

**SOMMARIO**

INTRODUZIONE .....	2
<b>REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO .....</b>	<b>2</b>
<b>REGOLA 2: MODALITÀ DEL GIOCO .....</b>	<b>2</b>
<b>REGOLA 3: LA LEGA E LA FEDERAZIONE .....</b>	<b>2</b>
<b>REGOLA 4: LE SOCIETÀ .....</b>	<b>3</b>
<b>REGOLA 5: LA ROSA.....</b>	<b>4</b>
<b>REGOLA 6: L’ASTA INIZIALE.....</b>	<b>6</b>
<b>REGOLA 7: MERCATO TRA SQUADRE E ASTA DI RIPARAZIONE .....</b>	<b>8</b>
<b>REGOLA 8: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI ESTIVI .....</b>	<b>9</b>
<b>REGOLA 9: LA GARA .....</b>	<b>10</b>
<b>REGOLA 10: LA FORMAZIONE .....</b>	<b>10</b>
<b>REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI .....</b>	<b>12</b>
<b>REGOLA 12: VOTI UFFICIALI .....</b>	<b>13</b>
<b>REGOLA 13: MODALITA’ DI CALCOLO .....</b>	<b>13</b>
<b>REGOLA 14: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE ....</b>	<b>19</b>
<b>REGOLA 15: IL CAMPIONATO.....</b>	<b>20</b>
<b>REGOLA 16: IL CALENDARIO .....</b>	<b>20</b>
<b>REGOLA 17: LA CLASSIFICA .....</b>	<b>21</b>
<b>REGOLA 18: CHAMPIONS LEAGUE,EUROPA LEAGUE, SUPERCOPPA EUROPEA .....</b>	<b>22</b>
SUPPLEMENTO 1 – CALCOLO DEL MODIFICATORE DEL PORTIERE .....	23
SUPPLEMENTO 2 – CALCOLO DEL MODIFICATORE DELLA DIFESA .....	23
SUPPLEMENTO 3 – calcolo del modificatore del centrocampio.....	24
SUPPLEMENTO 4 – calcolo del modificatore dell’attacco .....	25
SUPPLEMENTO 5 – premi e iscrizioni.....	26
SUPPLEMENTO 6 – mancato pagamento iscrizione prima dell’asta.....	27

## INTRODUZIONE

Qui di seguito trovate le Regole Ufficiali della Federazione.

Ogni anno, se necessario, vengono modificate e aggiornate in base all'esperienza dell'anno precedente e alle novità del Regolamento Ufficiale.

## 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.
2. La Federazione sovrintende al regolamento e all'organizzazione del Fantacalcio. Alla Federazione aderiscono volontariamente le singole Leghe costituite e organizzate a norma 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 da 26 a 30 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 26/30 della 'rosa', per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

## REGOLA 3: LA LEGA E LA FEDERAZIONE

1. Ogni FantaLega (Caffepaglia, Trofeo900, Rustica e Baggiovara) è composta da dieci società.
2. Ciascuna Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata dai 10 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 del Mercato tra squadre e del Mercato di Riparazione;
  - 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.

#### **NOTA UFFICIALE DELLA FFC**

*Il ruolo del Presidente di Lega può anche essere coperto da più persone che si divideranno i compiti.*

- 5. Le modifiche alle regole sono stabilite con voto a maggioranza semplice dall'Assemblea della Federazione. Gli aventi diritti al voto sono gli allenatori di ogni squadra iscritta ad una delle quattro FantaLeghe (chi ha più squadre in Leghe diverse può esprimere un voto per ogni squadra iscritta). La maggioranza si calcola sulla base dei voti realmente espressi. Una modifica regolamentare viene approvata se ottiene voti a favore da un numero pari o maggiore alla metà più uno dei voti realmente espressi.
- 6. Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.
- 7. 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 (ossia perderà tutte le partite 3-0; 72-0)

#### **NOTA UFFICIALE DELLA FFC**

*Sembrerà ingiusto annullare tutte le partite disputate, soprattutto a quei fantallenatori che avevano vinto in precedenza il confronto diretto. D'altronde, questa è la soluzione adottata dalla F.I.G.C. e noi non abbiamo fatto altro che adeguarci.*

- 8. 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. In caso di turno infrasettimanale, entro la consegna della formazione.
  - 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 dal sito di riferimento, purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

### **REGOLA 4: LE SOCIETÀ**

#### **1. Denominazione Sociale**

La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna squadra, viene stabilita dal rispettivo allenatore e può essere un nome di fantasia o il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie o divisione..

- a. Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il campionato in corso.
- b. Non è possibile scegliere il nome utilizzato da un'altra squadra della Federazione.

**NOTA UFFICIALE DELLA FFC**

*E' consigliabile mantenere il nome della squadra anche nei campionati successivi (sempre che una squadra non venga retrocessa, vedi la lettera e) per dare una certa 'continuità storica', e conseguente rivalità, ai campionati della vostra Lega.*

2. Capitale sociale

- a. Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 300 crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori. A questi saranno aggiunti altri crediti rimasti dalla stagione precedente.
- b. Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate alle Regole 6, 7 e 8 di questo Regolamento.
- c. Al termine del calciomercato estivo ogni squadra riceverà 5 crediti da utilizzarsi per il mercato di riparazione invernale fatto solo di scambi tra squadre
- d. Il giorno in cui si svolgerà l'asta di riparazione **solo** le società presenti riceveranno un bonus di 5 crediti per trattare i giocatori svincolati.

**REGOLA 5: LA ROSA**

1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da un minimo di 26 calciatori e da un massimo di 30 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. A tal fine verrà utilizzata la lista dei ruoli della **Fonte Ufficiale - sito [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it)**
3. La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:
  - 3 Portieri
  - 9 Difensori
  - 8 Centrocampisti
  - 6 Attaccanti
  - 4 Jolly (facoltativi ed acquistabili per qualsiasi ruolo)
4. Vincoli pluriennali
  - a. Ciascun allenatore ha la possibilità di vincolare per l'anno seguente fino ad un massimo di 7 calciatori della propria squadra, senza vincoli di ruolo.

