo il mercato di riparazione:** degli eventuali calciatori che si trovano a giocare 2 partite diverse della stessa giornata di campionato, verranno presi in considerazione solo i dati relativi alla sua 1° partita (anche se nella 1° il calciatore ha giocato un solo minuto mentre nella 2° ha realizzato una tripletta).
- GESTIONE DEI CASI DI PARITÀ IN CLASSIFICA:** in caso di parità di punti nella classifica finale: - **GOAL FATTI** - DIFFERENZA RETI - SCONTRI DIRETTI (reg. UEFA).
- CALCIATORI PROTETTI:** La regola ha la sua funzione nel cercare di salvare il campionato dei manager più sfortunati, che perdono ad es. uno dei propri leader già nelle prime 2-3 giornate di campionato. **Saranno considerati PROTETTI i primi 3 calciatori di movimento selezionati da ogni manager durante il mercato.** Il protetto potrà venire sostituito **per 5 turni** (non meno) da un altro calciatore pari ruolo senza contratto fino a quel momento. I 5 turni non sono accorciabili, né allungabili, ma rinnovabili di altri 5 (se il calciatore infortunato non ha ancora ripreso a giocare!). Nel Mercato di riparazione sarà possibile acquistare un calciatore che sta sostituendo un protetto, che verrà poi ingaggiato al termine del ciclo di sostituzione in corso (il manager che lo utilizzava per la sostituzione del proprio calciatore protetto sarà dunque costretto a cambiarlo!). La sostituzione avverrà quando il fantamanager interessato contatterà l'organizzatore, il quale non è tenuto ad alcun sollecito. La carica di PROTETTO ha valore per l'intero campionato e non viene ereditata dal sostituto. NB. Se un calciatore utilizzato per una protezione (in prestito) viene improvvisamente ceduto in un altro campionato, il manager che lo perde ha la possibilità di sostituirlo con un altro calciatore fino al termine del periodo di sostituzione.
- LIMITI NELLE SOSTITUZIONI DI PROTETTI:** non potranno essere utilizzati per la sostituzione di calciatori protetti i calciatori arrivati in Serie A dalla mezzanotte del 3 gennaio 2019 fino al termine del "Reale mercato di riparazione" (**18 gennaio**). Tali calciatori entreranno in gioco solo se ingaggiati durante il Fantamercato di riparazione. Altro stop ai prestiti è previsto per gli ultimi 4 turni di campionato, fatto salvi eventuali prestiti per calciatori lungodegenti con precedente protezione in scadenza e il cui campionato è da considerarsi finito.
- MERCATO ESTIVO 2018-2019:** si svolgerà **giovedì 13 settembre** durante la settimana di sosta settembrina del campionato per gli incontri della Nazionale di calcio, assegnando poi lo 0-0 d'ufficio per tutti gli incontri dei turni precedenti non giocati. **Da questa edizione in poi, non sarà possibile conservare alcun calciatore che era presente in rosa nella stagione precedente. Per quest'anno la priorità di scelta sarà sancita da un "rozzo" sorteggio.** Con il mercato, ogni manager costruirà la propria rosa (1 portiere, 8 difensori, 8 centrocampisti e 4 attaccanti) con la quale giocherà in campionato. Per lo svolgimento del mercato è graditissima la presenza fisica del manager iscritto, ma sono ammesse partecipazioni da remoto, gestite tramite Skype, cellulare o quant'altro. Per questo motivo, e anche per l'abolizione dei calciatori confermati dall'anno precedente, i tempi del mercato potrebbero essere abbastanza lunghi, per cui saranno garantiti almeno 15 turni di scelta sui 21 da realizzare. Gli ultimi 6 saranno gestiti via chat, come già da anni viene svolto il mercato di riparazione. Ovviamente se l'orario lo consentisse, i turni di scelta potrebbero anche aumentare, riducendo quelli via chat.

