



# Fantalele

" MEGLIO COLPIRE UN BEL PALO CHE FARE UN GOL "

**REGOLAMENTO UFFICIALE**

**FEDERAZIONE FANTACALCIO  
FANTALELE**

**STAGIONE 2015 – 2016**

# INTRODUZIONE

Qui di seguito trovate le Regole Ufficiali della Federazione Fantacalcio Fantalele. Ogni anno, se necessario, vengono modificate e aggiornate in base all' esperienza dell' anno precedente e alle novità del Regolamento Ufficiale.

Il Regolamento che segue è diviso in Capitoli ( Primo, Secondo, ecc ), Regole ( 1, 2, ecc. ), Punti ( 1, 2, ecc ), Lettere ( a, b, ecc ) e Paragrafi ( (I), (II), ecc ) .

Le note ufficiali della FFC servono per spiegare meglio una determinata Regola.

N.B.: Se per qualsiasi motivo in questo regolamento, sarà tralasciata ( per errore o per Dimenticanza ) qualche regola per la decisione da prendere al riguardo verrà preso in considerazione il regolamento ufficiale della Federazione Fanta Calcio (FFC).

N.B.: I risultati delle partite della Lega FANTALELE saranno caricati in via ufficiale il lunedì pomeriggio.

# INDICE

## Introduzione

- Introduzione Pagina 2

## Capitolo Primo

- REGOLA 1 Pagina 4
- REGOLA 2 Pagina 4

## Capitolo Secondo

- REGOLA 3 Pagina 5

## Capitolo Terzo

- REGOLA 4 Pagina 7
- REGOLA 5 Pagina 7
- REGOLA 6 Pagina 14
- REGOLA 7 Pagina 15

## Capitolo Quarto

- REGOLA 8 Pagina 16
- REGOLA 9 Pagina 16
- REGOLA 10 Pagina 17
- REGOLA 11 Pagina
- REGOLA 12 Pagina
- REGOLA 13 Pagina 25

## CAPITOLO QUINTO

- REGOLA 14 Pagina 27
- REGOLA 15 Pagina 27
- REGOLA 16 Pagina 27
- REGOLA 17 Pagina

# **CAPITOLO PRIMO**

## **REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO**

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

## **REGOLA 2: MODALITÀ DEL GIOCO**

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

Il gioco si articola nelle seguenti fasi:

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

# CAPITOLO SECONDO

## REGOLA 3: LA LEGA

La Lega Fantalele è composta da 20 Società di cui 10 in Serie A e 10 in Serie B (Il numero può variare in base alle iscrizioni ricevute ).

Il Presidente, che è il responsabile della Lega, ha i seguenti compiti:

- Coordinare le operazioni dell'asta iniziale
- Registrare le operazioni di scambi avvenuti il giorno dell'asta iniziale
- Acquisire e registrare le liste iniziali
- Comporre i calendari di Campionato e Coppa di Lega
- Acquisire e registrare settimanalmente le formazioni inviate
- Calcolare i risultati finali delle partite
- Comporre le classifiche
- Far rispettare il regolamento

La Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata dai seguenti allenatori:

- Andrea Zucchini
- Luca Lazazzera
- Fabio Pioppini
- Fernando Sacco

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

I Compiti del Presidente di Lega sono :

- Coordinamento delle operazioni dell' Asta iniziale
- Registrazione delle operazioni di Mercato
- Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre
- Acquisizione delle liste di vincolo
- Composizione del calendario
- Registrazione settimanale delle formazioni
- Calcolo dei Risultati finali delle partite
- Composizione delle classifiche

L'Assemblea di Lega designerà inoltre un Comitato Esecutivo composto da tre allenatori (tra cui il Presidente di Lega), il quale ha l'autorità di interpretare le regole e occuparsi degli affari straordinari della Lega. Tutte le decisioni e le interpretazioni del Comitato Esecutivo sono soggette al veto dell'Assemblea Generale, la quale può approvarle o bocciarle con voto a maggioranza semplice (ovvero metà più uno).

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

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

Nel caso una società si ritiri dal campionato o da un'altra manifestazione ufficiale di Lega, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria.

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

### **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.

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:

- 1) I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre tre giorni dalla conclusione della giornata di campionato in questione.
- 2) Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.
- 3) Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso quotidiano ufficiale, purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.
- 4) 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 1.

Non sarà in ogni caso possibile intervenire retroattivamente sul risultato di una partita dopo il terzo giorno precedente la giornata di campionato successiva.

### **Nota Ufficiale della FFC**

I giorni validi per eventuali reclami sono: il martedì, quando i quotidiani pubblicano eventuali rettifiche, e i mercoledì, quando viene pubblicata la lista degli squalificati (dalla quale si può risalire agli ammoniti ufficiali se si è tenuto conto nel corso del campionato dei cartellini gialli comminati ai vari calciatori). Chi ha Internet può consultare il sito della Lega Calcio ([www.lega-calcio.it](http://www.lega-calcio.it)) contenente i comunicati ufficiali della Lega, oppure le pagine del sito della FFC all'indirizzo [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it).

# CAPITOLO TERZO

## REGOLA 4: LE SOCIETÀ

### Denominazione Sociale

- La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o 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.
- Un allenatore non può adottare un nome già scelto da un altro allenatore.
- Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il campionato in corso.

### Capitale Sociale

- Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 400 crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori. A questi saranno aggiunti, dopo l'Asta, altri 100 crediti che serviranno per il Mercato Libero durante la stagione.
- Le condizioni di spesa del capitale sociale, sono indicate alle Regole 6, 7 e 8 di questo regolamento.
- In nessun caso, nell'arco della stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato ( 500 crediti complessivi ) per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno.

