



**FEDERAZIONE
FANTACALCIO**

LEGA LUDICA

REGOLAMENTO UFFICIALE

EDIZIONE 2021/2022

FEDERAZIONE FANTACALCIO

LEGA LUDICA

REGOLAMENTO UFFICIALE
EDIZIONE 2019/2020

INTRODUZIONE

Questo è il Regolamento Ufficiale della Federazione Fantacalcio - Lega Ludica.

Ogni anno, se necessario, verranno modificate e aggiornate le regole in base alle decisioni dell'Assemblea di Lega e alle novità del Regolamento Ufficiale.

N.B. 1 - Il regolamento che segue è diviso in Capitoli (Primo, Secondo, ecc.), Regole (UNO, DUE, ecc.), Punti (1, 2, ecc.), Lettere (a, b, ecc.) e Paragrafi ((I), (II), ecc.).

N.B. 2 - Le note ufficiali della FFC servono per spiegare meglio una determinata Regola.

Federazione Fantacalcio - Lega Ludica **Regolamento Ufficiale Edizione 2019/2020**

INTRODUZIONE

CAPITOLO PRIMO

REGOLA UNO: OGGETTO DEL GIOCO
REGOLA DUE: MODALITA' DEL GIOCO

CAPITOLO SECONDO

REGOLA TRE: LA LEGA

CAPITOLO TERZO

REGOLA QUATTRO: LE SOCIETA'
REGOLA CINQUE: LA ROSA
REGOLA SEI: L'ASTA INIZIALE
REGOLA SETTE: MERCATO DI RIPARAZIONE

CAPITOLO QUARTO

REGOLA OTTO: LA GARA
REGOLA NOVE: LA FORMAZIONE
REGOLA DIECI: RISERVE E SOSTITUZIONI
REGOLA UNDICI: QUOTIDIANO UFFICIALE
REGOLA DODICI: MODALITA' DI CALCOLO
REGOLA TREDICI: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

CAPITOLO QUINTO

REGOLA QUATTORDICI: IL CAMPIONATO E ASTA INTERMEDIA E FINALE
REGOLA QUINDICI: IL CALENDARIO
REGOLA SEDICI: LA CLASSIFICA

CAPITOLO SESTO

REGOLA DICIASSETTE: IL TROFEO "SCUDETTO"
REGOLA DICIOTTTO: LA COPPA ITALIA
REGOLA DICIANNOVE: IL TROFEO "COPPA ITALIA"
REGOLA VENTI: IL TROFEO "SUPERCOPPA"
REGOLA VENTUNO: IL TROFEO "SuperCoppo"

CAPITOLO PRIMO

REGOLA UNO: 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.
2. La FFC Lega Ludica sovrintende al regolamento e all'organizzazione del Campionato di Lega. Alla Federazione aderiscono volontariamente i singoli fantallenatori.

REGOLA DUE: MODALITA' 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. Creare una società di calcio, acquistando tramite un'asta 26 (25+1 portiere gratis) calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano Serie A.
 - b. Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 26 della 'rosa', per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

CAPITOLO SECONDO

REGOLA TRE: LA LEGA LUDICA

1. La FFC Lega Ludica è costituita da:
 - a. SERIE A: suddivisa in SERIE A1, composta da 18 fantasquadre, e SERIE A2, composta da 12 fantasquadre;
 - b. SERIE B: composta da un numero variabile di fantasquadre;
2. La FFC Lega Ludica è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti i fantallenatori.
3. L'Assemblea di Lega ha come responsabile 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 di Riparazione;
 - c. Composizione dei gironi e del calendario;
 - d. Registrazione settimanale delle formazioni;
 - e. Calcolo dei risultati finali delle partite;
 - f. Composizione delle classifiche.
5. L'Assemblea di Lega designerà inoltre le modifiche da apportare al Campionato di Lega successivo attraverso la Riunione Ufficiale che avviene nel corso del "Galà di Premiazione".
6. Le modifiche al regolamento sono approvate o bocciate con voto a maggioranza semplice (ovvero metà più uno) dei solo fantallenatori presenti.
7. La Riunione Ufficiale di Lega si svolge nel corso del "Galà di Premiazione" al termine del Campionato di Lega.
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 di Lega, tutte le gare in precedenza disputate non avranno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria.

10.Nel caso un fantallenatore 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 l'inizio della successiva giornata del Campionato 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.

CAPITOLO TERZO

REGOLA QUATTRO: LE SOCIETA'

3. Denominazione Sociale

a.La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o fantasquadra, viene stabilita dal rispettivo fantallenatore e può essere:

- (I).**un nome di fantasia;
- (II).**il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie o divisione.

b.Un fantallenatore non può adottare un nome già scelto da un altro fantallenatore.

c.Una volta scelto il nome della fantasquadra, non è più possibile modificarlo per il Campionato di Lega in corso.

d.Ogni fantallenatore ha diritto a mantenere il nome della sua fantasquadra se ha partecipato al Campionato di Lega precedente.

e.L'ordine di scelta del nome della fantasquadra viene determinato per sorteggio.

4. Capitale sociale

a.Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 300 crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori.

b.Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate alle Regole 6 e 7 di questo Regolamento.

REGOLA CINQUE: LA ROSA

1.La rosa di ciascuna fantasquadra deve essere composta da 26 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 si 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 (*2 + 1 gratis scelto tra le riserve dei due portieri acquistati*)
- 8 Difensori
- 9 Centrocampisti
- 6 Attaccanti

4.Il tesseramento dei calciatori stranieri è regolato secondo la seguente disposizione:

a.E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.

b.Non si può tesserare un calciatore finché il il suo nome, e il suo ruolo, non sono inseriti nel database online del Fantacalcio Ufficiale..

