

Estratto, adattato e integrato dal Regolamento Ufficiale

Federazione Fantacalcio FFC



Regolamento Ufficiale Stagione 2017/2018 (11° Anno)

(in giallo le novità rispetto alla stagione scorsa)

INDICE

PREMESSA	3
CAPITOLO PRIMO	4
REGOLA 1 Oggetto del gioco.....	4
REGOLA 2 Modalità del gioco.....	4
CAPITOLO SECONDO	4
REGOLA 3 La Lega e il suo ordinamento.....	4
CAPITOLO TERZO	6
REGOLA 4 Le società.....	6
REGOLA 5 La rosa.....	7
REGOLA 6 L'Asta iniziale.....	9
REGOLA 7 Il Mercato Libero.....	10
REGOLA 8 Trattative e trasferimenti.....	12
CAPITOLO QUARTO	13
REGOLA 9 La gara.....	13
REGOLA 10 La formazione.....	13
REGOLA 11 Riserve e sostituzioni.....	16
REGOLA 12 Il quotidiano ufficiale.....	17
REGOLA 13 Modalità di calcolo.....	17
REGOLA 14 Partite sospese.....	27
CAPITOLO QUINTO	30
REGOLA 15 Il campionato.....	30
REGOLA 16 Il calendario.....	30
REGOLA 17 La classifica.....	30
REGOLA 18 Le Coppe.....	32
REGOLA 19 Montepremi e Vincite.....	33
REGOLA 20 Criteri e procedure di ripescaggio.....	34

PREMESSA

Il Fantacalcio è un "GIOCO"

Questo gioco deve essere affrontato con lo spirito del divertimento e della lealtà.

Essendo un gioco, inoltre, ha le sue regole che vanno seguite e rispettate, dall'inizio alla fine. Il rispetto delle regole è di vitale importanza per la trasparenza del gioco. Nonostante lo spirito di amicizia le regole valgono per tutti. Il gioco seppur divertimento deve essere **serio** purché riesca e venga condotto nel migliore dei modi.

"Per chi non ritiene di mettere al primo posto queste prime due regole, è INUTILE che partecipi."

In osservanza dello spirito del gioco e nel rispetto degli altri partecipanti, ogni concorrente è tenuto, in ogni partita da lui disputata, ad inserire sempre la migliore formazione possibile, qualunque sia la posizione di classifica occupata o la "situazione ambientale" del momento.

Se si dovesse notare che questo viene meno (affinché non accadano in futuro situazioni del genere) si procederà con il prendere in considerazione severe e drastiche sanzioni (penalizzazioni in classifica o squalifiche) per il proseguo dell'attività fantacalcistica. Lo stesso vale nel caso in cui si dovesse notare qualche anomalia "evidente" in qualsiasi operazione del fantacalcio (formazione, mercato o altro) **dedita ad avvantaggiare qualcuno in particolare o l'avversario di turno**. Inoltre, il Responsabile si riserva la più totale facoltà e responsabilità di penalizzare e/o escludere dai tornei in qualsiasi momento il fantallenatore singolo e/o l'avversario di turno (se si tratta di qualche scontro diretto o altro) qualora si ritenga/no responsabile/i di comportamenti gravissimi che nulla hanno a che vedere con lo spirito del Fantacalcio. Si conta nella buona fede di tutti.

Si dispensa preventivamente, di eventuali negligenze dei fantallenatori sulle operazioni di gioco, aventi frivole giustificazioni: "non sapevo...", "non ho letto..." ed altre dicerie varie in quanto: **LA LEGGE NON AMMETTE IGNORANZA**

CAPITOLO PRIMO

REGOLA 1: Oggetto del gioco

1. Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di fantasquadre, formate dai veri calciatori delle squadre del campionato italiano di calcio di Serie A, che si affrontano tra loro, nel rispetto del presente regolamento.

REGOLA 2: Modalità del gioco

1. Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di Serie A.

2. Il gioco si articola nelle seguenti fasi:

- a. Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta 25 calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A.
- b. Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 25 della 'rosa', per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

CAPITOLO SECONDO

REGOLA 3: La Lega

1. Il software per la gestione della FantaLega è Fantacalcio Manager, mentre il sito della Lega è www.fantacalcioleonforte.it. Il forum ufficiale della FantaLega è il gruppo Facebook FANTACALCIO LEONFORTE. Tutti gli allenatori sono obbligati ad utilizzare un profilo Facebook e a far parte del gruppo in quanto i sondaggi, le comunicazioni di scambi avvenuti, le votazioni a modifiche e approvazioni regole o decisioni e tutti gli avvisi, verranno effettuati su questa piattaforma.

2. La FantaLega è composta da sedici società, otto in Lega A e otto in Lega B.

3. La Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.

4. L'Assemblea di Lega può designare tanti responsabili quanti ne ritiene necessario, ma il responsabile effettivamente necessario è uno solo: il Presidente di Lega. Il Presidente viene eletto dall'Assemblea ogni anno prima dell'Asta a maggioranza.

5. I compiti del Presidente di Lega sono:

- a. Coordinamento delle operazioni dell'Asta iniziale;
- b. Registrazione delle operazioni di Mercato Libero:

- c. Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre;
- d. Composizione del calendario;
- e. Registrazione settimanale delle formazioni;
- f. Calcolo dei risultati finali delle partite;
- g. Composizione delle classifiche
- h. Controllo sul corretto e regolare svolgimento dei Campionati;
- i. Sottoporre a votazione le modifiche al regolamento;
- j. Aggiornare e contabilizzare i conti della Lega

6. L'Assemblea di Lega inoltre elegge due consiglieri i quali vanno a comporre assieme al Presidente il Consiglio di Lega il quale resta in carica fino al giorno dell'asta dell'anno successivo. Il Consiglio di Lega ha la funzione di sottoporre all'Assemblea le modifiche al regolamento, come approvarle e se sottoporle a votazione. E' inoltre il Giudice Supremo della Lega. Tutte le decisioni e interpretazioni del Consiglio di Lega sono soggette al veto dell'Assemblea la quale può approvarle o bocciarle con voto a maggioranza semplice

7. Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice. Le votazioni avvengono attraverso il gruppo di Facebook "Fantacalcio Leonforte" tramite sondaggi. La votazione si considera conclusa non appena tutti i partecipanti hanno visualizzato il post e comunque entro 48 ore dalla pubblicazione.

8. Le riunioni ufficiali di Lega sono due:

- a. Asta iniziale;
- b. Galà e Assemblea di Lega post-Campionato.

9. Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.

10. Nel caso una società si ritiri dal campionato o da un'altra manifestazione ufficiale di Lega, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria. I giocatori appartenenti alla rosa della fantasquadra ritirata saranno "congelati" fino a fine stagione e non saranno quindi disponibili per le squadre rimaste in gioco fino all'asta della stagione successiva. **Inoltre sarà applicata una sanzione di euro 80,00 a chi abbandona il torneo più euro 3,50 per ogni gara che manca alla fine del Campionato.**

11. Valutando il comportamento di una squadra, il Consiglio può decidere se escludere una società dalla Lega durante il campionato attuale o per quello successivo.

12. Nel caso un allenatore intenda sporgere reclamo al Presidente di Lega, al fine di contestare l'esito di un incontro e chiedere che esso venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

- a. I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre il giovedì precedente la giornata di campionato successiva alla gara in questione.
- b. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.

- c. Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Q.U., o comunicati ufficiali della Lega Nazionale serie A (www.legaseriea.it) (tranne per gli assist) purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.
- d. Lo stesso Presidente di Lega ha la facoltà di intervenire d'ufficio, modificando il risultato di una partita, qualora si accorga di eventuali errori commessi nel calcolo dei risultati. La modifica d'ufficio segue le stesse tempistiche previste al precedente punto a. Non sarà in ogni caso possibile intervenire retroattivamente sul risultato di una partita dopo il giovedì precedente la giornata di campionato successiva.