## REGOLA 5: LA ROSA

- La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.
- 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.
- La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori :
  - ✓ 3 Portieri
  - ✓ 8 Difensori
  - ✓ 8 Centrocampisti
  - ✓ 6 Attaccanti
- Il tesseramento dei calciatori stranieri è autorizzato in numero illimitato qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.
- Vincoli pluriennali:
  - ✓ Ciascun allenatore ha la possibilità di vincolare per l'anno seguente fino ad un massimo di 11 calciatori della propria squadra.

### **Nota Ufficiale della FFC**

Lo scopo dei vincoli pluriennali è di dare maggiore continuità e realismo a ciascun campionato di Lega (in effetti, non è che una società di Serie A, a fine campionato, lasci liberi tutti per ricostruire da zero la squadra l'anno successivo) e costringere gli allenatori di Serie A 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.

- ✓ La lista di vincolo non è soggetta ad alcuna restrizione sulla distribuzione in ruoli dei calciatori vincolati, se non quelle previste dal regolamento.

**Nota Ufficiale della FFC**

Ovviamente non è possibile vincolare più giocatori di uno stesso ruolo di quanti siano consentiti dalle regole, cioè non si possono vincolare, ad esempio, più di 6 attaccanti o più di 8 centrocampisti.

- ✓ La lista di vincolo deve essere comunicata al Presidente di Lega almeno una settimana prima della riunione estiva per l'Asta che apre la stagione successiva. Una volta ricevute tutte le liste di vincolo, il Presidente di Lega dovrà comunicarle immediatamente a tutti gli allenatori della Lega. Le liste dovranno riportare a fianco del nome di ciascun calciatore, il ruolo, lo stato contrattuale e l'ingaggio.
- ✓ 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 o al Mercato Libero, come meglio determinato alla successiva Regola 6, punto 3.

- Lista infortunati

- ✓ A partire dalla settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato una squadra può sostituire, senza perderne la 'proprietà', qualunque calciatore della rosa che sia infortunato (con l'eccezione del 'terzo portiere') con un calciatore libero da contratto.

**Nota Ufficiale della FFC**

Questa regola serve ad evitare che un fantallenatore sia costretto a tagliare un calciatore determinante solo perché, in seguito a un lungo infortunio, non potrà averlo a disposizione per qualche mese. Grazie a questa regola, un allenatore può mantenere la 'proprietà' del calciatore, pur pagando una tassa 'una tantum'. Tutte le operazioni di mercato (compreso l'acquisto in prestito del sostituto per un calciatore infortunato) sono consentite già dopo la prima giornata e non più solo a partire dalla seconda.

- ✓ Un calciatore viene considerato 'calciatore infortunato' quando il suo periodo di indisponibilità previsto è di almeno una giornata di campionato.

**Nota Ufficiale della FFC**

Non esiste più un minimo di giornate di indisponibilità, ma si parla di una giornata certa di assenza. Ogni fantallenatore è libero di pagare per mettere in lista infortunati un calciatore anche per una sola giornata. Se conviene o meno lo deciderà il fantallenatore stesso.

- ✓ E' compito dell'allenatore della fantasquadra che ne detiene il 'cartellino' presentare al Presidente di Lega la documentazione dell'indisponibilità del calciatore attraverso quotidiani sportivi o siti Internet.
- ✓ Il cartellino del 'calciatore infortunato' inserito nella Lista Infortunati resta di proprietà della fantasquadra di appartenenza.
- ✓ L'inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:

- i. L'operazione di inserimento di un calciatore infortunato nella Lista Infortunati con conseguente acquisto in prestito di un sostituto temporaneo costa 10 crediti che verranno detratti a titolo definitivo dal capitale sociale restante della fantasquadra in questione.

**Nota Ufficiale della FFC**

Il costo totale dell'operazione è di soli 10 crediti, cifra che equivale all'acquisto in prestito del calciatore scelto come sostituto dell'infortunato, indipendentemente dal ruolo ricoperto dal calciatore stesso.

- i. Nessuna squadra può inserire un calciatore nella Lista Infortunati se non dispone dei crediti sufficienti per l'operazione.
  - ii. Il fantallenatore che intende avvalersi della Lista Infortunati dovrà specificarlo in fase di chiamata o rilanciando su un giocatore chiamato da altri, indicando contestualmente il nome del giocatore che desidera inserire in "lista infortunati".
  - iii. Il fantallenatore, al momento dell' offerta, deve obbligatoriamente dichiarare il calciatore infortunato da inserire nella Lista. In mancanza, l' offerta non viene ritenuta valida.
  - iv. Ogni inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati deve essere accompagnato da un concomitante acquisto in prestito di un calciatore dello stesso ruolo 'libero da contratto'.
- ✓ La chiamata di un giocatore in prestito equivale a un'offerta di 0 crediti. Se pervengono rilanci, il calciatore sarà assegnato all'asta con la consueta procedura (il chiamante avrà quindi la facoltà di ribadire l'offerta iniziale di 0 crediti ritirandosi implicitamente dall'asta, chi ha rilanciato dovrà offrire almeno 1 credito e l'assegnazione avverrà al miglior offerente).
  - ✓ Se, all'apertura delle "buste", il giocatore viene assegnato proprio alla squadra che lo ha richiesto in prestito, questa verserà i crediti spesi per il suo acquisto temporaneo in aggiunta ai 10 previsti per la "lista infortunati" o potrà decidere adesso di acquistarlo a titolo definitivo, tagliandone un altro dello stesso reparto (non necessariamente quello indicato in un primo momento per la "lista infortunati").