5.Cessione di un calciatore all'estero o in altra serie.

- a.**Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società che milita in un campionato estero o in una serie inferiore italiana, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione può, rispettando i vincoli settimanali (un acquisto a settimana) acquistare un calciatore appartenente allo stesso ruolo.
- b.**In nessun caso, comunque, si potrà acquistare più di un calciatore a settimana.
- 6.**Calciatore squalificato per illecito o doping o infortunato.
- a.**Un calciatore squalificato per illecito sportivo o per doping equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco.
- b.**Un calciatore infortunato, sia per un breve che per un lungo periodo, equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco.
- 7.**Calciatore deceduto.
- a.**Nel triste caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra muoia, la fantasquadra che ne detiene il 'cartellino' non riceverà alcun indennizzo in crediti.
- b.**La fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore deceduto, in questo tragico caso, non può far altro che acquistare al Mercato di Riparazione un nuovo giocatore in quel ruolo, sempre rispettando i vincoli settimanali (un acquisto a settimana).

REGOLA SEI: L'ASTA INIZIALE

1.Preliminari

- a.**Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti i fantallenatori della Lega.
- b.**In caso di indisponibilità di un fantallenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece.
- c.**Se un fantallenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte tra la lista dei calciatori rimasti liberi dopo gli acquisti effettuati nel corso dell'Asta dai fantallenatori delle altre squadre del girone.
- d.**E' compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'Asta iniziale, previa consultazione con gli altri fantallenatori, così da concordare il giorno migliore per tutti o, comunque, per la maggioranza dei giocatori.

2.Svolgimento dell'Asta

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

- a.**Ciascun fantallenatore deve acquistare 26 calciatori a un costo totale non superiore a 300 crediti. Un fantallenatore non è obbligato a spendere tutti i crediti a sua disposizione.
- b.**Dei 26 calciatori da acquistare, 25 vengono acquistati regolarmente tramite asta, il ventiseiesimo -ovvero il terzo portiere- è a 'costo zero' e deve appartenere obbligatoriamente alla stessa squadra di uno dei due portieri acquistati all'Asta. 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 di precedenza stabilito all'inizio.
- c.**L'ordine di chiamata dell'Asta viene determinato in base al piazzamento nel campionato precedente o per sorteggio.
- d.**L'offerta d'asta ed il rilancio è libero: l'offerta minima consentita è 0 (*parametro zero*).
- e.** Il fantallenatore di turno chiamerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive (*i rilanci*) dovranno essere superiori di almeno un credito. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta. Un calciatore può essere acquistato anche al costo iniziale di zero.
- f.**Tale procedura viene ripetuta finché tutti i fantallenatori non avranno una rosa di 25 calciatori (ai quali, come sopra detto, si dovrà aggiungere il terzo portiere).

g.Un calciatore tesserato da un fantallenatore è vincolato alla fantasquadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro fantallenatore dello stesso girone.

h.Nessun fantallenatore può partecipare o continuare l'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare perché ha insufficienti crediti.

i.Nessun fantallenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi.

l.I ruoli ufficiali dei calciatori sono quelli indicati nel database del sito del FANTACALCIO ufficiale (www.fantacalcio.it).

m.I ruoli iniziali non vengono più modificati durante lo svolgimento di tutto il Campionato di Lega.

REGOLA SETTE: MERCATO DI RIPARAZIONE

1.Regole Generali

Il Mercato di Riparazione, cioè l'acquisto e la cessione di calciatori durante lo svolgimento dei gironi, è regolato dalle seguenti disposizioni:

a.Il Mercato di Riparazione, ovvero le operazioni di acquisto e cessione dei calciatori, sono permesse a partire dalla settimana successiva a quella dello svolgimento della prima partita della fase del campionato in svolgimento (SuperCoppa/Eliminatorie, Champions League, Finale).

b.E' consentito l'acquisto di calciatori dal giorno successivo della giornata "regolare" di campionato (la data indicata nel calendario della Lega Ludica), indipendentemente dagli anticipi o posticipi.

Se la giornata di campionato è domenica, quindi, il mercato si aprirà alle ore 00:00 di Lunedì: se, invece, si gioca di mercoledì, si aprirà alle ore 00:00 di giovedì (indipendentemente dagli anticipi o posticipi)

c.L'acquisto di qualsiasi calciatore al Mercato di Riparazione è gratuito.

d.E' possibile acquistare soltanto calciatori 'liberi da contratto', cioè calciatori non tesserati da altre fantasquadre della Lega.

e.E' possibile acquistare un solo calciatore 'libero da contratto' per settimana (comprese le soste di campionato).

f.In caso di giornate di Campionato infrasettimanali, si possono eccezionalmente effettuare 2 acquisti in una settimana (uno dopo ogni giornata di campionato)

g.I calciatori acquistati al Mercato di Riparazione possono essere immediatamente schierati in formazione.

h.Un calciatore viene sempre ceduto a 'costo zero'.

i.Un calciatore ceduto diventa 'libero da contratto' e può quindi essere acquistato da qualunque altra fantasquadra a partire dalla settimana successiva alla cessione.

l.Le operazioni di acquisto o svincolo devono essere comunicate al Presidente di Lega.

