

Regolamento Fantacampionato 2017/2018

MandriaE'nZallanutos



SOMMARIO

CAPITOLO PRIMO	3
REGOLA 1.1: OGGETTO DEL GIOCO	3
REGOLA 1.2: MODALITÀ DEL GIOCO	3
CAPITOLO SECONDO	3
REGOLA 2.1: LA LEGA	3
Nota Ufficiale della FFC	3
CAPITOLO TERZO	4
REGOLA 3.1: LE SOCIETÀ	4
REGOLA 3.2: LA ROSA	5
REGOLA 3.3: L'ASTA INIZIALE	6
REGOLA 3.4: IL MERCATO	7
REGOLA 3.5: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI	9
CAPITOLO QUARTO	9
REGOLA 4.1: LA GARA	9
REGOLA 4.2: LA FORMAZIONE	9
REGOLA 4.3: RISERVE E SOSTITUZIONI	9
REGOLA 4.4: QUOTIDIANO UFFICIALE	10
REGOLA 4.5: MODALITÀ DI CALCOLO	10
Nota Ufficiale della FFC	14
REGOLA 4.6: PARTITE SOSPESE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE	14
CAPITOLO QUINTO	15
REGOLA 5.1: IL CAMPIONATO	15
REGOLA 5.2: IL CALENDARIO	15
REGOLA 5.3: LA CLASSIFICA	15
ALLEGATO 1: COPPA: Format e Svolgimento	16
ALLEGATO 2: MONTEPREMI E PREMI	18
2. PREMI	18

CAPITOLO PRIMO

REGOLA 1.1: 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 Fantacalcio sovrintende al regolamento e all'organizzazione del Fantacalcio. Alla Federazione aderiscono volontariamente le singole Leghe costituite e organizzate a norma del presente regolamento.

REGOLA 1.2: 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 24 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 24 della 'rosa', per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

CAPITOLO SECONDO

REGOLA 2.1: LA LEGA

1. Una FantaLega debitamente costituita è composta da dieci società.

2. Ciascuna Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.

3. L'Assemblea di Lega può designare tanti responsabili quanti ne ritiene necessario, ma il responsabile effettivamente necessario è uno solo: il Presidente di Lega.

4. I compiti del Presidente di Lega sono:

- a. Coordinamento delle operazioni dell'Asta iniziale;
- b. Registrazione delle operazioni di Mercato Libero;
- c. Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre;
- d. Acquisizione delle liste di vincolo;
- e. Composizione del calendario;
- f. Registrazione settimanale delle formazioni;
- g. Calcolo dei risultati finali delle partite;
- h. Composizione delle classifiche.

5. Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice.

6. Le riunioni ufficiali di Lega sono due:

- a. Asta iniziale e Assemblea di Lega pre-Campionato;
- b. Galà e Assemblea di Lega post-Campionato.
- c. Tutte quelle ritenute necessaria non menzionate in precedenza.

Nota Ufficiale della FFC

Il Galà post-Campionato consiste in una cena con premiazione dell'allenatore che ha conquistato lo 'scudetto' e sberleffo degli allenatori delle squadre retrocesse. Gli allenatori che non presenzeranno al Galà saranno mandati ad allenare in Serie B.

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

8. 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, oltre a subire una penalità pecuniaria pari a € 200.

I giocatori appartenenti alla rosa della fantasquadra ritirata saranno "congelati" fino a fine stagione e non saranno quindi disponibili per le squadre rimaste in gioco fino all'asta della stagione successiva.

Quest'ultima si applica solo se il ritiro della squadra/e avviene dopo la metà delle giornate totali di campionato.

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

- a. I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre il giovedì precedente la giornata di campionato successiva alla gara in questione.
- b. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.
- c. Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Q.U. (o, eventualmente, dal quotidiano di riserva), purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.
- d. Lo stesso Presidente di Lega ha la facoltà di intervenire d'ufficio, modificando il risultato di una partita, qualora si accorga di eventuali errori commessi nel calcolo dei risultati. La modifica d'ufficio segue le stesse tempistiche previste al precedente punto a. Non sarà in ogni caso possibile intervenire retroattivamente sul risultato di una partita dopo il giovedì precedente la giornata di campionato successiva.

CAPITOLO TERZO

REGOLA 3.1: LE SOCIETÀ

1. Denominazione Sociale

- a. La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o squadra, viene stabilita dal rispettivo allenatore e può essere:
 - un nome di fantasia;
 - il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie o divisione.
- b. Un allenatore non può adottare un nome già scelto da un altro allenatore.
- c. L'ordine di scelta del nome della società viene determinato per sorteggio.

2. Numero di Squadra

L'ordine di scelta del nome della società (assegnato tramite sorteggio) determina anche il Numero di Squadra, che serve a stabilire la composizione del Calendario degli incontri (vedi Note Ufficiali alla Regola 16), in base all'esempio di Calendario riportato nel Supplemento 3 alle Regole.

