

# Sito Web: www.legadeifantasmi.altervista.org

#

# SERIE A - FANTACALCIO

(29° ANNO)

Stagione 2023 – 2024

REGOLAMENTO UFFICIALE

*N.B. Le parti (o parole) evidenziate in* ***neretto giallo*** *indicano le novità in vigore dalla stagione 2023-2024.*

*N.B.B. Da questa stagione, dopo 3 stagioni in regime di Covid, si tornerà alla consueta gestione “in presenza” per il Fantamercato estivo*

REGOLA 0: ISCRIZIONE E MONTEPREMI

1. Iscrizione**.** Per poter partecipare ad ogni stagione fantacalcistica ciascun allenatore deve versare inizialmente una quota d’iscrizione di € 15,00 e un deposito cauzionale di altri € 15,00. *Da qualche stagione, causa incremento dei costi di gestione, si è deciso all’unanimità (dei presenti all’ultima Cena di Gala) un aumento della quota d’iscrizione (inizialmente a € 10,00); si è altresì concordato di versare una cauzione per coprire eventuali abbandoni a stagione in corso (l’importo aggiuntivo di € 15,00 è un equo contributo per assicurarsi la “lealtà” del partecipante fino alla fine delle competizioni)*.
2. Nel prosieguo della stagione ciascun allenatore dovrà pagare un’ulteriore quota, variabile in base al proprio rendimento: € 0,50 per ogni punto perso in Campionato e Coppa (sono escluse partite con eliminazione diretta e di gironi di finale). Quindi una sconfitta = € 1,50, un pareggio = € 1,00, una vittoria = € 0,00.
3. Le quote raccolte saranno versate nel Fondo Cassa Fantacalcio il cui contenuto, detratte le spese di gestione (giornali, fotocopie, ecc.), servirà a formare il Montepremi. Per evitare che qualcuno lasci la Lega durante la stagione (e che comporterebbero un minore introito di quanto preventivato), alla fine del campionato di Apertura il Presidente potrebbe raccogliere un anticipo delle quote finali rivolgendosi in particolare a quegli allenatori che avranno (in quel momento della stagione) accumulato un parziale uguale o superiore a € 10,00.
4. Montepremi (*aumentato dalle stagioni precedenti grazie all’eliminazione del costo dei giornali cartacei*).

### a. Campionato Supremo

1° classificato: € 170,00 + Trofeo (del valore di € 30,00) + Iscrizione gratuita al 100% al Campionato successivo.

2° classificato: € 75,00 + Trofeo (del valore di € 20,00) + Iscrizione gratuita al 50% al Campionato successivo.

3° classificato: € 45,00.

4° classificato: € 25,00.

### b. Coppa di Lega

1° classificato: € 80,00 + Trofeo (del valore di € 25,00).

2° classificato: € 15,00.

### c. Supercoppa

1° classificato: € 40,00.

d. Campionati di Apertura e Chiusura

1° classificato di ciascuna divisione: € 10,00 + un bonus di ulteriori € 10,00 per il vincitore “assoluto” di ciascun campionato.

e. Coppa Disciplina e Trofeo Rendimento

1° classificato di ciascuna divisione: € 5,00

f. I premi in denaro verranno decurtati dalla quota da versare a fine stagione (vedi suddetto punto 2). Nel caso la differenza comporti un accredito, questo verrà consegnato al vincitore (ovviamente ciò non varrà se nel frattempo quest’ultimo dovesse abbandonare a stagione in corso). Infine, se una fantasquadra non si ritirerà o non verrà espulsa dalla Lega, al rispettivo allenatore verrà restituito il deposito cauzionale.

g. Per i criteri di iscrizione **e** ripescaggio delle qualificate alla Champions e alla Coppa UFFA si vedano le Regole 15 e 16. *Dalla stagione 2009-2010 è cambiata la formula della Champions League ed è stata anche creata una nuova competizione (simile alla reale Europa League) denominata Coppa UFFA: per dettagli, vedasi regolamento apposito.*

**h. Coppa Tony**

**1° classificato: € 25,00.**

REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO

1. Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di fantasquadre, formate dai veri calciatori di serie A, che si affrontano tra loro nel rispetto del presente regolamento.
2. Il Presidente di Lega, coadiuvato dalla Federazione Fantacalcio (FFC), sovrintende al regolamento e all’organizzazione del Fantacalcio. *Dalla stagione 2017-2018 è andato ufficialmente in dismissione il sito* [*www.fantacalcio.it*](http://www.fantacalcio.it) *e pertanto anche il supporto della FFC: pertanto, eventuali scenari non previsti in questo regolamento verranno presi in considerazione secondo le logiche del buon senso. Da notare che, da qualche anno, il Presidente di Lega si avvale del forum della Lega Fantacalcio Sanremo – alias LFS (dove sono “migrati” alcuni componenti della FFC) - anche per il supporto del software Fantacalcio Manager – alias FCM - utilizzato per il calcolo dei risultati (vedi www.legafantacalciosanremo.it/forum).*

REGOLA 2: MODALITÀ DEL GIOCO

1. Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di serie A.
2. Il gioco si articola nelle seguenti fasi:
3. Formare una società di calcio, acquistando tramite un’asta 25 calciatori di serie A.
4. 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.

REGOLA 3: LA LEGA

1. Una Fanta Lega debitamente costituita è composta da otto società.
2. La Lega dei Fantasmi, costituita da 2 mini-leghe denominate Division A e Division B, è governata dall’Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori, che designa un Presidente di Lega.
3. I compiti del Presidente di Lega sono:
4. coordinamento delle operazioni di Calciomercato;
5. registrazione delle operazioni di Mercato libero e dei trasferimenti estivi;
6. acquisizione delle liste di vincolo;
7. composizione del calendario;
8. registrazione settimanale delle formazioni;
9. calcolo dei risultati finali delle partite e composizione delle classifiche;
10. aggiornamento del sito ufficiale www.legadeifantasmi.altervista.org
11. 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 sono soggette al veto dell’Assemblea, la quale può approvarle o bocciarle con voto a maggioranza semplice (ovvero metà più uno). *Ad oggi, per la Lega dei Fantasmi il Comitato Esecutivo è formato dal solo Presidente di Lega causa mancata adesione di altri allenatori.*
12. Le modifiche “sostanziali” alle regole FFC sono stabilite dall’Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice. Le modifiche minori al presente regolamento vengono invece definite in autonomia dal Presidente di Lega (dopo lunga e attenta riflessione), anche in base a suggerimenti pervenuti da qualche partecipante durante la stagione appena trascorsa: ovviamente, a fine stagione durante la Cena di Gala, l’Assemblea di Lega (sempre a maggioranza semplice tra i presenti) può eventualmente bocciare, per la stagione successiva, quanto inizialmente modificato dal Presidente di Lega.
13. Le riunioni ufficiali di Lega sono due: Calciomercato pre-Campionato e Gala post-Campionato.
14. Le società hanno l’obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.
15. Nel caso una società si ritiri dalla Lega prima dell’ultima fase di campionato (Campionato Supremo) o prima della fase ad eliminazione diretta della Coppa di Lega (dai quarti di finale in poi), tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore ai fini delle classifiche dei campionati di Apertura e Chiusura o dei gironi preliminari della Coppa, che vengono formate senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria. I giocatori appartenenti a questa società saranno “congelati” e non saranno quindi disponibili per le squadre rimaste in gioco fino all’asta della stagione successiva.
16. Nel caso una società non voglia più partecipare all’edizione successiva della Lega, i calciatori appartenenti a questa società saranno rimessi d’ufficio sul mercato e potranno quindi essere acquistati da tutti (tra cui anche la società subentrante) al Calciomercato.

REGOLA 4: LE SOCIETÀ

1. Denominazione Sociale
2. Il nome di ciascuna società viene stabilito dal rispettivo allenatore e può essere o un nome di fantasia oppure il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie o divisione.
3. Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il campionato in corso. *È consigliabile mantenere il nome della squadra anche nei campionati successivi per dare una certa “continuità storica”, e conseguente rivalità, ai campionati della Lega.*
4. Se, in occasione dell’inizio di una nuova stagione fantacalcistica, un allenatore volesse modificare in maniera sostanziale la denominazione sociale della propria squadra, sarà obbligato a lasciare liberi sul mercato tutti i suoi calciatori. *Ovviamente una semplice variazione (ad esempio) da A.S. a F.C. (mantenendo però il nome “principale” della squadra) non rientrerà in questo scenario.*
5. Capitale sociale
6. Ciascuna società, all’inizio di una nuova stagione, dispone di un capitale sociale di base di 320 crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori.
7. Bonus fine stagione. Ciascuna società, al capitale di base di 320 crediti, aggiungerà ulteriori crediti in base al rendimento ottenuto e agli obiettivi raggiunti nell’arco della stagione appena trascorsa. Ogni punto conquistato nelle varie fasi di Campionato e Coppa (negli incontri ad eliminazione diretta la vittoria e il pareggio varranno rispettivamente 3 ed 1 punto; le finali Supremo e Coppa verranno escluse dal computo) equivale ad 1 credito acquisito in più; per ogni punto di penalizzazione verranno detratti 5 crediti. Per quanto riguarda gli obiettivi, i crediti saranno così assegnati: conquista Campionato di Lega oppure Champions League = 30; conquista Coppa di Lega oppure Coppa UFFA = 15; conquista Supercoppa = 5; piazzamento 2° posto Campionato = 20; piazzamenti 3°/4° posto Campionato = 10.
8. Le condizioni di spesa del capitale sono indicate alle Regole 6, 7 e 8 di questo Regolamento.
9. In nessun caso, nell’arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno; comunque, alla conclusione della stagione, gli eventuali crediti residui verranno azzerati.