13. Non sono permessi accordi sottobanco tra allenatori, chi dovesse avere notizia di irregolarità deve farne denuncia al Consiglio di Lega, che analizzerà la situazione e deciderà le opportune sanzioni.

CAPITOLO TERZO

REGOLA 4: Le Società

1. Denominazione Sociale

- a. La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o squadra, viene stabilita dal rispettivo allenatore e può essere:
 - un nome di fantasia;
 - il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie o divisione.
- b. Un allenatore non può adottare un nome già scelto da un altro allenatore.
- c. Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il campionato in corso. *(E' consigliabile mantenere il nome della squadra anche nei campionati successivi per dare una certa 'continuità storica', e conseguente rivalità, ai campionati della Lega.)*

2. Calendario

Il Calendario viene stilato a sorteggio, viene redatta la prima giornata il quale assegnerà il numero di squadra che di conseguenza andrà a comporre il resto del calendario degli incontri.

3. Capitale sociale

- a. Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 250 crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori.

REGOLA 5: La Rosa

1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.

2. Per calciatori appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A s'intendono quei calciatori tesserati per le società della massima Serie italiana e abilitati a giocare nella stagione in corso.

3. La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:

- 3 Portieri (il 3° appartenente alla stessa squadra di uno dei due portieri acquistati)
- 8 Difensori
- 8 Centrocampisti
- 6 Attaccanti

4. Lista infortunati

- a. A partire dalla prima giornata del fantacampionato una squadra può sostituire, senza perderne la 'proprietà', qualunque calciatore della rosa che sia infortunato (con l'eccezione del 'terzo portiere') con un calciatore libero da contratto.
- b. Un calciatore viene considerato 'calciatore infortunato' quando il suo periodo di indisponibilità previsto è di almeno una giornata di campionato.
- c. E' compito dell'allenatore della fantasquadra che ne detiene il 'cartellino' presentare al Presidente di Lega la documentazione dell'indisponibilità del calciatore attraverso quotidiani sportivi o siti Internet.
- d. I cartellino del 'calciatore infortunato' inserito nella Lista Infortunati resta di proprietà della fantasquadra di appartenenza.
- e. L'inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:
 - I. L'operazione di inserimento di un calciatore infortunato nella Lista Infortunati con conseguente acquisto in prestito di un sostituto temporaneo costa 8 euro;
 - II. Il fantallenatore che intende avvalersi della Lista Infortunati dovrà specificarlo in fase di chiamata o rilanciando su un giocatore chiamato

- da altri nel mercato settimanale, indicando contestualmente il nome del giocatore che desidera inserire in “lista infortunati”
- III. Il fantallenatore, al momento dell’offerta, deve obbligatoriamente dichiarare il calciatore infortunato da inserire nella Lista. In mancanza, l’offerta non viene ritenuta valida.
 - IV. Ogni inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati deve essere accompagnato da un concomitante acquisto in prestito di un calciatore dello stesso ruolo ‘libero da contratto’.
- f. La chiamata di un giocatore in prestito equivale a un’offerta di 0 crediti. Se pervengono rilanci, il calciatore sarà assegnato all’asta con la consueta procedura (ciò significa che in caso di aggiudicazione l’operazione comporterà il costo di “*una tantum*” per l’inserimento nella lista infortunati più il costo del rilancio, mentre se non vi sono rilanci si paga solo “*una tantum*” per l’infortunato).
 - g. Se, all’apertura delle “buste”, il giocatore viene assegnato proprio alla squadra che lo ha richiesto in prestito, questa verserà i crediti spesi per il suo acquisto temporaneo in aggiunta agli 8 previsti per la “lista infortunati” o potrà decidere adesso di acquisirlo a titolo definitivo, tagliandone un altro dello stesso reparto (non necessariamente quello indicato in un primo momento per la “lista infortunati”).
 - h. Non c’è limite al numero di calciatori inseribili nella Lista Infortunati, anche contemporaneamente
 - i. Il calciatore preso in prestito per sostituire un giocatore infortunato può essere rimpiazzato con un nuovo elemento pagando sempre la tantum e sempre con le modalità esposti in precedenza.
 - j. Un calciatore squalificato o non più tesserato per una squadra di Serie A non può essere inserito nella lista infortunati.

5. Reintegrazione nella rosa

- a. Non appena un ‘calciatore infortunato’ viene inserito nella formazione titolare o nella lista delle riserve in panchina della squadra di Serie A in cui milita, deve essere obbligatoriamente reintegrato nella rosa della fantasquadra entro la giornata di campionato successiva. Per inserirlo in formazione basterà comunicarlo al Presidente o specificarlo nell’invio formazione. Sarà anche cura del Presidente verificare il reintegro dei calciatori inseriti nelle liste infortunati.
- b. Un ‘calciatore infortunato’ reintegrato nella rosa può soltanto rientrare al posto del calciatore che l’ha sostituito, il quale verrà automaticamente tagliato e sarà immediatamente disponibile al Mercato Libero e quindi riacquistabile da tutti con le regole del mercato settimanale

- c. Se il calciatore preso in prestito per la Lista Infortunati cambia squadra e scende in una Serie inferiore oppure va all'estero, viene subito reintegrato il calciatore infortunato. Solo in caso di prestito oneroso viene restituita la metà dei crediti spesi per il suddetto calciatore se è sceso di categoria oppure viene resa la cifra intera se è andato all'estero.
- d. Se il calciatore che è stato inserito in Lista Infortunati cambia squadra e scende in una Serie inferiore oppure va all'estero, il calciatore preso in prestito viene subito 'liberato' e rimesso sul mercato. Successivamente, il fantallenatore provvederà al taglio del calciatore non più in Serie A, recuperando eventuali crediti e rimpiazzandolo con un classico acquisto sul Mercato Libero.

REGOLA 6: L'asta iniziale

1. Preliminari

- a. Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega
- b. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Lega, cioè non potrà essere un altro allenatore
- c. Se un allenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dagli allenatori delle altre squadre.
- d. E' compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'Asta iniziale, previa consultazione con gli altri allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.
- e. E' vietato agli allenatori assistere all'asta di un'altra categoria (A o B), se l'asta della propria categoria non si è ancora svolta.
- f. È vietato a fine asta, divulgare la propria rosa prima che si siano svolte tutte le aste della Lega.

2. Svolgimento dell'Asta

L'Asta iniziale, cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

- a. Ciascuna squadra deve acquistare 25 calciatori a un costo totale non superiore a 250 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.
- b. Dei 25 calciatori da acquistare, 24 vengono acquistati regolarmente tramite asta, il venticinquesimo - che è poi solo ed esclusivamente **il terzo portiere** - deve appartenere obbligatoriamente alla stessa squadra di uno dei due portieri acquistati a titolo definitivo. Ovviamente, nel caso i due portieri acquistati siano entrambi della

stessa società di Serie A, il terzo portiere dovrà appartenere alla medesima società. La chiamata del 'terzo portiere' avviene alla fine dell'asta, seguendo lo stesso ordine stabilito all'inizio.

- c. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.
- d. L'asta è a chiamata, gli allenatori si dispongono al tavolo in senso orario in base alla classifica dell'anno precedente, ed inizia a chiamare il primo in classifica e via via tutti gli altri a giro. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.
- e. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 24 calciatori (ai quali si dovrà aggiungere il terzo portiere).
- f. Un calciatore tesserato da un allenatore è vincolato alla squadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro allenatore.
- g. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un allenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.
- h. E' concesso all'allenatore esclusivamente per una volta, partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare per insufficienza di crediti, tagliando un calciatore acquistato in precedenza in modo da recuperare i crediti che gli consentiranno di partecipare così all'asta. Il calciatore ceduto non potrà più essere acquistato dall'allenatore che lo ha ceduto. Dopo di ciò non si può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un allenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore. (non applicata)
- i. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi. Ad esempio, se una squadra ha già acquistato 6 attaccanti, l'allenatore di tale squadra non può nominare né partecipare all'asta per un attaccante.
- j. Ciascun allenatore ha un (1) minuto di tempo per fare la sua offerta. Superato il limite di tempo, l'allenatore perderà la possibilità di fare offerte per quel calciatore. Ciascun allenatore dovrà essere avvertito quando mancano dieci (10) secondi allo scadere del minuto a sua disposizione.
- k. Prima dell'inizio dell'Asta si stabilisce una pubblicazione di riferimento che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazione. Il ruolo di un calciatore per la stagione in corso è obbligatoriamente quello indicato dall'Almanacco dei Ruoli della Gazzetta dello Sport o dalla pubblicazione di riferimento per quella stagione.