Gli acquisti effettuati entro il mercoledì sono assoggettati alla Lista di Precedenza (*ossia la fantasquadra con peggiore classifica ha diritto di prelazione. In caso di parità avrà precedenza la fantasquadra con peggiore Media Totale Squadra*)

n.La Lista di Precedenza non viene adottata nella settimana in cui si gioca una giornata infrasettimanale di Campionato (di fatto per due giornate).

o.Dal venerdì in poi, invece, il calciatore verrà acquistato dal fantallenatore che lo richiede prima.

2.Svincolo dei portieri

Lo svincolo dei portieri al Mercato di Riparazione è regolato dalle seguenti disposizioni:

a.Il 'terzo portiere' acquisito a costo zero è indissolubilmente legato al portiere 'a pagamento' della stessa squadra di Serie A. Quindi, se una fantasquadra cede un portiere 'a

pagamento' (o quest'ultimo viene ceduto a una società estera o di categoria inferiore), il terzo portiere a lui legato dovrà essere a sua volta svincolato, tranne nei casi specificati qui di seguito:

(I).Se i tre portieri di una fantasquadra appartengono alla stessa società di Serie A è possibile svincolare il primo o il secondo portiere, mantenendo in organico il 'terzo portiere'.

(II).Se una fantasquadra cede il portiere 'a pagamento' appartenente alla società di Serie A cui appartiene anche il 'terzo portiere', ma acquista un nuovo portiere sempre appartenente alla medesima società di serie A, potrà mantenere in rosa il 'terzo portiere'.

b.Se una fantasquadra cede il portiere 'a pagamento' appartenente alla società di Serie A cui appartiene anche il terzo portiere, ed acquista un nuovo portiere di altra squadra di Serie A, dovrà scegliere anche un nuovo 'terzo portiere'.

c.E' anche consentito sostituire il solo 'terzo portiere', cioè acquisirne un altro a costo zero al Mercato di Riparazione sostituendo quello detenuto in precedenza, purché anche il nuovo 'terzo portiere' sia nell'organico della medesima società di serie A del 'terzo portiere' ceduto;

d.La sostituzione di un portiere 'a costo zero' ('terzo portiere') non viene considerato un acquisto vero e proprio e quindi è consentita in aggiunta ad un acquisto al Mercato di Riparazione.

e.Se, per effetto del trasferimento del 'terzo portiere' da una società di Serie A a un'altra, una fantasquadra si ritrova con 3 portieri appartenenti a 3 diverse società di Serie A, il fantallenatore dovrà immediatamente cedere a costo zero uno dei tre portieri e comunicare, nel contempo, il nuovo 'terzo portiere'. Anche in questo caso, il fantallenatore può eseguire anche acquisti al Mercato di Riparazione.

IMPORTANTE: Una volta comunicato il cambio (svincolato e nuovo acquisto) non è più possibile alcuna modifica!

CAPITOLO QUARTO

REGOLA OTTO: LA GARA

1.La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dal fantallenatore tra i 26 appartenenti alla rosa.

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

3.Il numero di reti segnate da ciascuna fantasquadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato, per mezzo della Tabella di Conversione, confrontando i Totali-Squadra di ciascuna fantasquadra (vedi Regola 12).

REGOLA NOVE: LA FORMAZIONE

1. Modulo di gioco

a.Ciascuna fantasquadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:

b.La formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da un numero variabile da 1 a 3 di attaccanti;

c.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 ; 4-4-2 ; 4-5-1 ;
5-3-2 ; 5-4-1 ;
6-3-1 ;

d.Non vi è alcun limite al numero di calciatori stranieri che una fantasquadra può schierare, sia in campo che in panchina.

2. Comunicazione della formazione

a.Si utilizzeranno due chat whatsapp: una “**generale**” aperta a tutti per discussioni, suggerimenti, domande etc. ed una “**riservata**” ai soli iscritti del campionato in corso nel quale saranno comunicati unicamente i cambi e le formazioni.

(I).Formazioni e Cambi: l’invio sia delle formazioni che dei cambi dovrà avvenire pubblicamente ed **ESCLUSIVAMENTE** tramite il “*Canale Ufficiale whatsapp*” “*FantaFormazioni – Lega Ludica*”.

Non si terrà conto di messaggi inviati in privato e con altri mezzi (mail, telefono, etc).

(II).Scadenza orario invio formazioni: la scadenza è fissata per le ore 15.00 del sabato antecedente la giornata domenicale. In caso di turni infrasettimanali o anticipi la scadenza è fissata un’ora prima della prima partita o del primo anticipo.

Qualsiasi comunicazione di formazioni o cambi giunta oltre tale orario non sarà accettata a meno che, per discordanza di orario, non si dimostri, con uno screenshot, che la comunicazione è stata inviata in orario “regolamentare”.

(II).Saranno accettate anche le formazioni che riportano l’orario esatto della scadenza (*es. se la scadenza è fissata per le ore 15:00, formazioni riportanti l’orario di invio delle 15,00 sono considerate valide*).

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 (vedi Regola 12, punto 11).

c.E’ possibile modificare la formazione data ma, trascorso l’orario di scadenza prestabilito, la formazione non può più essere modificata.

d.Non è possibile modificare il cambio settimanale.