REGOLA 5: LA ROSA

1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di serie A e abilitati a giocare nella stagione in corso.
2. La rosa deve essere obbligatoriamente composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti.
3. Il tesseramento dei calciatori stranieri è regolato secondo le seguenti disposizioni:
4. È autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.

**4.** Vincoli pluriennali

1. Ciascun allenatore ha la possibilità di vincolare per l’anno seguente fino ad un massimo di 11 calciatori della propria squadra: fra questi, possono esserci anche i calciatori che cambiano ruolo nella stagione che va a cominciare (vedasi successiva Regola 6, punto 5) ovviamente aggiornandone il relativo ruolo.

**Essendo la stagione appena trascorsa effettuata senza mercati separati, i calciatori “condivisi” nella stessa Division NON si possono confermare (come già indicato nella Deroga Regolamentare della stagione scorsa).**

*Nota Ufficiale della FFC*

*Nel Fantacalcio il valore di un calciatore è determinato, oltre che da considerazioni tecniche, dal suo*

*ruolo. Il diritto di mantenere in rosa un calciatore che cambia ruolo ha lo scopo di premiare eventuali*

*scoperte di mercato della stagione precedente mentre il diritto di opzione ha l’intento di adeguarne il costo del cartellino al suo nuovo ruolo.*

1. La lista di vincolo deve essere comunicata al Presidente di Lega prima dell’Asta di Calciomercato che apre la stagione successiva.
2. Una volta ricevute tutte le liste di vincolo, il Presidente comunicherà immediatamente a tutti gli allenatori della Lega le suddette liste, le quali devono riportare a fianco del nome di ciascun calciatore il ruolo, lo stato contrattuale e l’ingaggio.
3. L’ingaggio dei calciatori vincolati verrà detratto dal capitale a disposizione del Calciomercato. Per ingaggio si intende il prezzo di acquisto, in crediti, di un calciatore al Calciomercato o al Mercato Libero.

**Solo per questa stagione, vista la transizione dal mercato “da remoto” a quello “in presenza” dove il budget è sostanzialmente diverso, per i calciatori confermabili l’ingaggio della stagione precedente verrà decurtato d’ufficio al 75% arrotondato per eccesso** (per esempio: costo d’ingaggio stagione passata = 73 🡪 ingaggio corrente = 55)**.**

*Ciò per permettere ai singoli allenatori di confermare più calciatori del dovuto, in rapporto al proprio budget dedicato al Fantamercato estivo. Qualche giorno prima del Calciomercato estivo, in contemporanea con l’Almanacco dei Ruoli, verranno fornite dal Presidente di Lega le rose della stagione precedente con l’ingaggio opportunatamente adeguato.*

1. Lista Infortunati
2. 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.
3. Un calciatore viene considerato “calciatore infortunato” quando il suo periodo di indisponibilità previsto è di almeno una giornata di campionato.
4. L’inserimento di un calciatore infortunato nella Lista Infortunati dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:
5. L’operazione di inserimento 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; *(il costo totale dell’operazione è di soli 10 crediti, indipendentemente dal ruolo)*
6. Ogni inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati deve essere accompagnato da un concomitante acquisto al Mercato Libero di un calciatore dello stesso ruolo “libero da contratto”;
7. Non è più possibile utilizzare la Lista Infortunati al di fuori dei termini previsti al comma precedente. *Fino a qualche anno fa era possibile usufruire della Lista Infortunati al momento di comunicare la formazione pagando un surplus di 5 crediti (ai 10 previsti): ma, con l’introduzione del sito internet ufficiale per l’inserimento delle formazioni, tale operazione era diventata troppo onerosa per il Presidente di Lega al fine di aggiornare “real-time” le rose interessate;*
8. Prestito a titolo oneroso. Il fantallenatore che intende avvalersi della Lista Infortunati dovrà specificarlo in fase di “chiamata” (equivalente a un’offerta di 0 crediti) o “rilanciando” (vedasi Regola 7, punto2) su un giocatore chiamato da altri, indicando contestualmente il nome del giocatore infortunato; nel caso il sostituto “chiamato” sia richiesto da altre squadre, non si ha alcun diritto di prelazione.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 una tantum) o potrà decidere adesso di acquisirlo a titolo definitivo, tagliandone un altro dello stesso reparto (non necessariamente quello indicato in un primo momento per la Lista Infortunati).*Attenzione: non è consentito il percorso inverso. Ossia, se in fase di chiamata o di rilancio non si specifica chiaramente che ci si sta avvalendo della Lista Infortunati, non è poi possibile trasformare l’acquisto da definitivo a temporaneo dopo l’aggiudicazione;*
9. Nessuna squadra può inserire un calciatore nella Lista Infortunati se non dispone dei crediti sufficienti per l’operazione.
10. Non c’è limite al numero di calciatori inseribili nella Lista Infortunati, anche contemporaneamente (se non per mancanza di crediti).
11. Il calciatore preso in prestito (anche se non infortunato) può essere rimpiazzato con un nuovo elemento: l’operazione, però, costa altri 10 crediti. Anche in questo caso, se il calciatore è oggetto di richiesta da parte di altre squadre, non si ha alcun diritto di prelazione, secondo quanto stabilito alla precedente lettera c, paragrafo (iii). In tal caso, il taglio del sostituto (anche se detenuto solo in prestito) sarà considerato un taglio “volontario” (vedasi Regola 7, punto 4, lettera a) e, quindi, non più riacquistabile in seguito dalla stessa squadra.
12. Un calciatore squalificato o non più tesserato per una squadra di serie A non può essere inserito nella Lista Infortunati.
13. La Lista Infortunati si chiude contemporaneamente al Mercato Libero.
14. 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. Nel caso l’allenatore dovesse scordarsi di reintegrare detto calciatore nella rosa, spetterà al Presidente di Lega reintegrarlo d’ufficio. 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 del sostituto temporaneo verrà considerato “volontario” (vedasi Regola 7, punto 4, lettera a) e il fantallenatore in questione perderà il diritto a riacquistare in seguito il sostituto.
15. 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, anche per la stessa squadra che lo ha lasciato libero (taglio “obbligatorio” – vedasi Regola 7, punto 4, lettera b).
16. 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 (vedasi Regola 6).
17. 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. *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.*
18. 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 potrà provvedere al taglio del calciatore non più in Serie A, recuperando eventuali crediti e rimpiazzandolo con un classico acquisto sul Mercato Libero.
19. 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.
20. Cessione di un calciatore all’estero o in altra serie
21. Nel caso un calciatore, facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto durante la stagione 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 ne detiene il “cartellino”, previa comunicazione del Presidente di Lega, potrà ricevere come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio.
22. Nel caso un calciatore, facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto durante la stagione 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 ne detiene il “cartellino”, previa comunicazione del Presidente di Lega, potrà ricevere come indennizzo un numero di crediti pari alla metà del suo ingaggio, arrotondata per eccesso.
23. Nel caso un calciatore, facente parte della rosa di una fantasquadra, dovesse rescindere il contratto con la sua società di appartenenza a campionato in corso, la squadra, che ne detiene il “cartellino”, previa comunicazione del Presidente di Lega, 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). *Tale aggiunta regolamentare è dovuta al caso spinoso avvenuto qualche stagione fa in cui fu coinvolto Rivaldo che, dopo aver rescisso consensualmente il contratto che lo legava al Milan, solo in un momento successivo è tornato a giocare in Brasile, nel Cruzeiro.*
24. L’indennizzo potrà essere incamerato dalla fantasquadra la settimana successiva all’ufficializzazione della cessione solo nel caso venga utilizzato immediatamente e obbligatoriamente per l’acquisto al Mercato Libero del suo sostituto, così da rispettare l’obbligo di composizione, in numero e ruoli, della rosa, come previsto dalla Regola 5, punto 2. Nel caso si volesse mantenere, invece, il calciatore nella propria rosa (cosa possibile secondo quanto descritto nella successiva Regola 7, punto 3), l’indennizzo non è dovuto, anche a seguito di eventuali ripensamenti.
25. Come per la Lista Infortunati, nel caso che il calciatore scelto per sostituire un calciatore ceduto all’estero o in una Serie minore sia oggetto di richiesta da parte di altre squadre, la squadra in questione non avrà diritto di prelazione sulle altre e dovrà sottostare alle disposizioni della Regola 7, punto 2. Se la stessa squadra perde il calciatore sostituto alle “buste”, il calciatore ceduto all’estero o in altra Serie resterà nella rosa della fantasquadra, la quale sarà obbligata (se vuole usufruire dell’indennizzo) a fare una nuova “chiamata” al Mercato Libero la settimana successiva, e così via.
26. Calciatore squalificato per illecito o doping
	1. Un calciatore squalificato per illecito sportivo o doping equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco.
	2. La fantasquadra che detiene il “cartellino” del calciatore squalificato non riceverà alcun indennizzo in crediti e può decidere se aspettarne il ritorno in campo (una volta scontata la pena) oppure tagliarlo “volontariamente” e acquistare al Mercato Libero un sostituto nello stesso ruolo oppure (come nel caso dei giocatori infortunati) pagare “una tantum” una multa di 30 crediti e prendere in prestito un calciatore dello stesso ruolo: in questo ultimo caso, al rientro del giocatore squalificato, il sostituto verrà automaticamente tagliato e sarà immediatamente disponibile al Mercato Libero, anche per la stessa squadra che lo ha lasciato libero (taglio “obbligatorio” – vedasi Regola 7, punto 4, lettera b).