REGOLA 7: Il Mercato Libero

1. Norme Generali

Il Mercato Libero, cioè l'acquisto e lo svincolo di calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

- a. Il Mercato Libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori sono permesse a partire dalla prima giornata del fantacampionato fino all'ultima giornata del fantacampionato stagione fantacalcistica.
- b. È possibile acquistare soltanto calciatori "liberi da contratto", cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.
- c. Una squadra può acquistare uno o più calciatori 'liberi da contratto per settimana.
- d. Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto a un nuovo acquisto, diventa 'libero da contratto' e può quindi essere acquistato, a partire dalla settimana successiva, da qualunque altra società, ma in nessun caso essere riacquistato al Mercato Libero nel corso della stessa stagione da una squadra per cui era tesserato in precedenza. Fanno eccezione a questa regola quei casi per cui si è costretti a tagliare un calciatore o per altre motivazioni che in qualche modo non siano volontarie ad esclusione degli infortuni.
- e. I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.
- f. Non c'è limite al numero di calciatori acquistabili al Mercato Libero, ma per quanti acquisti una squadra faccia, il numero di calciatori della sua rosa non dovrà mai superare i 25 elementi, quindi per ogni calciatore acquistato si dovrà svincolare un calciatore dello stesso ruolo.
- g. I calciatori disponibili sul Mercato Libero sono quelli che compaiono nella lista della sezione mercato del sito della Lega.
- h. È nell'interesse del fantallenatore controllare l'esito della sessione di mercato verificando la corretta assegnazione o no dei calciatori. I reclami per eventuali errori di assegnazione devono pervenire entro il giovedì della settimana successiva.

2. Mercato Libero

L'acquisto di un calciatore al Mercato Libero si svolge sotto forma di 'chiamata' e, se necessario, tramite successivi 'rilanci' e poi 'buste', in base alle seguenti disposizioni:

- a. Una squadra può 'chiamare' uno o più calciatori 'liberi da contratto' per settimana, offrendo il valore base del calciatore (quotazione Gazzetta in quel momento moltiplicato per 0,40 arrotondato all'unità per difetto o eccesso rispetto allo 0,50. Es. calciatore quotato 9 valore 3,60 offerta= 4). Le offerte inferiori al valore base del

calciatore saranno nulle. Le offerte (o 'chiamate') devono essere pubbliche e comunicate a tutti i fantallenatori attraverso la pagina Mercato del sito Internet della Lega entro la data di scadenza.

- b. Al momento dell'offerta, è fatto obbligo al chiamante di dichiarare l'eventuale calciatore tagliato alla fine dell'asta per fare spazio al nuovo elemento acquistato. Se si presentano più offerte, per ognuna di esse andranno indicati gli eventuali tagli. Lo stesso dicasi per il fantallenatore che chiede un giocatore in prestito per la Lista Infortunati, qualora pervengano rilanci ed egli decida di partecipare all'asta (per l'acquisto a titolo definitivo o per il prestito oneroso). Qualsiasi chiamata priva dell'indicazione degli eventuali tagli sarà annullata salvo nel caso in cui chi ha chiamato l'alternativa rilancia sulla sua stessa alternativa (questo solo perché il programma solo in questo caso non permette di mettere il taglio quindi il giocatore tagliato dovrà essere comunicato successivamente entro la data di scadenza dell'invio delle formazioni).
- c. Le squadre avversarie che intendono acquistare lo stesso calciatore comunicano l'intenzione di rilanciare, senza specificare l'entità in crediti del rilancio stesso. Anche in questo caso, occorre indicare il calciatore che verrà tagliato in caso di successo alle buste.
- d. Dalla data della scadenza Chiamate (solitamente sabato ore 14:00) fino a quella dei Rilanci (10 minuti dopo) ogni squadra deve comunicare l'intenzione di rilancio per i giocatori cui è interessata, anche nel caso in cui il giocatore era stato chiamato dalla stessa in fase "chiamate", questo perché all'apertura delle buste il calciatore verrà assegnato al maggior offerente o in caso di offerta uguale al peggior piazzato in classifica in quel momento.
- e. Alla scadenza delle intenzioni di rilancio (solitamente sabato ore 14:10) saranno mostrati i calciatori acquistati definitivamente (quelli cioè che non hanno avuto intenzioni di rilanci); nello stesso periodo vi sarà la sessione dei rilanci tra i fantallenatori che si sono aggiudicati il giocatore in fase "chiamata", e coloro che hanno espresso l'intenzione di rilancio: tali rilanci saranno in busta chiusa. L'offerta minima dovrà essere superiore di quella iniziale della chiamata.
- f. Alla scadenza delle modifiche (solitamente sabato ore 14:20) saranno visibili le offerte più alte con i vincitori delle aste. In caso di parità di offerta, si aggiudica il giocatore la squadra peggio piazzata in classifica in quel momento, e se la parità persiste, la squadra con la peggior Somma Punti.
- g. Una squadra che ha necessità di acquistare un calciatore ma non ha la possibilità di seguire le fasi di mercato, può chiamare nella prima fase di chiamata, un calciatore in alternativa senza indicare il calciatore ceduto, effettuando così due chiamate. Non occorre indicare l'offerta per l'alternativa. Nel caso in cui vengono chiamati più calciatori dello stesso ruolo con un alternativa, essa sarà valida per tutte le chiamate, (es. non mi aggiudico uno dei due prendo l'alternativa) così come nel caso in cui vi sono più chiamate e più alternative, la scelta dell'alternativa presa sarà fatta in ordine di chiamata (es. chiamo due calciatori dello stesso ruolo e due alternative, se mi aggiudico un solo calciatore, prenderò la prima alternativa chiamata). Le alternative possono anche essere più di una, ed è possibile rilanciarle nella fase "intenzione di rilancio".

- h. Chi non si aggiudica nessun'asta acquisterà le eventuali alternative al costo della valutazione Gazzetta moltiplicato per 0,40 (arrotondato poi per eccesso o difetto all'unità).
- i. Dalla 33° giornata (compresa) in poi i calciatori ceduti non potranno essere acquistati e resteranno quindi fuori dal mercato.
- j. Se, per effetto del trasferimento di un portiere a titolo definitivo da una società di Serie A a un'altra, una fantasquadra si ritrova con 3 portieri appartenenti a 3 diverse società di Serie A, essa manterrà regolarmente il portiere ceduto ma entro la settimana successiva dovrà tagliare il terzo portiere (quello in prestito) e richiedere in prestito al Mercato Libero un nuovo terzo portiere appartenente alla stessa società di Serie A di uno degli altri due

REGOLA 8: Trattative e trasferimenti

1. La settimana successiva alla chiusura del mercato di serie A (di solito il 31 Agosto), fino al termine stabilito, le squadre sono libere di condurre trattative di trasferimento nel limite di due cambi per squadra. La trattativa deve essere comunicata nel gruppo Facebook in modo da essere portata a conoscenza a tutti, pena la nullità dell'accordo, trascorsi 24 ore dalla pubblicazione senza che nessuno delle parti della trattativa indichino alcuna modifica, la trattativa sarà considerata ufficiale. Se la trattativa viene modificata per effetto di una migliore offerta, le 24 ore continuano a seguire la scadenza originaria. Se invece la trattativa viene riformulata, la scadenza fa riferimento alla data di inserimento ultima. Alle trattative non possono essere inserite opzioni sui piazzamenti in classifica delle squadre. Possono invece essere inserite opzioni sul rendimento dei calciatori trattati (gol, assist, media ecc). Ai trasferimenti si applica una tassa in base all'importo dell'operazione con delle aliquote prestabilite (vedi tabella nel sito "calcolo trasferimenti").