3. 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, dopo l'Asta, altri 100 crediti che serviranno per i Mercati(tre) durante la stagione, così ripartiti:
 - 25 FML primo mercato
 - 50 FML secondo mercato
 - 25 FML terzo mercato
- b. Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate alle Regole 6, 7 e 8 di questo Regolamento.
- c. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato (375 crediti complessivi) per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno.

REGOLA 3.2: LA ROSA

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

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

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

- 3 Portieri
- 8 Difensori
- 8 Centrocampisti
- 6 Attaccanti

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

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

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 nella massima serie di un campionato estero (l'equivalente della Serie A), la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari ad uno(1) FML.

b. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società, italiana, che milita in una serie inferiore (l'equivalente della Serie B, LegaPro, ecc.), o straniera, la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo uno(1) FML.

6. Calciatore che rescinde un contratto

a. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra rescinda il contratto con la sua società d'appartenenza a campionato in corso, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo uno(1) FML solo se e quando il suddetto calciatore sarà ufficialmente tesserato da un'altra squadra reale. In caso di taglio anticipato, esso sarà considerato 'volontario' secondo quanto previsto dalla Regola 7, Punto 4, Lettera a. del presente Regolamento.

b. L'indennizzo sarà incamerato dalla fantasquadra il mercato successivo all'ufficializzazione della cessione e dovrà essere utilizzato immediatamente e obbligatoriamente per acquistare al Mercato un sostituto del calciatore ceduto così da rispettare l'obbligo di composizione, in numero e ruoli, della rosa, come previsto dalla Regola 5, punto 3.

e. Come per gli altri casi, nell' ipotesi che il calciatore scelto per sostituire un calciatore ceduto all'estero o in una Serie minore o che ha rescisso il contratto sia oggetto di richiesta da parte di altre squadre, la squadra che intende acquistarlo per sostituire tale calciatore non avrà diritto di prelazione sulle altre e dovrà sottostare alle disposizioni della Regola 7, punto 2. Se la stessa squadra perde il calciatore alle 'buste', il calciatore ceduto all'estero o in una Serie minore resterà nella rosa della fantasquadra, la quale sarà obbligata a fare una nuova 'chiamata' al Mercato successivo, e così via.

7. 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.

b. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra venga squalificato per illecito sportivo o per doping, la squadra che ne detiene il 'cartellino' non riceverà alcun indennizzo in crediti.

c. 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 acquistare, al Mercato, un nuovo giocatore in quel ruolo.

8. 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 di uno(1) FML.

b. La squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore deceduto, in questo tragico caso, non può far altro (se lo desidera e se ha ancora almeno 1 credito residuo) che acquistare al Mercato un nuovo giocatore in quel ruolo.

9. 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 uno(1) FML. 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, anche dal fantallenatore che ne deteneva il cartellino in precedenza

10. 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 uno(1) FML. 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, anche dal fantallenatore che ne deteneva il cartellino in precedenza

REGOLA 3.3: L'ASTA INIZIALE

1. Preliminari

- a. Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.
- b. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Lega, cioè non potrà essere un altro allenatore.
- c. Se un allenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dagli allenatori delle altre squadre.
- d. E' compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'Asta iniziale, previa consultazione con gli altri allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.

2. Svolgimento dell'Asta

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

- a. Ciascuna squadra deve acquistare 25 calciatori a un costo totale non superiore a 300 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione..
- b. L'Assemblea Generale stabilisce l'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare.
- c. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita
- d. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.
- e. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 24 calciatori.
- f. Un calciatore tesserato da un allenatore è vincolato alla squadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro allenatore.
- g. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un allenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.
- h. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi. Ad esempio, se una squadra ha già acquistato 6 attaccanti, l'allenatore di tale squadra non può nominare né partecipare all'asta per un attaccante.
- i. Il presidente fungerà da banditore d'asta effettuando un conteggio fino al tre sul prezzo più alto chiamato sino a quel momento, stabilendo dopo la terza volta chi è il vincitore. Tutti i presidenti che, ancora hanno la facoltà di acquistare giocatori, possono rilanciare sul conteggio del presidente fin quando non si decide appunto il vincitore.
- l. La pubblicazione di riferimento per i ruoli dei calciatori è il quotidiano "la gazzetta dello sport"
- m. Nel caso in cui si sbaglia la chiamata di un calciatore ed il presidente o gli allenatori se ne accorgano per tempo, verrà annullata la chiamata ed il giocatore chiamato verrà rimesso sul mercato libero. Nel caso in cui il presidente o gli allenatori, non dovessero accorgersi dell'errore, perderà, con effetto immediato, il giocatore chiamato inclusi i FML spesi per il suddetto ed il calciatore dal valore più alto acquistato sino a quel momento. Inoltre, se la restituzione dei FML riduce a 0 (zero) (o al di sotto) il patrimonio della squadra l'allenatore o nel caso contrario, comunque, il patrimonio rimanga in attivo, il presidente della squadra avrà a disposizione un solo FML per ogni ruolo scoperto.