**8.** Calciatore deceduto

1. Nel triste caso che un calciatore muoia, la squadra che ne detiene il “cartellino” riceverà un indennizzo pari al suo ingaggio e, dato che il giocatore deceduto viene d’ufficio rimosso dalla rosa, non può far altro che acquistare al Mercato Libero un nuovo giocatore in quel ruolo, sottostando alle disposizioni della Regola 7, punto 2. Nel caso in cui non si voglia o non si riesca ad ottenere un sostituto al Mercato Libero, la fantasquadra interessata potrà mantenere un numero di calciatori nello stesso reparto inferiore alla soglia massima prevista per il ruolo del calciatore deceduto.

**9.** Calciatore ritirato

**a.** Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra abbandoni l’attività agonistica nel campionato in corso (ed eventualmente diventare allenatore), la fantasquadra che detiene il “cartellino” del giocatore in questione potrà ricevere 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 (come calciatore), esso sarà libero sul Mercato e acquistabile da chiunque, anche dal fantallenatore che ne deteneva il cartellino in precedenza. Nel caso si volesse mantenere, invece, il calciatore nella propria rosa (cosa possibile secondo quanto descritto nella successiva Regola 7, punto 3), l’indennizzo non è dovuto, anche a seguito di eventuali ripensamenti. *Nuovo caso nato durante il campionato 2005-2006. L’esempio pratico è Sensini che diventò allenatore dell’Udinese dopo aver iniziato la stagione da giocatore.*

REGOLA 6: IL CALCIOMERCATO

**1.** Preliminari

1. Alle operazioni di Calciomercato devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.
2. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Divisione (appartenente alla Lega ma che non sia ovviamente il Presidente di Lega) per cui si svolge il Calciomercato, cioè non potrà essere un altro allenatore della stessa Divisione.
3. Se un allenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti liberi dopo gli acquisti effettuati dagli allenatori delle altre squadre.
4. Nel caso una fantasquadra non sia rappresentata al Calciomercato in 2 (due) stagioni consecutive per ingiustificati motivi, essa verrà esclusa d’ufficio dalla Lega nella stagione successiva.
5. È compito del Presidente di Lega stabilire la data del Calciomercato, previa consultazione con gli altri allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.
6. Svolgimento del Calciomercato
7. Il Calciomercato si svolge sotto forma di asta.
8. Ciascuna squadra deve acquistare 25 calciatori a un costo totale non superiore all’80% del proprio capitale sociale, arrotondato per eccesso all’intero successivo se il decimale è pari o superiore a 5. Una squadra non è obbligata a spendere questo 80% a sua disposizione durante il Calciomercato “estivo”: i crediti avanzati (sommati al restante 20% del capitale) potranno essere utilizzati per il Mercato Libero.
9. Dei 25 calciatori da acquistare, 24 vengono acquistati regolarmente tramite asta, il venticinquesimo - che è poi solo ed esclusivamente il terzo portiere - è a “costo zero” e deve essere obbligatoriamente la riserva di uno dei due portieri acquistati “a pagamento” o, nel caso i due portieri acquistati siano entrambi della stessa società di serie A (cioè il portiere titolare e la sua prima riserva), il terzo portiere di detta società di serie A. La chiamata del “terzo portiere” avviene alla fine dell’asta ma senza rilanci da parte di altre squadre ad eccezione del caso di due fantasquadre che posseggono a titolo definitivo portieri appartenenti alla stessa squadra di Serie A: in tal caso, si svilupperà un’asta per il prestito a titolo oneroso del portiere conteso.
10. Il terzo portiere è “in prestito”, ovvero viene prestato per la stagione in corso alla squadra che l’ha nominato durante il Calciomercato, ma al termine della stagione deve essere obbligatoriamente tagliato e non può essere vincolato né essere oggetto di trattative.
11. L’ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare procederà in senso orario (o antiorario) e la prima offerta spetterà all’ultimo classificato nella stagione precedente.
12. Il ruolo di un calciatore per la stagione in corso è obbligatoriamente quello indicato dall’**Almanacco dei Ruoli che verrà fornito dal Presidente di Lega**. *Dalla stagione 2017-2018, sia per la dismissione del sito ufficiale della FFC (da cui venivano prelevati i ruoli “ufficiali”) sia per uniformare la Lega dei Fantasmi alla maggior parte delle fantaleghe che partecipano alla UFFA League, i ruoli ufficiali verranno prelevati dalla Gazzetta dello Sport cartacea per la loro competizione che da qualche anno è chiamata “****Fantacampionato****” (e non prevede più i “trequartisti”).*
13. **Se un calciatore è “nuovo” della Serie A rispetto alla stagione precedente (anche se ceduto successivamente durante il mercato invernale di Gennaio), è possibile disporre del suo acquisto in modalità “draft” ovvero ciascun allenatore (a partire da una new entry, se presente, o dall’ultimo classificato della Division, rispettando l’ordine inverso della classifica finale post Supremo ovvero utilizzando lo stesso criterio per la composizione dei gironi di Ghost Cup) può scegliere di tesserare a piacere (indifferentemente dal ruolo) uno dei suddetti calciatori ma acquistandolo obbligatoriamente con un prezzo “fisso” pari alla Quotazione assegnata dalla Gazzetta moltiplicata per 0,75 e arrotondata per eccesso (**per esempio: quotazione originaria Gazzetta = 73 🡪 Quotazione Draft = 55**).**

**Questa modalità di acquisizione varrà soltanto per una turnazione e verrà eseguita prima dell’inizio effettivo del Fantamercato in presenza (quindi ciascuna delle 8 fantasquadre può avere in rosa, al massimo, 1 solo calciatore “nuovo” con questa modalità): in particolare, ciascun fanta-allenatore (contattato via whatsapp dal Presidente di Lega) dovrà scegliere il calciatore “nuovo” dopo che avrà fornito la lista dei vincolati.**

**Se qualche calciatore “nuovo” era rimasto in rosa in una delle fantasquadre (perché non c’era l’obbligo di taglio), queste ultime lo possono vincolare tra gli 11 ammissibili all’ingaggio “adeguato” (vedi Regola 5, punto 4, lettera d) e verrà quindi decurtato d’ufficio dai selezionabili: se invece non viene vincolato, allora è disponibile come “nuovo” per qualsiasi fantasquadra (anche per quella che non l’ha vincolato in precedenza) al costo del draft.**

*Ciascun calciatore eleggibile come “nuovo” verrà opportunatamente marcato nell’Almanacco dei Ruoli o fornito in una lista ad-hoc, con la relativa Quotazione Draft.*

1. L’offerta d’asta **invece per i restanti calciatori** è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l’offerta minima consentita.
2. Il primo allenatore a fare l’offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d’asta. Le offerte successive, nell’ordine indicato sopra, dovranno incrementare quantomeno dell’offerta minima consentita. L’asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per l’ultima cifra offerta ritirandolo dal mercato.
3. Se, durante l’asta per un calciatore, un allenatore salterà almeno una volta il giro, perderà la possibilità di fare offerte successive per quel calciatore.
4. Nessun allenatore si potrà esimere dal nominare un calciatore quando verrà il suo turno di chiamata.
5. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 24 calciatori (ai quali si dovrà aggiungere il terzo portiere).