#### **Nota Ufficiale FFC**

Fino a qualche anno fa, chi intendeva acquisire un giocatore in prestito per la lista infortunati poteva farlo solo a patto che nessuno rilanciasse per quel giocatore. Altrimenti avrebbe avuto la possibilità di partecipare alla successiva asta, ma solo per l'acquisto a titolo definitivo (con conseguente taglio volontario di un altro giocatore dello stesso ruolo). Adesso, invece, è possibile anche decidere di accettare un esborso superiore ai 10 crediti fissi per la lista infortunati pur di aggiudicarsi il sostituto, sempre in prestito. Se valga o meno la pena spetterà al fantallenatore deciderlo. Qualora poi, una volta aggiudicato il giocatore a titolo oneroso, il fantallenatore preferisca acquistarlo a titolo definitivo e non più solo in prestito, ne avrà la facoltà. Non è però consentito il percorso inverso: ossia, quando si effettua una chiamata o si rilancia su un giocatore chiamato da altri senza specificare che si tratta di una chiamata o di un rilancio per la lista infortunati, non è poi possibile trasformare l'acquisto da definitivo a temporaneo dopo l'aggiudicazione.

- ✓ Non c'è limite al numero di calciatori inseribili nella Lista Infortunati, anche contemporaneamente (se non la mancanza di crediti).
- ✓ Il calciatore preso in prestito per sostituire un giocatore infortunato può essere rimpiazzato con un nuovo elemento. Non esistono vincoli. L'operazione, però, costa altri 10 crediti. Anche in questo caso, se il calciatore è oggetto di richiesta da parte di altre squadre, ci si comporta come sopra descritto. In tal caso, il taglio del sostituto (anche se detenuto solo in prestito) sarà considerato un taglio volontario (Regola 7).

#### **Nota ufficiale della FFC**

Se un fantallenatore desidera spendere 10 crediti a settimana per giocatori in prestito in teoria può farlo, anche se non ne vediamo la convenienza. Così facendo, però, i giocatori tagliati non saranno più riacquistabili in seguito dalla stessa squadra.

- ✓ Un calciatore squalificato o non più tesserato per una squadra di Serie A non può essere inserito nella Lista Infortunati.

**Nota ufficiale della FFC**

Rispetto alla nota precedente, in questo caso parliamo di calciatori presenti nella rosa di un fantallenatore. Ebbene, per questi elementi la Lista Infortunati non è consentita.

- ✓ La Lista Infortunati si chiude contemporaneamente al Mercato Libero.

- Reintegrazione nella rosa

- ✓ Quando un 'calciatore infortunato' viene inserito nella formazione titolare o nella lista delle riserve in panchina della squadra di Serie A in cui milita, deve essere obbligatoriamente reintegrato nella rosa della fantasquadra entro la giornata di campionato successiva, ovvero alla prima scadenza di Mercato Libero.

**Nota Ufficiale della FFC**

Ovviamente, per sapere quando un calciatore viene reintegrato nei diciotto che scendono in campo, in formazione titolare o panchina, basta leggere i tabellini del Quotidiano Ufficiale del lunedì. Se l'allenatore dovesse 'scordarsi' di reintegrare detto calciatore nella rosa, spetterà al Presidente di Lega reintegrarlo d'ufficio, svincolando automaticamente il suo sostituto che potrà essere subito acquistato da un allenatore delle altre fantasquadre o anche dallo stesso. Va da sé che se un allenatore è a conoscenza dell'imminente rientro in squadra di un suo calciatore, potrà reintegrarlo in anticipo. In questo caso, però, il 'taglio' verrà considerato volontario (Regola 7, punto 4, lettera a) e il fantallenatore in questione perderà il diritto a riacquistare in seguito il sostituto.

- ✓ Un 'calciatore infortunato' reintegrato nella rosa può soltanto rientrare al posto del calciatore che l'ha sostituito, il quale verrà automaticamente tagliato e sarà immediatamente disponibile al Mercato Libero. Questo vale anche se il fantallenatore ha utilizzato il punto 6 di questa Regola.

**Nota Ufficiale della FFC**

Disponibile, s'intende, anche per la stessa squadra che lo ha lasciato libero, la quale potrà in seguito provare a riacquistarlo a titolo definitivo seguendo le normali regole del Mercato Libero. Se il reintegro in rosa del calciatore infortunato avviene nei tempi previsti dal Regolamento, infatti, il 'taglio' del sostituto sarà considerato un taglio obbligatorio (Regola 7).

- ✓ Se Se il calciatore preso in prestito per la Lista Infortunati cambia squadra e scende in una Serie inferiore oppure va all'estero, viene subito reintegrato il calciatore infortunato. Solo in caso di prestito oneroso viene restituita la metà dei crediti spesi per il suddetto calciatore se è sceso di categoria oppure viene resa la cifra intera se è andato all'estero.
- ✓ Un 'calciatore infortunato' dovrà essere reintegrato obbligatoriamente al termine della stagione nella fantasquadra di appartenenza, mentre il suo sostituto sarà automaticamente svincolato e non potrà in nessun caso essere oggetto di trattativa con un'altra squadra.

- ✓ I calciatori presi in prestito per la Lista infortunati, dopo il taglio, saranno in ogni caso disponibili sul Mercato Libero per le altre squadre, a prescindere dalla fase della stagione in cui il taglio si verifica e dal fatto che esso avvenga prima o dopo il rientro del titolare. La disponibilità per la stessa squadra che procede al taglio resta invece vincolata alla tempistica dello stesso.