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 non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra.

REGOLA 3.4: IL MERCATO

1. Norme Generali

Il Mercato, cioè l'acquisto e lo svincolo di calciatori, è regolamentato dalle seguenti disposizioni è fissato in tre sessioni nella stagione corrente:

- 1° Mercato, tra la 9° e 10° giornata di campionato(in concomitanza con la fine del primo girone di andata di campionato),
Data mercato: la settimana tra il 31/10/2017 ed il 03/11/2017
2° Mercato, tra la 20° e 21° giornata di campionato(22° - 23° di SerieA)
Data mercato: la settimana tra il 01/02/2018 ed il 03/02/2018
3° Mercato, tra la 25° e 26° giornata di campionato(29° - 30° di SerieA)
Data Mercato, la settimana tra l' 19/03/2018 ed il 30/03/2018

***NB: le date dei mercati possono subire variazioni di volta in volta concordate con tutti i presidenti**

- a. Per acquistare i calciatori al Mercato si utilizzano i crediti rimasti al termine dell'Asta iniziale (oltre ai 100 crediti di integrazione ripartiti nelle tre sessioni come al capitolo 3.1.3a).
- b. Le norme generali stabiliscono che nella prima e terza sessione il mercato si svolge nelle seguenti fasi:
 - (I) Mercato Interno (come descritto alla regola 3.5(*trattative e trasferimenti*)).
 - (II) Mercato Esterno sotto forma di buste chiuse dove è possibile acquistare un solo giocatore per ruolo.
 - (III) Mercato Interno (vedi punti (I) e 2(Mercato di Gennaio) di questa stessa regola.
- c. L'ingaggio dei calciatori 'liberi da contratto' varia a seconda delle offerte presentate al Mercato.
- d. E' possibile acquistare soltanto calciatori 'liberi da contratto', cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.
 - (I) Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto a un nuovo acquisto, diventa 'libero da contratto' e può quindi essere acquistato, da qualunque altra società, nei mercati successivi.
- e. Le operazioni di taglio devono essere comunicate al Presidente di Lega entro e non oltre le 24 ore successive la sessione di mercato o come stabilito in assemblea di lega.
- f. I calciatori acquistati al Mercato possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.
- h. Il limite di calciatori acquistabili al Mercato è di **uno(1)per ruolo**(oltre alla mancanza di crediti), ma per quanti acquisti una squadra faccia, il numero di calciatori della sua rosa non dovrà mai superare i 25 elementi, quindi per ogni calciatore acquistato si dovrà svincolare un calciatore dello stesso ruolo. Un calciatore acquistato dalla lista dei "liberi da contratto", disponibile sul QU, e poi scambiato con un'altra squadra, soggiace a questo limite
- i. I calciatori disponibili sul Mercato Libero sono quelli che compaiono nelle liste ufficiali del QU, disponibili sul sito www.gazzetta.it.

2. Mercato di Gennaio

L'acquisto di un calciatore al Mercato di Gennaio si svolge in 4 diverse fasi

La prima è denominata mercato interno dove i presidenti, in un tempo stabilito dal presidente di volta in volta, possono intraprendere delle trattative ,di acquisto/cessione giocatori, tra loro(descritta nel dettaglio nella regola 3.5)

La seconda fase (denominata mercato con obbligo di chiamata) è una vera e propria asta alla quale possono partecipare tutte le fantasquadre.

Lo svolgimento della prima fase è il seguente:

L'asta è con il metodo dell'obbligo di chiamata nell'ordine(dal primo all'ultimo) che viene stabilito secondo la classifica generale del campionato.

Può essere acquistato un solo giocatore per ruolo.

La prima "chiamata" che è libera del vincolo del ruolo(cioè può essere chiamato all'asta un giocatore libero di qualsiasi ruolo),viene effettuata dal primo in classifica ed i rilanci sono in ordine(2° 3° 4° ecc. ecc).

Se un presidente non rilancia si autoesclude dall'asta e da quel momento non potrà rilanciare mostrando quindi il non interesse verso la stessa.

Chi si aggiudica il giocatore all'asta non potrà più partecipare alle chiamate successive per il ruolo nel quale già ha acquistato il giocatore.