**NOTA UFFICIALE DELLA FFC**

*Lo scopo dei vincoli pluriennali è di dare maggiore continuità e realismo a ciascun campionato di Lega e costringere gli allenatori a non avere un momento libero dal gioco anche in estate. La lista di vincolo è comunque una possibilità, non un obbligo. Se un allenatore vuole confermare un numero di calciatori inferiore a quelli sopra indicati o non vuole confermare nessuno può farlo.*

- b. La lista di vincolo deve essere comunicata al Presidente di Lega entro la data comunicata dal presidente stesso.

- c. Una volta ricevute tutte le liste di vincolo, il Presidente di Lega provvederà a darne comunicazione a tutti gli allenatori della Lega preparando le liste per l'Asta iniziale, che dovranno riportare a fianco del nome di ciascun calciatore il ruolo, lo stato contrattuale e l'ingaggio.
  - d. L'ingaggio dei calciatori vincolati equivale al costo in crediti del loro 'cartellino', e verrà detratto dal capitale a disposizione per l'Asta iniziale. Per ingaggio si intende il prezzo di acquisto, in crediti, di un calciatore all'Asta, come meglio determinato alla successiva Regola 6, punto 3.
5. Cessione di un calciatore all'estero o in altra serie o che rescinde il contratto
- a. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, durante la stagione non appaia più nelle liste della fonte ufficiale, sia che venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società che non milita nella Serie A sia che rescinda il suo contratto, la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione ha diritto (ma non l'obbligo) a un indennizzo di crediti pari alla metà del suo ingaggio (arrotondato per eccesso). Il depennamento dalle liste ed il relativo conguaglio avvengono in automatico, il fantallenatore potrà decidere entro la consegna della formazione per la giornata successiva se mantenere in rosa il giocatore.
  - b. I conguagli dei giocatori ceduti o svincolati e gli inserimenti di nuovi giocatori nelle liste dei giocatori disponibili per il mercato sono subordinati alla presenza o meno sulle liste ufficiali del sito [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it) senza deroghe.
6. Calciatore squalificato per illecito o doping
- a. Un calciatore squalificato per illecito sportivo o per doping equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco. Di conseguenza la squadra che ne detiene il 'cartellino' non riceverà alcun indennizzo in crediti.
  - b. La squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore squalificato può decidere se aspettare il ritorno in campo dello stesso atleta una volta scontata la pena oppure tagliarlo e sostituirlo secondo le regole standard delle sessioni di mercato.
7. Calciatore deceduto
- a. Nel triste caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra muoia, la squadra che ne detiene il 'cartellino' riceverà un indennizzo in crediti pari a quelli dell'ingaggio.
8. Calciatore ritirato
- a. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra abbandoni l'attività agonistica nel campionato in corso, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio. Se, una volta annunciato ufficialmente il ritiro, il calciatore dovesse cambiare idea e tornare in serie A, esso sarà libero sul Mercato e acquistabile da chiunque, tranne che dal fantallenatore che ne deteneva il cartellino in precedenza.
9. Calciatore che diventa allenatore
- a. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra abbandoni l'attività agonistica per diventare allenatore nel campionato in corso, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio. Se, una volta annunciato ufficialmente il ritiro, il calciatore dovesse cambiare idea e tornare ad essere un calciatore in serie A, esso sarà libero sul Mercato e acquistabile da chiunque, tranne che dal fantallenatore che ne deteneva il cartellino in precedenza.

**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. Il sostituto non potrà essere un altro allenatore già presente all'Asta. Nel caso tale squadra vada a premi, il sostituto ha diritto al 30 % del premio stesso.
- c. 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

- a. L'Asta iniziale, cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori, è regolata dalle seguenti disposizioni:
  - i. Iscrizione della squadra previo pagamento della quota di 65 € (vedi supplemento 9 in caso di mancata iscrizione in loco);
  - ii. Ciascuna squadra deve acquistare almeno 26 calciatori a un costo totale non superiore a 300 crediti (ai quali vengono aggiunti eventuali crediti derivanti dalle stagioni precedenti). Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione;
  - iii. L'ordine di chiamata degli allenatori durante l'Asta viene definito partendo dall'ultimo classificato dell'anno precedente.
  - iv. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.
  - v. 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. L'offerta di apertura può essere maggiore dell'offerta minima (=> non è obbligatorio iniziare l'asta dalla quotazione di 1)..
  - vi. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 26 calciatori (ai quali si dovranno eventualmente aggiungere i 4 jolly).
  - vii. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un allenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.

**NOTA UFFICIALE DELLA FFC**

*Nel caso che per errore un allenatore offra per un calciatore una cifra che non dispone, il Presidente di Lega dovrà interrompere l'asta e annullare il rilancio. Poi potrà far continuare l'asta come se il rilancio non fosse mai avvenuto. Se invece il Presidente di Lega se ne dovesse accorgere in un secondo tempo, a calciatore già acquistato, magari anche durante il fantacampionato, dovrà annullare l'acquisto e l'allenatore che ha commesso l'errore dovrà svincolare il calciatore preso e scegliere un calciatore del ruolo da coprire tra quelli rimasti liberi al Mercato Libero solo nel caso non siano rispettati i vincoli di ruolo. Se il Mercato Libero è già aperto, i fantallenatori avversari potranno tranquillamente rilanciare, come se si trattasse di una chiamata normale. Inoltre, l'allenatore che ha commesso l'errore, non potrà fare offerte al Mercato di Riparazione per il calciatore svincolato oggetto dell'errore.*

- viii. 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 10 attaccanti (6 di ruolo e i 4 jolly), l'allenatore di tale squadra non può nominare né partecipare all'asta per un attaccante.