2. Con le stesse modalità descritte al punto 1 e senza limiti nel numero di cambi, le squadre, durante il mese di Gennaio e fino al termine stabilito, sono libere di condurre trattative di trasferimento.

CAPITOLO QUARTO

REGOLA 9: La gara

1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 25 appartenenti alla rosa.

2. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

3. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato, per mezzo della Tabella di Conversione, confrontando i Totali-Squadra di ciascuna squadra.

REGOLA 10: La formazione

1. Schema di gioco

- a. Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:
 - I. La formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori e un massimo di 5, un minimo di 3 centrocampisti e un massimo di 5, e da almeno un attaccante fino a un massimo di 3;
 - II. In base alle disposizioni di cui alla lettera precedente, le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:

4-3-3; 5-3-2; 4-4-2; 5-4-1; 4-5-1; 3-4-3; 3-5-2;

2. Comunicazione della formazione

- a. Prima dell'inizio della gara, entro la scadenza fissata dal Regolamento, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione attraverso il sito internet o se impossibilitati al Presidente di Lega e, per conoscenza, all'allenatore dell'altra squadra.
- b. Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi.
- c. La formazione può comunque essere modificata fino alla scadenza del termine di comunicazione.

3. Mancata comunicazione della formazione

- a. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente. La squadra verrà sanzionata con una penale di euro 5,00 e dalla seconda volta in poi la squadra sarà punita con tre (3) punti di penalizzazione in classifica per ogni omissione più una penale pari ad euro 10,00 che raddoppia ad ogni omissione successiva (es. 10 – 20 – 40 ecc.). Nelle ultime 10 giornate la sanzione viene raddoppiata. Le sanzioni non si applicano per il Trofeo Granpremio.
- b. Nel caso che alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega dovrà compilare, per la squadra del suddetto allenatore, una formazione d'ufficio schierata con il modulo 4-

4-2 e comprendente il primo portiere, i primi 4 difensori, i primi 4 centrocampisti e i primi 2 attaccanti in ordine decrescente di costo di conferma o acquisto all'asta. La panchina sarà composta dal secondo portiere, il quinto e sesto difensore, il quinto e sesto centrocampista, il terzo e quarto attaccante, individuati con il medesimo criterio. In caso di parità di costo tra due o più giocatori, saranno preferiti quelli che forniscono il Totale-Squadra minore.

- c. Nel caso di malfunzionamento del sistema automatico del sito, la formazione deve essere fatta pervenire al Presidente di lega e per conoscenza all'allenatore della squadra avversaria, via Sms o in qualunque modo sia possibile verificare l'ora e la data di invio. Se l'sms o l'email non dovesse giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, si applicherà il punto a della presente regola.

4. Errori nella comunicazione della formazione

- a. Alla consegna delle formazioni, il Presidente deve controllare, come farebbe un arbitro prima della partita, i 'cartellini'. Deve cioè verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti, e in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco.
- b. Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:
 - I. Se un fantallenatore schiera in formazione giocatori non tesserati per la sua squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve di ruolo schierate in panchina, secondo l'ordine di priorità. Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili (3).
 - II. Nel caso in cui un allenatore schieri in formazione un calciatore squalificato, o non appartenente più ad una squadra di serie A, la squadra sarà sanzionata con una penale di euro 5,00. La sanzione non si applica per il Trofeo Granpremio.
 - III. Nel caso una squadra giochi in inferiorità numerica per 3 volte in un campionato, sarà sanzionata con una penale di euro 10 che raddoppia ad ogni volta successiva alla quarta (es. 10 – 20 – 40 ecc.). Se ciò dovesse però verificarsi nelle ultime 10 giornate, la penale si applica dalla seconda volta in poi per chi ancora era a quota zero, dalla prima per chi era a quota 1 con le sanzioni raddoppiate ulteriormente. La sanzione non si applica per il Trofeo Granpremio.
 - IV. Se un fantallenatore schiera due volte in formazione lo stesso giocatore, questo sarà considerato una volta sola e al posto dei titolari mancanti subentreranno le riserve del reparto, secondo l'ordine di priorità.
 - V. Se lo stesso giocatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina.

- VI. Nel caso una squadra schiererà in un reparto un numero di giocatori insufficiente rispetto al limite minimo previsto dal presente Regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), i giocatori mancanti per ricostituire il numero minimo saranno pescati automaticamente tra le riserve del reparto in questione e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno esclusi d'ufficio i giocatori che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento. A parità di Totale-Calciatore conterranno i soli voti e in caso di ulteriore parità sarà preferito per convenzione il modulo più difensivo. Questi giocatori non scenderanno in panchina, ma saranno esclusi dalla formazione. Qualora un reparto non consenta a sua volta riduzioni di numero a termini di Regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.
- VII. Nel caso una squadra schiererà in un reparto un numero di giocatori eccedente il limite massimo previsto dal presente Regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), verranno esclusi tanti giocatori di quel reparto (quelli che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore) quanti ne occorrono per rientrare nel limite e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno pescati dalla panchina i giocatori che hanno ottenuto i peggiori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento, rispettando però l'ordine di priorità delle riserve. Qualora un reparto non consenta a sua volta l'inserimento di un giocatore in più a termini di regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.
- VIII. Se una squadra schiera più di 11 titolari ma non c'è un reparto in sovrannumero, sarà escluso il giocatore che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore in assoluto nei reparti di movimento, ma sempre a patto che la sua esclusione non determini un'inferiorità numerica nel suo reparto rispetto a quanto previsto dal presente regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), altrimenti la scelta ricadrà sugli altri reparti di movimento.
- IX. Se una squadra schiera meno di 11 titolari ma la scelta sulla riserva da 'promuovere' può ricadere su più reparti, verrà preferita quella che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore.
- X. Le sostituzioni per effetto di errori nello schieramento della formazione sono da considerarsi prioritarie rispetto a tutte le altre sostituzioni.

REGOLA 11: Riserve e sostituzioni

1. E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:

- a. Ogni squadra può schierare in panchina sino a 14 calciatori di riserva.
- b. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.

- c. Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal Regolamento). Le riserve, che verranno scelte i calciatori 'in panchina', devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega.
- d. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere).
- e. I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina prendendo in considerazione in un primo momento, i primi 7 panchinari. In un primo momento si sostituiranno i calciatori assenti con altri dello stesso ruolo, ma se non sarà sufficiente, si ricorrerà anche a calciatori di ruolo diverso purché il modulo di gioco risultante sia valido- ad esempio, se si gioca con il 3-4-3, non gioca un attaccante titolare e non si hanno attaccanti in panchina che possono subentrare, si potrà sostituire l'attaccante con un difensore (4-4-2) o con un centrocampista (3-5-2) in base all'ordine di schieramento in panchina. Dopo di che si scorre il resto della panchina. Se né il titolare, né le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica.
- f. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.
- g. I calciatori di riserva non possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.

2. Nel caso in cui in una squadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, sarà il fantallenatore a decidere le tre riserve (generalmente quelle con il miglior Totale-Calciatore, ma non è detto se si utilizzano i Modificatori) che entreranno in campo. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito dal portiere di riserva e i calciatori di movimento devono essere sostituiti rispettando le disposizioni relative alle riserve. Naturalmente, il quarto calciatore assente non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

3. Se per una qualunque ragione una squadra è impossibilitata a schierare una panchina completa, è data facoltà all'allenatore di schierare una panchina parziale o, addirittura, di non schierarla.