Se un presidente al suo turno non chiama alcun giocatore si esclude dall'asta definitivamente(da qui la denominazione di questa fase come "obbligo di chiamata)

La terza fase è con il metodo della busta chiusa dove ogni presidente può acquistare un solo giocatore per ruolo con i seguenti limiti e regole:

L'importo minimo dell'offerta è pari a:

- 1FML per il Portiere
- 3 FML per il Difensore
- 5 FML per il Centrocampista
- 10 FML per l'Attaccante

(l) Se lo stesso giocatore viene 'chiamato' da più squadre, sarà presa in considerazione l'offerta più alta dopo, nel caso, i dovuti rilanci. Se gli allenatori coinvolti nella chiamata, al momento dei rilanci, si dovessero ritrovare con lo stesso budget, si procederà con il sorteggio

(lancio della monetina se gli allenatori coinvolti sono 2) (sorteggio per estrazione se gli allenatori coinvolti sono più di 2)

a. Le squadre avversarie che intendono acquistare lo stesso calciatore comunicano l'intenzione di rilanciare, senza specificare l'entità in crediti del rilancio stesso.

b. Scaduto il termine relativo, il Presidente di Lega comunica a tutti i partecipanti i giocatori assegnati all'offerta di 'chiamata' (in quanto nessuno ha espresso l'intenzione di rilanciare per loro) e quelli contesi, per i quali si andrà ai rilanci, specificando le squadre coinvolte e facendo da gestore di ogni singola Asta.(nel caso in cui sia stesso il presidente,coinvolto in un'Asta,verrà nominato un gestore temporaneo)

c. Nel caso in cui si sbaglia la chiamata di un calciatore ed il presidente o gli allenatori se ne accorgono per tempo,verrà annullata la chiamata ed il giocatore chiamato verrà rimesso sul mercato. Nel caso in cui il presidente o gli allenatori,non dovessero accorgersi dell'errore, perderanno,con effetto immediato, il giocatore chiamato inclusi i FML spesi per il suddetto ed il calciatore dal valore più alto acquistato sino a quel momento. Inoltre,se la restituzione dei FML riduce a 0 (zero) (o al di sotto)il patrimonio della squadra l'allenatore o nel caso contrario,comunque,il patrimonio rimanga in attivo, il presidente della squadra avrà a disposizione un solo FML per ogni ruolo scoperto.

d. Sono vietati e quindi da ritenersi nulli tutti i tipi di prestiti, e di calciatori e di FML.

La quarta fase è denominata nuovamente mercato interno dove i presidenti, in un tempo stabilito dal presidente di volta in volta, possono intraprendere delle trattative ,di acquisto/cessione giocatori, tra loro(descritta nel dettaglio nella regola 3.5).

3. Obbligo di reintegrazione della rosa

Non esiste l'obbligo di presentare un'offerta sul Mercato per un giocatore di un determinato ruolo se una fantasquadra si ritrova (in seguito alla cessione di un proprio calciatore all'estero o in categoria inferiore o in tutti gli altri casi previsti alla regola 3.2) con un numero di giocatori inferiore a quello previsto per quel ruolo. Il fantallenatore è libero di tenersi il calciatore 'emigrato' dalla Serie A, magari nella speranza di un suo futuro ritorno, con l'obbligo che la squadra sia composta sempre e comunque dal numero di giocatori previsto da questo regolamento, e cioè 24.

Nel caso in cui un fantallenatore ,per qualsiasi motivo, non rispetti tale obbligo, verrà penalizzato di 5 punti in classifica e di €20 come multa pecuniaria da aggiungersi al montepremi finale.

4. Tagli

a. Il taglio di un giocatore, ossia il suo svincolo da parte di una fantasquadra che ne possiede il 'cartellino', si considera volontario quando è frutto di una libera scelta del fantallenatore, non vincolato in tal senso da un obbligo regolamentare.

(I) Quando si taglia un calciatore, viene recuperata la somma forfettaria di 1 (uno) FML.

REGOLA 3.5: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI

I trasferimenti e le trattative tra due o più società ,possono avvenire solo ed esclusivamente durante i 3 (tre) mercati previsti da questo regolamento, durante la stagione.

a. I trasferimenti possono prevedere sia lo scambio ,secco, di giocatori, sia lo scambio di giocatori dietro compenso in FML che si accumulano nel budget del fantallenatore coinvolto.

b. I trasferimenti non modificano il ruolo (tranne in quei casi previsti dal Regolamento), l'ingaggio e lo stato contrattuale dei calciatori coinvolti nel trasferimento.

c. Una volta raggiunto un accordo di trasferimento, entrambi gli allenatori coinvolti devono comunicarlo, a voce o per iscritto, pena la nullità dell'accordo, al Presidente di Lega.

CAPITOLO QUARTO

REGOLA 4.1: LA GARA

1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 24 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 e 8).

