



Regolamento Ufficiale stagione 2012/2013 (6° Anno)
(in giallo le novità rispetto alla stagione scorsa)

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. La FantaLega è composta da sedici società, otto in Lega A e otto in Lega B.
2. La Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.
3. L'Assemblea di Lega può designare tanti responsabili quanti ne ritiene necessario, ma il responsabile effettivamente necessario è uno solo: il Presidente di Lega.
4. 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. Acquisizione delle liste di vincolo;
 - e. Composizione del calendario;
 - f. Registrazione settimanale delle formazioni;
 - g. Calcolo dei risultati finali delle partite;
 - h. Composizione delle classifiche.
6. Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice.
7. Le riunioni ufficiali di Lega sono due:
- a. Asta iniziale;
 - b. Galà e Assemblea di Lega post-Campionato.
8. Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.
9. 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.
10. 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, eventualmente, dal quotidiano di riserva), 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.

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

L'ordine di scelta (assegnato tramite sorteggio) determina il Numero di Squadra, che serve a stabilire la composizione 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

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.

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.

f. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.

g. 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.

h. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 24 calciatori (ai quali si dovrà aggiungere il terzo portiere).

i. 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.

l. 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.

m. 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.

n. 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.

o. 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: 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 settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato fino alla settimana precedente l'ultima giornata del fantacampionato stagione fantacalcistica.

(b) 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 infortunio o per altre motivazioni che in qualche modo non siano volontarie.

c. I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.

d. 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.

e. I calciatori disponibili sul Mercato Libero sono quelli che compaiono nelle liste ufficiali della Gazzetta.

f. Una squadra può 'chiamare' uno o più calciatori 'liberi da contratto' per settimana.

2. Mercato Libero

La società interessata all'acquisto di un calciatore, deve comunicarlo nell'apposita sezione del sito internet o via sms al Presidente o via email, indicando il Cognome e nome del calciatore e l'offerta. Si potranno chiamare calciatori all'asta dal lunedì al sabato fino alle ore indicate nell'apposita pagina dedicata. Una squadra può chiamare uno o più calciatori liberi da contratto per settimana. Una volta chiamato un calciatore non sarà più possibile annullare l'operazione. Sarà possibile partecipare a più aste e nelle offerte inserire

eventuali alternative all'acquisto. Chi non si aggiudica nessun'asta acquisterà le eventuali alternative al costo della valutazione gazza moltiplicato per 0,40.

Ad ogni offerta di acquisto deve essere indicato un diverso calciatore ceduto.

Dalla 32° giornata in poi però i calciatori ceduti non potranno essere acquistati e resteranno quindi fuori dal mercato.

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

La settimana successiva alla chiusura del mercato di serie A (di solito il 31 Agosto) il Presidente di lega convoca una riunione per lo svolgimento di un calciomercato di riparazione al quale ciascuna squadra può acquistare i calciatori liberi da contratto o effettuare trattative tra società.

In quest'asta non verranno utilizzati i fml. Logicamente le società che acquisteranno calciatori, dovranno togliere dalla rosa i calciatori da rimpiazzare i quali potranno essere acquistati da altre società.

Non è necessaria la presenza di tutte le società all'asta di riparazione: una società che, messa in condizione di partecipare, vi rinunciasse semplicemente manterrà inalterata la propria rosa.

Il calciomercato di gennaio

Durante il mese di gennaio sarà possibile acquistare i calciatori provenienti da Campionati esteri o da altre categorie (B, C1 ecc...) attraverso offerte libere nell'apposita sezione nel forum entro termini che verranno comunicate dal Presidente di Lega.

Saranno possibili anche scambi o trattative tra le società libere di mettersi d'accordo tra di loro.

Ogni trattativa deve essere comunicata attraverso il canale internet in modo da mettere a conoscenza le altre squadre di ogni trattativa.

Ogni trasferimento è soggetto a tassazione come da tabella indicata in fondo al presente regolamento.

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:

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

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. Dalla seconda volta in poi la squadra sarà punita con tre (3) punti di penalizzazione in classifica per ogni omissione.

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.

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 tutti i calciatori a disposizione**
- 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, 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.
- e. I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina. In un primo momento si sostituiranno i calciatori assenti con altri dello stesso ruolo, prendendo in considerazione i primi sette calciatori della lista, 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. Se né il titolare, né le possibili riserve prendono punteggio, si scorrerà la lista delle ulteriori riserve in ordine di schieramento, ma se ancora non vi saranno calciatori disponibili, 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 possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.

6. 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.

7. 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 o più quotidiani, 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.

REGOLA 13: MODALITA' 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) 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;

-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. 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.

b. 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., verrà comunque considerato giocatore S.V.