#### **NOTA UFFICIALE DELLA FFC**

*Nel caso che per errore un allenatore chiami un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi il Presidente di Lega dovrà interrompere l'asta e far ripetere la 'chiamata'. Se invece il Presidente di Lega se ne dovesse accorgere in un secondo tempo, a calciatore già acquistato, dovrà annullare l'acquisto e l'allenatore che ha commesso l'errore dovrà ripetere la chiamata (se l'Asta è ancora in corso) oppure dovrà scegliere un calciatore del ruolo da coprire tra quelli rimasti liberi (se l'Asta si è già conclusa).*

### 3. Ingaggi

- a. L'ingaggio di un calciatore, cioè il costo del suo cartellino e quindi il suo valore in crediti, è determinato dai tempi e modi di acquisto e non cambia finché il calciatore non viene svincolato o acquistato durante una successiva Asta, in quanto calciatore 'opzionato' o libero da contratto, a un nuovo ingaggio.
- b. L'ingaggio di un calciatore acquistato durante il Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all'Asta.
- c. L'ingaggio di un calciatore acquistato al Mercato di Riparazione è equivalente al valore di acquisto in tale sede, ed è valido solo per la stagione in corso con eventuale opzione per la stagione successiva (v. sezione 6.5 'calciatori opzionati').
- d. L'ingaggio di un calciatore non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra.

### 4. Stato contrattuale

- a. Il contratto di un calciatore ha decorrenza dal momento in cui viene acquistato all'Asta iniziale o al Mercato di Riparazione.
- b. Il contratto di un calciatore, acquistato durante l'asta iniziale, ha durata pari a due stagioni sportive; il contratto di un calciatore acquistato nel mercato di Riparazione ha durata solo per la stagione in corso.
- c. I trasferimenti (vedi Regola 8) non modificano lo stato contrattuale di un calciatore, cioè la durata del suo contratto, l'ingaggio e il suo ruolo.

#### **NOTA UFFICIALE DELLA FFC**

*Quindi, se una squadra X acquista un giocatore all'asta e lo cede dopo 1 anno alla squadra Y, la squadra Y potrà usufruirne solo per una stagione al termine della quale non lo potrà confermare o vendere, ma potrà eventualmente opzionarlo.*

### 5. Calciatori 'opzionati'

- a. Ciascuna squadra ha diritto di opzione su un calciatore della sua 'rosa' che sia al secondo anno e diritto di opzione per massimo 3 giocatori che l'anno precedente sono stati acquistati in occasione del Mercato di Riparazione.
- b. Ai fini dell'Asta iniziale i calciatori 'opzionati' non sono considerati calciatori vincolati e sono quindi tesserabili da qualunque squadra della Lega durante l'Asta in base alle seguenti disposizioni:

- i. I calciatori che vengono opzionati sono stabiliti al momento della conferma delle rose e durante l'Asta possono essere nominati da qualunque allenatore;
- ii. Al termine dell'asta per un calciatore 'opzionato', cioè quando sarà rimasto un solo offerente, l'allenatore che ha il diritto di opzione su detto calciatore potrà esercitare tale diritto semplicemente dichiarandolo pubblicamente e offrendo 1 credito in più dell'offerta d'asta così determinatasi;
- c. Quando il calciatore opzionato viene acquistato da una squadra, il suo stato contrattuale ripartirà da zero e avrà decorrenza da quel momento per una durata pari a due stagioni sportive.
- d. Durante l'asta, un calciatore 'opzionato' può essere chiamato anche dalla stessa squadra che ne detiene l'opzione.

#### REGOLA 7: MERCATO TRA SQUADRE E ASTA DI RIPARAZIONE

1. Il mercato successivo all'asta iniziale si svolgerà in 2 fasi distinte sempre nel rispetto delle 19 operazioni massime (ogni giocatore trattato vale un'operazione):
  - a. Mercato tra squadre .
    - i. Al termine del calciomercato estivo ogni squadra riceverà 5 crediti bonus per il mercato tra squadre da utilizzare per eventuali conguagli .Tali crediti se non spesi andranno a sommarsi ai crediti per la stagione successiva.
    - ii. **Dal 2 al 31 Gennaio 2020** sono autorizzati gli scambi di giocatori tra squadre. Solo in questo periodo non sarà necessario rispettare le regole sulle composizione delle rose. I giocatori scambiati non avranno variazioni nei vincoli contrattuali. Gli scambi effettuati in questo periodo vengono comunque considerati ai fini del conteggio delle 19 operazioni di mercato consentite
    - iii. Ogni giocatore può al massimo militare in 3 squadre nell'arco della stagione, senza mai ritornare alla squadra iniziale (*esempio*: il giocatore ceduto dalla squadra A alla squadra B può essere ceduto alla squadra C; in nessun caso può tornare alla squadra A nell'arco della stessa stagione, mentre può farlo nella stagione successiva).
    - iv. Un giocatore ceduto (per scambi, tagli, mercato libero o in senso generale liberato da una squadra) non può mai essere ripreso dalla stessa squadra nel corso della stessa stagione.
    - v. Gli scambi tra squadre possono avvenire in qualsiasi forma (con obbligo di almeno un giocatore per parte),senza limiti di ruolo ed eventualmente integrando lo scambio con dei crediti, l'unica limitazione è che non si potrà mai scendere sotto il limite minimo di rosa (3p 9d 8c 6a).
    - vi. Se per qualsiasi ragione si scende sotto la rosa minima (3p 9d 8c 6a) è obbligatorio operare sul mercato (scambi o al mercato invernale) per ripristinare la rosa minima altrimenti ogni operazione di scambi verrà annullata
    - vii. Se operando scambi si supera la rosa massima, la stessa deve essere ripristinata prima di dare la formazione per la partita successiva, svincolando i giocatori in eccesso.