3. Mancata comunicazione della formazione

a.Nel caso che un fantallenatore 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 indipendentemente dal fatto se era stata presentata per la Coppa Italia o il Campionato.

b.Nel caso che alla prima giornata del Campionato di Lega un fantallenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega assegnerà alla fantasquadra del suddetto fantallenatore un Totale-Squadra d’ufficio equivalente a 65. Questo Totale-Squadra d’ufficio potrà essere assegnato nelle giornate successive alla prima, ovvero fino a quando detto fantallenatore comunicherà la sua formazione al Presidente di Lega entro la scadenza prevista.

c.Nel caso in cui un fantallenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per quattro giornate consecutive, gli saranno invalidate (ovvero perse a tavolino per 2-0) tutte le partite giocate fino al quel momento.

d.La comunicazione della formazione inviata erroneamente in un turno di Coppa Italia, perché il fantallenatore era stato eliminato dalla competizione, non interrompe la serie di 4 giornate.

4. Errori nella comunicazione della formazione

a.Nel caso che un fantallenatore commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:

- (I).Se un calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella fantasquadra, verrà inserito il primo panchinaro;
- (II).Se una fantasquadra è stata schierata con un modulo non previsto al punto 1, lettera c, di questa stessa Regola, a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Presidente di Lega toglierà d'autorità dalla formazione il calciatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza.
- (III).Se una fantasquadra schiera meno di 11 giocatori in campo entra in campo la "riserva" di ufficio ma se i giocatori in esubero sono due o più giocherà in inferiorità numerica.
- b.Se una fantasquadra schiera il medesimo calciatore tra i titolari, entra in campo la "riserva di ufficio" ma se il nome si ripete altre volte o c'è un altro calciatore doppione, giocherà in inferiorità numerica.
- c.Se una fantasquadra schiera il medesimo calciatore sia in campo sia in panchina, giocherà regolarmente in 11, ma il doppione panchinaro verrà tolto d'ufficio dalla formazione e l'allenatore giocherà con una riserva in meno.

REGOLA DIECI: RISERVE E SOSTITUZIONI

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

- a.Ogni fantasquadra può schierare in panchina sino a sette calciatori di riserva: un portiere, due difensori, due centrocampisti e due attaccanti.
- b.I calciatori della panchina vengono indicati in ordine di sostituzione (per ogni ruolo) dopo la formazione ufficiale.
- c.Una fantasquadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara (compresa la "riserva di ufficio").
- d.I calciatori della panchina 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 della panchina possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo.
- f. I calciatori della panchina non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi (con voto).
- g.I calciatori della panchina possono sostituire calciatori squalificati in quella giornata ed erroneamente schierati dal fantallenatore.

2.Nel caso che anche il primo calciatore di riserva per un dato ruolo o reparto non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato giudicato s.v. o n.g., si prenderà in considerazione la seconda riserva di quel ruolo. Se anche questo secondo panchinaro non ha voti perché non sceso in campo o giudicato s.v., il calciatore assente verrà sostituito dalla riserva d'ufficio.

3.La riserva d'ufficio

a.La riserva d'ufficio per un calciatore di movimento vale 4 (quattro) punti.

b.La regola della riserva d'ufficio viene applicata, tranne le eccezioni previste dal Regolamento, a un solo calciatore per fantasquadra. Se una fantasquadra è priva di due o più titolari (e di riserve in panchina con cui sostituirli) o schiera in formazione due o più calciatori non tesserati o eccedenti in base alla Regola 9, punto 4, lettera a, la fantasquadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

4.Nel caso in cui una fantasquadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo del risultato gli verrà assegnata come riserva il portiere d'ufficio che avrà 3 (tre) punti di Totale-Calciatore. Questo valore della riserva d'ufficio vale esclusivamente per il portiere di ufficio.

5.In caso vi siano due o più calciatori assenti, tra cui il portiere, la sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria. In pratica nessuna fantasquadra può giocare senza portiere e se questi è assente, per qualunque ragione, dovrà essere sostituito obbligatoriamente e prioritariamente dalla 'riserva d'ufficio portiere'.

6.Nel caso in cui in una fantasquadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, il quarto calciatore assente non verrà sostituito neanche dalla riserva d'ufficio e la fantasquadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

7.Nel caso una fantasquadra abbia schierato in panchina, erroneamente, più di due giocatori per un dato ruolo, il Presidente di Lega dovrà ridurli d'ufficio eliminando tutti i giocatori che, nel reparto eccedente, sono stati schierati dopo i due regolari panchinari.

REGOLA UNDICI: QUOTIDIANI UFFICIALI

1. Quotidiani Ufficiali

I Quotidiani Ufficiali (QQ.UU.) della FFC Lega Ludica sono:

- a. Corriere dello Sport;
- b. Gazzetta dello Sport.

2. Le pagelle e i tabellini delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni - pubblicati dai QQ.UU. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.

3. I Quotidiani Ufficiali sono gli unici ed insindacabili riferimenti ufficiali della FFC Lega Ludica.

4. Il Quotidiano di Riferimento della Federazione Fantacalcio Ludica, per qualsiasi controversia, è **IL CORRIERE DELLO SPORT**.

5. Problemi e contrattempi

Essendo il gioco legato ai voti dei QQ.UU., 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 di pubblicazione dei QQ.UU.. Se invece uno solo dei due QQ.UU. pubblica i Voti, questi saranno considerati i Voti ufficiali.

b. Recuperi

(I). Se al termine della giornata di Campionato una partita viene sospesa, senza che vengano assegnati voti ai giocatori, o non viene giocata o viene rinviata per **qualsiasi** ragione si assegnerà d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione.

REGOLA DODICI: 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:

- Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
- Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna fantasquadra;
- Assegnazione del Fattore Campo;
- Confronto dei Totali-Squadra.

2. Calcolo del Totale-Calciatore

a. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dai 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.

