



# FANTA BiB (Basket in Biga)

## REGOLE DEL GIOCO

Il fanta basket in Biga (Fanta BiB) si basa sul campionato italiano di Basket in Carrozzina serie A1.

1. Ogni fanta giocatore ha un budget di 7.500 (Settemilacinquecento) fanta gettoni per formare una fanta squadra, ogni fanta allenatore può formare al massimo tre fanta team.
2. Ogni fanta team deve obbligatoriamente essere composta da 5 giocatori, il punteggio di classificazione finale della squadra non deve essere inferiore a 12,5 e non superare i 14,5.

### Determinazione del valore dei giocatori

3. Dalla reale composizione delle squadre partecipanti al Campionato di serie A1 e, per le neo promosse di serie A2, dell'anno sportivo 2005/2006 è stato stilato un elenco suddiviso in: nome dell'atleta, squadra di appartenenza, punteggio di classificazione, punti realizzati nella stagione 2005/06 e valore.

❖ Il valore viene calcolato prendendo in considerazione i seguenti criteri:

- Punti realizzati nell'anno precedente moltiplicati x il coefficiente secondo il seguente schema:

(Valore del giocatore) = (Punti segnati stagione 1005/2006) x (coefficiente)

• Punteggio di Classificazione atleta 4,5	Punti realizzati x 10
• Punteggio di Classificazione atleta 4,0	Punti realizzati x 11
• Punteggio di Classificazione atleta 3,5	Punti realizzati x 12
• Punteggio di Classificazione atleta 3,0	Punti realizzati x 13
• Punteggio di Classificazione atleta 2,5	Punti realizzati x 14
• Punteggio di Classificazione atleta 2,0	Punti realizzati x 15
• Punteggio di Classificazione atleta 1,5	Punti realizzati x 16
• Punteggio di Classificazione atleta 1,0	Punti realizzati x 17
• Punteggio di Classificazione atleta 0,5	Punti realizzati x 18

- Al valore calcolato per i giocatori provenienti dalla serie A2 sarà applicato un decremento del 20%.
- Ai giocatori che sono iscritti nel campionato italiano serie A1 2006/2007 ma non hanno giocato nel precedente anno sportivo nei campionati serie A1 o A2 verrà attribuito il valore massimo nel punteggio di classificazione di appartenenza.
- Ai giocatori che, iscritti ai campionato serie A1 e A2 nella stagione sportiva 2005/2006, non hanno segnato o non hanno giocato verrà attribuito un punteggio di 10 punti.

### COME SI GIOCA

4. Nel corso del campionato serie A1 della stagione 2006/07, durante lo svolgimento del campionato i punti realizzati da ogni singolo giocatore, basandosi sui reali cartellini delle partite, verranno moltiplicati per un coefficiente come il seguente schema: secondo il seguente schema:

➤ Punteggio atleta 4,5:	punti realizzati x 1,0
➤ punteggio atleta 4,0:	punti realizzati x 1,1
➤ punteggio atleta 3,5:	punti realizzati x 1,2
➤ punteggio atleta 3,0:	punti realizzati x 1,3
➤ punteggio atleta 2,5:	punti realizzati x 1,4
➤ punteggio atleta 2,0:	punti realizzati x 1,5
➤ punteggio atleta 1,5:	punti realizzati x 1,6
➤ punteggio atleta 1,0:	punti realizzati x 1,7
➤ punteggio atleta 0,5:	punti realizzati x 1,8
➤ In caso di giocatrice <b>femmina</b>	i punti realizzati verranno maggiorati del 50%

Il punteggio finale della fanta squadra verrà determinato dalla somma dei punti dei giocatori appartenenti al proprio Fanta Team.  
Risulterà vincitore il fanta Team che alla fine del campionato avrà realizzato il maggiore punteggio.  
In di caso parità di punteggio di 2 o più squadre, la vittoria verrà determinata prendendo in considerazione le seguenti variabili:  
punti effettivi realizzati,  
minore punteggio di squadra  
minore fanta gettoni della squadra  
la prima iscritta in base alla data e ora di arrivo dell'e-mail.

Il punteggio finale di squadra verrà determinato dalla somma del punteggio dei giocatori appartenenti al proprio Fanta Team.

## MERCATO DI RIPARAZIONE

5. Alla fine del girone di andata dal 21/01/2007 e fino al 2/02/2007 si apre il mercato di riparazione tenendo presente le regole dei punti 1 e 2 del presente regolamento (Valore della Fanta Squadra non superiore a 7.500 gettoni e punteggio di classificazione non inferiore a 12,5 e non superiore a 14,5).

Si possono sostituire al massimo 2 giocatori.

Il valore del giocatore da vendere o acquistare sarà così calcolato:

$$\frac{\text{Valore iniziale}}{2} + [ (\text{Punti segnati}) \times (\text{Coefficiente di Classe}) ]$$

Dove i "punti segnati" sono relativi ai punti fatti all'intero girone di andata 2006/2007, si possono utilizzare i gettoni rimanenti ad inizio stagione.

## QUANDO SI GIOCA

6. Il Fanta BiB si svolge durante il Campionato Nazionale serie A1 anno sportivo 2006/2007.  
A partire dalla prima giornata del girone di andata.
7. Termine di presentazione delle fanta squadre entro le 16:00 del Sabato 11 Novembre 2006, fa fede la data di ricezione dell'e-mail.
- 7.1 Dopo tale termine ogni fanta allenatore può iscrivere nuove squadre, queste entrano in classifica con il punteggio più basso tra tutte le squadre in gioco.
8. I punteggi saranno rilevati dai referti diramati dal CIP.

## MODALITA D'ISCRIZIONE

9. L'iscrizione al Fanta BiB avviene tramite invio di un modulo di registrazione presente sul sito del P.M.B. all'indirizzo [www.millenniumbasket.com](http://www.millenniumbasket.com) nella sezione fanta bib, o tramite l'invio di un e-mail all'indirizzo [fantabib@millenniumbasket.com](mailto:fantabib@millenniumbasket.com) specificando I SEGUENTI DATI OBBLICATORI:  
Nome e Cognome; Indirizzo; E-mail; Nome della Fanta Squadra; I nomi dei componenti la fanta squadra.
10. La partecipazione al fanta bib è gratuita.

## PREMI

10. Sono previsti dei premi per il 1°, 2° e 3° classificato, che saranno definiti all'inizio del girone di ritorno