- b. Mercato di riparazione.
- i. In data da definirsi si terrà un'asta per la trattativa di quei giocatori che non sono stati acquistati nell'asta di settembre e quei calciatori arrivati nel mercato di gennaio della serie A reale.
  - ii. Tale asta è facoltativa.
  - iii. Ai presenti verranno assegnati 5 crediti extra, gli eventuali crediti non spesi andranno a sommarsi ai crediti per la stagione successiva.
  - iv. **Entro le 21 di sabato 1 febbraio 2020** dovranno essere comunicati i giocatori tagliati. Tali giocatori però saranno utilizzabili fino all'asta stessa.
  - v. I giocatori comprati all'asta di riparazione non sono confermabili per l'anno successivo, ma sarà possibile opzionarne un massimo di 3.
  - vi. Nel caso una squadra dovesse effettuare le 19 operazioni massime nel mercato fra squadre non avrà diritto a partecipare all'asta di riparazione. Potrà comunque presenziare per incassare i 5 crediti previsti.
- c. Nelle seguenti finestre di mercato sarà possibile effettuare scambi con altre squadre e acquistare un solo giocatore per finestra al mercato libero con la consueta modalità di asta sul sito;

- **Da lunedì 30 settembre a giovedì 3 ottobre 2019;**

- **Da lunedì 4 a giovedì 7 novembre 2019;**

- **Da lunedì 2 a giovedì 5 dicembre 2019.**

**Le aste per gli acquisti al mercato libero si concludono la sera del giovedì indicato come limite delle finestre di mercato. Gli scambi tra squadre devono essere finalizzati entro il termine di consegna delle formazioni per la giornata successiva al giovedì indicato come limite delle finestre di mercato.**

#### **REGOLA 8: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI ESTIVI**

1. A partire dal lunedì successivo alla fine del fantacampionato fino alla scadenza della consegna della lista di vincolo (quindi per tutto il periodo estivo), le squadre sono libere di condurre trattative di trasferimento di ogni genere e senza alcun limite (inclusi quelli di composizione delle rose), con i seguenti vincoli:
  - a. I trasferimenti non modificano l'ingaggio e lo stato contrattuale dei calciatori coinvolti nel trasferimento.
  - b. Una volta raggiunto un accordo di trasferimento, lo stesso va regolarizzato sul sito ufficiale con le modalità consuete o in alternativa comunicato da entrambi gli allenatori coinvolti al Presidente di Lega.

## REGOLA 9: LA GARA

1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 26/30 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 (vedi Regola 13, punti 6-7-8).

## 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 1 portiere, da 3 a 5 difensori, da 2 a 6 centrocampisti e da 1 a 3 attaccanti;
    - ii. In base alle disposizioni di cui alla lettera precedente, le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:  

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

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

5-2-3; 5-3-2; 5-4-1.
  - b. Non vi è alcun limite al numero di calciatori stranieri che una squadra può schierare, sia in campo che in panchina.
2. Comunicazione della formazione
  - a. entro quindici minuti dall'inizio della prima partita della relativa giornata di Serie A, gli allenatori hanno l'obbligo di inserire la propria formazione sul sito ufficiale.
  - 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. Una volta scaduto il termine per la comunicazione della formazione non è più possibile modificarla.
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 e verrà applicata una penalità pari a -2 punti sul totale squadra.
  - b. Dalla seconda formazione consecutiva non data, oltre alla penalità del punto precedente verranno tolti due crediti per ogni formazione dai crediti della stagione successiva. Nel caso la squadra in questione venga sostituita nella stagione successiva, tale penalità viene annullata.
  - c. Nel caso che alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega assegnerà alla squadra del suddetto allenatore un

modulo 5-4-1 con un 5,5 d'ufficio per ogni giocatore (Totale 60,5). I modificatori saranno calcolati come da regolamento in base a tali voti d'ufficio e al modulo 5-4-1.

- d. Nel caso di utilizzo di messaggi sms o di e-mail per comunicare la formazione, è cura di ogni allenatore accertarsi che il Presidente di Lega e l'avversario abbiano ricevuto l'informazione. Se l'sms o l'e-mail non dovessero giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

#### 4. Errori nella comunicazione della formazione

- a. Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Presidente deve controllare, come farebbe un arbitro prima della partita, i 'cartellini'. Deve cioè verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti al punto 1, lettera a, paragrafo (II) di questa stessa Regola, e in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco.
- b. Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:
- i. Se un fantallenatore schiera in formazione giocatori non tesserati per la sua squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve di ufficio. I calciatori non tesserati non potranno, in nessun caso, essere sostituiti da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione.
  - ii. Se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto a partita conclusa, 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 in eccedenza, il quale verrà sostituito dalla riserva d'ufficio. Il calciatore "fuori-modulo" non potrà in nessun caso esser sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione. Se i reparti in eccedenza sono più di uno, si toglierà il calciatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli dei ruoli in eccedenza.
  - iii. Se un fantallenatore schiera due volte in formazione lo stesso giocatore, questo sarà considerato una volta sola e al posto dei titolari mancanti subentreranno le riserve del reparto, secondo l'ordine di priorità.
  - iv. Se lo stesso giocatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina.

#### **NOTA UFFICIALE DELLA FFC**

*La panchina non sarà reintegrata: la squadra in questione potrà quindi usufruire di una riserva in meno rispetto a quelle previste.*

- v. Nel caso una squadra schieri in un reparto un numero di giocatori eccedente il limite massimo previsto dal presente Regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), verranno esclusi tanti giocatori di quel reparto (quelli che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore) quanti ne occorrono per rientrare nel limite e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno pescati dalla panchina i giocatori che hanno ottenuto i peggiori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento, rispettando però l'ordine di priorità delle riserve. Qualora un reparto non consenta a sua volta l'inserimento di un giocatore in più a termini di regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.
- vi. Se una squadra schiera più di 11 titolari ma non c'è un reparto in sovrannumero, sarà escluso il giocatore che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore in assoluto nei reparti di

movimento, ma sempre a patto che la sua esclusione non determini un'inferiorità numerica nel suo reparto rispetto a quanto previsto dal presente regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), altrimenti la scelta ricadrà sugli altri reparti di movimento.

#### **NOTA UFFICIALE DELLA FFC**

*Non è detto che, schierando 12 elementi, uno dei reparti presenti necessariamente un numero di giocatori in eccesso rispetto ai massimi previsti. Si pensi ad un ipotetico modulo 5-4-2. Non è ovviamente consentito, ma i tre reparti, presi singolarmente, sono tutti nella norma. In questo caso la scelta sul giocatore da escludere può ricadere sia sulla difesa (4-4-2), che sul centrocampo (5-3-2) che sull'attacco (5-4-1). Come sempre, sarà escluso il migliore. Se invece un reparto non può subire riduzioni, si prenderanno in considerazione solo gli altri due.*

- vii. Se una squadra schiera meno di 11 titolari ma la scelta sulla riserva da 'promuovere' può ricadere su più reparti, verrà preferita quella che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore.