REGOLA 4.2: 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 e un minimo di ,3 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da almeno un attaccante fino a un massimo di 3;

(II) In base alle disposizioni di cui alla lettera precedente, le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:

2. Comunicazione della formazione

- a. La formazione dovrà essere comunicata entro 5 minuti prima dell'orario di inizio delle partite di SerieA (come da calendari redatti dalla Lega SerieA (www.legaseriea.it), tramite l'apposita pagina del sito di questa lega (www.fantanzallanutos.it).

La comunicazione dovrà pervenire, obbligatoriamente, all'avversario ed al Presidente di Lega entro e non oltre tale termine, pena l'annullamento della formazione inviata e lo schieramento di quella inviata in orari precedenti la scadenza o, se non presente, la settimana precedente.

La formazione da ritenersi valida è sempre l'ultima inviata in ordine cronologico.

Per ovviare eventuali problemi "tecnologici" la formazione inviata è da ritenersi valida se l'orario di invio della stessa risulta essere entro il minuto successivo a quello di scadenza. (es. scadenza di invio alle 14:55:00, la formazione risulta valida se ha come orario di invio le 14:56:00 e non oltre)

- 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 13, punto 11).

- c. Una volta scaduto il termine di invio, non è più possibile modificare la formazione.

3 Mancata comunicazione della formazione

- a. Nel caso in cui un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega e all'avversario entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente e/o, se presente la prima formazione disponibile valida per la settimana di campionato in corso.

b. Nel caso che alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega dovrà compilare, per la squadra del suddetto allenatore, una formazione d'ufficio schierata con il modulo 4-4-2 e comprendente il primo portiere, i primi 4 difensori, i primi 4 centrocampisti e i primi 2 attaccanti in ordine decrescente di costo di conferma o acquisto all'asta. La panchina sarà composta dal secondo portiere, il quinto e sesto difensore, il quinto e sesto centrocampista, il terzo e quarto attaccante, individuati con il medesimo criterio. In caso di parità di costo tra due o più giocatori, saranno preferiti quelli che forniscono il Totale-Squadra minore.

- c. Se un allenatore omette la comunicazione della formazione per due settimane consecutive, riceve un'ammenda pecuniaria pari a 5€ che aumenta di multipli di 5€ ad ogni successiva mancata comunicazione (es. 2° settimana 5€ 3° settimana 10€ 4° settimana 15€ ecc. ecc.)

- 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 come stabilito nel precedente art.4.2 comma 3 sezione a

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 comma 1, sezione a(II) di questa stessa Regola, e in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco.

- b. Nel caso in cui un allenatore commetta un errore, il Presidente di Lega riterrà in primis valida la formazione precedentemente inviata in ordine cronologico sempre che questa sia altrettanto valida altresì si comporterà come segue:

(I) Se un fantallenatore schiera in formazione giocatori non tesserati per la sua squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve di ruolo schierate in panchina, secondo l'ordine di priorità. Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili (3).

(II) 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.

(III) Se lo stesso giocatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina.

(IV) Nel caso una squadra schieri in un reparto un numero di giocatori insufficiente rispetto al limite minimo previsto dal presente Regolamento (comma 1, sezione a(I) di questa stessa Regola), i giocatori mancanti per ricostituire il numero minimo saranno pescati automaticamente tra le riserve del reparto in questione e, se necessario per mantenere

gli 11 titolari, saranno esclusi d'ufficio i giocatori che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento. A parità di Totale-Calciatore conterranno i soli voti e in caso di ulteriore parità sarà preferito per convenzione il modulo più difensivo. Questi giocatori non scenderanno in panchina, ma saranno esclusi dalla formazione.

Qualora un

reparto non consenta a sua volta riduzioni di numero a termini di Regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.

(V) Nel caso una squadra schiererà in un reparto un numero di giocatori eccedente il limite massimo previsto dal presente Regolamento (comma 1, sezione a(l) 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 comma (l) di questa stessa Regola), altrimenti la scelta ricadrà sugli altri reparti di movimento.

REGOLA 4.3: RISERVE E SOSTITUZIONI

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

- a. Ogni squadra può schierare in panchina sino a sette calciatori di riserva, con l'obbligo di inserire: un portiere e due calciatori per ruolo.
- 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 sette calciatori 'in panchina', devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega.
- d. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere).
- e. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto.
- f. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.
- g. I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.

2. Nel caso in cui 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 perdendo di fatto la sostituzione e proseguendo con questo criterio sino al limite massimo di cambi concesso (*sezione 3 c della presente regola*)

REGOLA 4.4: QUOTIDIANO UFFICIALE

1. Prima dell'inizio del campionato, l'Assemblea Generale deve scegliere un quotidiano, detto Quotidiano Ufficiale (Q.U.), che servirà come riferimento ufficiale nel corso del Campionato.
2. Il Quotidiano Ufficiale è l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale di ciascuna Lega.
3. Dalla stagione 2012/2013, i quotidiani di riferimento per il calcolo dei voti sono "La Gazzetta dello sport", denominato Q.U. e "Il corriere dello sport" denominato Q.R.
4. I tabellini e le pagelle delle partite - ovvero marcatori, assist, ammonizioni ed espulsioni - pubblicati dal Q.U. e dal Q.R. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.