(I). Se un Q.U. utilizza voti come 6 + o 6 -, si devono trasformare questi voti arcaico-scolastici in cifre decimali. Il + (più) equivale a 1/4 di punto (cioè 0,25) in più; il - (meno)

equivale a 1/4 di punto in meno. Quindi, riferendosi agli esempi sopracitati, un 6 + equivale a 6,25, mentre un 6 - equivale a 5,75.

(II).La dizione 'media dei voti assegnati dai Q.U.' si deve intendere in senso letterale: ovvero se una Lega usa due Q.U. e un calciatore di movimento prende un 7 o un 5 su un quotidiano e s.v. su un altro, il Voto sarà rispettivamente di 7 o 5, ovvero l's.v. non viene contato.

(III).Per i portieri, invece, l's.v. viene sempre calcolato come 6 (sempre che abbia giocato almeno 30 minuti) e quindi va a formare la media con l'eventuale voto assegnato dall'altro quotidiano.

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 possono essere positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:

+3 punti per ogni gol realizzato;

+3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);

+1 punto per ogni assist;

-2 punti per ogni autogol;

-3 punti per un rigore sbagliato;

-1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).

e.Poiché ci possono essere delle discrepanza in caso di autogol, viene preso come riferimento il Quotidiano Ufficiale -Il Corriere dello Sport- ed in base ai tabellini ivi pubblicati verrà stabilita l'assegnazione di un autogol o di un gol.

f.Nel caso in cui 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 di questa stessa Regola)

g.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.

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.

i. Per gli assist si farà riferimento alle decisioni pubblicate sul sito del FANTACALCIO Ufficiale (www.fantacalcio.it)

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, anche a seguito di 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 si può garantire che risolvano qualunque situazione che si potrà verificare nel corso di una stagione perché, ovviamente, non si possono prevedere quali casi particolari si verificheranno nella stagione in corso. Se dovessero verificarsi casi controversi qui non contemplati, la decisione verrà presa 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 non si riesca a trovare un accordo, la Federazione Fantacalcio è sempre disponibile a risolvere in qualità di organismo super partes, i casi 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.

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 in cui un calciatore, che non sia il portiere, venga giudicato s.v. o n.g. (da entrambi i Quotidiani Ufficiali) verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, dal primo calciatore del suo stesso ruolo disponibile e presente tra quelli in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della 'riserva d'ufficio' (vedi Regola 10, punto 3).

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 riprende la respinta e segna. Al calciatore, pertanto, verranno assegnati meno tre (-3) Punti-gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) Punti-gol per averlo segnato al secondo tiro (come da Regolamento). Quindi, il suddetto calciatore, di fatto, avrà un totale di 0 Punti-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 con un punteggio negativo di tre (3) Punti-gol.

f.Rigore a due

È la trasformazione atipica del calcio di rigore, tocco del tiratore-rigorista, e quindi mancato tiro in porta, per il compagno che scatta verso l'area piccola e poi realizza.

(I).Se il goal viene realizzato, si assegna il +3 a colui che va in gol e assist da fermo per chi va dal dischetto, il tiratore-rigorista, o in movimento.

(II).Se il goal non verrà realizzato, si assegna -3 per il tiratore-rigorista, che di fatto ha buttato il rigore e nessun malus a carico del compagno che, di fatto, non riesce a fare il goal. Nessun +3 per il portiere che dovesse parare il tiro non effettuato dal tiratore-rigorista.

Il +3, invece, verrebbe assegnato al portiere se riuscisse ad anticipare il tocco al secondo giocatore sventando la minaccia: in tal caso di tratterebbe di un rigore parato.

g.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.

h.Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dai QQ.UU., sarà regolarmente sostituito dalla riserva nel suo ruolo, senza ottenere voti di ufficio.

i.Marcatore senza voto

Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato dai QQ.UU., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura.

l.Autogol senza voto

Nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non venga giudicato dai QQ.UU., 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 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 i QQ.UU. riportino delle discrepanze tra la lista degli ammoniti/espulsi, verrà preso in considerazione quanto riportato da Il Corriere dello Sport.

o.Tabellino marcatori controverso

Nel caso che i QQ.UU. riportino delle discrepanze nell'indicazione dei marcatori, verrà preso in considerazione quanto riportato da Il Corriere dello Sport.

p.Correzioni e rettifiche

Nel caso che uno dei QQ.UU. 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. in questione 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,).

q.Discrepanze nelle pagelle dei quotidiani

Qualora uno dei QQ.UU. 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 della 'pagella' (è 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 o sottrarre 3 punti, 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.

4.Calcolo del Totale-Squadra

Il Totale-Squadra di ciascuna fantasquadra 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, o di un posto retrocessione o per qualsiasi altro motivo 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 fantasquadra, a seconda del Totale-Squadra ottenuto, in base alla tabella sottostante.

Meno di 66,000 punti =0 gol

Da 66 a 71,999 punti =1 gol

Da 72 a 77,999 punti =2 gol

Da 78 a 83,999 punti =3 gol

Da 84 a 89,999 punti =4 gol

Da 90 a 95,999 punti =5 gol

Da 96 a 101,999 punti =6 gol

E così via (ogni 6 punti un gol)

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

(I). Se una fantasquadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;

(II). Si assegna un (1) gol quando una fantasquadra totalizza almeno 66 punti;

(III). Da 66 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 6 (Es.: 72 punti = 2 gol, 78 punti = 3 gol, ecc.).