REGOLA 12: Quotidiano Ufficiale

1. Prima dell'inizio del campionato, l'Assemblea Generale deve scegliere un quotidiano, detto Quotidiano Ufficiale (Q.U.), che servirà come riferimento ufficiale nel corso del Campionato.

2. I tabellini e le pagelle delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni - pubblicati dal Q.U. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.

3. Il Quotidiano Ufficiale è l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale di ciascuna Lega.

4. La Lega utilizza la media dei tre quotidiani sotto elencati:

- Gazzetta dello Sport
- Corriere dello Sport
- Tutto Sport

5. Esclusivamente per l'attribuzione degli assist, si tiene conto del solo quotidiano "Gazzetta dello Sport", mentre per l'attribuzione di gol e autogol si fa riferimento alla Lega Serie A.

6. Problemi e contrattempi

Essendo il gioco legato ai voti del Q.U., può succedere che una data settimana, per varie ragioni (ad esempio, per uno sciopero dei quotidiani), sia impossibile calcolare il Risultato Finale delle partite. Qui di seguito sono riportati i modi per ovviare a tali eventualità:

- a. Sciopero dei quotidiani: in caso di sciopero dei quotidiani il lunedì, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i Voti vengano riportati nell'edizione del martedì
- b. Recuperi
 - I. Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i Voti di una o più giornate, le partite interessate verranno recuperate al termine del Campionato di Lega, sfruttando le partite del campionato di Serie A ancora disponibili;
 - II. Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare una o più partite al termine del campionato di Lega (ad esempio, per mancanza di giornate disponibili), dette partite verranno 'recuperate' assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcolerà l'esito della partita o delle partite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

REGOLA 13: Modalità di calcolo

1. Criterio generale

L'esito, cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte.

- a. La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in quattro fasi distinte:
 - I. Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
 - II. Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
 - III. Assegnazione del Fattore Campo;
 - IV. Calcolo e assegnazione di eventuali bonus modificatore;

V. Confronto dei Totali-Squadra.

2. Calcolo del Totale-Calciatore

- a. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dal Q.U.) e dei Punti-azione
- b. Per Voto si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dal Quotidiano Ufficiale. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati a un giocatore dai Q.U. Se una Lega utilizza 3 Quotidiani Ufficiali, servono 2 voti su 3 per ottenere il Voto-Fantacalcio.
- c. Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino.
- d. I Punti-gol sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un gol (solo il portiere, o chi ne fa le veci, può subire o evitare un gol) durante una gara di campionato. I Punti-gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:
 - +3 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato che non sia il rigore;
 - +2 punti per ogni gol realizzato su calcio di rigore;
 - +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
 - 2 punti per ogni autogol (nel caso si tratti del portiere vale -1);
 - 3 punti per un rigore sbagliato;
 - 1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).
- e. Nel caso che un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare (vedi Casi Particolari, punto 3, lettera i di questa stessa Regola)
- f. La dizione 'rigore parato' è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori della porta viene contato (ovviamente in negativo) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.
- g. L'autogol del portiere a differenza di un calciatore normale, vale -1.
- h. I Punti-cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:
 - 1/2 punto (cioè -0,5) per un'ammonizione;
 - 1 punto per un'espulsione.

3. Casi Particolari

Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari, non tutti contemplati dal Regolamento. Man mano che la casistica del gioco aumenta in

seguito a decisioni stravaganti dei quotidiani o dei singoli inviati, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza.

Qui di seguito sono riportati quei casi particolari che possono insorgere durante un campionato di Fantacalcio. Non possiamo garantire che risolvano qualunque situazione che si potrà verificare nel corso di una stagione perché sono scritte a posteriori, in base a quello che è accaduto nella stagione precedente. Ovviamente non siamo chiaroveggenti e non possiamo prevedere quali casi particolari si verificheranno nella prossima stagione. Possiamo però suggerirvi, dovessero verificarsi casi controversi qui non contemplati, di decidere in base alla logica seguendo, quando possibile, le decisioni ufficiali della Lega Professionisti o della F.I.G.C., visto che Fantacalcio vuole simulare la realtà del campionato italiano di Serie A.

Nel caso proprio non riusciate a mettervi d'accordo, la Federazione Fantacalcio è sempre disponibile a risolvere per voi in qualità di organismo super partes, i casi controversi. Come sempre, inoltre, sul sito ufficiale (www.fantacalcio.it) verranno pubblicate le soluzioni a casi inediti o controversi.

a. *Portiere senza voto*

Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere di riserva. Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i punti gol o punti cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere. Nel conteggio valgono anche eventuali minuti di recupero disputati

b. *Portiere senza voto + punti azione*

A parziale modifica della regola di cui al punto a precedente, nel caso che un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.

c. *Calciatore senza voto*

Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. verrà preso in considerazione il voto del secondo Q.U. se si gioca con la media di due Q.U. Se anche il secondo Q.U. lo giudica s.v. o n.g., il calciatore verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo tra quelli presenti in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della 'riserva d'ufficio' (vedi Regola 11, punto 2).

d. *Squadra/e senza voto*

Nel caso in cui i 22 calciatori di una partita (o gli 11 di una squadra) vengano giudicati tutti s.v., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6, con le seguenti eccezioni:

- I. Per i calciatori che abbiano giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti (recuperi esclusi), la mancanza di voto verrà considerata come una normale assenza;
- II. Per i calciatori che hanno segnato un gol o un autogol, pur avendo giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, si applicherà la regola di cui a questo stesso punto d. Al voto di 6 si dovranno però sommare o sottrarre i Punti-gol relativi alla marcatura o all'autogol.

e. *Rigore sbagliato*

Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha battuto ha ripreso la respinta e segnato. Al calciatore verranno assegnati meno tre (-3) Punti-gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) Punti-gol per aver segnato al secondo tiro (come da Regolamento). Quindi, al suddetto calciatore non verrà assegnato alcun Punto-gol per questa azione e, a meno che non intervengano altri Punti-azione nel corso della partita, il suo Totale-Calciatore sarà equivalente al suo voto. Ovviamente, se la respinta viene presa da un compagno che ribatte la palla in rete, il calciatore che ha tirato il rigore verrà semplicemente penalizzato di tre (3) Punti-gol.

f. *Espulso senza voto*

Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato dal Q.U., cioè termini la gara senza voto, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 5 come Voto, al quale si dovrà ovviamente sottrarre un punto (-1) per l'espulsione.

g. *Ammonito senza voto*

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dal Q.U., sarà regolarmente sostituito dalla riserva senza ottenere voti di ufficio.

h. *Espulso o ammonito dopo il fischio finale o dalla panchina*

Nel caso un calciatore venga espulso o ammonito mentre siede in panchina (quindi tra le riserve) o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita, dopo il triplice fischio finale dell'arbitro, il malus per l'espulsione e quello per l'ammonizione non verrà conteggiato se questo calciatore non è mai sceso in campo. I malus valgono invece se ha giocato.

i. *Marcatore senza voto*

Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura. Saranno 2 i punti in più assegnati se il gol viene realizzato su calcio di rigore.

j. *Autogol senza voto*

Nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente sottrarre 2 punti per l'autogol.

k. *Assist senza voto*

Nel caso ad un calciatore venga assegnato un assist ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +1 per l'assist.

l. *Sostituzione del portiere con calciatore di movimento*

Nel caso che il portiere venga espulso e sostituito da un calciatore di movimento, questi, diventando portiere, ne assumerà il ruolo e gli verrà assegnato regolarmente meno un punto (-1) per ogni gol subito e più tre punti (+3) per ogni rigore parato.