#### **Nota Ufficiale della FFC**

Come detto, quando il taglio di un giocatore detenuto in prestito avviene prima del rientro del titolare, esso si considera volontario. Se è così, dovrebbero valere le norme che regolano i tagli volontari, tra cui quella che prevede, da febbraio, il divieto al riacquisto del giocatore da parte di tutte le squadre, non solo di quella che l'ha tagliato. Un fantallenatore che si trovasse a corto di crediti potrebbe allora propendere per il taglio anticipato apposta per togliere il sostituto dal mercato e impedire anche ai suoi avversari di acquistare a titolo definitivo un giocatore che lui, in ogni caso, non potrebbe (o non riuscirebbe) più a riprendere. Ora, lo spirito del regolamento nel suo insieme è chiaro: buona parte delle nuove regole introdotte negli ultimi anni hanno come scopo quello di limitare il più possibile operazioni di comodo o volte ad eludere altre norme regolamentari. Se la ratio generale è questa, non si può che propendere per una deroga in questi casi. Per cui, la norma che dispone che i giocatori in prestito rilasciati volontariamente prima del tempo non siano più riacquistabili vale sempre e solo per la squadra che li ha tagliati, anche nella seconda parte della stagione. Le altre squadre potranno invece riacquistarli comunque.

- ✓ Se il calciatore che è stato inserito in Lista Infortunati cambia squadra e scende in una serie inferiore oppure va all'estero, il calciatore preso in prestito viene subito liberato e rimesso sul mercato. Successivamente, il fantallenatore provvederà al taglio del calciatore non più in serie A, recuperando eventuali crediti e rimpiazzandolo con un classico acquisto sul Mercato Libero.
- ✓ Cessione di un calciatore all'estero o in altra serie
  - i. 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 al suo ingaggio.
  - ii. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società, italiana o straniera, che milita in una serie inferiore (l'equivalente della Serie B, C, ecc.), la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari alla metà del suo ingaggio, arrotondata per eccesso.

#### **Nota Ufficiale della FFC**

Questa regola è stata introdotta per replicare in termini fantacalcistici la dinamica economica delle cessioni all'estero o in altre serie. Se un calciatore viene ceduto, ad esempio, a una squadra che milita nella Premier League inglese o nella Liga spagnola, è pensabile che il suo valore, cioè il costo del suo cartellino, quantomeno non diminuisca (in genere, anzi, dovrebbe aumentare). Non si può dire altrettanto se detto calciatore viene ceduto a una squadra che milita in una Serie minore. Abbiamo quindi differenziato il numero di crediti che una fantasquadra riceverà come indennizzo per la cessione di un suo calciatore in base alla sua destinazione finale. Ovviamente, questo discorso vale anche nel caso il calciatore torni alla base, cioè alla squadra di provenienza.

Arrotondamento per eccesso significa che in caso di numeri dispari non si considerano i decimali, quindi se un calciatore è stato pagato 3 crediti, l'indennizzo è di 2 crediti, se è stato pagato 15 crediti, l'indennizzo è di 8 crediti. Se un calciatore è stato pagato un credito, si ha diritto ad un credito. Questo per evitare il caso di un fantallenatore che, dopo aver esaurito i crediti a disposizione, perdendo un giocatore del valore di 1 credito non abbia le risorse necessarie per reintegrare la sua rosa.

- ✓ Calciatore che rescinde un contratto
  - i. 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 potrà ricevere come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio 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.
  - ii. L'indennizzo sarà incamerato dalla fantasquadra la settimana successiva all'ufficializzazione della cessione e dovrà essere utilizzato immediatamente e obbligatoriamente per acquistare al Mercato Libero 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. Tutto questo a meno che il fantallenatore decida di mantenere in rosa il calciatore, nella speranza di un suo futuro ritorno in Serie A.
  - iii. Come per la Lista Infortunati, nel caso 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 potrà fare una nuova 'chiamata' al Mercato Libero la settimana successiva, e così via.

**Nota Ufficiale della FFC**

E' stato abolito ogni riferimento a tagli obbligati da fare. Infatti non è più necessario grazie alla nuova regola che permette ai fantallenatori di mantenere in rosa calciatori che non militano più in Serie A.

- ✓ Calciatore squalificato per illecito o doping.
  - i. Un calciatore squalificato per illecito sportivo o per doping equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco.
  - ii. 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.
  - iii. 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 Libero un nuovo giocatore in quel ruolo.

✓ **Calciatore deceduto**

- i. Nel triste caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra muoia, la squadra che ne detiene il 'cartellino' non riceverà alcun indennizzo in crediti.
- ii. 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 Libero un nuovo giocatore in quel ruolo.

✓ **Calciatore ritirato**

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, anche dal fantallenatore che ne deteneva il cartellino in precedenza.

✓ **Calciatore che diventa allenatore**

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, anche dal fantallenatore che ne deteneva il cartellino in precedenza.

## REGOLA 6: L'ASTA INIZIALE

### ✓ Preliminari

Durante il mercato precampionato ogni allenatore ha a disposizione 400 crediti per creare la propria squadra. Il mercato verrà effettuato tramite delle aste on-line a busta chiusa. Ogni allenatore collegandosi al sito, nella pagina BACHECA, potrà effettuare le proprie offerte.

### ✓ Svolgimento dell'asta

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

- i. Ogni asta avrà una durata di due o tre giorni ed al termine di ognuna di queste ogni allenatore riceverà una mail con la lista completa delle offerte ed i relativi risultati. Saranno fatte almeno quattro sessioni in modo che tutte le squadre siano complete, ma non si esclude l'apertura di un'asta supplementare per fare in modo che si completino le rose. Siccome il mercato di serie A si chiude il 02/09, la prima asta si terrà dal 03/09 alle ore 20:00 alle 20:00 del 05/09 in modo da avere una lista di giocatori completa. La seconda asta si aprirà il 06/09 e si chiuderà il 07/09. Le date delle altre aste saranno comunicate. Durante l'anno, **NON SI APRIRANNO ALTRE FASI DI MERCATO**, tranne quella di riparazione che si terrà ad inizio febbraio al termine del mercato di serie A denominata **MERCATO LIBERO**, durante la quale ogni allenatore avrà a disposizione altri 100 crediti, sommati ai crediti eventualmente rimasti dal mercato precampionato. Nella fase di mercato di riparazione in fase di offerta sarà obbligatorio indicare quale giocatore tagliare. Si recupereranno **SOLO** i crediti spesi per i giocatori che sono stati venduti all'estero o che sono andati a giocare in una serie minore, come da regolamento ufficiale del fantacalcio. Nel caso si tagli un giocatore infortunato o che non gioca, **NON SI RECUPERA NULLA**. Nel caso di due o più offerte uguali, il giocatore sarà assegnato alla squadra con il peggior posizionamento in classifica.
- ii. Ciascuna squadra deve acquistare 25 calciatori a un costo non superiore a 400 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.
- iii. Il terzo portiere deve appartenere **obbligatoriamente** alla stessa squadra di uno dei due portieri già acquistati.
- iv. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.
- v. 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. Va però precisato che un giocatore può essere tesserato sia da una squadra di Serie A che da una di Serie B.
- vi. 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.
- vii. 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.