5. Problemi e contrattempi.

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

a. Sciopero dei quotidiani

In caso di sciopero dei quotidiani il lunedì, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i Voti vengano riportati nell'edizione del martedì.

b. Recuperi

(I) Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i Voti di una o più giornate, le partite interessate non verranno recuperate

REGOLA 4.5: MODALITA' DI CALCOLO

1. Criterio generale

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

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

- (I) Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
- (II) Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
- (III) Assegnazione del Fattore Campo;
- (IV) Confronto dei Totali-Squadra.

2. Calcolo del Totale-Calciatore

- a. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dal Q.U. e dal Q.R.) e dei Punti-azione.
- b. Per Voto si intende la media dei voti assegnati a un giocatore dal Q.U. e dal Q.R.
- c. Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino.
- d. I Punti-gol sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un gol (solo il portiere, o chi ne fa le veci, può subire o evitare un gol) durante una gara di campionato. I Punti-gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:
 - +3 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato compreso il gol realizzato su rigore;
 - +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
 - +1 punto per ogni assist (valgono anche i calci d'angolo, i tiri di punizione e le rimesse laterali)
 - 2 punti per ogni autogol;
 - 3 punti per un rigore sbagliato;
 - 1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).
 - +1 punto per il fattore campo (assegnato alla squadra che gioca in casa)
- e. Il riferimento per i Punti-azione ed i Punti-gol è esclusivamente il Q.U.
- 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. Il riferimento per gli assist è esclusivamente il Q.U.
- h. Nel caso particolare in cui solo uno dei due quotidiani assegni il voto ad un calciatore, per lo stesso voto non verrà effettuata la media ma varrà solo quello di uno dei due quotidiani (es. se al giocatore X venga assegnato il 6 dal Q.U. e s.v. dal Q.R. o viceversa, il voto finale sarà 6 e non 3)
- i. I Punti-cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:
 - 1/2 punto (cioè -0,5) per un'ammonizione;
 - 1 punto per un'espulsione.

3. Casi Particolari

Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari, non tutti contemplati dal Regolamento. Man mano che la casistica del gioco aumenta in seguito a decisioni stravaganti dei quotidiani o dei singoli inviati, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza.

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

a. Portiere senza voto

Nel caso in cui un portiere, che abbia regolarmente giocato almeno 30 minuti, venga giudicato s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 5. 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 in cui un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.

c. Calciatore senza voto

Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. verrà considerato assente e dovrà essere

sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo tra quelli presenti in panchina.

d. Squadra/e senza voto

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

(I) Per i calciatori che abbiano giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti (recuperi esclusi), la mancanza di voto verrà considerata come una normale assenza;

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

e. Rigore sbagliato

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

f. Espulso senza voto

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

g. 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.

h. Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dal Q.U., 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 dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura.

l. Assist senza voto

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

m. Autogol senza voto

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

n. Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

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

o. Tabellino ammoniti/espulsi controverso

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

NB: PER TUTTI I DUBBI NON SODDISFATTI DALLE PRECEDENTI REGOLE VERRANNO PRESI IN CONSIDERAZIONE I VOTI CHE IL Q.U. RILASCIAMERÀ IN MERITO

4. Calcolo del Totale-Squadra

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

5. Fattore Campo

a. Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 2 (uno) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Squadra.

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

6. Confronto dei Totali-Squadra

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

7. Tabella di Conversione

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

Meno di 66 punti	=	0 gol
Da 66 a 71,999 punti	=	1 gol
Da 72 a 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 squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;
- (II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;
- (III) Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti;

8. Integrazioni alla Tabella di Conversione

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

a. Se due squadre si ritrovano nello stesso intervallo di punteggio ma una distacca l'altra di almeno di 4 punti, ottiene un gol omaggio e vince la partita. Esempio: squadra X 76 punti; squadra Y 72 punti; risultato 3-2 (e non 2-2).

La regola di cui sopra non si applica nel caso di incontri ad eliminazione diretta che prevedano due partite (andata e ritorno)

Se la situazione descritta al punto a si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). Esempio: squadra X 65 punti, squadra Y 60: il risultato non sarà 1-0, come descritto al punto a (e come praticato dalla nostra lega l'anno scorso), ma 0-0.

Solo nel caso in cui, al di sotto dei 66 punti, la squadra A stacchi la squadra B di almeno 10,5 punti, allora la partita finirà 1-0 anziché 0-0 (regola del 10) Esempio: squadra X 65 punti, squadra Y 54,5: il risultato non sarà 0-0 ma 1-0.