8. Integrazioni alla Tabella di Conversione

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

a. Quando il confronto tra i due Totali-Squadra dà come Risultato Finale un pareggio, e nel caso che i Totali-Squadra di entrambe le fantasquadre siano di 66 o più punti, si assegna (1) un ulteriore gol, e quindi la vittoria, alla fantasquadra con il maggior Totale-Squadra se la differenza tra i due Totali-Squadra è di 4 o più punti, tranne nel caso specificato qui di seguito:

(I). Nel caso di incontri ad eliminazione diretta che prevedano due partite, cioè con andata e ritorno, si dovrà trascurare la regola di cui sopra ed omologare la gara con un risultato di parità anche se la differenza tra i due Totali-Squadra è di 4 o più punti;

b. Quando la differenza tra i due Totali-Squadra è di 10 o più punti, si assegna un (1) ulteriore gol alla fantasquadra col maggior Totale-Squadra.

c. Quando entrambe le fantasquadre totalizzano più di 60 e meno di 66 punti, non verrà presa in considerazione la differenza di 4 o più punti tra i due Totali-Squadra e il Risultato Finale resterà 0-0.

9. Calcolo dei Tempi Supplementari

a. I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra fantasquadre 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 Supplementare per ciascuna fantasquadra 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 è stata utilizzata nei tempi regolamentari, la fantasquadra giocherà con un uomo in meno.

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 fantasquadra. In nessun caso le riserve assenti potranno essere sostituite dalla riserva di ufficio.

(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). Per simulare il vantaggio di giocare in casa (*a meno che non si giochi in campo neutro*) viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla fantasquadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;

(IV). Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due fantasquadre, calcolati in base ai paragrafi **(I)** e **(III)**, 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 fantasquadra, a seconda del Totale-Supplementari ottenuto da ogni fantasquadra, in base alla tabella sottostante.

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

(I). Se una fantasquadra totalizza meno di 18 punti (cioè fino a 17,999) non si assegna alcun gol;

(II). Si assegna un (1) gol quando una fantasquadra totalizza almeno 18 punti;

(III). Da 18 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 3 (es.: 21 = 2 gol, 24 = 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 fantallenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno degli undici calciatori della formazione titolare un numero da 1 a 11 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. Nel caso un titolare non sia sceso in campo o gli sia stato assegnato s.v. o n.g. verrà sostituito, ai fini del calcolo dei calci di rigore, dalla sua riserva (nel caso questa sia a sua volta assente, verrà sostituito dalla riserva d'ufficio). Eventuali comunicazioni "singole" tardive di calciatori comporteranno l'inserimento di questi calciatori nell'ultima posizione tra i giocatori titolari di quel ruolo.

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 un Voto (in pagella) uguale o maggiore di 6 segna il rigore; il rigorista che, invece, ha preso voto minore di 6 sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la fantasquadra che ha segnato più rigori.

d. Nel caso uno o più dei rigoristi ufficiali non scendano in campo nella realtà o vengano giudicati s.v. o n.g. si prenderanno in considerazione le rispettive riserve (nel rispetto delle regole sulle sostituzioni). Nel caso anche le riserve non siano scese in campo nella realtà o

vengano anch'esse giudicate s.v. o n.g. o sia stato sostituito dalla riserva di ufficio i rigori calciati dai rigoristi 'assenti' verranno considerati sbagliati. (la riserva d'ufficio non è un rigorista!)

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 6 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 fantasquadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la fantasquadra che ha realizzato il rigore.

g. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio una lista corrispondente alla formazione schierata a ritroso (ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante e l'ultimo rigorista sarà il portiere).

REGOLA TREDICI: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, GIOCATE SUBJUDICE, NON OMOLOGATE E VALIDITA' DELLA GIORNATA

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, si assegnerà d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione.

b. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti verranno presi in considerazione per determinare il punteggio dei giocatori.

2. Partite 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 assegnerà d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione

3. Partite giocate subjudice

Nel caso una partita, per una qualunque ragione, venga giocata subjudice e quindi decisa a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della partita dei voti assegnati dal Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.

4. Partite non omologate

a. 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. si assegnerà d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione

5. Partite sospese non recuperate

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 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.

6. Validità della giornata

Se, per qualsiasi motivo una giornata di campionato della serie A venga sospesa o rinviata dopo che si sono svolte alcune partite, si considererà valida la giornata di fantacalcio se le

partite giocate sono almeno la metà di quelle previste, attualmente 5 su 10: con sole 4 partite giocate, invece, la giornata non sarà considerata valida. In questo caso, tutto il calendario del fantacalcio slitta di una giornata e, quindi, proseguirà normalmente ripartendo dalla successiva giornata del campionato di serie A (*nel quale si giocherà la giornata invalidata*). In questo modo, pertanto, si giocheranno sempre le consuete 10 giornate di fantacalcio.

CAPITOLO QUINTO

REGOLA QUATTORDICI: IL CAMPIONATO E ASTA INTERMEDIA E FINALE

1. Il Campionato di Lega è diviso in Serie A e Serie B.

- a. La Serie A è composta da una Serie A1 (composta da 18 fantasquadre) ed una Serie A2 (composta da 12 fantasquadre).
- b. La Serie B viene organizzata in base al numero delle fantasquadre iscritte.

2. Il Campionato di Lega della Serie A è diviso nelle seguenti Fasi:

a. Eliminatorie

(I). In base a schemi già predefiniti, viene composta una Serie A1 (tre gironi da sei fantasquadre ciascuno) ed una Serie A2 (due gironi da sei fantasquadre ciascuno)

b. Champions League.

(I). I primi tre classificati ed il miglior quarto dei tre gironi della Serie A1 insieme ai primi classificati dei due gironi della Serie A2 accedono ai due gironi di Champions League.

c. Play Off.