viii Prima dell'inizio dell'Asta si stabilisce una pubblicazione di riferimento che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazione. Il ruolo di un calciatore per la stagione in corso è obbligatoriamente quello indicato dalla pubblicazione della **Gazzetta dello Sport**.

✓ Ingaggi

- i. 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.
- ii. L'ingaggio di un calciatore acquistato durante il Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all'Asta.
- iii. L'ingaggio di un calciatore acquistato al Mercato Libero è equivalente alla cifra offerta per il suo ingaggio.

✓ Stato contrattuale

- i. Il contratto di un calciatore ha decorrenza dal momento in cui viene acquistato all'Asta iniziale o al Mercato Libero.
- ii. Se un calciatore viene acquistato al Mercato Libero, in qualunque momento del campionato, ai fini contrattuali si calcolerà detto campionato come primo anno di contratto.

## REGOLA 7: MERCATO LIBERO

✓ Norme generali

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

- i. Il Mercato Libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori sono permesse a partire dal giorno successivo alla chiusura del mercato di riparazione di serie A fino al giorno precedente alla successiva giornata di campionato.
- ii. Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine dell'Asta iniziale (oltre ai 100 crediti di integrazione).
- iii. E' possibile acquistare soltanto calciatori 'liberi da contratto', cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.
- iv. Nel momento in cui si effettua un' offerta per un calciatore, è obbligatorio selezionare un calciatore della rosa da tagliare.
- v. Se il calciatore tagliato è andato a giocare all'estero o in una serie minore, si recuperano tutti i crediti spesi in fase di acquisto.
- vi. Se il calciatore tagliato è infortunato oppure continua a militare nella serie A, non si recuperano i crediti spesi in fase di acquisto.
- vii. Nel caso l'offerta non dovesse andare a buon fine, il calciatore che si era tagliato torna automaticamente in rosa.

# CAPITOLO QUARTO

## REGOLA 8: LA GARA

- ✓ La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 25 della rosa.
- ✓ 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.
- ✓ Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato, per mezzo della Tabella di Conversione, confrontando i Totali-Squadra di ciascuna squadra.

## REGOLA 9: LA FORMAZIONE

- ✓ Schema di gioco
  - i. Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni :
    - a) La formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da almeno un attaccante fino a un massimo di 3;
    - b) In base alle disposizioni di cui alla lettera precedente, le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:
      - ✓ 3-4-3
      - ✓ 3-5-2
      - ✓ 4-4-2
      - ✓ 4-3-3
      - ✓ 4-5-1
      - ✓ 5-4-1
      - ✓ 5-3-2

I numeri si riferiscono rispettivamente al numero di difensori, centrocampisti e attaccanti. Ovviamente a questi va aggiunto il portiere.

- c) Non vi è alcun limite al numero di calciatori stranieri che una squadra può schierare, sia in campo che in panchina.
- II. Comunicazione della formazione
- a) Prima dell'inizio della prima partita del weekend della serie A (di solito il sabato alle 18.00 o mercoledì alle 20.30 per turni infrasettimanali), tutti i fantallenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Presidente di Lega tramite il sito.
  - b) Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi.
  - c) La formazione può essere modificata a piacimento purché venga modificata tramite il sito entro i tempi previsti.
  - d) La formazione deve essere composta da **11 calciatori titolari e da 9 riserve**. Nelle riserve devono essere obbligatoriamente presenti un giocatore per ogni ruolo.
  - e) Se una formazione verrà inviata incompleta, non sarà ritenuta valida, e sarà presa in considerazione la formazione della settimana precedente.

- iii. 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.
  - 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, sesto e settimo difensore, il quinto, sesto e settimo centrocampista, il terzo e quarto attaccante, individuati con il medesimo criterio. In caso di parità di costo tra due o più giocatori, saranno preferiti quelli che forniscono il Totale-Squadra minore.
  - c) Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per tre giornate consecutive, la società verrà punita con la penalizzazione di tre (3) punti in classifica.
  - d) Se un allenatore manca di comunicare la formazione per tre turni consecutivi, riceve come detto 3 punti di penalità in classifica. Dopo questa sanzione, ogni mancata comunicazione di formazione successiva, sarà punita con un punto di penalizzazione.

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

- ✓ E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:
  - i. Ogni squadra deve schierare in panchina nove calciatori di riserva: un portiere e almeno un calciatore per ruolo ( un difensore, un centrocampista e un attaccante). I restanti cinque posti sono a discrezione del fantallenatore.
  - ii. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.
  - iii. Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal Regolamento). Le riserve, che verranno scelte tra i nove calciatori 'in panchina', devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega.
  - iv. 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.
  - v. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto.
  - vi. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.
  - vii. I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.
- ✓ Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo del risultato verrà assegnato, come riserva d'ufficio, un 3 (tre) come Totale-Calciatore. Questo valore di riserva d'ufficio vale esclusivamente per il portiere.
- ✓ In caso di due o più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria. In pratica nessuna squadra può giocare senza portiere e se questi è assente, per qualunque ragione, dovrà essere sostituito obbligatoriamente dalla 'riserva d'ufficio portiere'.

