REGOLAMENTO 3° FANTABASKET SICILIA

PAG. 2 COME CREARE LA FANTASQUADRA
PAG. 3 COME GESTIRE LA FANTASQUADRA
PAG. 4 CALCOLARE IL PUNTEGGIO DEI GIOCATORI
PAG. 5 CALCOLARE IL PUNTEGGIO DEL COACH
PAG. 6 COME OPERARE SUL MERCATO
PAG. 7 COME VIENE STILATA LA CLASSIFICA
PAG. 8 COME ISCRIVERSI

COME CREARE LA FANTASQUADRA

Ogni fantasquadra deve essere costituita da:

- 2 Allenatori
- 5 Guardie
- 5 Ali
- 3 Centri

Ogni giocatore ha un valore in crediti che cambia durante il corso della stagione in base alle prestazioni reali.

Il budget a disposizione è di 150 crediti.

È possibile acquistare giocatori e allenatore senza vincolo di serie di appartenenza e squadra.

Ogni fantallenatore è tenuto ad acquistare almeno n. 2 giocatori Under, contrassegnati dalla sigla (U). Sono considerati Under i giocatori nati tra il 2007 ed il 2011.

Nel caso di giocatori con doppio tesseramento, questi verranno inseriti nella lista come tesserati nella squadra di categoria inferiore. Quindi, per esempio, per un giocatore tesserato in Serie B Interregionale e in Divisione Regionale 1 verranno considerati i punteggi ottenuti nel campionato di Divisione Regionale 1.

COME GESTIRE LA FANTASQUADRA

La formazione titolare deve essere schierata, entro le ore 15.00 del giorno che precede l'inizio della giornata, secondo il modulo 2-2-1 (2 guardie – 2 ali – 1 centro).

Inoltre, occorre scegliere tra i due coach in organico quello che dirigerà la squadra in quella giornata.

La panchina va schierata seguendo lo stesso modulo: prima 2 guardie, poi 2 ali e, infine, 1 centro.

E' l'ordine in panchina, per ruolo, che comanda le sostituzioni. Nel caso in cui, per esempio, una guardia titolare non dovesse giocare, entrerà come titolare la prima guardia schierata in panchina.

I cambi avvengono solo tra pari ruolo. Non è previsto il cambio modulo.

I giocatori in tribuna (1 guardia – 1 ala – 1 centro) non possono subentrare in caso di assenza o mancata valutazione dei titolari o delle riserve.

Nel caso in cui il fantacoach non dovesse inserire la formazione, verrà confermata quella della giornata precedente.

CALCOLARE IL PUNTEGGIO DEI GIOCATORI

Il punteggio di ogni giocatore viene calcolato tenendo conto della prestazione personale (tempo regolamentare più eventuali tempi supplementari) **e del risultato della sua squadra di appartenenza**.

Nello specifico:

+1	Punto realizzato
+10	Appartenente a squadra Serie B Interregionale
+5	Appartenente a squadra Serie C
+0	Appartenente a squadra Divisione Regionale 1
+10	Vittoria fuori casa squadra di appartenenza
+5	Vittoria in casa squadra di appartenenza
-10	Sconfitta in casa squadra di appartenenza
-5	Sconfitta fuori casa squadra di appartenenza

I 5 giocatori schierati in panchina ottengono il 50% del punteggio (si ricorda che nel caso un titolare non dovesse giocare, subentrerà la prima riserva in quel ruolo).

Pertanto, se ad esempio sia il centro titolare che quello di riserva non dovessero giocare, la formazione rimarrà schierata nello stesso modulo e i due centri prenderanno punteggio pari a 0 (zero).

I giocatori che rimangono in tribuna (1 guardia – 1 ala – 1 centro) restano esclusi dal calcolo del punteggio di giornata.

I giocatori delle squadre a riposo riceveranno come punteggio 0 (zero).

Se una o più partite sono sospese, anticipate o posticipate rispetto al calendario di giornata pubblicato, i giocatori riceveranno come punteggio 0 (zero).

I punteggi vengono calcolati utilizzando come fonte dei dati i tabellini dall'app FIP stats.

Tale fonte dati è insindacabile. L'organizzazione si riserva il diritto di modificare uno o più dati in base ad evidenti errori da parte del sito.

CALCOLARE IL PUNTEGGIO DEL COACH

Il punteggio del Coach viene calcolato tenendo conto del risultato della sua squadra di appartenenza.