**In ogni caso, allo scoccare della mezzanotte, verrà decretata la fine del Calciomercato: si farà giusto un’ultima turnazione per gli ultimi botti di mercato.**

1. 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 2 calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.*
2. Nel caso che per errore un allenatore offra per un calciatore una cifra che non dispone, il Presidente di Lega dovrà interrompere l’asta e annullare il rilancio. Poi potrà far continuare l’asta come se il rilancio non fosse mai avvenuto. Se invece il Presidente se ne dovesse accorgere in un secondo tempo, a calciatore già acquistato, magari anche durante il fantacampionato, dovrà annullare l’acquisto e l’allenatore che ha commesso l’errore dovrà svincolare il calciatore preso e scegliere un calciatore del ruolo da coprire tra quelli rimasti liberi al Mercato Libero. Se il Mercato Libero è già aperto, i fantallenatori avversari potranno tranquillamente rilanciare, come se si trattasse di una chiamata normale. Inoltre, l’allenatore che ha commesso l’errore, non potrà fare offerte al Mercato Libero per il calciatore svincolato oggetto dell’errore.
3. 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.*
4. Nel caso che per errore un allenatore chiami un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi il Presidente di Lega dovrà interrompere l’asta e far ripetere la “chiamata”. Se invece il Presidente se ne dovesse accorgere in un secondo tempo, a calciatore già acquistato, dovrà annullare l’acquisto e l’allenatore in errore dovrà ripetere la chiamata (se il Calciomercato è ancora in corso) oppure dovrà scegliere un calciatore del ruolo da coprire tra quelli rimasti liberi (se il Calciomercato si è già chiuso).
5. Ingaggi
6. L’ingaggio di un calciatore, cioè il costo del suo cartellino, è determinato dai tempi e modi di acquisto e non cambia finché il calciatore non viene svincolato o acquistato durante un successivo Calciomercato.
7. L’ingaggio di un calciatore acquistato al Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all’asta.
8. L’ingaggio di un calciatore acquistato al Mercato Libero è equivalente alla cifra offerta per il suo ingaggio (vedasi Regola 7).
9. L’ingaggio di un calciatore non cambia se viene ceduto ad un’altra squadra.
10. Stato contrattuale
11. Il contratto di un calciatore ha decorrenza dal momento in cui viene acquistato al Calciomercato o al Mercato Libero.
12. 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.
13. Il contratto di un calciatore ha durata pari a tre anni o stagioni sportive.
14. Calciatori opzionati
15. In alternativa e/o in aggiunta a quanto definito nella Regola 5, punto 4 (“Vincoli pluriennali”), ciascuna squadra ha diritto di opzione su un massimo di tre (3) calciatori della sua rosa, qualora siano eleggibili in un nuovo ruolo nella stagione successiva, che devono figurare in appendice alla lista di vincolo consegnata al Presidente di Lega.
16. Ai fini del Calciomercato i calciatori “opzionati” non sono considerati calciatori vincolati e sono quindi tesserabili da qualunque squadra della Lega durante il Calciomercato in base alle seguenti disposizioni:
17. La base d’asta, cioè l’offerta di partenza, per un calciatore “opzionato” è di un (1) credito;
18. Al termine dell’asta per un calciatore “opzionato”, cioè quando sarà rimasto un solo offerente, l’allenatore che ha il diritto di opzione su detto calciatore potrà esercitare tale diritto semplicemente dichiarandolo pubblicamente e offrendo un (1) credito in più dell’offerta d’asta così determinatasi;
19. Se un calciatore “opzionato” non viene nominato da nessuno degli altri allenatori, l’allenatore che ha il diritto di opzione su detto calciatore dovrà dichiarare pubblicamente la sua intenzione di esercitare l’opzione: il nuovo ingaggio del calciatore “opzionato” sarà quindi equivalente al vecchio ingaggio; nel caso in cui avesse un reparto già completo e volesse comunque esercitare il diritto di opzione (a condizione sempre che abbia i crediti sufficienti per l’operazione), dovrà automaticamente lasciare libero l’ultimo calciatore di quel reparto acquistato al Calciomercato.
20. Qualora il calciatore “opzionato” venga acquistato da una nuova squadra il suo stato contrattuale ripartirà da zero e avrà una durata pari a tre anni.
21. Qualora il calciatore “opzionato” venga riacquistato dalla sua vecchia squadra il suo stato contrattuale non sarà modificato: pertanto, la suddetta squadra avrà l’obbligo di svincolarlo al termine della scadenza contrattuale.
22. Il ruolo di un calciatore “opzionato” deve essere cambiato in accordo al ruolo riportato nell’Almanacco dei Ruoli per quella stagione.

REGOLA 7: MERCATO LIBERO

1. Norme generali
2. Il Mercato Libero, cioè l’acquisto e lo svincolo di calciatori, è permesso a partire dalla settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato fino alla settimana precedente l’ultima giornata della stagione fantacalcistica a cui stanno partecipando “tutte” le fantasquadre. Nella Lega dei Fantasmi ciò corrisponde all’ultima giornata del Campionato di Chiusura: pertanto, per i turni finali di Coppa di Lega e di Campionato Supremo il Mercato Libero sarà chiuso.*Questo per evitare strani movimenti di mercato, come per esempio tagli di calciatori da parte di squadre già eliminate.*
3. Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine del Calciomercato estivo (oltre al restante 20% del capitale).
4. L’ingaggio dei calciatori “liberi da contratto”, cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega, varia a seconda delle offerte presentate al Mercato Libero. *Non esistono più valori minimi per ruolo (a parte l’eccezione prevista nel punto 2, lettera d di questa stessa Regola).*
5. Una squadra può acquistare anche più di un calciatore “libero da contratto” per settimana
6. Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto a un nuovo acquisto, diventa “libero da contratto” e può quindi essere acquistato, a partire dalla settimana successiva, da qualunque altra società, esclusa quella che lo ha tagliato. Fanno eccezione i giocatori tagliati per effetto di un “obbligo” regolamentare (punto 4, lettera b di questa stessa Regola), i quali possono invece essere riacquistati al Mercato Libero anche dalle società che li hanno utilizzati, ma senza alcun diritto di prelazione.
7. I calciatori divenuti liberi da contratto in seguito ad un taglio “volontario” (punto 4, lettera a di questa stessa Regola), avvenuto dopo la settimana successiva alla chiusura del vero Calciomercato invernale di Serie A, non potranno più essere acquistati (compreso il prestito, considerato acquisto a “zero” crediti) da nessuna squadra sino al termine della stagione fantacalcistica. Fanno eccezione i giocatori tagliati per effetto di un “obbligo” regolamentare (punto 4, lettera b di questa stessa Regola), i quali possono invece essere riacquistati al Mercato Libero in qualsiasi momento della stagione.*Questa regola serve a limitare operazioni di comodo nella fase calda della stagione (dove i capitali sono ridotti al minimo). Ad esempio, 2 fantallenatori si potrebbero accordare di tagliare i propri giocatori ad alto ingaggio e a scadenza contrattuale e riacquistare i giocatori dell’altro ad un ingaggio molto più basso e con un nuovo stato contrattuale; poi, a stagione conclusa, le suddette squadre si scambiano nuovamente i giocatori mantenendo i nuovi ingaggi e stati contrattuali****.***
8. Non è consentito fino al termine della stagione neppure il taglio “volontario” dei calciatori acquistati al Mercato Libero dopo la settimana successiva alla chiusura del vero Calciomercato invernale di Serie A. *Si tratta di una nuova regola (inserita da alcune stagioni) che discende dalla precedente che ingenerava, da parte di qualche fantallenatore, delle pratiche ostruzionistiche. Esempio: ho una disponibilità di crediti nettamente superiore agli avversari e a febbraio emerge un nuovo talento che viene “chiamato” da altri al Mercato Libero. Prontamente presento il mio rilancio e mi aggiudico facilmente il giocatore. In realtà, quel giocatore non mi interessava; l’ho acquistato solo per evitare di rinforzare un avversario. La settimana successiva lo stesso avversario chiama un altro giocatore nello stesso ruolo, io rilancio anche per questo, me lo aggiudico e scarto quello acquistato in precedenza. Il quale, essendo stato tagliato volontariamente dopo la scadenza di cui alla lettera f, non è più accessibile non solo per noi ma anche per tutti gli altri fantallenatori. E così via. Ciò non sarà più possibile, in quanto i calciatori acquistati nella seconda parte della stagione dovranno essere mantenuti in rosa obbligatoriamente fino al termine del campionato. Ovviamente ci si riferisce solo ai tagli volontari e non a quelli obbligati. Inoltre sarà sempre possibile inserire questi giocatori in lista infortunati, se si presentano le condizioni.*
9. Le operazioni di acquisto e svincolo devono essere comunicate al Presidente di Lega entro i termini stabiliti nel successivo punto 2 e i calciatori acquistati possono essere subito schierati in squadra.
10. Non c’è limite al numero di calciatori acquistabili al Mercato Libero (se non la mancanza di crediti), fermo restando che per ogni calciatore acquistato si dovrà svincolare un calciatore dello stesso ruolo (tranne nel caso della Lista Infortunati).