m. *Tabellino ammoniti/espulsi controverso*

Nel caso che il Q.U. riporti tra gli ammoniti/espulsi un calciatore non indicato da altri mezzi di informazione (Stampa o TV o Internet), l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al Presidente di Lega, portando a prova della sua tesi il comunicato ufficiale della Lega Nazionale Serie A. Se confermerà la tesi dell'allenatore, Il Presidente di Lega annullerà il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.

n. *Tabellino marcatori controverso*

Nel caso che il Q.U. riporti tra i marcatori un calciatore non indicato da altri mezzi di informazione (Stampa o TV o Internet), l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al Presidente di Lega, portando a prova della sua tesi il comunicato ufficiale della Lega Nazionale Serie A. Se confermerà la tesi dell'allenatore, Il Presidente di Lega annullerà il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.

o. *Correzioni e rettifiche*

Nel caso che il Q.U. rettifichi in una successiva edizione un voto assegnato a un calciatore, l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al presidente di Lega, portando a prova della sua tesi la copia del Q.U. contenente la rettifica. Se il Presidente di Lega verificherà la fondatezza del reclamo, dovrà annullare il Risultato Finale della partita e ordinare che venga ricalcolato in base alla sopravvenute modifiche (vedi Note Ufficiali alla Regola 3, punto 10, lettera c).

p. *Discrepanze nelle pagelle dei quotidiani*

Qualora il Q.U. riporti in due o più parti distinte i Voti assegnati ai calciatori e si verifichi una discrepanza nei Voti assegnati a uno o più calciatori (un classico refuso), si terrà in considerazione ai fini del calcolo del risultato il voto presente nel tabellino e non quello della 'pagella' (quella, per intenderci, che contiene, oltre ai voti, anche i commenti dell'inviato relativi alla prestazione di ogni singolo giocatore).

q. *Rigore calciato senza voto*

Nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli), ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere 2 punti o sottrarne 3, a seconda dell'esito del rigore.

r. *Calciatore con due Fantamedie nella stessa giornata*

Nel caso un calciatore si trovasse a giocare due volte la stessa giornata di campionato bisognerà attenersi alle seguenti disposizioni:

- I. Se il calciatore ha ottenuto il voto e/o realizzato punti-azione in entrambe le partite, si tiene conto esclusivamente del voto e dei punti azione totalizzati nel primo incontro giocato;
- II. Se il calciatore ha ricevuto il voto e/o realizzato punti gol in una sola delle due partite giocate, si tiene conto del voto e dei punti azione totalizzati nell'incontro giocato.

s. *Mancanza del voto al calciatore*

Qualora il Q.U. ometta per dimenticanza di assegnare una valutazione (voto, s.v. o n.g.) ad un calciatore, a tale calciatore (a meno di rettifiche successive pubblicate dallo stesso Q.U.) sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 se ha disputato almeno 20 minuti di gara. Se ha invece giocato meno di 20 minuti senza maturare bonus o malus (ammonizioni escluse) previsti dal Regolamento, riceverà un "senza voto" d'ufficio. Nel conteggio, valgono anche eventuali minuti di recupero.

4. **Calcolo del Totale-Squadra**

Il Totale-Squadra di ciascuna squadra è dato dalla somma dei singoli Totali-Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara.

Se per effetto di arrotondamenti il totale squadra risulta 999 finale (es. 65,999) il punteggio viene arrotondato all'intero (es. 66,00).

5. **Fattore Campo**

- a. Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 2 (due) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Squadra. **(Questa regola si applica solo nelle gare di Coppa e non in Campionato).**
- b. In caso di partita di spareggio in campo neutro non si prende in considerazione il Fattore Campo.

6. Calcolo Modificatore della difesa

Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo per le squadre che giocano con almeno 4 difensori. Si ha diritto al bonus se la media dei voti in pagella dei 3 migliori difensori più il portiere raggiunge un certo valore (per il calcolo del modificatore valgono solo i voti in pagella, bonus e malus esclusi).

- I. +6 punti di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore a 7;"
- II. +5 punti di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore a 6,75 e minore o uguale a 7;"
- III. +4 punti di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore a 6,5 e minore o uguale a 6,75;"
- IV. +3 punti di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore a 6,25 e minore o uguale a 6,5;"
- V. +2 punti di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore a 6, e minore o uguale a 6,25;"
- VI. +1 punto di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è uguale a 6."

Se per effetto di arrotondamenti il valore della media ottenuto risulta 999 finale (es. 5,999) il punteggio viene arrotondato all'intero (es. 6,00).

7. Confronto dei Totali-Squadra

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Totali-Squadra delle due squadre in base alla Tabella di Conversione e alle sue integrazioni.

8. Tabella di Conversione

- a. La Tabella di Conversione trasforma ciascun Totale-Squadra in gol, così da ottenere un 'reale' risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Squadra ottenuto, in base alla tabella sottostante.

Meno di 66 punti	=	0 gol
Da 66 a 71,999 punti	=	1 gol
Da 72 a 76,999 punti	=	2 gol
Da 77 a 80,999 punti	=	3 gol
Da 81 a 84,999 punti	=	4 gol
Da 85 a 88,999 punti	=	5 gol

Da 89 a 92,999 punti = 6 gol

E così via (ogni 4 punti un gol)

- b. La Tabella di Conversione va applicata nei modi seguenti:
- I. Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;
 - II. Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;
 - III. Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti;
 - IV. Da 77 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (Es.: 77 punti = 3 gol, 81 punti = 4 gol, ecc.).

9. Integrazioni alla Tabella di Conversione

Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

- a. Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 3 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. Esempio: squadra X 72,5 punti; squadra Y 70 punti; risultato 2-2 (e non 2-1).
 - I. La regola di cui sopra si applica anche nel caso di incontri ad eliminazione diretta che prevedano due partite (andata e ritorno), con un accorgimento: se la differenza tra i due Totali-squadra è minore di 3 punti, la partita terminerà regolarmente in parità ma, per stabilire il numero di gol realizzati da entrambe le squadre, si considererà sempre e solo il punteggio ottenuto dalla squadra in trasferta.
- b. Se la situazione descritta al punto a si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). Esempio: squadra X 67 punti, squadra Y 65: il risultato non sarà 1-1, come descritto al punto a, ma 0-0.
- c. Se entrambe le squadre totalizzano meno di 66 punti, il risultato sarà sempre 0-0.

10. Calcolo dei Tempi Supplementari

- a. I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante, quindi, escluso il portiere) così da ottenere un Totale-Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari. Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima sia a sua volta entrata in campo

per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio.

- b. Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore.
- c. L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:
 - I. Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.
 - II. Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;
 - III. Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio.
 - IV. Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;
 - V. Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari

11. Tabella di Conversione Supplementari

- a. La Tabella di Conversione Supplementari trasforma ciascun Totale-Supplementari in un certo numero di gol, così da ottenere un 'reale' risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Supplementari ottenuto da ogni squadra, in base alla tabella sottostante.

Meno di 20	=	0 gol
Da 20 a 23,999	=	1 gol
Da 24 a 27,999	=	2 gol
Da 28 a 31,999	=	3 gol

Da 32 a 35,999 = 4 gol

e così via (ogni 4 punti un gol)

b. La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:

- I. Se una squadra totalizza meno di 20 punti (cioè fino a 19,999) non si assegna alcun gol;
- II. Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti;
- III. Da 20 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (es.: 20 = 1 gol, 24 = 2 gol, 28 = 3 gol).

12. Calcolo dei Calci di Rigore

- a. In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.
- b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 18 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 18 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore.
- c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso Voto sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.
- d. I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli s.v., i n.g. e chi non ha proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.
- e. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6 (confronta il punto 3, lettera a di questa stessa regola).
- f. In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 13 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.