#### **NOTA UFFICIALE DELLA FFC**

*Considerando, s'intende, solo le prime riserve disponibili in ordine di priorità per i vari reparti.*

- viii. Le sostituzioni per effetto di errori nello schieramento della formazione sono da considerarsi prioritarie rispetto a tutte le altre sostituzioni.

### **REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI**

1. E' consentita l'utilizzo di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:
  - a. Ogni squadra può schierare in panchina sino a dodici calciatori di riserva senza vincoli di ruolo, eccetto l'obbligo che tra i dodici sia incluso almeno un portiere.
  - b. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.
  - c. Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal Regolamento). Le riserve, che verranno scelte tra i dodici calciatori 'in panchina', devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega.
  - d. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere).
  - e. calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.
  - f. I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque 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 prenderanno in considerazione le successive riserve di quel ruolo, altrimenti si procederà al cambio modulo secondo la regola seguente:

\*) gestione riserve con cambio modulo

Il computer, calcolando il punteggio di ogni squadra, farà anche le necessarie sostituzioni pescando in panchina un massimo di tre calciatori inserendoli al posto di chi non ha preso punti. I sostituiti entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della

panchina. In un primo momento il computer cercherà di sostituire i titolari che non hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco con altri dello stesso ruolo, ma se non sarà sufficiente, si ricorrerà anche a calciatori di ruolo diverso purché il modulo di gioco risultante sia valido (esempio: se il partecipante gioca con il 3-4-3, e non gioca un attaccante titolare e non ha attaccanti in panchina che possano subentrare, il computer potrà sostituire l'attaccante con un difensore modificando il modulo in 4-4-2 o con un centrocampista modificandolo in 3-5-2) in base all'ordine di schieramento in panchina. Se né il titolare, né le possibili riserve prendono punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica. Non è prevista la riserva d'ufficio per i ruoli di movimento.

Il portiere viene sempre sostituito. Nel caso in panchina non ci siano portieri con voto, si assegnerà una riserva d'ufficio pari a 3. Al voto della riserva di ufficio del portiere non si applica il modificatore.

In caso di due o più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria.

3. Nel caso in cui in una squadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, le tre riserve che entreranno in campo saranno quelle definite in base all'ordine dei giocatori indicato in panchina. Tutto ciò fermo restando le regole precedenti (sostituzione obbligatoria del portiere / sostituzioni calciatori di movimento con pari ruolo ed eventuale successivo cambio di modulo). Il quarto calciatore assente non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.
4. Nel caso una squadra schieri erroneamente più di dodici giocatori in panchina, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a dodici calciatori, rispettando la regola che impone almeno un calciatore per ruolo e togliendo d'autorità il panchinaro (o i panchinari nel caso siano più di tredici) con il miglior Totale-Calciatore.

## REGOLA 12: VOTI UFFICIALI

1. L'Assemblea Generale deve scegliere la fonte da cui prendere i voti ufficiali, che servirà come riferimento ufficiale nel corso del Campionato. I tabellini e le pagelle delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni, assist - pubblicati dalla fonte ufficiale costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.
2. La fonte ufficiale scelta è il [sito www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it) redazione Italia.

## REGOLA 13: MODALITA' DI CALCOLO

La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in fasi distinte:

- i. Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
- ii. Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
- iii. Calcolo del Modificatore-Portiere per ciascuna squadra;
- iv. Calcolo del Modificatore-Difesa per ciascuna squadra;
- v. Calcolo del Modificatore-Centrocampo;
- vi. Calcolo del Modificatore-Attacco per ciascuna squadra;

- vii. Calcolo del Totale-Squadra Modificato per ciascuna squadra;
- viii. Assegnazione del Fattore Campo;
- ix. Confronto dei Totali-Squadra.

I. 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 dalla Fonte Ufficiale.
- c. Per Punti-azione si intende la somma dei Punti-gol, dei punti-assist e dei Punti-cartellino.
- d. I Punti-gol sono assegnati ad 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:
  - i. +3 punti per ogni gol realizzato
  - ii. +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
  - iii. -2 punti per ogni autogol;
  - iv. -3 punti per un rigore sbagliato;
  - v. -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-assist sono assegnati ad un calciatore al quale viene attribuito un assist. I Punti-assist sono sempre positivi e sono stabiliti nella seguente misura:
  - i. +1 punto per l'assist su azione in movimento;
  - ii. +1/2 punto per l'assist su azione da fermo.
- h. I Punti-cartellino sono assegnati ad un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:
  - i. -1/2 punto (cioè -0,5) per un'ammonizione;
  - ii. -1 punto per un'espulsione.

**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, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza. Di seguito si riporta quelli già riscontrati e normati.

- 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.

#### *NOTA UFFICIALE DELLA FFC*

*Un portiere deve giocare almeno 30 minuti (fa fede, ovviamente, il tabellino della partita) per essere considerato 'titolare' del ruolo e quindi per meritarsi il 6 d'ufficio. Se una squadra ha in formazione i due portieri della stessa società di Serie A si prenderà in considerazione, ai fini dell'assegnazione del voto d'ufficio, il portiere titolare solo se questi ha giocato almeno 30 minuti (recuperi esclusi), in caso contrario si dovrà considerare il portiere di riserva.*

- 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.

- Calciatore senza voto

Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. 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'.

- 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., ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6, con le seguenti eccezioni:

1. 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;
2. 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 quindi sommare o sottrarre i Punti-gol relativi alla marcatura o all'autogol.

- 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.

- Espulso senza voto

Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato dalla Fonte Ufficiale, 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.