- ✓ Nel caso in cui in una squadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, sarà il fantallenatore a decidere le tre riserve (generalmente quelle con il miglior Totale-Calciatore, ma non è detto se si utilizzano i Modificatori) che entreranno in campo. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito dal portiere di riserva e i calciatori di movimento devono essere sostituiti rispettando le disposizioni relative alle riserve. Naturalmente, il quarto calciatore assente non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.
- ✓ E' obbligatorio schierare 9 giocatori in panchina. Nel caso non venissero schierati, la formazione non sarà ritenuta valida e verrà presa in considerazione la formazione del turno precedente.

## **REGOLA 11: QUOTIDIANO UFFICIALE**

- Il quotidiano, detto Quotidiano Ufficiale (Q.U.), che servirà come riferimento ufficiale nel corso del Campionato è la Gazzetta dello Sport.
- I tabellini e le pagelle delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni - pubblicati dal Q.U. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.
- Il Quotidiano Ufficiale è l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale di ciascuna Lega.
- Essendo il gioco legato ai voti del Q.U., può succedere che una data settimana, per varie ragioni (ad esempio, per uno sciopero dei quotidiani), sia impossibile calcolare il Risultato Finale delle partite. Qui di seguito sono riportati i modi per ovviare a tali eventualità:
  - i. 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.
  - ii. Recuperi. Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i Voti di una o più giornate, le partite interessate verranno recuperate al termine del Campionato di Lega, sfruttando le partite del campionato di Serie A ancora disponibili. Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare una o più partite al termine del campionato di Lega ( ad esempio per la mancanza di giornate disponibili), dette partite verranno 'recuperate' assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcolerà l'esito della partita o delle partite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

## **REGOLA 12: MODALITA' DI CALCOLO**

- ✓ Criterio generale. L'esito, cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte.
  - I. La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in quattro fasi distinte:
    - 1) Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
    - 2) Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
    - 3) Assegnazione del Fattore Campo;
    - 4) Confronto dei Totali-Squadra.

➤ Calcolo del Totale-Calciatore

- i. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dal Q.U.) e dei Punti-azione.
- ii. Per Voto si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dal Quotidiano Ufficiale. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati a un giocatore dai Q.U. Se una Lega utilizza 3 Quotidiani Ufficiali, servono 2 voti su 3 per ottenere il Voto-Fantacalcio.
- iii. Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-Cartellino
- iv. 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:
  - x + 3 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato;
  - x + 3 punti per ogni gol realizzato su calcio di rigore;
  - x + 3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
  - x - 2 punti per ogni autogol;
  - x - 3 punti per un rigore sbagliato;
  - x - 1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).
- v. 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.
- vi. 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.
- vii. 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 :
  - x Ammonizione – 0,5
  - x Espulsione - 1

**Nota Ufficiale della FFC**

A un calciatore espulso viene sempre e comunque sottratto un Punto-cartellino (-1), sia che sia stato precedentemente ammonito - e quindi l'espulsione sia per somma di cartellini - sia che venga espulso direttamente mediante esibizione del cartellino rosso. Nel caso un calciatore venga prima ammonito e poi espulso mediante esibizione del cartellino rosso, l'ammonizione non verrà calcolata e gli verrà sottratto comunque un solo Punto-cartellino (-1). In pratica, se un calciatore viene ammonito riceve una penalizzazione di 0,5 punti, se viene espulso (qualunque sia la meccanica) riceve una penalizzazione di 1 punto.

➤ 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 il Fantacalcio vuole simulare la realtà del campionato italiano di Serie A.

i. Portiere senza voto

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

ii. 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.

iii. 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. Se anche i calciatori in panchina dello stesso ruolo dovessero essere giudicati s.v. o n.g., potrà subentrare anche un calciatore di ruolo diverso, andando così a modificare il modulo di gioco, a patto che il modulo risultante rientri tra quelli ammessi.

iv. 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.

v. 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.

vi. Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dal Q.U., verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 5,5 come Voto, al quale si dovrà ovviamente sottrarre un punto (-0,5) per l'espulsione. Se si tratta di un portiere che ha subito reti, il voto d'ufficio resta 6 come detto al punto b. Ma solo se ha subito gol. Altrimenti, anche per l'estremo difensore, scatta il 5,5 d'ufficio.

- vii. Espulso o ammonito dopo il fischio finale o dalla panchina  
 Nel caso un calciatore venga espulso o ammonito mentre siede in panchina (quindi tra le riserve) o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita, dopo il triplice fischio finale dell'arbitro, il malus per l'espulsione e quello per l'ammonizione non verrà conteggiato se questo calciatore non è mai sceso in campo. I malus valgono invece se ha giocato.
- viii. 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.
- ix. 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.
- x. 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.
- xi. 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.
- xii. Correzioni e rettifiche  
 Nel caso che il Q.U. rettifichi in una successiva edizione un voto assegnato a un calciatore, l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al presidente di Lega, portando a prova della sua tesi la copia del Q.U. contenente la rettifica. Se il Presidente di Lega verificherà la fondatezza del reclamo, dovrà annullare il Risultato Finale della partita e ordinare che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.
- xiii. Discrepanze nelle pagelle dei quotidiani  
 Qualora il Q.U. riporti in due o più parti distinte i Voti assegnati ai calciatori e si verifichi una discrepanza nei Voti assegnati a uno o più calciatori (un classico refuso), si terrà in considerazione ai fini del calcolo del risultato il voto presente nel tabellino e non quello della 'pagella' (quella, per intenderci, che contiene, oltre ai voti, anche i commenti dell'inviato relativi alla prestazione di ogni singolo giocatore).
- xiv. Rigore calciato senza voto  
 Nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli), ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere 2 punti o sottrarre 3, a seconda dell'esito del rigore.