(I). Le restanti fantasquadre della Serie A1 ed i secondi e terzi classificati della Serie A2 compongono i due gironi di Play Off da sei fantasquadre.

(II). Gli ultimi tre classificati di ogni girone vengono retrocessi in Serie A2 (le altre fantasquadra rimangono in Serie A1).

d. Play Out.

(I). E' composta da un girone di sei fantasquadre composto dalle restanti formazioni di Serie A2 (quarti, quinti e sest).

(II). Gli ultimi tre classificati vengono retrocessi in Serie A2.

e. Finali

(I). E' composta da sei fantasquadre che si scontreranno in un normale girone con partite di andata e ritorno.

e. Supercoppo

(I). E' formato da due gironi (Calia & Semenza) di sei fantasquadre composti dai restanti 6 componenti della Champions League (4, 5, e 6 di ogni girone), i primi due classificati di ogni girone dei Play Off e dai primi due classificati dei Play Out.

(II). I primi due classificati di ogni girone si scontreranno in un Finale in campo neutro al termine della quale sarà decretato il Vincitore del SuperCoppo.

Tutti i gironi elencati nelle Fasi sopra descritte si svolgeranno con partite di andata e ritorno.

3. La fantasquadra prima classificata della Fase Finale è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.

4. Il Campionato di Lega di Serie B si svolgerà secondo criteri che verranno fissati di volta in volta dal Presidente di Lega in relazione al numero degli iscritti.

- a. A fine campionato accedono in Serie A2 le prime tre fantasquadre.

5. Nell'asta intermedia, in base ai criteri di precedenza stabiliti, i soli fantallenatori provenienti dalla A1 potranno confermare nelle loro fantarose 3 calciatori: 1 portiere/difensore; 1 centrocampista, 1 attaccante (scelto in qualsiasi ordine).

- a. Queste conferme sono gratuiti e non influiscono sul capitale (300 crediti) disponibile per l'asta.
- b. Nei gironi che riuniscono giocatori di serie A1 e A2, le fantasquadre provenienti dalla A2 non hanno diritto alla conferma dei loro calciatori.
5. Nell'asta del Girone Finale, non viene confermato nessun calciatore. L'asta, pertanto, avrà il medesimo svolgimento di quella iniziale.

REGOLA QUINDICI: IL CALENDARIO

1. Il Presidente di Lega provvede alla formazione del Calendario degli incontri di Campionato, la cui durata TOTALE è fissata in base alle modalità di svolgimento del campionato, così come concordato dall'Assemblea.
2. Ciascuna fantasquadra affronta ciascuna avversarie due volte, una in casa e una in trasferta.
3. La formazione dei calendari viene effettuata tramite alcuni schemi prestabiliti che si allegano al presente Regolamento Ufficiale e ne compongono parte integrante. *(sono in corso gli aggiornamenti)*

REGOLA SEDICI: 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 viene aggiornata settimanalmente dopo la determinazione dei Risultati di ciascun incontro di Campionato di Lega.
3. La fantasquadra prima classificata nel girone Finale è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega e il fantascudetto. In caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della fantasquadra 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 12, 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 fantasquadra nell'arco del campionato e vincerà ovviamente la fantasquadra con la Media Totale-Squadra più alta. La Media del Totale-Squadra si calcola sommando i Totali-Squadra ottenuti da ciascuna fantasquadra 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 fantasquadre:

- (I). In caso di parità di punteggio fra tre o più fantasquadre si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta 'classifica avulsa') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:
- dei punti conseguiti negli incontri diretti;
 - a parità di punti, della Media-Totale Squadra avulsa negli incontri diretti;
 - a parità di Media-Totale Squadra avulsa, dei Media-Totale Squadra nelle dieci giornate del girone Finale;

- in caso di ulteriore parità, mediante sorteggio
- (II).Lo scudetto verrà quindi disputato mediante gara di spareggio tra le due fantasquadre 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:

- dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della Media-Totale Squadra avulsa negli incontri diretti;
- a parità di Media-Totale Squadra avulsa, dei Media-Totale Squadra nelle dieci giornate del girone;
- in caso di ulteriore parità, mediante sorteggio

d.Le modalità sopra descritte, oltre che per l'assegnazione del fantascudetto, verranno applicate ogniqualvolta si verifica una situazione di parità per l'accesso o meno alla fase successiva (Champions League. Girone Finale, SuperCoppo)

(I).In caso di parità tra due squadre, verrà determinato il passaggio del turno attraverso uno spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro e, in caso di parità, si procederà come sopra descritto per l'assegnazione del titolo di Campione;

(II).In caso di parità tra tre o più squadre, verrà utilizzata la procedura sopra descritta per l'assegnazione del titolo di Campione e, mentre il primo classificato si qualificherà di diritto, il secondo e il terzo classificato uno spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro con tutto il corollario di norme inerenti.

4.In tutti gli altri casi, quando, cioè, la determinazione della graduatoria è ininfluente ai fini dell'accesso alla fase successiva, per stilare la classifica si terrà conto:

- dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della Media-Totale Squadra negli incontri diretti;
- del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- del sorteggio.