**NOTA UFFICIALE DELLA FFC**

*Un calciatore espulso senza voto prende quindi 4 come Totale-Calciatore. Questa regola vale solo per i calciatori che sono effettivamente scesi in campo. E vale, anche, se viene espulso durante l'intervallo lasciando la squadra in dieci per tutto il secondo tempo.*

- Espulso dopo il fischio finale o dalla panchina

Nel caso un calciatore venga espulso 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 (-1) per l'espulsione non verrà conteggiato.

- Ammonito senza voto

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

- Marcatore senza voto

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

- Autogol senza voto

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

- Sostituzione del portiere con calciatore di movimenti

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.

- Correzioni e rettifiche

Nel caso la Fonte Ufficiale rettifichi in un secondo momento un voto assegnato a un calciatore, l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al presidente di Lega. Se il Presidente di Lega verificherà la fondatezza del reclamo, dovrà annullare il Risultato Finale della partita e ordinare che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche (vedi Note Ufficiali alla Regola 3, punto 10, lettera c).

- Rigore calciato senza voto

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

- Mancanza del voto al calciatore

Qualora la Fonte Ufficiale 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.

## II. 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.



## III. 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. Per il girone neutro o in caso di partite in campo neutro non si prende in considerazione il Fattore Campo.

## IV. 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.

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.

(II)	Meno di 66 punti	=	0 gol
(III)	Da 66 a 71,999 punti	=	1 gol
(IV)	Da 72 a 77,999 punti	=	2 gol
(V)	Da 78 a 83,999 punti	=	3 gol
(VI)	Da 84 a 89,999 punti	=	4 gol
(VII)	Da 90 a 95,999 punti	=	5 gol
(VIII)	Da 96 a 102,999 punti	=	6 gol
(IX)	E così via (ogni 6 punti un gol)		

Viene assegnato un gol in più alla squadra che, all'interno della stessa fascia di punteggio, stacca l'altra di almeno 4 punti. Tale regola non si applica se le due squadre non hanno raggiunto almeno 66 punti.

## V. 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 della prima riserva per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante, è quindi escluso dal conteggio 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 e così via. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, la squadra disputerà i supplementari con un giocatore in meno; in nessun caso non si assegna la riserva 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. Tabella di Conversione Supplementari.

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.

- i. Meno di 18 = 0 gol
- ii. Da 18 a 20,999 = 1 gol
- iii. Da 21 a 23,999 = 2 gol
- iv. Da 24 a 26,999 = 3 gol
- v. Da 27 a 29,999 = 4 gol
- vi. e così via (ogni 3 punti un gol)

## VI. 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 eventuali calci di rigore, al momento di comunicare la formazione ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno degli 11 calciatori schierati (titolari) un numero da 1 a 11 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore.
- c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso Voto sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.
- d. Per i calci di rigore si prende in considerazione solo il Voto assegnato dalla Fonte Ufficiale senza somma e/o sottrazione dei Punti-gol o dei Punti-cartellino.
- e. I rigori verranno calciati solo dai giocatori che hanno effettivamente preso parte alla partita ed ai quali è stato assegnato un voto. I giocatori n.g., s.v. o che non hanno preso parte alla fantapartita saranno scartati e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi. In nessun caso subentrano riserve nella serie dei rigoristi.
- f. In caso di parità anche dopo i 5 rigori obbligatori, si procederà con i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione i rimanenti 6 calciatori nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. Nel caso la lista dei rigoristi includa giocatori senza voto, si ridurrà di conseguenza il numero dei rigori tirati da entrambe le squadre. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, la partita si conclude con la vittoria della squadra che ha realizzato il rigore.
- g. 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.

- h. 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.
- i. In caso di ulteriore parità dopo che tutta la lista delle due squadre ha tirato un rigore, si procederà per sorteggio.

#### REGOLA 14: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

##### 1. Partite sospese o rinviate

- a. Nel caso di partite rinviate o giocate con un anticipo o posticipo straordinario, quando il recupero della partita è posteriore al successivo turno di fantacalcio in calendario, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. Se il recupero è invece previsto entro il turno successivo, si attenderanno i voti relativi a tale recupero.
- b. 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:
  - i. 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;
  - ii. 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;
  - iii. 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.

##### 2. Partite decise a tavolino

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

#### NOTA UFFICIALE DELLA FFC

*Anni fa ha tenuto banco nei dibattiti regolamentari tra fantallenatori il caso Como-Udinese. La partita venne sospesa sul risultato di 0-1 per i tafferugli provocati dagli ultras del Como e poi decisa a tavolino con lo 0-2. Nel Fantacalcio vale il risultato ottenuto sul campo (lo 0-1), con tutti bonus o i malus maturati nel corso della partita. Qualcuno ha obiettato che, nel caso di partita decisa a tavolino dal Giudice Sportivo, tutto quanto accaduto sul campo non esiste per la storia del calcio. Questo non è del tutto vero: un calciatore espulso in queste partite viene regolarmente squalificato. Fantacalcio è come sempre coerente (al contrario di altri) e non solo prende in considerazione eventuali ammoniti o espulsi, ma premia i calciatori che hanno segnato. Pinzi dell'Udinese per gli almanacchi del calcio non ha mai segnato a Como (mentre Pecchia del Como risulterà per sempre espulso, singolare vero?), nel Fantacalcio sì.*

3. Partite non omologate e poi rigiocate

- 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. 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.

4. Partite sospese, non recuperate e con risultato omologato

- a. 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.

**NOTA UFFICIALE DELLA FFC**

*L'esempio viene dalla stagione 2002/2003. Il caso è Torino-Milan, sospesa per tafferugli provocati dagli ultras granata quando il punteggio era sul 3-0 in favore del Milan. Il Giudice Sportivo in questo caso omologò il risultato maturato sul campo.*

5. Partite decise a tavolino senza essere iniziate

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

**REGOLA 15: IL CAMPIONATO**

Il campionato è disputato in tre gironi: andata, ritorno e neutro (senza fattore campo).