**2.** Mercato Libero

L’acquisto di un calciatore al Mercato Libero si svolge sotto forma di “chiamata” e, se necessario, tramite successivi “rilanci” e poi “buste” in base alle seguenti disposizioni (in caso di anticipi al venerdì o addirittura a giorni precedenti, la calendarizzazione elencata di seguito verrà aggiornata tempestivamente dal Presidente tramite sms o messaggi whatsapp):

1. Una squadra può “chiamare” uno o più calciatori “liberi da contratto” per settimana (per settimana s’intende il periodo temporale che intercorre tra un week-end calcistico e l’altro, escludendo pertanto sia quelle antecedenti a una sosta sia i turni infrasettimanali), offrendo uno (1) o più crediti per ciascuno: le “chiamate” con relative offerte in crediti devono essere presentate al Presidente di Lega (via cellulare) entro il mercoledì ore 22. *È fortemente consigliato, soprattutto per le squadre della Division A, che entro questa scadenza non venga contestualmente indicato per il giocatore “chiamato” anche il massimo contro-rilancio: ciò per evitare di influenzare in qualche modo il Presidente di Lega (appartenente alla stessa Division A) che potrebbe rilanciare per il suddetto giocatore.*

Nel caso lo stesso Presidente sia propenso ad effettuare qualche “chiamata”, egli la presenterà il giorno prima, insieme al potenziale contro-rilancio, e la “certificherà” tramite una foto su cellulare (indicante in maniera incontestabile la data del contro-rilancio) che potrà essere esibita su eventuali richieste di altri contendenti a fine asta.

Dopo la scadenza delle 22 del mercoledì, il Presidente di Lega non accetterà più eventuali ripensamenti e verificherà quindi la correttezza di tutte le chiamate pervenute: nel caso dovesse riscontrare qualche errore in qualche chiamata (per esempio: giocatore già tesserato per altra fantasquadra, numero crediti offerti inferiori al proprio budget disponibile, ecc.), questa verrà “annullata” d’ufficio e comunicata all’allenatore interessato.

Le chiamate valide rimaste, insieme alle relative offerte, verranno comunicate dal Presidente di Lega (via cellulare) a tutti gli altri fantallenatori dopo la scadenza delle 22 e comunque entro il giovedì.

Subito a valle di quest’ultima comunicazione pubblica, ogni singola “chiamata” dovrà essere integrata con il massimo contro-rilancio e anche con il corrispondente giocatore che sarà eventualmente tagliato: sarà comunque cura del Presidente di Lega rammentarlo al fantallenatore coinvolto. In caso di offerte plurime, ovvero se si offre per più calciatori, la somma di tali offerte (sia in fase di chiamata sia in fase di rilancio sia in fase di contro-rilancio) non potrà mai eccedere i crediti disponibili. Nel caso di più giocatori chiamati la cui somma del numero crediti offerti è superiore al proprio budget, verranno depennati d’ufficio i giocatori indicati nel messaggio a partire dall’ultimo e risalendo a ritroso fino a quando la relativa somma rientra nel budget a disposizione. Lo stesso vale in fase di rilancio e contro-rilancio.

* 1. Qualora la “chiamata” sia una richiesta di prestito (per un terzo portiere o per il sostituto temporaneo di un giocatore in Lista Infortunati) la circostanza andrà chiaramente specificata e l’offerta iniziale verrà implicitamente considerata pari a 0 (zero) crediti.
	2. Se lo stesso giocatore viene “chiamato” da più squadre, sarà presa in considerazione l’offerta più alta o, in subordine, quella presentata dalla squadra peggio piazzata in classifica (del torneo corrente) in quel momento. Le chiamate “obbligate” da parte di squadre rimaste in inferiorità numerica in un reparto (es: per cessione all’estero o in serie minore) hanno però la precedenza su tutte le altre.*Sia chiaro che non si tratta affatto di un diritto di prelazione sull’acquisto del giocatore, ma solo sulla chiamata iniziale; poi, se perverranno rilanci, il giocatore conteso sarà comunque assegnato alle buste****.***
1. Le squadre avversarie che intendono acquistare lo stesso calciatore comunicano l’intenzione di “rilanciare” al Presidente di Lega (via cellulare) entro il venerdì ore 22, specificando la loro offerta in busta chiusa. Il “rilancio” dovrà prevedere anche il giocatore che sarà eventualmente tagliato: sarà comunque cura del Presidente di Lega rammentarlo al fantallenatore coinvolto.

Nel caso lo stesso Presidente voglia partecipare all’asta, egli comunicherà la sua offerta in busta chiusa il giorno prima (comunque prima che pervengano rilanci da altre squadre o prima della comunicazione pubblica delle chiamate) e la “certificherà” tramite foto su cellulare (indicante in maniera incontestabile la data del rilancio) che potrà essere esibita su eventuali richieste di altri contendenti a fine asta.

Dopo la scadenza delle 22 del venerdì, il Presidente di Lega non accetterà più eventuali ripensamenti e verificherà quindi la correttezza di tutti i rilanci e contro-rilanci pervenuti: nel caso dovesse riscontrare qualche errore (per esempio: mancata indicazione del giocatore da tagliare, numero crediti offerti superiori al proprio budget disponibile, calciatore da tagliare non presente nella propria rosa oppure con ruolo diverso da quello del giocatore chiamato, ecc.), verranno attuate le seguenti azioni d’ufficio comunicandole contestualmente all’allenatore interessato:

1. Se si tratta di “rilancio”, questo verrà annullato a prescindere dal tipo di errore.
2. Se si tratta di “contro-rilancio” con errore sul massimo dei crediti offerti, varrà l’offerta di base in fase di chiamata.
3. Se si tratta di “contro-rilancio” con assenza o errore sul giocatore da tagliare, in caso di vincita alle buste verrà tagliato “obbligatoriamente” l’ultimo giocatore tesserato (temporalmente non oltre la scadenza del vero Calciomercato invernale di Serie A) nello stesso ruolo del calciatore aggiudicato: essendo un taglio “obbligato” si avrà comunque modo di riportarlo in rosa durante la stagione (vedi punto 4, lettera b di questa stessa Regola).

Dopodiché, il Presidente di Lega raccoglierà tutti i rilanci e contro-rilanci validi rimasti e applicherà i seguenti criteri per l’aggiudicazione dei giocatori contesi:

1. L’offerta d’asta in busta chiusa deve essere superiore all’offerta iniziale (quella relativa alla “chiamata”) e non superiore ai crediti in quel momento ancora a disposizione. Solo chi ha presentato l’offerta iniziale avrà la facoltà di ribadire la stessa cifra iniziale (ritirandosi, così, implicitamente dall’asta). *Colui che ha rilanciato deve farlo veramente, offrendo almeno un credito in più, rischiando di acquistare davvero il calciatore (come avviene nel Calciomercato estivo): questo per evitare rilanci fittizi che abbiano l’unico scopo di “spaventare” il primo offerente, inducendolo a sborsare una cifra più alta*.
2. Nel caso due o più squadre offrano alle buste la stessa cifra per il calciatore conteso, si aggiudicherà il calciatore la squadra peggio classificata in campionato (somma dei punteggi acquisiti in Apertura e Chiusura) in quel momento. In caso di parità di punteggio in classifica, si aggiudicherà il calciatore chi avrà la FantaMedia Totale peggiore.
3. Le squadre aggiudicatarie saranno obbligate a tagliare tanti giocatori quanti sono stati quelli acquistati, sempre nel rispetto dei ruoli.

Subito dopo la scadenza delle 22 del venerdì e comunque entro il sabato mattina, il Presidente di Lega comunicherà (tramite sito e messaggi whatsapp) a tutti gli allenatori l’esito finale delle buste.

1. A parziale integrazione delle lettere precedenti, alla fine del Mercato Libero ovvero limitatamente alle squadre qualificatesi al Campionato Supremo o ai turni finali di Coppa, è possibile usufruire, entro il mercoledì, dell’eventualità di acquisire “in prestito” giocatori ancora “liberi da contratto” pagando una certa somma a seconda del ruolo ricoperto: Portiere = 10 crediti; Difensore = 15 crediti; Centrocampista = 20 crediti; Attaccante = 25 crediti. *Da qualche stagione è stata eliminata la possibilità di acquistare calciatori fuori dai termini stabiliti per il Mercato Libero ma è stata lasciata la possibilità di “ovviare” alle assenze (per qualsiasi motivo) di giocatori importanti nelle ultime giornate della Serie A reale.* *Fino a qualche anno fa era possibile acquisire giocatori “in prestito” al momento di comunicare la formazione: ma, con l’introduzione del sito internet ufficiale per l’inserimento delle formazioni, tale operazione era diventata troppo onerosa per il Presidente di Lega al fine di aggiornare “real-time” le rose interessate. Infine, è stato incrementato (per ciascun ruolo) il costo di tale acquisizione onde evitare abusi in termini di quantità di calciatori “in prestito” che possano stravolgere in maniera significativa la rosa di una fantasquadra nei momenti topici della stagione: in particolare, l’incremento è assimilabile all’incirca al costo della Lista Infortunati.*
2. Nessun obbligo di reintegrazione della rosa

Non esiste l’obbligo di presentare un’offerta sul Mercato Libero 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 oppure in seguito al ritiro dello stesso) 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 ritorno in un futuro immediato. *Nuova regola che permette ai fantallenatori di sperare in un ritorno in Serie A dei loro beniamini, magari a fine torneo in modo che si possano così confermare per la nuova stagione.*