- ✓ **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.
- ✓ **Fattore campo**
  - i. 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.
  - ii. In caso di partita di spareggio in campo neutro per l'assegnazione del titolo di Fantacampione, o di un posto retrocessione non si prende in considerazione il Fattore Campo.
- ✓ **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.
- ✓ **Tabella di conversione**
  - i. 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 ciascuna squadra, a seconda del Totale-Squadra ottenuto, in base alla tabella sottostante.
    - x Meno di 66 punti = 0 gol
    - x Da 66 a 71,999 punti = 1 gol
    - x Da 72 a 77,999 punti = 2 gol
    - x Da 78 a 83,999 punti = 3 gol
    - x Da 84 a 89,999 punti = 4 gol
    - x Da 90 a 95,999 punti = 5 gol
 E così via (ogni 6 punti un gol)
  - ii. La Tabella di Conversione va applicata nei modi seguenti:
    - x Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;
    - x Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;
    - x Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti;
    - x Da 78 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 6 (Es.: 78 punti = 3 gol, 84 punti = 4 gol, ecc.).
- ✓ **Calcolo dei tempi supplementari**
  - i. I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento ( un difensore, un centrocampista e un attaccante, quindi, escluso il portiere ) così da ottenere un Totale-Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari. Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio.

- ii. 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.
- iii. L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:
  - x Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.
  - x Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;
  - x Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio.
  - x Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo. Alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;
  - x Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.
- ✓ Tabella di Conversione Supplementari
  - i. 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.
    - x Meno di 20 = 0 gol
    - x Da 20 a 23,999 = 1 gol
    - x Da 24 a 27,999 = 2 gol
    - x Da 28 a 31,999 = 3 gol
    - x Da 32 a 35,999 = 4 gol
    - x E così via (ogni 4 punti un gol)
  - ii La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:
    - x Se una squadra totalizza meno di 20 punti (cioè fino a 19,999) non si assegna alcun gol;
    - x Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti;
    - x Da 20 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (es.: 20 = 1 gol, 24 = 2 gol, 28 = 3 gol).
- ✓ Calcolo dei Calci di Rigore
  - i In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.
  - ii Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 20 calciatori schierati ( Titolari più Riserve ) un numero da 1 a 20 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.

- iii 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.

**Nota Ufficiale della FFC**

Ricordiamo che per i calci di rigore si deve prendere in considerazione solo il Voto assegnato dal Quotidiano Ufficiale senza somma e/o sottrazione dei Punti-gol o dei Punti-cartellino.

- iv 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.
- v 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.
- vi 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 15 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.
- vii 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 ventesimo rigorista).
- viii 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.
- ix In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

## **REGOLA 13: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE**

- ✓ Partite sospese o rinviate
  - i. Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:
    - x Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi
    - x Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate'.
    - x Eventuali bonus o malus maturati durante le gare sospese o rinviate e poi riprese dal minuto della sospensione, saranno presi in considerazione ai fini del gioco.
    - x Se le partite sono sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano fantapartite di Coppa ad eliminazione diretta e i recuperi sono previsti in data posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, si opera nel seguente modo: a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio per i giocatori di movimento e un 5 per il portiere.
  - ii. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti non verranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere, per calcolare il Risultato Finale della partita, che le due vere squadre di Serie A giochino la partita di recupero.
- ✓ Partite o Giornate posticipate
  - i. Nel caso una partita venga posticipata per una qualunque ragione, per calcolare il Risultato Finale delle partite che vedono coinvolti i calciatori delle squadre interessate al posticipo si dovrà attendere che la partita venga giocata.
  - ii. 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 :
    - x 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
    - x 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.
- ✓ Partite decise a tavolino
  - i. 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.
  - ii. Se il Quotidiano Ufficiale non assegna 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.

- ✓ Partite non omologate e poi rigiocate  
Nel caso una partita, per una qualunque ragione, non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti in detta partita e i Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati verranno annullati. Ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita, si prenderanno in considerazione i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i nuovi Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati.
- ✓ Partite sospese, non recuperate e con risultato omologato  
Nel caso una partita venga sospesa, ma non recuperata, bensì omologata col punteggio conseguito al momento della sospensione dal Giudice Sportivo, e se i Quotidiani Ufficiali e di Riserva non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calolerà 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.
- ✓ Partite decise a tavolino senza essere iniziate  
Nel caso una partita non venga fatta disputare per qualsiasi motivo e successivamente il risultato venga deciso a tavolino, tutti i calciatori facenti parte delle rose coinvolte riceveranno un voto d'ufficio pari a 6.

# CAPITOLO QUINTO

## REGOLA 14: IL CAMPIONATO

- ✓ Il Campionato si svolge con due gironi di 10 squadre, divise in Serie A e Serie B.
- ✓ Il campionato è disputato con singole o doppie gare di andata e ritorno, a seconda di quanto deliberato dall'Assemblea Generale di Lega.
- ✓ La squadra prima classificata della Serie A è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.
- ✓ Le squadre classificate al nono e decimo posto della Serie A retrocedono in Serie B.
- ✓ Le squadre classificate al primo e secondo posto della Serie B sono promosse in Serie A.

## REGOLA 15: IL CALENDARIO

- ✓ Ciascuna Lega provvede alla formazione del Calendario degli incontri di Campionato.
- ✓ Ciascuna squadra affronta le avversarie quattro volte, due in casa e due in trasferta.