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.

I. 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.

m. 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.

n. 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 gli altri due quotidiani sportivi. Se entrambi confermeranno 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. 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 gli altri due quotidiani sportivi. Se entrambi confermeranno la tesi dell'allenatore, Il Presidente di Lega annullerà il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.

p. 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).

q. 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).

r. 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 sottrarre 3, a seconda dell'esito del rigore.

s. 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.

t. 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.

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.

b. In caso di partita di spareggio in campo neutro per l'assegnazione del titolo di Fantacampione, di un posto in 'zona FFC' (vedi Regola 17, punto 4) o di un posto retrocessione non si prende in considerazione il Fattore Campo.

6. 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.

7. 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.).

8. 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).

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, ma una totalizza meno di 59, l'avversario vince la gara se totalizza almeno 64, altrimenti il risultato sarà sempre 0-0.

9. 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.

10. 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).

11. 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. I portieri però, dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11.

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

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:

Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi. Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate' con le seguenti eccezioni:

- non ci sono limiti di cambi (teoricamente possono subentrare anche tutti e 7 i panchinari indicati, se necessario)

-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.

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.

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.

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.

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.

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:

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;

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;

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.

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.

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.

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.

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.

IL MODIFICATORE DELLA DIFESA (non applicato)

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).

- " · +6 punti di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore o uguale a 7;"
- " · +3 punto di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore o uguale a 6,5, ma minore di sette;"
- " · +1 punto di modificatore difesa, se la media dei migliori 3 difensori scesi in campo più il portiere è maggiore o uguale a 6, ma minore di 6,5;"

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 doppie gare di andata e ritorno più una 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 dal primo al sesto posto del Campionato si qualificano per la "Uefa League".

5. Le squadre classificate al settimo e ottavo posto retrocedono in Lega B, mentre le prime due classificate 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 in gara di andata e ritorno.

6. Alle squadre vincitrici di ogni giornata, saranno riconosciuti dei crediti come premio partita.

La squadra classificatasi all'ultimo posto in classifica, pagherà una penale di euro 20,00, mentre la penultima euro 15,00.

REGOLA 16: IL CALENDARIO

1. Il Calendario degli incontri di Campionato, è di 35 giornate.

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 e il fantascudetto. 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 squadre:

(I) In caso di parità di punteggio tra due squadre, il titolo di Campione di Lega è assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro;

(II) In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della partita di spareggio, si procederà alla disputa dei tempi supplementari, secondo le modalità descritte alla Regola 13, punto 9 e 10;

(III) In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari si determinerà il vincitore in base ai calci di rigore, secondo le modalità descritte alla Regola 13, punto 11;

(IV) In caso di ulteriore parità anche dopo i calci di rigore, il titolo verrà assegnato calcolando la media dei Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra nell'arco del campionato e vincerà ovviamente la squadra con la Media Totale-Squadra più alta. La Media del Totale-Squadra si calcola sommando i Totali-Squadra ottenuti da ciascuna

squadra in ogni singola partita nell'arco del campionato e dividendo la cifra così ottenuta per il numero di giornate di campionato;

(V) In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

b. Parità tra tre o più squadre:

(I) In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre al termine del campionato si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta 'classifica avulsa') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:

- della Media-Totale Squadra;
- a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti

incontri diretti;

(II) Lo scudetto verrà quindi disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre meglio classificate nella 'classifica avulsa' con le modalità stabilite alla lettera a precedente (Parità tra due squadre).

c. Parità nella classifica avulsa:

Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano in parità anche nella 'classifica avulsa', e ai soli fini della compilazione della relativa graduatoria, si tiene conto, nell'ordine:

- della Media-Totale Squadra;
- a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti

incontri diretti;

c. Parità nella classifica avulsa:

Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano in parità anche nella 'classifica avulsa', e ai soli fini della compilazione della relativa graduatoria, si tiene conto, nell'ordine:

- del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- del sorteggio.

5. 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 squadre:

In caso di parità di punteggio tra due squadre per un unico posto retrocessione, questi viene assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro.

b. Parità tra tre o più squadre:

(I) In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre in gara per uno o due posti retrocessione, si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta 'classifica avulsa') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:

- della Media-Totale Squadra;
- a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti

incontri diretti;

(II) Qualora vi sia in competizione un unico posto retrocessione esso è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre peggio classificate nella 'classifica avulsa';

(III) Qualora vi siano in competizione due posti retrocessione, uno è assegnato direttamente all'ultima squadra della graduatoria risultante dalla 'classifica avulsa', l'altro è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre che precedono immediatamente nella stessa 'classifica avulsa'.

c. Parità nella classifica avulsa:

Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano in parità anche nella 'classifica avulsa', e ai soli fini della compilazione della relativa graduatoria, si tiene conto, nell'ordine:

- del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- del sorteggio.

a. Le regole relative allo spareggio per il posto retrocessione sono le stesse dello spareggio per il Titolo di Campione.