9. Calci di rigore

Se i tempi regolamentari di un incontro ad eliminazione si concludono su un risultato di parità (computando se necessario andata e ritorno) si passerà ai calci di rigore.

10. Calcolo dei Calci di Rigore

a. In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.

b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà obbligatoriamente comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 18 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 18 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri però, dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11.

c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso Voto sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.

d. I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli s.v., i n.g. e chi non ha proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.

e. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6 (confronta il punto 3, lettera a di questa stessa regola).

f. In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 13 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.

g. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà quindi il diciottesimo rigorista).

h. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcolerà la media dei Totali-Squadra nelle due partite (andata e ritorno) di Coppa (o la FantaMedia totale della singola partita se si tratta di gara secca) disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo (o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale) la squadra con la media Totale-Squadra più alta. La FantaMedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.

Nota Ufficiale della FFC

Questo è chiaramente un caso estremo, ma si è verificato in passato. Ringraziamo come sempre i tanti fantallenatori italiani che con le loro segnalazioni ci aiutano ogni anno a migliorarci.

i. In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

REGOLA 4.6: PARTITE SOSPESE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

1. Partite sospese o rinviate o anticipate o posticipate

a. Nel caso in cui una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate o anticipate o posticipate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, decisione della lega ecc. ecc.), verranno attribuiti i voti come segue

(I) Nel caso in cui le partite vengano recuperate a cavallo tra la giornata di campionato interessata dal rinvio/sospensione, e la successiva, verranno presi in considerazione i voti assegnati dal Q.U. e se presenti dal Q.R. per il calcolo come indicato nella regola 4.5 di questo regolamento.

(II) Nel caso in cui le partite vengano recuperate dopo la giornata successiva a quella oggetto del rinvio/sospensione ecc. ecc., verrà assegnato il voto del 6 politico ai calciatori di movimento e 5 al portiere

- a. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, saranno presi in considerazione i voti come deciso dal QU

2. Giornate posticipate

- a. Nel caso una giornata venga anticipata o posticipata, per qualunque ragione, si procederà come segue
 - (I) Se le partite di campionato vengono posticipate o anticipate entro le 48 ore dall'orario di inizio della prima partita domenicale (ore 15:00) o di quella del turno infrasettimanale (di solito ore 20:30), si prenderanno in considerazione i voti assegnati dal Q.U. e si procederà con il normale calcolo dei punteggi.
 - (II) Se le partite di campionato vengono posticipate o anticipate oltre le 48 ore dall'orario di inizio della prima partita domenicale (ore 15:00) o di quella del turno infrasettimanale (di solito ore 20:45), verrà attribuito il voto del 6 politico a tutti i giocatori delle squadre coinvolte nell'eventuale rinvio

3. Partite decise a tavolino

Nel caso il risultato di una partita, per qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si seguiranno decisioni e valutazioni del QU.

CAPITOLO QUINTO

REGOLA 5.1: IL CAMPIONATO

1. Il Campionato si svolge con un girone unico di 10 squadre.
2. Il campionato è disputato con due gironi completi di andata e di ritorno.
3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.
4. Le squadre classificate agli ultimi posti retrocedono in Serie B (e cioè vengono penalizzate come descritto nell'Allegato 2).

REGOLA 5.2: IL CALENDARIO

1. Il Calendario prevede, complessivamente, 36 giornate

REGOLA 5.3: LA CLASSIFICA

1. La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta.
2. La classifica deve essere aggiornata settimanalmente e deve essere resa nota entro la scadenza stabilita dall'Assemblea Generale, preferibilmente entro le ore 24 del giorno successivo a quello della gara, ovvero il lunedì seguente alla domenica di campionato.
3. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega e il fantascudetto. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra Campione in base alle seguenti disposizioni:

- a. Parità tra due o più squadre:

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

- del Punteggio Totale;
- a parità del Punteggio Totale; degli scontri diretti o classifica Avulsa

- b. 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 effettuerà il sorteggio con il classico lancio della monetina.

4. Zona Penalizzazione

Le squadre classificatesi ottava nona e decima in Campionato vengono penalizzate secondo quanto stabilito dall'Assemblea di lega. Nel dettaglio le ultime tre squadre classificatesi, saranno penalizzate con una somma pecuniaria indicate nell'allegato 2 di questo regolamento. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione delle squadre penalizzate in base alle seguenti disposizioni:

- a. Parità tra due o più squadre:
 - del Punteggio Totale;
 - a parità del Punteggio Totale; degli scontri diretti o classifica Avulsa;
 - a parità della classifica avulsa, si procede al sorteggio con il classico lancio della monetina.