1. Tagli
2. 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.
	1. Quando una squadra, durante la stagione, in seguito ad acquisti al Mercato Libero, si ritrova con una disponibilità di giocatori eccedente il limite massimo consentito per un determinato ruolo, prima della giornata successiva dovrà comunicare i giocatori che intende tagliare per rientrare nel limite.
	2. Un giocatore tagliato volontariamente non sarà più riacquistabile dalla stessa squadra sino al termine della stagione.
	3. I giocatori tagliati volontariamente dopo la settimana successiva alla chiusura del vero Calciomercato invernale di Serie A (intorno al 31 gennaio) non saranno più riacquistabili da nessuna squadra della relativa Divisione fino al termine della stagione.
	4. Non è consentito il taglio immediato di un giocatore appena acquistato al Mercato Libero per evitare di doversi privare di uno dei propri.
3. Il taglio di un giocatore si considera “obbligato” quando il fantallenatore, che ne possiede il cartellino, è costretto a svincolarlo per effetto di una norma regolamentare.
	1. I giocatori tagliati per effetto di un obbligo regolamentare (terzi portieri che hanno cambiato squadra oppure sono stati lasciati liberi in seguito al taglio o al trasferimento del portiere “a pagamento” cui erano legati, giocatori in prestito per la Lista Infortunati lasciati liberi per il rientro dei titolari, giocatori tagliati d’ufficio in fase di offerta al Mercato Libero – vedi punto 2, lettera b, comma iii, di questa stessa Regola) sono sempre riacquistabili (dalla stessa squadra o da altre) in qualsiasi momento della stagione.
4. Svincolo dei portieri

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

1. Il terzo portiere, acquisito a costo zero, è indissolubilmente legato al portiere “a pagamento” della stessa squadra di Serie A. Quindi, se una fantasquadra svincola un portiere “a pagamento” (o quest’ultimo viene ceduto a una società estera o di categoria inferiore), il portiere in prestito a lui legato dovrà essere a sua volta svincolato, tranne nel caso specificato qui di seguito: se i tre portieri di una fantasquadra appartengono alla stessa società di Serie A, è possibile svincolare il primo o il secondo portiere, mantenendo in organico il terzo portiere.
2. In caso di taglio “volontario” del portiere “a pagamento”, la fantasquadra che lo svincola non avrà diritto al suo riacquisto (né a pagamento né a costo zero) nel corso della stessa stagione; l’eventuale taglio automatico e conseguente del terzo portiere sarà invece considerato “obbligato” e consentirà il successivo riacquisto (punto 4, lettere a e b di questa stessa Regola).
3. Se una fantasquadra intende svincolare il portiere “a pagamento”, appartenente alla società di Serie A cui appartiene anche il terzo portiere, nel presentare l’offerta d’acquisto di un nuovo portiere potrà contestualmente richiedere in prestito anche un altro portiere della stessa squadra di Serie A. Qualora la fantasquadra in questione non riesca poi ad aggiudicarsi il portiere “a pagamento”, l’eventuale acquisizione in prestito del terzo portiere sarà considerata nulla.
4. Prestito a titolo oneroso. Qualora per un portiere richiesto in prestito al Mercato Libero (ossia offrendo per lui 0 crediti) dovessero pervenire rilanci, seguirà un’asta con le consuete regole. Anche chi rilancia potrà specificare l’intenzione di acquisire il suddetto portiere in prestito, se è questa la sua intenzione e se ne ha diritto. La fantasquadra aggiudicataria potrà poi optare per la trasformazione dell’acquisto da temporaneo a definitivo, tagliando uno dei due portieri “a pagamento” detenuti in rosa. *Non è invece consentito il passaggio inverso: non si può cioè chiamare o rilanciare su un portiere per il suo acquisto a titolo definitivo e decidere, dopo l’aggiudicazione, di prenderlo solo in prestito****.***
5. È anche consentito sostituire il solo “terzo portiere”, cioè acquisirne un altro a costo zero al Mercato Libero tagliando quello detenuto in precedenza, purché:
	1. Anche il nuovo portiere, acquisito in prestito, sia nell’organicodi una dellesocietà di Serie A cui appartengono i portieri “a pagamento”**;**
	2. Il portiere che si desidera “acquisire” non appartenga già alla rosa di un’altra squadra della stessa Divisione;
	3. Non pervengano rilanci, perché in tal caso varrebbe quanto disposto alla lettera d di questo stesso punto.
6. La sostituzione di un portiere “a costo zero”, di cui al punto precedente, equivale a tutti gli effetti a un taglio “volontario” e non darà diritto al riacquisto dello stesso portiere da parte della medesima squadra fino al termine della stagione, secondo quanto stabilito al punto 4 lettera a di questa stessa Regola.
7. Se, per effetto del trasferimento di un portiere da una società di Serie A ad un’altra, una fantasquadra si ritrova con 3 portieri appartenenti a 3 diverse società di Serie A, essa manterrà regolarmente il portiere ceduto ma entro la settimana successiva dovrà tagliare il terzo portiere (quello “a costo zero”) e richiedere in prestito al Mercato Libero un nuovo terzo portiere appartenente alla stessa società di Serie A di uno degli altri due.
	1. Trattandosi di un taglio “obbligato” (non volontario), in questo caso il portiere svincolato sarà in seguito riacquistabile “a pagamento” anche da parte della medesima squadra, secondo quanto disposto al punto 4 lettera b di questa stessa Regola.
	2. Nel caso in cui, per qualsiasi motivo, non si riesca ad ottenere un nuovo terzo portiere, la fantasquadra interessata rimarrà con soli 2 portieri in rosa fin quando non reintegrerà il reparto con le usuali operazioni di Mercato Libero.

REGOLA 8: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI

1. Durante la stagione e durante il periodo estivo, le fantasquadre sono libere di condurre trattative di trasferimento di ogni genere e senza alcun limite in base alle seguenti disposizioni:
2. I trasferimenti durante il periodo estivo sono permessi a partire dal lunedì successivo alla fine del fantacampionato fino al giorno della consegna delle liste di vincolo. Per consentire la gestione del mercato estivo, ogni fantasquadra utilizza l’80% del proprio capitale sociale ricavato al termine della stagione precedente (vedi Regola 4, punto 2).
3. I trasferimenti durante la stagione sono permessi sino alla settimana successiva alla chiusura ufficiale del Calciomercato invernale di Serie A (solitamente intorno al 31 gennaio).
4. Una volta raggiunto un accordo di trasferimento entrambi gli allenatori coinvolti devono comunicarlo al Presidente di Lega: se l’accordo avviene durante la stagione, la comunicazione deve essere fatta entro il mercoledì ore 22 in modo da utilizzare i nuovi acquisti nella giornata seguente.
5. I trasferimenti non modificano il ruolo dei calciatori coinvolti (tranne in quei casi previsti dal regolamento).
6. Ciascun calciatore ceduto da una fantasquadra a un’altra mantiene la propria valutazione. *Ad esempio, se cedo Batistuta (valore, poniamo, 50 crediti) per scambiarlo con Hubner (valore 20 crediti), la mia dotazione di crediti si incrementerà di 30, mentre chi ha preso Batistuta perderà 30 crediti.*
7. Non è possibile in nessun momento effettuare operazioni che impegnino più del capitale disponibile. *Nell’esempio precedente, se la squadra che acquista Batistuta non ha a disposizione quei 30 crediti di disavanzo, l’operazione non sarà possibile e il Presidente di Lega dovrà annullarla****.***
8. È possibile inserire crediti a conguaglio nelle trattative. *Nell’esempio precedente, l’allenatore che acquista Hubner può rifondere l’altro contraente dei 30 crediti di disavanzo, in modo da mantenere inalterata la disponibilità di crediti di entrambe le squadre (scambio alla pari), oppure può farlo solo in parte o addirittura in misura superiore****.***
9. Eventuali crediti a conguaglio non modificano il valore contrattuale (ossia l’ingaggio) dei giocatori per successive conferme, né lo stato contrattuale dei medesimi. *Nell’esempio precedente, Batistuta continuerà a valere 50 crediti e Hubner 20 e i loro contratti non si prolungheranno (dopo 3 anni un giocatore deve essere svincolato): quello che cambia è semplicemente la dotazione di crediti residui dei due contraenti****.***
10. È anche possibile vendere o acquistare calciatore per soli crediti. *Se il nostro Hubner viene ceduto dalla squadra X alla squadra Y per 10 crediti, la squadra X recupera 30 crediti e per la squadra Y l’operazione costa complessivamente 30 crediti (fermo restando il valore immutato dell’ingaggio di Hubner – 20 crediti – per successive conferme o cessioni)****.***
11. Non esiste limite al numero di giocatori che si possono acquistare, vendere o scambiare, anche se appartenenti a reparti diversi. *Quindi, per esempio, si può scambiare un difensore con un centrocampista o tre difensori con un attaccante oppure acquistare da un’altra fantasquadra due difensori e un portiere o vendere tre attaccanti dietro corrispettivo in soli crediti****.***
12. Se una delle operazioni previste alla lettera j precedente viene perfezionata nel corso della stagione, le squadre contraenti devono poi tornare al più presto al numero prefissato di giocatori per ruolo (3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti).
13. Chi si ritrova con un numero di giocatori eccedente il massimo consentito per un reparto dovrà comunicare, prima della comunicazione delle formazioni, i tagli “volontari”.
14. Chi, al contrario, rimane in inferiorità numerica in un reparto dovrà, la settimana successiva, presentare al Mercato Libero tante offerte quante ne occorrono per reintegrarlo.
15. L’obbligo di ricostituire il numero prefissato di giocatori per ruolo non sussiste durante il periodo estivo.
16. I giocatori ceduti da una squadra a un’altra nel mercato estivo o durante la stagione non potranno più tornare alla squadra di provenienza fino al termine della stagione stessa. In pratica, la cessione di un giocatore ad un’altra squadra equivale a un taglio “volontario”. *Il mercato estivo è parte integrante della stagione che va per iniziare: si vuole evitare che due fantallenatori si possano accordare per consentire a uno dei due di aggirare il limite di 11 conferme nella lista di vincolo “parcheggiando” nella rosa dell’altro un certo numero di giocatori, per poi tornarne in possesso dopo il Calciomercato di inizio stagione.*