**REGOLA 16: IL CALENDARIO**

1. Ciascuna Lega provvede alla formazione del Calendario degli incontri di Campionato, la cui durata per una Lega di dieci squadre sarà di 27 giornate (9 giornate per ogni girone).
2. Al termine del girone di andata, comincerà la FantaCoppa che sarà articolata in 2 fasi: girone eliminatorio e fase finale.
  - a. Girone eliminatorio
    - i. Verranno stilati 2 gruppi da 5 squadre che giocheranno un girone di sola andata da 5 partite da svolgersi 2 in casa e 2 fuori casa. Di queste, quattro saranno contro le squadre del proprio girone, la quinta sarà contro una squadra dell'altro girone su campo neutro. Al termine del girone la classifica darà la posizione nel successivo turno e la squadra eliminata dal torneo. In caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della classifica del girone in base alle seguenti disposizioni:
      - i. punti conseguiti negli incontri diretti fra tutte le squadre della classifica avulsa
      - ii. differenza tra reti segnate e subite nei medesimi incontri

- iii. maggior numero di reti segnate in trasferta nei medesimi incontri
- iv. differenza tra reti segnate e subite nell'intero girone
- v. maggior numero di reti segnate nell'intero girone
- vi. miglior fantamedia (o totale fantapunti) nell'intero girone
- vii. sorteggio

b. Fase finale

- i. Al termine del girone eliminatorio comincerà la fase finale dove le squadre qualificate si affronteranno in turni a eliminazione diretta. La posizione nel tabellone sarà determinata dalla classifica nel girone. Il primo turno sarà disputato in casa dalla squadra meglio classificata nei gironi.

3. All'inizio della stagione successiva si disputerà la SuperCoppa che sarà contesa tra la squadra campione del FantaCampionato e la squadra campione della FantaCoppa (nel caso della "doppietta" sarà la finalista di FantaCoppa a partecipare).

#### 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. miglior fantamedia (o totale fantapunti) nell'intera stagione
  - b. punti conseguiti negli incontri diretti fra tutte le squadre della classifica avulsa
  - c. differenza tra reti segnate e subite nei medesimi incontri
  - d. maggior numero di reti segnate in trasferta nei medesimi incontri
  - e. differenza tra reti segnate e subite nell'intera stagione
  - f. maggior numero di reti segnate nell'intera stagione
  - g. sorteggio

**REGOLA 18: CHAMPIONS LEAGUE,EUROPA LEAGUE, SUPERCOPPA EUROPEA**

1. In base al piazzamento della stagione precedente le squadre saranno inserite nei gironi di “Champions League” o nei gironi di “Europa League”. Entrambi i tornei sono strutturati in una prima fase a gironi di e ad una fase successiva a eliminazione diretta con scontri di andata ritorno.

a. CHAMPIONS LEAGUE

- i. Le prime quattro di ogni lega daranno vita alla Champions League.
- ii. Verranno quindi formati 4 gironi da 4 squadre. Il girone si articolerà in andata e ritorno per un totale di 6 partite.
- iii. Le prime due squadre di ogni girone si qualificheranno ai quarti di finale che si svolgeranno con match andata e ritorno con la regola dei gol in trasferta. Le terze classificate di ogni girone andranno agli ottavi di Europa League, la quarta classificata verrà eliminata.
- iv. Il tabellone dei quarti verrà composto mediante sorteggio; le prime classificate de gironi saranno testa di serie ed incontreranno una delle seconde, esclusa quella proveniente dallo stesso girone.
- v. Quarti e semifinali andata e ritorno.
- vi. Finale secca in campo neutro.

b. EUROPA LEAGUE

- i. Le squadre classificatesi nelle posizioni tra la quinta e la ottava di ogni lega parteciperanno all'Europa League.
- ii. Verranno formati 4 gironi da 4 squadre. Ogni girone si articolerà in andata e ritorno per un totale di 6 partite.
- iii. Le prime tre squadre di ogni girone, cui si aggiungono le terze classificate dei gironi di Champions League, si qualificheranno agli ottavi di finale che si svolgeranno ad eliminazione diretta, Le quarte dei gironi saranno eliminate.
- iv. Il tabellone degli ottavi verrà composto mediante sorteggio: le prime classificate dei gironi e le 4 ripescate dalla Champions saranno teste di serie, ed incontreranno una delle seconde o delle terze classificate dei gironi, escludendo la possibilità di incontrare squadre provenienti dal proprio girone.
- v. Ottavi. partita secca in casa delle teste di serie.
- vi. Quarti. partita secca in campo neutro.
- vii. Semifinali andata e ritorno.
- viii. Finale secca in campo neutro.

c. SUPEROPPA EUROPEA

- i. Le squadre vincitrici della Champions League e dell'Europa League di sfideranno in partita unica in campo neutro per l'assegnazione della Supercoppa Europea.

**SUPPLEMENTO 1 – CALCOLO DEL MODIFICATORE DEL PORTIERE**

1. Il Modificatore del Portiere si attribuisce a tutti i portieri che ottengono un voto, a patto che non abbiano parato rigori o fatto autogol.
2. La Tabella di Conversione Portiere sottostante trasforma il voto dell'estremo difensore in punti da applicare al Totale-Squadra dell'avversario:

Voto	0-4,99	=	+1
Voto	5-5,99	=	+0,5
Voto	6-6,49	=	0
Voto	6,5-6,99	=	-0,5
Voto	7-7,49	=	-1
Voto	7,5-7,99	=	-1,5
Voto	8 o superiore	=	-2

**SUPPLEMENTO 2 – CALCOLO DEL MODIFICATORE DELLA DIFESA**

1. Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto in pagella assegnato a ciascun difensore dal Quotidiano Ufficiale. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati ai singoli difensori dai Q.U.
2. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti cartellino.
3. La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi:

media voto	modificatore difesa
meno di 5	+4
5,00-5,24	+3
5,25-5,49	+2
5,50-5,74	+1
5,75-5,99	0
6,00-6,24	-1
6,25-6,49	-2
6,50-6,74	-3
6,75-6,99	-4
7,00 o più	-5

4. I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria.
5. Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.
6. La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4. Se si schiera una difesa a 3, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto, se si schierano più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto.