15. **MERCATO DI FEBBRAIO:** come data ufficiale viene stabilita quella del primo giorno utile di gennaio, prima del turno di campionato successivo. NB. Vengono rimessi nel mercato anche i calciatori ingaggiati a sostituire i calciatori PROTETTI, anche se ancora non sono scaduti i 5 turni: questi calciatori saranno acquistabili ma risulteranno disponibili per l'acquirente solo al termine dell'ultimo ciclo di sostituzione del calciatore protetto. **Sceglierà per primo il fantamanager la cui squadra ha il peggiore potenziale offensivo fino a quel momento, e così via a serpente. In caso di parità, sceglierà per primo il fantamanager peggio classificato.** NB Vengono computati anche i non-goal (goal realizzati da elementi della rosa non utilizzati per quella partita e rigori falliti), i goal dei sostituti dei protetti contro gli infortuni e i goal delle difese, mentre vengono scartati gli autogoal a favore, i goal dei giocatori partiti e degli eventuali sostituti di questi. NB. Il sito Transfermarkt (www.transfermarkt.it) fungerà da organo ufficiale per la condizione contrattuale di ogni singolo calciatore. A chiusura mercato sarà considerato ancora arruolato (e quindi mantenimento delle reti realizzate per il calcolo della posizione di scelta) un calciatore segnalato ancora sotto contratto con la squadra indicata dal sito. Viceversa un calciatore indicato come svincolato, in quanto ancora arruolabile da un'altra squadra di serie A, potrà una condizione al suo proprietario prima di iniziare il giro delle sostituzioni: conservazione in rosa (con mantenimento delle reti realizzate per il calcolo della posizione di scelta) o sostituzione al primo giro (con sottrazione delle reti realizzate)? Tutti i calciatori che andranno via dal campionato di Serie A in qualsiasi momento dell'anno (rescissione o cessione) saranno SOSTITUIBILI fino a 4 turni dal termine del campionato stesso.
16. **EVENTI IMPREVISTI:** il regolamento qui descritto è frutto di anni di continuo aggiornamento per una costante ottimizzazione. Non si esclude, tuttavia, che possano comunque verificarsi altri eventi particolari non facilmente prevedibili, che pertanto non risulteranno gestiti. In tali casi, ci si rimetterà alle decisioni del Fantapresidente illuminato e dei suoi validi 3 collaboratori, che per il 2018-2020 saranno rappresentati da: Gino Amendola (GIBAUD), Raffaele D'Orta (WALLERAMA) e Ugo D'Amato (YSUBMARINE). Le elezioni per il rinnovo dei Consiglieri si svolgono ogni due anni e non saranno eleggibili i manager che hanno appena concluso l'incarico biennale precedente.
17. **MALUS FORMAZIONE:** è la novità più grossa della stagione. Ha lo scopo di garantire una maggiore attenzione del manager durante le scelte di mercato e alla stesura della formazione di turno. In pratica si otterrà un -1 per ogni giocatore che non sarà presente in campo al termine della gara. La sanzione non scatta se nel tabellino finale del turno appare che la squadra ha giocato la partita in 11 o in 10, ma se sarà stata giocata in 9 darà -1, in 8 darà -2, in 7 darà -3 e così via. Questo valore avrà la sua importanza nel calcolo della posizione di scelta per il successivo mercato estivo, dove sceglierà per primo il manager che a fine campionato avrà realizzato il valore più alto sommando i Goal fatti (GF), i Goal subiti (GS), il turno di scelta del mercato estivo (M) e ottenuto meno malus formazione (MF), secondo il calcolo $GF+GS+M-MF$. Importante ai fini della regolarità del gioco è l'esemplare punizione del mancato invio formazione, punita con $MF = -10$. In caso di parità, sceglierà per primo il fantamanager che ha scelto peggio nel fantamercato estivo precedente.
18. **FORMAZIONE NON PERVENUTA:** è la peggiore condizione possibile, in quanto falsa l'andamento delle partite ed è considerata una mancanza di rispetto enorme per tutto il sistema. Si è pertanto deciso di inasprire le punizioni. Comunque termini la gara, al manager "reo della dimenticanza" verranno calcolati ZERO punti in classifica, mentre il suo avversario usufruirà del punteggio reale del match. Inoltre saranno assegnati -10 punti di Malus Formazione e per la prima volta nella storia appare la sanzione pecuniaria, che vedrà togliere -5€ al primo evento, -10€ al secondo e -15€ al terzo, con la radiazione dal gioco alla dimenticanza successiva. Per i calcoli verrà utilizzata l'ultima formazione inviata dal manager smemorato, rispettando il fattore campo (quindi l'ultima in casa o l'ultima in trasferta), ma questo solo al verificarsi del primo evento. Dalla volta successiva, il comitato esecutivo per ogni turno si contatterà via chat per preparare una formazione adeguata basata sulle condizioni aggiornate della rosa di quel team, pronta da schierare in caso di nuova dimenticanza.
19. **MONTEPREMI:** la quota di iscrizione per la Big League 18/19 è pari a **70 euro+30** (fondo tutela invii). Tale somma deve essere interamente versata al Comitato, rigorosamente entro il giorno 31 agosto, in contanti o a mezzo bonifico (IBAN IT26Z0200803435000010534479, intestato a Giulio Grimaldi). Ecco la suddivisione:
- 1° classificato = 500 (+30)
 - 2° classificato = 250 (+30)
 - 3° classificato = 150 (+30)
 - 4° classificato = 100 (+30)
 - 5° classificato = 80 (+30)
 - Dal 6° all'11° = 20 (+30)
 - Dal 12° al 17° = 10 (+30)
 - Dal 18° al 20° = 0 (+30)