REGOLA 9: LA GARA

**1.** La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall’allenatore tra i 25 appartenenti alla rosa.

1. 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.
2. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato per mezzo della Tabella di Conversione confrontando i Totali-Squadra Modificati di ciascuna squadra (vedi Regola 13, punti 13, 14 e 15).

REGOLA 10: LA FORMAZIONE

1. Schema di gioco
2. Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in una formazione composta da un minimo di 3 difensori,da un minimo di 3 centrocampisti a un massimo di 5, e da almeno 1 attaccante fino ad un massimo di 3. In base a questi requisiti, le formazioni devono essere schierate nei seguenti moduli:

 § 3-4-3 § 4-3-3 § 5-3-2 § 6-3-1

 § 3-5-2 § 4-4-2 § 5-4-1

 § 4-5-1

1. Ogni fantallenatore potrà, all’atto della compilazione della sua formazione, giornata dopo giornata, designare un Capitano da scegliere tra i titolari o le riserve (che quindi potrà cambiare di volta in volta, in base alla scelta del fantallenatore). *Novità regolamentare da qualche stagione*.
2. Non vi è alcun limite al numero di calciatori stranieri che una squadra può schierare, sia in campo che in panchina.
3. Comunicazione della formazione
4. La formazione deve essere comunicata prima dell’inizio del primo anticipo di Serie A al Presidente di Lega (anche se non si schierano giocatori appartenenti alle rose delle squadre coinvolte nell’anticipo – vedi anche Regola 14, punto 3). Le modalità di comunicazione sono molteplici:
* Sito internet = http://www.legadeifantasmi.altervista.org/
* SMS o Whatsapp = 329-xxxxxxx o sull’apposito gruppo creato ad-hoc (potete anche chiamare direttamente il Presidente di Lega sul cellulare ma solo per comunicare la “conferma” della formazione della giornata precedente)

#### La formazione sul sito è la modalità preferibile per il ricevente.

Nel caso che in una stessa giornata si svolgano entrambe le competizioni (Campionato e Coppa), le formazioni possono essere distinte.

#### P.S. Per i partecipanti alla Champions League e Coppa UFFA

La formazione per la Champions e la Coppa UFFA dovrà essere obbligatoriamente comunicata entro il sabato mattina o comunque prima dell’inizio del primo anticipo di Serie A (pena la conferma della formazione della settimana precedente) e potrà eventualmente essere differente da quella schierata per il Campionato.

*Da qualche stagione ormai ci potranno essere anticipi al venerdì o anche prima (coinvolte le squadre partecipanti alla reale Champions League).*

1. 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 la formazione, la lista dei rigoristi (vedi Regola 13, punto 22).
2. Una volta comunicata la formazione al Presidente di Lega non è più possibile modificarla dopo l’inizio del primo anticipo.
3. Mancata comunicazione della formazione
4. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la giornata precedente. Se ciò succedesse alla prima giornata, 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.
5. In caso di assenza della formazione a stagione già iniziata, a meno di gravi motivi soggettivi e oggettivi (che saranno valutati a discrezione del Presidente di Lega), al Totale-Squadra Modificato dell’allenatore reo verrà applicato un malus attraverso un nuovo Modificatore-Omissione definito nella successiva Regola 13. Il suddetto malus verrà attribuito anche in caso di semplice notifica di “conferma” della formazione della giornata precedente (ovvero senza fornire il dettaglio di titolari e riserve) oppure in caso di comunicazione oltre la scadenza stabilita. *Questa regola è stata introdotta la scorsa stagione, in caso di fantagiornata particolarmente fortunata per l’allenatore colpevole dell’omissione, per non penalizzare troppo l’avversario che invece aveva fornito regolarmente la formazione.*
6. Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione (ad eccezione della semplice notifica di “conferma”) entro la scadenza fissata per due (2) giornate consecutive, la società verrà punita con la penalizzazione di un (1) punto in classifica, e di due (2) ulteriori punti per ogni giornata successiva. I punti di penalizzazione si sconteranno, oltre nella fase attuale di qualificazione, anche in quella successiva; se si è nell’ultima fase di qualificazione, tali punti verranno comminati nella stagione susseguente se l’allenatore reo continuerà nella partecipazione alla Lega oppure, in caso dovesse abbandonare o ritirarsi dalla lega, “monetizzati” al costo di 5,00 € a punto da aggiungere alla quota da versare a fine stagione. *Dalla stagione 2018-2019, non verranno più “abbuonati” i punti di penalizzazione ed eventualmente saranno da scontare nella edizione successiva.*
7. Tale penalizzazione può essere applicata più volte nel corso del campionato.
8. Nel caso l’omissione durasse per sei (6) settimane consecutive, il Presidente di Lega diffiderà, a voce o per iscritto, l’allenatore reo: alla successiva penalizzazione verrà escluso dalla Lega. Omettere di comunicare la formazione è una mancanza gravissima. In pratica, l’allenatore che si comporta in tal modo non sta schierando in campo la propria squadra nella migliore formazione consentita dalla sua situazione tecnica e, di conseguenza, sta falsando il campionato: da ciò si potrebbe supporre che non sia più interessato al gioco.
9. 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 abbia ricevuto l’informazione. Se l’SMS o l’e-mail non dovessero giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente. Eccezionalmente, nel caso della posta elettronica, può accadere che l’e-mail giunga con qualche giorno di ritardo (purché rientri temporalmente in una stessa fase di qualificazione): in tal caso, la formazione verrà accettata e il risultato della partita interessata ricalcolato.
10. Errori nella comunicazione della formazione

**a.** Alla consegna delle formazioni, il Presidente verifica che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierati secondo i moduli stabiliti al punto 1, lettera a di questa stessa Regola e in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco. *Con l’introduzione del sito internet da qualche anno, le verifiche sono circoscritte soltanto alle formazioni ricevute tramite altri canali.*