- b. Le regole relative allo spareggio per il posto penalizzazione sono le stesse dello spareggio per il Titolo di Campione.

ALLEGATO 1: COPPA: Format e Svolgimento

All'interno della competizione di Campionato, verrà svolta anche quella della coppa.

Il format prevede la stipula di un girone unico all'italiana in campo neutro con partite di sola andata; Le prime 8(otto) squadre classificate accederanno ai due gironi eliminatori (di seguito Girone A; Girone B) con partite di andata e ritorno. Le prime due di ogni girone accederanno alle semifinali con partite di andata e ritorno. Le due vincitrici disputeranno la finale in campo neutro.

Le formazioni di coppa dovranno essere le stesse che verranno schierate per le giornate di campionato.

Ogni fase della competizione è a se stante; ciò vuol dire che, ad esempio il passaggio del turno a parità di classifica verrà considerato per ogni fase senza che vi sia il cumulo dei totali squadra accumulati durante l'arco di tutta la competizione.

La composizione del calendario del girone unico avverrà in base alla classifica del campionato al momento della stipula dello stesso.

GironeUnico
Squadra A
Squadra B
Squadra C
Squadra D
Squadra E
Squadra F
Squadra G
Squadra H
Squadra I
Squadra L

- a. Parità tra due o più squadre:
- del Punteggio Totale accumulato durante la fase del girone neutro;
 - a parità del Punteggio Totale; degli scontri diretti o classifica Avulsa;
 - a parità della classifica avulsa, si procede al sorteggio con il classico lancio della moneta.

Fase a Gironi

Girone A	Girone B
1° Classificato	2° Classificato
3° Classificato	4° Classificato
5° Classificato	6° Classificato
7° Classificato	8° Classificato

- a. Parità tra due o più squadre:
- del Punteggio Totale accumulato durante la fase a gironi sommato a quello accumulato nel girone neutro;
 - a parità del Punteggio Totale; degli scontri diretti o classifica Avulsa;
 - a parità della classifica avulsa, si procede al sorteggio con il classico lancio della moneta.

Avranno diritto di accesso alle semifinali, le prime due squadre classificate dei due gironi;

Lo schema delle semifinali è il seguente:

Semifinale A	Semifinale B
1° Girone A Vs 2° Girone B	1° Girone B Vs 2° Girone A

- a. Parità tra due o più squadre:
- del Punteggio Totale;
 - a parità del Punteggio Totale; degli scontri diretti o classifica Avulsa;
 - a parità della classifica avulsa, si procede al sorteggio con il classico lancio della moneta.

Le partite di semifinale saranno sul doppio turno di andata e di ritorno

Avranno diritto di accesso alla finale unica le vincenti del doppio scontro di semifinale;

In caso di parità dell'incontro, si calcoleranno direttamente i calci di rigore.

FINALE
1° Semifinale A Vs 1° Semifinale B

ALLEGATO 2: MONTEPREMI E PREMI

1. MONTEPREMI

Il montepremi stabilito per la Fantastagione 2015/16 è pari alla somma delle quote di iscrizione più le quote previste per i mercati di riparazione (3 x 25€).

Di seguito il prospetto di conversione in € del montepremi:

1FML = 1€ (3 x 25FML=75 = € 75)*

Quota di iscrizione = 50€ (comprensiva della prima quota di €25, da versare entro il primo mercato, pena la partecipazione allo stesso ed ai successivi)*

Penalità 8° posto classifica finale = 10€

Penalità 9° posto classifica finale = 15€

Penalità 10° posto classifica finale = 20€

Penalità peggior punteggio di giornata (Pejor Day) -20€

Totale montepremi = 1065€ (somma massima ottenibile come da prospetto di conversione)

*NB: le quote si intendono per partecipante

Quota di iscrizione x 10 squadre (compresa quota primo mercato)	500€
Quota x 10 squadre Secondo mercato	250€
Quota x 10 squadre Terzo mercato	250€
Quota penalizzazioni	65€
Totale Montepremi	1065€

2. PREMI

Elenco Premi Campionato	Vincita €
1° posto campionato	435
2° posto campionato	170
3° posto campionato	110
GoldenDay (miglior punteggio di giornata in tutta la stagione)	30
Miglior punteggio totale	170
Elenco Premi Coppa	
1° posto coppa	110
2° posto coppa	40

Il Presente regolamento vale per la Fantastagione 2015/16 della "MandriaE'nZallanutos League" e può essere soggetto a modifiche, previa riunione straordinaria indetta dal Presidente di Lega, su formale richiesta della maggioranza più uno dei Presidenti di squadra per le eventuali rettifiche (da approvare sempre con la maggioranza più uno dei Presidenti di Squadra) richieste.

BUONCAMPIONATO A TUTTI

Il Presidente

Raffaele Carusi