## REGOLA 16: LA CLASSIFICA

- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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:
  - i. Parità tra due squadre:
    - x In caso di parità di punteggio tra due squadre, il titolo di Campione di Lega è assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro. Per questo motivo è essenziale che, prima della fine del campionato della Lega, resti almeno ancora una partita da giocare nel vero campionato di Serie A. Inoltre, essendo la partita giocata in campo neutro, non verranno assegnati i 2 punti relativi al fattore campo.
    - x In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della partita di spareggio, si procederà alla disputa dei tempi supplementari secondo le modalità già descritte.
    - x In caso di ulteriore parità alla fine dei tempi supplementari, si procederà alla disputa dei calci di rigore.
    - x In caso di ulteriore parità anche dopo i calci di rigore, il titolo verrà assegnato calcolando la media dei Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra nell'arco del campionato e vincerà ovviamente la squadra con la Media Totale-Squadra più alta. La Media del Totale-Squadra si calcola sommando i Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra in ogni singola partita nell'arco del campionato e dividendo la cifra così ottenuta per il numero di giornate di campionato.

- ii. Parità tra tre o più squadre:
  - x In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre al termine del campionato, si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria ( detta classifica avulsa ) fra le squadre interessate tenendo conto nell' ordine:
    - ◆ Della Media-Totale Squadra
    - ◆ A parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti
    - ◆ A parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti
  - x Lo scudetto verrà quindi disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre meglio classificate nella 'classifica avulsa' con le modalità stabilite.
- iii. Parità nella classifica avulsa:
  - x Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano in parità anche nella 'classifica avulsa', e ai soli fini della compilazione della relativa graduatoria, si tiene conto, nell'ordine:
    - ◆ Del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
    - ◆ Del sorteggio;

✓ Zona Retrocessione

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

- i. Parità tra due squadre:
 

In caso di parità di punteggio tra due squadre per un unico posto retrocessione, questi viene assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro.
- ii. Parità tra tre o più squadre:
  - x In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre in gara per uno o due posti retrocessione, si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta 'classifica avulsa') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:
    - ◆ Della Media-Totale Squadra;
    - ◆ A parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
    - ◆ A parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti
  - x Qualora vi sia in competizione un unico posto retrocessione esso è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre peggio classificate nella 'classifica avulsa';
  - x Qualora vi siano in competizione due posti retrocessione, uno è assegnato direttamente all'ultima squadra della graduatoria risultante dalla 'classifica avulsa', l'altro è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre che precedono immediatamente nella stessa 'classifica avulsa'.
- iii. Parità nella classifica avulsa:
 

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

  - x Del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
  - x Del sorteggio.
- iv Le regole relative allo spareggio per il posto retrocessione sono le stesse dello spareggio per il Titolo di Campione.

# REGOLA 18 – LE COPPE

Le Regole Ufficiali della Federazione Fantacalcio per la Coppa di Lega e la Supercoppa sono ispirate a quelle della Lega S.V.R.C

## COPPA DI LEGA

- ✓ La Coppa di Lega è un torneo a eliminazione diretta a cui partecipano le squadre iscritte al campionato di Lega.
- ✓ La Coppa si disputa preferibilmente durante lo svolgimento del Campionato di Lega, in corrispondenza di giornate prestabilite del vero Campionato di Serie A. In quelle giornate il Campionato di Lega può osservare un turno di riposo. Ma nulla vieta di far disputare sia Coppa sia Campionato.
- ✓ La Coppa di Lega si svolge inizialmente con 4 gironi di 5 squadre e successivamente con partite di andata e ritorno, finale compresa.
- ✓ Se per mancanza di giornate del vero campionato, non si potrà disputare la finale in due partite, essa si svolgerà con partita unica in campo neutro.
- ✓ Gli abbinamenti dei gironi vengono determinati tramite sorteggio. I successivi abbinamenti sono determinati dalla composizione del tabellone.
- ✓ Il passaggio al turno successivo (o la vittoria nella finale) viene determinato in base ai risultati ottenuti nelle due partite, o in caso di parità di punteggio in base alla differenza reti.
- ✓ Nel caso in cui le due squadre permangono in parità anche nella differenza reti, vince chi ha segnato più gol in trasferta.
- ✓ In caso di parità anche per i gol fatti in trasferta, al termine dei 90 minuti regolamentari del secondo incontro, si giocheranno i tempi supplementari.
- ✓ In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari, il vincente della Coppa di Lega verrà deciso ai calci di rigore.
- ✓ Qualora una squadra non comunichi la formazione per una partita di Coppa entro la scadenza prevista dal regolamento, sarà ritenuta valida l'ultima formazione comunicata temporalmente. Quindi, se nella giornata precedente si è disputato un turno di campionato e il fantallenatore ha schierato regolarmente la formazione, sarà ritenuto valido quello schieramento. Se non esistono formazioni precedenti (perché magari siamo alla prima giornata reale di A), la squadra subirà la sconfitta a tavolino con il punteggio di 0-2. La stessa norma si applicherà sino a quando la squadra in esame non comunicherà almeno una volta la formazione.
- ✓ Nel caso che la partita di Coppa si disputi nella stessa giornata nella quale si gioca un turno di Campionato e il fantallenatore schieri la formazione solo per una delle due competizioni, per la competizione rimanente varrà comunque l'unica formazione data.
- ✓ Ad esclusione delle disposizioni definite in questa regola, per le partite di Coppa di Lega valgono le disposizioni - calcolo del Risultato Finale, sostituzioni, ecc. - riportate nelle Regole del Gioco.

## SUPERCOPPA

- ✓ La Supercoppa si disputa, la stagione successiva, tra la vincente del Campionato di Lega e la detentrica della coppa di Lega.
- ✓ La Supercoppa si disputa con partita unica in campo neutro.
- ✓ Ad esclusione delle disposizioni definite in questa regola, per la partita di Supercoppa valgono le disposizioni - calcolo Risultato Finale, sostituzioni, ecc. - riportate nelle Regole del Gioco.