- g. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà quindi il diciottesimo rigorista).
- h. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcolerà la media dei Totali-Squadra nelle due partite (andata e ritorno) di Coppa (o la FantaMedia totale della singola partita se si tratta di gara secca) disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo (o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale) la squadra con la media Totale-Squadra più alta. La FantaMedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.
- i. In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

REGOLA 14: Partite sospese, posticipate, decise a tavolino, giocate subjudice e non omologate

1. Partite sospese o rinviate

- a. Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblici i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:
 - I. Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi
 - II. Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate.
 - III. non ci sono limiti di cambi (teoricamente possono subentrare anche tutti e 7 i panchinari indicati, se necessario) per sostituire i calciatori delle gare in questione rinviate.
 - IV. se i giocatori delle squadre coinvolte nel recupero non vengono impiegati x una qualsiasi ragione (infortunio, squalifica, ecc), e non vi sono panchinari nella formazione comunicata che possono sostituirli, verranno valutati con un 6 d'ufficio i giocatori di movimento e 5 per il portiere.
 - V. Eventuali bonus o malus maturati durante le gare sospese o rinviate e poi riprese dal minuto della sospensione, saranno presi in considerazione ai fini del gioco.
 - VI. Se le partite sono sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano fantapartite di Coppa ad eliminazione diretta e i recuperi sono previsti in data posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, si opera nel seguente modo: a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio per i giocatori di movimento e un 5 per il portiere. Tali voti

d'ufficio saranno però ridotti a 5,5 per i giocatori di movimento e a 4 per il portiere se la decisione di rinviare una partita viene comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per presentare le formazioni.

Nota

In questi casi non è possibile attendere il recupero della partita sospesa o rinviata, perché altrimenti non si potrebbero conoscere le squadre qualificate per il turno successivo, previsto in data antecedente al recupero. Se però, al momento di presentare la formazione, un fantallenatore sa già per certo (perché è già arrivata una comunicazione ufficiale in tal senso) che una o più partite saranno rinviate, potrebbe regolarsi di conseguenza, 'speculando' su questa anomalia per ottenere uno o più 6 d'ufficio (che in un turno di Coppa, soprattutto se si è già vinta la gara d'andata, potrebbero tornare molto utili, limitando i rischi di incorrere in gravi insufficienze). Ecco perché in questo caso particolare, e solo in questo, si è pensato di ridurre i voti d'ufficio.

- b. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti non verranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere, per calcolare il Risultato Finale della partita, che le due vere squadre di Serie A giochino la partita di recupero.
- c. Nel caso una partita venga sospesa prima dei 90' e successivamente recuperata ed il Q.U. assegni voti sia al momento della sospensione, sia al momento del completamento, si calcolerà la mediavoto per chi ha giocato ed avuto una valutazione in entrambi gli spezzoni di partita. Si assegnerà un voto singolo per chi ha avuto un'unica valutazione in uno dei due spezzoni. Calcolati in questo modo i voti, si applicheranno gli eventuali punti gol e punti cartellino.

2. Partite o Giornate posticipate

- a. Nel caso una partita venga posticipata per una qualunque ragione, per calcolare il Risultato Finale delle partite che vedono coinvolti i calciatori delle squadre interessate al posticipo si dovrà attendere che la partita venga giocata.
 - I. Nel caso in cui un'intera giornata di campionato venga posticipata, qualunque possa esserne la causa (es. sciopero dei calciatori), ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:
 - II. Nel caso in cui la giornata interessi partite di Coppa di Lega, la giornata verrà cancellata e gli incontri verranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale
 - III. Nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, qualora la data fissata per il recupero della giornata del campionato reale, originariamente abbinata alla giornata di Fantacampionato, risulti essere antecedente alla fine del Campionato di Lega, la si dovrà recuperare, 'congelandola' e rinviandola alla data fissata per il recupero reale;
 - IV. Nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, ma la data fissata per il recupero risulti essere posteriore alla fine del Fantacampionato,

oppure nel caso non si riesca a determinare, in ragionevoli tempi organizzativi la data del recupero (es: entro il sabato successivo alla giornata posticipata), si dovrà trascurare il recupero stesso, e continuare il Fantacampionato con la successiva giornata del campionato reale, sfasando, di fatto, i due campionati (quello reale e quello 'fanta') di una giornata.

3. Partite o Giornate anticipate

- a. Nel caso una partita venga anticipata per uno o più giorni rispetto al classico anticipo del sabato, per una qualunque ragione, la formazione valevole per quella giornata andrà consegnata mezz'ora prima dell'inizio della partita anticipata

4. Partite decise a tavolino

- a. Nel caso il risultato di una partita, per qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della fantapartita dei voti assegnati dal Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.
- b. Se i Quotidiani Ufficiali e di Riserva non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcolerà l'esito della partita o delle partite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo.

5. Partite non omologate e poi rigiocate

Nel caso una partita, per una qualunque ragione, non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti in detta partita e i Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati verranno annullati. Ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita, si prenderanno in considerazione i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i nuovi Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati.

6. Partite sospese, non recuperate e con risultato omologato

Nel caso una partita venga sospesa, ma non recuperata, bensì omologata col punteggio conseguito al momento della sospensione dal Giudice Sportivo, e se i Quotidiani Ufficiali e di Riserva non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcolerà l'esito della fantapartita o delle fantapartite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

7. Partite decise a tavolino senza essere iniziate

Nel caso una partita non venga fatta disputare per qualsiasi motivo e successivamente il risultato venga deciso a tavolino, tutti i calciatori facenti parte delle rose coinvolte riceveranno un voto d'ufficio pari a 6.

CAPITOLO QUINTO

REGOLA 15: Il Campionato

1. Il Campionato si svolge con un girone unico di 8 squadre appartenenti alla Lega A e 8 squadre appartenenti alla Lega B.
2. Il campionato è disputato con gare in campo neutro per un totale di 5 incontri diretti a testa.
3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.
4. Le squadre classificate al settimo e ottavo posto in Lega A, retrocedono in Lega B.
5. Le squadre classificate al primo e secondo posto della Lega B saranno promosse in Lega A. Per quanto riguarda la seconda classificata della Lega B, avrà diritto alla promozione diretta solo nel caso in cui in classifica avrà un distacco dalla terza pari o superiori a 3 punti, in caso contrario effettuerà lo spareggio con la terza classificata in gare di andata e ritorno, con fattore campo con la peggior classificata in classifica che disputerà l'andata in casa. In caso di parità nelle due gare si andrà ai supplementari e se permarrà ancora il risultato di parità, non si andrà ai rigori ma vincerà lo spareggio la squadra meglio classificata in classifica. Quindi non si applicano ne rigori e ne reti doppie fuori casa.
6. Alle squadre vincitrici di ogni giornata, saranno riconosciuti dei crediti come premio partita.
7. La squadra classificatasi all'ultimo posto in classifica, pagherà una penale di euro 20,00, mentre la penultima una penale di euro 15,00.

REGOLA 16: Il Calendario

1. Il Calendario degli incontri di Campionato, è di 35 giornate, pertanto ciascuna squadra affronta le avversarie cinque volte.

REGOLA 17: La Classifica

1. La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta.

2. La classifica deve essere aggiornata settimanalmente e deve essere resa nota entro la scadenza stabilita dall'Assemblea Generale, preferibilmente entro le ore 24 del giorno successivo a quello della gara, ovvero il lunedì seguente alla domenica di campionato.

3. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra Campione in base alle seguenti disposizioni:

a. Parità tra due o più squadre:

I. Nel caso in cui due o più squadre interessate si trovano in parità nella classifica, ai soli fini della compilazione della relativa graduatoria, si tiene conto, nell'ordine:

- dei punti conseguiti negli scontri diretti
- dal totale reti fatte negli scontri diretti
- del totale squadra negli scontri diretti
- della Media-Totale Squadra;
- Totale reti fatte;

4. Zona Retrocessione

Le squadre classificate settima e ottava in Campionato retrocedono in Serie B. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione delle squadre retrocesse in base alle seguenti disposizioni:

a. Parità tra due o più squadre:

I. Nel caso in cui due o più squadre interessate si trovano in parità nella classifica, ai soli fini della compilazione della relativa graduatoria, si tiene conto, nell'ordine:

- dei punti conseguiti negli scontri diretti
- dal totale reti fatte negli scontri diretti
- del totale squadra negli scontri diretti
- della Media-Totale Squadra;
- Totale reti fatte;

REGOLA 18: Le Coppe

COPPA DI LEGA

1. La Coppa di Lega è un torneo a eliminazione diretta a cui partecipano le squadre iscritte al Campionato di Lega
2. La Coppa si disputa durante lo svolgimento del Campionato di Lega, in corrispondenza di giornate prestabilite del vero Campionato di Serie A e coincidentalmente al Campionato di Lega, per cui sarà possibile fare due formazioni diverse, una per il Campionato e una per la Coppa di Lega.
3. Sulla base della classifica della stagione precedente, (*Girone A: 1°A, seconda promossa dalla B, 7°b, 8°B. Girone B: 2°A, prima promossa dalla B, 5°B, 6°B. Girone C: 3°A, 6°A, 3°B, 4°B. Girone D: 4°A, 5°A, prima retrocessa, seconda retrocessa*) si andranno a comporre 4 gironi di 4 squadre che si affronteranno in incontri di andata e ritorno con fattore campo.
4. Al termine della fase a gironi, le prime due classificate accederanno ai quarti di Coppa di Lega, mentre le altre due, ai quarti di Uefaleague.
5. Tutti gli accoppiamenti del tabellone, verranno effettuati a sorteggio, le prime affrontano le seconde in Coppa di Lega, le terze affrontano le quarte in Uefa League sempre in gare di andata e ritorno con fattore campo.
6. La finale verrà disputata al meglio di 5 gare tutte in campo neutro. Per vincere quindi occorrerà battere l'avversario tre volte.
7. Le regole del gioco sono esattamente identiche a quelle sopra descritte
Ogni squadra segnerà così un certo numero di gol che decideranno il risultato della partita:
 - sconfitta = 0 punti in classifica
 - pareggio = 1 punto in classifica
 - vittoria = 3 punti in classifica
8. In caso di più squadre a parità di punti nella classifica del girone di appartenenza si terrà conto nell'ordine:
 - dei punti realizzati negli scontri diretti
 - del totale delle reti realizzate negli scontri diretti
 - del totale punteggi squadra negli scontri diretti
 - della media totale squadra e delle reti segnate.

UEFA LEAGUE

La Uefa League segue le stesse regole della Coppa di Lega e come già descritto sopra, accedono a questa competizioni le terze e le quarte classificate nei gironi della Coppa di Lega.

SUPERCOPPA DI LEGA

Si disputa in un'unica partita in campo neutro tra la vincente della Lega A e la vincente della Lega B.

SUPERCOPPA

Si disputa in un'unica partita in campo neutro tra la vincente della Coppa di Lega e la Vincente della Uefa League.

TROFEO GRANPREMIO

Partecipano a questa competizione tutte e 16 le squadre iscritte al Campionato di Lega, ma non occorre fare alcuna formazione in quanto vale la formazione inviata per il Campionato ad eccezione delle ultime 3 giornate (36°, 37° e 38°) in cui occorrerà inviare la formazione dato che i Campionati terminano la 35° giornata. In questa competizione, non ci sono scontri diretti, e quindi corrisponde con l'intero calendario della Serie A ovvero 38 giornate.

LE FASI FINALI DI COPPA

Nelle partite ad eliminazione diretta passerà il turno la squadra che avrà realizzato complessivamente più goal nei due incontri e in caso di parità è la squadra che ha segnato più goal fuori casa. In caso di ulteriore parità si utilizzeranno i supplementari e i calci di rigore.

REGOLA 19: Montepremi e Vincite

1. Il montepremi è formato dalle quote d'iscrizione più le somme ricavate dal calciomercato o eventuali tasse e penali.
2. Al montepremi verrà sottratta una quota per acquisto coppe, gestione sito internet, programma e cena di fine anno. La restante parte verrà suddivisa nel seguente modo in entrambe le categorie (Lega A e Lega B):
 - a. € 350,00 ai premi partita
 - b. della restante parte, l'84% al campionato (55% al primo 30% al secondo e 15% al terzo)
 - c. il 13% alle coppe (62% coppa di lega, 20% Uefa League, 10% supercoppa di lega 8% supercoppa).

d. Il 3% al Trofeo Granpremio

3. Il montepremi della Coppa di Lega sarà la somma dei due montepremi di Coppa delle due categorie (Lega A e Lega B).

4. Il Presidente di Lega al termine del Campionato, comunicherà il saldo dovuto ad ogni Fantallenatore. Ogni partecipante dovrà corrispondere al Presidente di Lega le somme da versare entro e non oltre la data dell'asta del successivo Campionato. In caso di ritardato pagamento entro la scadenza, il Fantallenatore verrà sanzionato con **3 punti in classifica e 1 punto** per ogni settimana di ritardo successiva alla scadenza.

I Premi partita

4. Ogni giornata, le squadre che vinceranno le partite acquisiranno una quota premi partita nel modo di seguito descritto:

- I. € 2,50 in caso di vittoria
- II. € 1,25 in caso di pareggio

REGOLA 20: Criteri e procedure di ripescaggio

In caso di vacanza di organico nei Campionati, l'integrazione degli stessi organici avverrà, secondo i criteri e le procedure di seguito trascritte.

A) **Classifica finale dell'ultimo Campionato**

Per il ripescaggio al Campionato di Lega A si formerà una griglia composta dalle società retrocesse dal Campionato di Lega A e dalle società che hanno conservato il diritto di partecipazione al Campionato di Lega B .

La graduatoria delle società ricomprese in detta griglia sarà così formulata:

- I. *società classificate 7° nel Campionato di Lega A (2012/2013) 8 punti*
- II. *società classificate 8° nel Campionato di Lega A (2012/2013) 7 punti*
- III. *società perdente l'eventuale finale play-off del Campionato di Lega B (2012/2013) o società classificate 3° nel medesimo campionato, qualora non si disputino i play-off; 6 punti*
- IV. *società classificate 4° nel Campionato di Lega B (2012/2013) 5 punti*
- V. *società classificate 5° nel Campionato di Lega B (2012/2013) 4 punti*
- VI. *società classificate 6° nel Campionato di Lega B (2012/2013) 3 punti*
- VII. *società classificate 7° nel Campionato di Lega B (2012/2013) 2 punti*

VIII. società classificate 8° nel Campionato di Lega B (2012/2013 1 punto)

B) Tradizione sportiva della società

La tradizione sportiva della società verrà valutata con l'attribuzione dei seguenti punti:

- 10 punti per la partecipazione ad ogni Campionato di lega A
- 7 punti per la partecipazione ad ogni Campionato di lega B
- 6 punti per ogni Scudetto vinto
- 3 punti per ogni Coppa di Lega vinta;
- 2 punti per ogni Uefa League vinta;
- 1 punto per ogni Supercoppa vinta;
- 1 punto per ogni Fantaeuropeo vinto;
- 1 punto per ogni Mondiale vinto;

CONCLUSIONI

Quando questo regolamento non risolve alcuni casi particolari che possono verificarsi, il Consiglio di Lega discuterà la soluzione prendendo una decisione oppure stabilendo una votazione consultando il Regolamento Ufficiale della Federazione Fantacalcio (che rimane la fonte normativa principale), ad eccezione per le regole chiaramente modificate e descritte nel presente documento. Si confida nel buon senso di tutti per un corretto e piacevole campionato.

I partecipanti dichiarano di avere letto e accettato tutte le condizioni qui descritte.

I Fantallenatori

Il Consiglio di Lega

_____	_____
_____	_____
_____	_____

BUON DIVERTIMENTO

Il Presidente