5.Zona Retrocessione

Le squadre classificate quarta, quinta e sesta nei Play Out 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:

- dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della Media-Totale Squadra avulsa negli incontri diretti;
- a parità di Media-Totale Squadra avulsa, dei Media-Totale Squadra nelle dieci giornate del girone;
- in caso di ulteriore parità, mediante sorteggio

(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 fantasquadra 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:

- della Media-Totale Squadra avulsa negli incontri diretti;
- a parità di Media-Totale Squadra avulsa, dei Media-Totale Squadra nelle dieci giornate del girone;
- in caso di ulteriore parità, mediante sorteggio

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

CAPITOLO SESTO

REGOLA DICIASSETTE: IL TROFEO "SCUDETTO"

1.Dal XIV Campionato di Lega 2004-2005 il Trofeo "**Scudetto**" per il vincitore del Campionato (Serie A) ha una modalità di "assegnazione temporanea" e "assegnazione definitiva" della Coppa .

2.Ogni anno, infatti, sarà inserito alla base del trofeo "**Scudetto**" una targhetta con l'indicazione dell'edizione del Campionato, l'anno di svolgimento ed il nome del vincitore.

3.Il trofeo "**Scudetto**" verrà poi consegnato al vincitore che lo custodirà per l'anno in corso..

4.Il Campionato successivo, il Trofeo "**Scudetto**" verrà riconsegnato dal Campione uscente nel corso del "Galà di premiazione" e verrà apposta una nuova targhetta con il nome del nuovo vincitore. Il trofeo "**Scudetto**" verrà, quindi, consegnato al nuovo Campione che lo custodirà per il successivo anno.

a.Ai Campioni uscenti, comunque, verrà consegnato una targa come attestazione del Campionato vinto.

5.Il primo fantallenatore che vincerà per tre volte il trofeo "**Scudetto**", avrà diritto alla conquista e al possesso definitivo del trofeo "**Scudetto**".

6.Quando si verificherà questo evento, verrà messo in palio, con le stesse regole, un nuovo trofeo "**Scudetto**".

REGOLA DICIOTTTO: LA COPPA ITALIA

1.Dal XV Campionato di Lega 2004-2005 è istituita la **Coppa Italia** nell'ambito del Campionato.

2.La formula della Coppa Italia sarà stabilita ogni anno e potrà riguardare sia la Serie A che la Serie B.

3.Le modalità di svolgimento della Coppa Italia prevedono una iniziale Fase a Girone, durante lo svolgimento dei Gironi Eliminatori, e poi una Fase a Scontri diretti che termina prima dello svolgimento della Fase Finale..

4.Al termine del Campionato sarà proclamata vincitrice della Coppa Italia la fantasquadra che avrà vinto la Finale della Fase a Scontri diretti

REGOLA DICIANNOVE: IL TROFEO "COPPA ITALIA"

1. Il trofeo "Coppa Italia" sarà consegnato al vincitore della Coppa Italia.
2. Ogni anno sarà inserito alla base del trofeo "Coppa Italia" una targhetta con l'indicazione dell'edizione della Coppa Italia, l'anno di svolgimento ed il nome del vincitore.
3. Il trofeo "Coppa Italia" verrà poi consegnato al vincitore che lo custodirà per anno in corso.
4. Il Campionato successivo, il Trofeo "Coppa Italia" verrà riconsegnato dal Campione uscente nel corso del "Galà di premiazione" e verrà apposta una nuova targhetta con il nome del nuovo vincitore. Il trofeo "Coppa Italia" verrà, quindi, consegnato al nuovo Campione che lo custodirà per il successivo anno.
 - a. Ai Campioni uscenti, comunque, verrà consegnato una targa come attestazione della Coppa Italia vinta.
5. Il primo fantallenatore che vincerà per tre volte la Coppa Italia, avrà diritto alla conquista e detenzione definitiva del trofeo "Coppa Italia".
6. Quando si verificherà questo evento, verrà messo in palio, con le stesse regole, un nuovo trofeo "Coppa Italia".

REGOLA VENTI: IL TROFEO "SUPERCOPPA"

1. Dal 2016 è istituita la **SuperCoppa** nell'ambito del Campionato.
2. La **SuperCoppa** sarà giocata dai vincitori del Campionato e della Coppa Italia del Campionato precedente. Nel caso in cui la stessa squadra abbia conquistato entrambi i trofei, giocherà la SuperCoppa il finalista, perdente, della finale di Coppa Italia del precedente Campionato.
3. Il trofeo verrà assegnato con partita unica in campo neutro e, pertanto, i due fantallenatori interessati dovranno indicare, oltre i titolari e la panchina, anche i rigoristi.

REGOLA VENTUNO: IL TROFEO "SuperCoppo"

1. Dal XVII Campionato di Lega 2017-2018 è istituito il Trofeo **SuperCoppo** nell'ambito del Campionato.
2. La formula del Trofeo "SuperCoppo", meglio descritto nel Capitolo Quinto, Regola Quattordici, punto 2.e, prevede lo svolgimento, in concomitanza con il Girone Finale, di due Gironi, Calia e Semenza.
3. I primi classificati dei due Gironi disputeranno una finale, partita unica e campo neutro, e il vincitore verrà proclamato vincitore del Trofeo "SuperCoppo".
3. In caso di parità tra due o più squadre nella prima posizione in classifica di uno dei due Gironi, non si disputerà MAI una partita di spareggio ma la fantasquadra che disputerà la finale del Trofeo "SuperCoppo" sarà determinata con i seguenti criteri:
 - maggior punti conseguiti negli incontri diretti;
 - a parità di punti, maggior Media-Totale Squadra avulsa negli incontri diretti;
 - a parità di Media-Totale Squadra avulsa, maggior Media-Totale Squadra nelle dieci giornate del girone;
 - in caso di ulteriore parità, mediante sorteggio