MONTEPREMI E VINCITE

Il montepremi è formato dalle quote d'iscrizione più le somme ricavate dal calciomercato o eventuali tasse e penali.

Al montepremi verrà sottratta una quota per acquisto premi e varie. La restante parte verrà suddivisa nel seguente modo:

€ 350,00 ai premi partita (2,50)

Per la Lega A della restante parte, il 85% al campionato (55% al primo 30% al secondo e 15% al terzo) il 15% alle coppe (70% coppa di lega, 20% Uefa League, 10% supercoppa di lega).

Per la Lega B della restante parte, l'85% al campionato (55% al primo 30% al secondo e 15% al terzo) il 15% alle coppe.

Il montepremi della Coppa di Lega sarà la somma dei due montepremi di Coppa di Lega A e B.

I PREMI PARTITA

Ogni giornata, le squadre che vinceranno le partite acquisiranno una quota premi partita. In caso di pareggio si divide la quota fra le due parti

SUPPLEMENTO 1 – LE COPPE

LA COPPA DI LEGA

Alla Coppa di Lega, che partirà alla 9^a giornata del Campionato di serie A, partecipano d'ufficio tutte le squadre iscritte alla Lega, quindi A e B. In riferimento alla settima giornata della Lega B, si guarderà la classifica maturata (la quale sarà diversa da quella del campionato data la differenza di alcune regole tra campionato e coppe) e seguendo il seguente schema verranno composti i seguenti accoppiamenti:

1°- 8°, 2°-7°, 3°-6° e 4°-5°)

In base agli accoppiamenti sopra descritti, le squadre si affronteranno e passa il turno chi vince due partite, quindi in caso di parità di vittorie si farà la terza partita, ciò vuol dire che una gara non può finire in parità e se ciò dovesse accadere si andrà ai supplementari e ai calci di rigore. Le 4 squadre qualificate affronteranno (sempre con il modulo sopradescritto) le ultime 4 della classifica della Lega A dello scorso anno in base agli accoppiamenti da tabellone. Successivamente le 4 squadre che passano il turno incontreranno (sempre secondo tabellone) le prime 4 classificate della lega A dello scorso anno. Si procederà poi alle semifinali con gare di andata e ritorno e alla finale in gara unica. Ovviamente le gare coincideranno con giornate di campionato e sarà possibile dare due formazioni diverse, una per il Campionato e una per la Coppa di Lega.

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

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 dei punteggi squadra realizzati negli scontri diretti, e dei punteggi squadra subiti. In caso di ulteriore parità (cosa improbabile) si terrà conto dei punteggi totali realizzati e dei punteggi totali subiti.

CHAMPIONS LEAGUE

UEFA LEAGUE

A questa competizione parteciperanno di diritto i primi due classificati dello scorso Campionato, mentre, le altre due semifinaliste usciranno dallo scontro tra la 3° e la 6° e la 4° e la 5° dello scorso campionato, in gare di andata e ritorno. Seguiranno appunto le semifinali (and. e rit.) e la finale in gara unica sempre con le regole di Coppa.

SUPERCOPPA DI LEGA

Si disputa in un'unica partita in campo neutro tra la vincente del Campionato e la vincente della coppa di Lega. Nel caso che la stessa squadra si aggiudichi entrambe le competizioni di Lega - Campionato e Coppa di Lega - la Supercoppa si svolgerà tra la squadra vincente del Campionato e la squadra seconda classificata in Coppa di Lega.

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.

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:

- società classificate 7° nel Campionato di Lega A (2012/2013)
8 punti*
- società classificate 8° nel Campionato di Lega A (2012/2013)
7 punti*
- 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*
- società classificate 4° nel Campionato di Lega B (2012/2013)
5 punti*
- società classificate 5° nel Campionato di Lega B (2012/2013)
4 punti*
- società classificate 6° nel Campionato di Lega B (2012/2013)
3 punti*
- società classificate 7° nel Campionato di Lega B (2012/2013)
2 punti*
- 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*
- 5 punti per ogni Scudetto vinto*
- 4 punti per ogni Champions League vinta;*
- 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;*

Ogni società dichiara di aver letto e di approvare il seguente regolamento e che per qualsiasi controversia derivante dagli impegni assunti nel presente regolamento è elusivamente competente il comitato organizzativo.

Il Presidente