#### NOTA UFFICIALE DELLA FFC

*Dire che il Modificatore 'migliora' di un punto significa che, se in base a quanto riportato dalla tabella è prevista la sottrazione di un certo numero di punti alla squadra avversaria, se ne sottrarrà uno in più, e se invece è prevista un'addizione di punti (perché la media di reparto è negativa), se ne aggiungerà uno in meno. Ovviamente se il Modificatore 'peggiora' succederà l'esatto contrario.*

7. Ai soli fini del calcolo del Modificatore, per tutte le Riserve d'Ufficio (sia la prima, che ottiene un 4, sia le successive, che prendono 0) viene conteggiato un 5.

#### NOTA UFFICIALE DELLA FFC

*Questo per evitare che una situazione già di per sé penalizzante (l'assenza di uno o più giocatori, che incide pesantemente sul calcolo del Totale-Squadra) raddoppi i suoi effetti 'devastanti' attraverso il Modificatore.*

*Facciamo un esempio: si schierano tre difensori, uno dei quali prende 7,5, uno 6,5 mentre il terzo difensore schierato in formazione e le riserve in panchina non ottengono il voto. Quest'ultimo difensore è già stato sostituito dalla riserva d'ufficio (voto 4) o ha ottenuto uno 0 (zero) in fase di calcolo del Totale-Squadra. Adesso, ai soli fini del calcolo del Modificatore, a questo giocatore si assegna un voto fittizio pari a 5. La media del reparto difensivo di detta squadra sarà quindi 6,333 (si sommano i voti, 7,5 + 6,5 + 5 d'ufficio, e quindi si divide per 3). In base alla tabella di conversione difesa bisognerebbe togliere due (2) punti al Totale-Squadra della squadra avversaria ma, essendo la difesa schierata con soltanto tre giocatori, il Modificatore peggiorerà di un punto, per cui alla squadra avversaria verrà tolto un (1) solo punto. Con la stessa media, se la squadra avesse schierato una difesa a cinque, si sarebbero dovuti togliere tre (3) punti al Totale-Squadra della squadra avversaria.*

### SUPPLEMENTO 3 – CALCOLO DEL MODIFICATORE DEL CENTROCAMPO

1. Il Modificatore del Centrocampo è dato dalla Media-Voto dei centrocampisti schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto in pagella assegnato a ciascun centrocampista dal Quotidiano Ufficiale. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati ai singoli centrocampisti dai Q.U.
2. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Centrocampo devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti cartellino.
3. In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria.
4. Ai fini del confronto del Modificatore-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è pari a 5.



5. La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante trasforma la Media-Voto del centrocampo in punti positivi o negativi:

media voto	modificatore difesa
meno di 5	-4
5,00-5,24	-3
5,25-5,49	-2
5,50-5,74	-1
5,75-5,99	0
6,00-6,24	+1
6,25-6,49	+2
6,50-6,74	+3
6,75-6,99	+4
7,00 o più	+5

6. I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Centrocampo in base alla media voto vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della propria squadra.

7. Nel calcolo della media del reparto mediano non si tiene ovviamente conto di quei centrocampisti che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.

#### SUPPLEMENTO 4 – CALCOLO DEL MODIFICATORE DELL'ATTACCO

1. Il Modificatore di Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto.

2. Il Modificatore non si applica all'attaccante che sbaglia un rigore o fa autogol.

3. La Tabella di Conversione Attacco sottostante trasforma il voto del singolo attaccante in punti da sommare algebricamente al proprio Totale-Squadra:

Voto	0-4,99	=	-1
Voto	5-5,99	=	-0,5
Voto	6-6,49	=	0
Voto	6,5 - 6,99	=	+0,5
Voto	7 - 7,49	=	+1
Voto	7,5 - 7,99	=	+1,5
Voto	8 o superiore	=	+2

SUPPLEMENTO 5 – PREMI E ISCRIZIONI

1. Il costo dell'iscrizione per la stagione fantacalcistica è di 65 euro per squadra
2. Le iscrizioni raccolte, pari a 650 euro per torneo, saranno così distribuite:
  - a. 30 euro per ogni lega (120 € in totale) saranno utilizzati per acquistare le coppe per i vincitori di campionato, coppa italia, supercoppa di lega, champions league, europa league e supercoppa europea;
  - b. 80 euro per ogni torneo (320 € in totale) saranno utilizzati per i premi delle coppe europee.
  - c. I restanti 540 euro per ogni lega saranno distribuiti in premi nel seguente modo:
    - i. CAMPIONATO
      - 1° -> 200 euro
      - 2° -> 100 euro
      - 3° -> 65 euro
    - COPPA ITALIA
      - 1° -> 100 euro
      - 2° -> 50 euro
      - 3° -> 25 euro
  - d. Questi i premi previsti per le coppe Europee:
    - CHAMPIONS LEAGUE  
Vincitore -> 200 euro
    - EUROPA LEAGUE  
Vincitore -> 120 euro

1. La sera dell'asta è tassativo pagare l'iscrizione, 65 €, prima che essa cominci. Nel caso che qualcuno non rispetti tale regola, gli verrà impedito di partecipare all'asta.
2. Potrà completare la propria rosa solo dopo che avrà pagato la quota d'iscrizione.
3. I giocatori che serviranno al completamento verranno "comprati" dai giocatori svincolati e saranno acquistati a parametro (P 3; D 3; C 5; A 10), sempre nel rispetto della rosa minima obbligatoria (3P; 9D; 8C; 6A; + eventuali jolly). Tali giocatori non saranno né confermabili, né opzionabili per la stagione successiva, ma inseribili in trattative di mercato.
4. Nell'attesa che chi non abbia pagato la sua quota sistemi la sua situazione, giocherà con i confermati dall'anno precedente inserendo " IL SIG. FITTIZIO" dove vengano a mancare i titolari necessari al completamento della formazione.
5. Una volta regolarizzata la propria operazione per questa società non ci saranno più limitazioni per quanto riguarda il mercato per la restante parte della stagione, se non quelle solite dei 19 movimenti e dei crediti.