Nello specifico:

+10	Vittoria fuori casa squadra di appartenenza
+5	Vittoria in casa squadra di appartenenza
-10	Sconfitta in casa squadra di appartenenza
-5	Sconfitta fuori casa squadra di appartenenza
+5	Punti segnati > o = a 85 squadra di appartenenza
+5	Punti subiti < o = a 65 squadra di appartenenza

Gli allenatori delle squadre a riposo riceveranno come punteggio 0 (zero).

Se una o più partite sono sospese, anticipate o posticipate rispetto al calendario di giornata pubblicato, gli allenatori riceveranno come punteggio 0 (zero).

I punteggi vengono calcolati utilizzando come fonte dei dati i tabellini dall'app FIP stats.

Tale fonte dati è insindacabile. L'organizzazione si riserva il diritto di modificare uno o più dati in base ad evidenti errori da parte del sito.

COME OPERARE SUL MERCATO

Sono previste **n. 3 finestre di mercato**, in cui è possibile operare trasferimento, ossia la possibilità di vendere i giocatori della propria fantasquadra e acquistarne di nuovi per migliorare il roster.

Le finestre di mercato sono le seguenti:

- dalle ore 20:00 di martedì **24/11** alle ore 18:00 di giovedì **26/11** (tra le giornate 5 e 6)
- dalle ore 20:00 di martedì **22/12** alle ore 18:00 di lunedì **28/12** (tra le giornate 9 e 10)
- dalle ore 20:00 di martedì **02/03** alle ore 18:00 di giovedì **04/03** (tra le giornate 16 e 17)

Sono consentiti un massimo di **n. 4 trasferimenti di giocatori per ogni finestra di mercato** e un massimo di **n. 2 cambi di allenatore in una stagione**.

Nel caso in cui l'allenatore venga esonerato verrà assegnato d'ufficio l'allenatore subentrante (non sarà considerato come cambio allenatore).

Il valore in crediti assegnato ad ogni giocatore aumenta o diminuisce dopo ogni Giornata in base al rendimento nelle singole partite.

Questa variazione farà aumentare o diminuire il budget in crediti modificando quindi il potere d'acquisto.

Ad esempio, la mia fantasquadra ha un valore iniziale di 140 crediti (ho speso tutto il budget iniziale). Tizio, giocatore del mio roster, ha un valore iniziale di 10 crediti ma, grazie a delle buone prestazioni, il suo valore aumenta di 2 crediti, arrivando a 12 crediti. Il valore della mia squadra passa quindi da 140 a 142 crediti aumentando il mio potere d'acquisto perché, se vendo il giocatore, potrò sostituirlo con uno da 12 crediti (e non più da 10 crediti).

COME VIENE STILATA LA CLASSIFICA

Ogni fantasquadra viene inserita in automatico nella **Classifica Generale**, che include tutte le fantasquadre e viene stilata sommando i punteggi ottenuti in ogni singola giornata.

Al termine del campionato, verranno premiati i primi 3 classificati della Classifica Generale.

In caso di pari merito, l'ordine in classifica verrà determinato in base all'età, dal partecipante più giovane al più anziano.

La classifica settimanale verrà pubblicata entro 24 ore dal termine dell'ultimo posticipo.

COME ISCRIVERSI

Le iscrizioni si apriranno mercoledì 14 ottobre 2026.

La partecipazione al concorso è GRATUITA e aperta a persone fisiche maggiorenni, residenti e/o domiciliate in Italia.

È vietata la partecipazione agli organizzatori.

Per partecipare occorrerà entrare sul sito www.fantabasketsicilia.it, cliccare su ISCRIIVITI e seguire le indicazioni per inserire i propri dati, creare la squadra e partecipare al gioco così come previsto dalle regole riportate nelle altre sezioni.

All'atto della registrazione, ogni partecipante dovrà indicare i seguenti dati:

- nome, cognome, data, luogo di nascita, luogo di residenza
- indirizzo e-mail (deve essere un account gmail)
- numero di telefono
- nome della fantasquadra*
- taglia canotta
- dichiarare di essere maggiorenne e di accettare le Condizioni Generali di contratto
- dichiarare di aver preso visione dell'informativa per il trattamento dei dati personali
- dichiarare di aver preso visione del Regolamento e di accettarlo in ogni sua parte

Una volta completata l'iscrizione, il partecipante riceverà una prima mail di conferma e una successiva mail con i link per creare e poi gestire il proprio roster su Google Drive.

Le iscrizioni si chiudono alle ore 23:59 di mercoledì 21 ottobre 2026.

*Andranno evitati termini che possano configurarsi come volgarità, riferimenti sessuali, offese di natura razziale o religiosa e quant'altro possa urtare la sensibilità di alcuni utenti.