**b.** Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Presidente dovrà comportarsi nei seguenti modi:

* 1. 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). *Da qualche anno sono cambiate molte delle Regole che trattano di errori commessi nello schieramento della formazione. è inutile e crudele punire un fantallenatore che per sbadataggine commette un errore. Nella Regola sopra esposta, il calciatore che subentra viene trattato al pari di qualsiasi altro sostituto (per titolari non scesi in campo o non valutati). Per cui saranno possibili solo altre due sostituzioni oltre a quella resasi necessaria per rimediare all’errore.*
	2. 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.
	3. Se lo stesso giocatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina. *La panchina non sarà reintegrata: la squadra in questione potrà quindi usufruire di una riserva in meno rispetto alle 7 previste.*
	4. Nel caso una squadra schieri in un reparto un numero di giocatori insufficiente rispetto al limite minimo previsto dal presente Regolamento (punto 1, lettera a 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 titolari che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento. A parità di Totale-Calciatore conteranno i soli voti e in caso di ulteriore parità sarà preferito per convenzione il modulo più difensivo. Questi giocatori non scaleranno in panchina, ma saranno esclusi dalla formazione. Comunque il modulo risultante dalle sostituzioni suddette deve appartenere a quelli ammissibili a termini di regolamento. *Esempio: modulo 5-2-3 non previsto. Manca un centrocampista per ricostituire il minimo di 3, ma può uscire un difensore (4-3-3) o un attaccante (5-3-2): uscirà il giocatore titolare che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore in assoluto tra quelli schierati nei due reparti.*
	5. Nel caso una squadra schieri in un reparto un numero di giocatori eccedente il limite massimo previsto dal presente Regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), verranno esclusi tanti giocatori di quel reparto (quelli che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore) quanti ne occorrono per rientrare nel limite e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno pescati dalla panchina i giocatori che hanno ottenuto i peggiori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento, rispettando però l’ordine di priorità delle riserve. A parità di Totale-Calciatore conteranno i soli voti e in caso di ulteriore parità sarà preferito per convenzione il modulo più difensivo. Comunque il modulo risultante dalle sostituzioni suddette deve appartenere a quelli ammissibili a termini di regolamento. *Esempio: squadra schierata con il modulo non previsto 3-3-4. C’è un attaccante di troppo: viene escluso quello che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore. Bisogna però inserire un giocatore in uno degli altri reparti per ricostituire gli 11 titolari. La scelta del reparto da reintegrare potrebbe ricadere o sulla difesa o sul centrocampo. Allora si considerano le prestazioni delle riserve - le prime disponibili in ordine di priorità - per ciascuno dei due reparti ed entra quella che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore.*
	6. Se una squadra schiera più di 11 titolari ma non c’è un reparto in soprannumero, sarà escluso il giocatore che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore in assoluto nei reparti di movimento, ma sempre a patto che la sua esclusione non determini un’inferiorità numerica nel suo reparto rispetto a quanto previsto dal presente regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), altrimenti la scelta ricadrà sugli altri reparti di movimento. *Non è detto che, schierando 12 elementi, uno dei reparti presenti necessariamente un numero di giocatori in eccesso rispetto ai massimi previsti. Si pensi ad un ipotetico modulo 5-4-2. Non è ovviamente consentito, ma i tre reparti, presi singolarmente, sono tutti nella norma. In questo caso la scelta sul giocatore da escludere può ricadere sia sulla difesa (4-4-2) sia sul centrocampo (5-3-2) sia sull’attacco (5-4-1). Come sempre, sarà escluso il migliore. Se invece un reparto non può subire riduzioni, si prenderanno in considerazione solo gli altri due.*
	7. Se una squadra schiera meno di 11 titolari ma la scelta sulla riserva da ‘promuovere’ può ricadere su più reparti, verrà preferita quella che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore. A parità di Totale-Calciatore conteranno i soli voti e in caso di ulteriore parità sarà preferito per convenzione il modulo più difensivo. Comunque il modulo risultante dalle sostituzioni suddette deve appartenere a quelli ammissibili a termini di regolamento. *Considerando, s’intende, solo le prime riserve disponibili in ordine di priorità per i vari reparti.*
	8. Le sostituzioni per effetto di errori nello schieramento della formazione sono da considerarsi prioritarie rispetto a tutte le altre sostituzioni.

REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI

1. È consentita l’utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:
2. Ogni squadra può schierare in panchina sino a sette (7) calciatori di riserva: i primi 4 posti sono “dedicati” (non obbligatori) a un portiere e almeno un calciatore per ruolo (un difensore, un centrocampista e un attaccante). I restanti tre posti sono a discrezione dell’allenatore.
3. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.
4. Una squadra non può effettuare più di tre (3) sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal regolamento). Le riserve devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega.
5. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà (infortunio, squalifica, scelta tecnica, ecc.) o che siano stati giudicati s.v. (escluso il portiere).
6. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto.
7. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.
8. Nel caso che anche il primo calciatore di riserva per un dato ruolo o reparto non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato giudicato s.v. si prenderà in considerazione la seconda riserva di quel ruolo, altrimenti il calciatore assente verrà sostituito dalla riserva d’ufficio, il cui Totale-Calciatore è equivalente a 4 (quattro).
9. La regola della riserva d’ufficio viene applicata, tranne le eccezioni previste dal regolamento, ad un massimo di due calciatori per squadra. Se una squadra è priva di tre o più titolari (e di riserve in panchina con cui sostituirli) o schiera in formazione tre o più calciatori non tesserati o eccedenti in base alla Regola 10, punto 4, quei calciatori oltre il secondo “calciatore assente” non verranno sostituiti da riserve: la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica. *Novità regolamentare da qualche stagione. Le sostituzioni massime consentite per gara restano tre. Però viene concessa una riserva d’ufficio in più. Il rischio di giocare in dieci è aumentato a causa di anticipi, posticipi, rose ampie e troppi infortuni. Può così accadere che un fantallenatore si ritrovi con una rosa decimata oltre il previsto.*
10. Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo del risultato gli verrà assegnato, come riserva d’ufficio, un 3 (tre) come Totale-Calciatore. Questo valore della riserva d’ufficio del portiere vale esclusivamente per il portiere.
11. In caso di tre o più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione del portiere 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”.
12. Nel caso in cui in una squadra quattro giocatori titolari non vengano giudicati o non scendano in campo e le quattro corrispondenti riserve vengano invece giudicate, entreranno in campo le tre riserve con il miglior Totale-Calciatore o comunque, se si utilizzano i Modificatori, le tre riserve che portano il maggior contributo al Totale-Squadra Modificato. Tutto ciò fermo restando che la sostituzione del portiere è prioritaria rispetto ai calciatori di movimento e che questi ultimi 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.
13. Se per una qualunque ragione una squadra è impossibilitata a schierare una panchina completa, è data facoltà all’allenatore di schierare una panchina parziale. Naturalmente, se si schiera una panchina incompleta, si dovranno comunque rispettare le disposizioni relative al numero di giocatori per ruolo previste dal punto 1, lettera a di questa stessa Regola.
14. Nel caso una squadra schieri una panchina completa (ovvero sette calciatori), ma, erroneamente, schieri più di 4 giocatori dello stesso ruolo, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina di tanti calciatori fino al massimo previsto per ruolo (ovvero fino a quattro calciatori), togliendo d’autorità l’ultimo panchinaro schierato nel reparto in eccedenza.
15. Nel caso una squadra schieri erroneamente più di sette giocatori in panchina, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a sette calciatori, rispettando la regola che “dedica” almeno un calciatore per ruolo e togliendo d’autorità il panchinaro (o i panchinari nel caso siano più di otto) con il migliore Totale-Calciatore tra quelli dei ruoli o reparti in eccedenza.

REGOLA 12: QUOTIDIANI UFFICIALI

1. I quotidiani sportivi “cartacei” utilizzati nella Lega sono due: Corriere dello Sport e Gazzetta dello Sport. Essi serviranno come unici ed insindacabili riferimenti ufficiali nel corso del Campionato, e per questo sono detti Quotidiani Ufficiali (Q.U.). *Sono esclusi quindi i relativi omologhi nella versione “on-line”.*
2. Le pagelle e i tabellini delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni - pubblicati dai Q.U. costituiscono i primi dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell’esito di ciascuna gara.
3. Problemi e contrattempi

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

* 1. 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. Se il martedì solamente un Q.U. pubblica i voti, si farà riferimento solo ed esclusivamente a questo Q.U.; se invece entrambi i Q.U. non escono o non pubblicano i voti, si calcolerà l’esito della partita sulla base dei voti assegnati alla successiva lettera c*). Si è eliminato il riferimento al settimanale Guerin Sportivo, diventato ormai anacronistico.*

* 1. Contrattempi dell’inviato ad una partita – Refusi tipografici

In caso di contrattempo di un singolo giornalista di un Q.U. che non riesca ad inviare i voti in redazione oppure in caso di un refuso tipografico tale che i voti non vengono pubblicati il lunedì, si dovrà attendere il giorno successivo nell’eventualità che i voti vengano riportati nell’edizione del martedì. Se nemmeno il martedì saranno presenti i voti, si farà riferimento solo ed esclusivamente all’altro Q.U.

* 1. Recuperi

Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i voti relativi ad una partita o addirittura ad una giornata di Serie A e quindi calcolare l’esito di una o più fantapartite, 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.

1. Reperimento dei voti

Per il prelevamento delle pagelle e dei tabellini, il Presidente di Lega si avvarrà ufficialmente di un elettronico “file voti” di Serie A (compatibile per essere importato automaticamente dal software Fantacalcio Manager – alias FCM – utilizzato ormai da molti anni per il calcolo di risultati e classifiche) fornito dalla Lega Fantacalcio Sanremo – alias LFS – in un forum dedicato.

Il “file voti” (grazie al contributo impagabile di alcuni membri della LFS) viene reso disponibile quasi sempre in una prima versione il giorno dopo l’ultimo posticipo giocato in Serie A: nel caso vi fossero segnalazioni (giustificate) di altri componenti del forum LFS sull’assenza o sull’errore di qualche dato inserito in prima battuta, verrà eventualmente rilasciato un nuovo file riveduto e corretto.

*Causa svariate motivazioni incorse nelle ultime stagioni (tra cui poco tempo libero, impegni lavorativi e familiari, il cosiddetto “calcio spezzatino”, l’aumento del costo dei quotidiani, la difficoltà di reperire in tempo utile gli stessi Q.U. presso le edicole) e al fine di agevolare i compiti dell’attuale Presidente di Lega si è ritenuto opportuno affidarsi quasi totalmente alle nuove tecnologie e, in particolare, ai molteplici ausili a disposizione nel web: rimarrà comunque a cura dello stesso Presidente monitorare costantemente il forum della LFS (o altri siti on-line), onde evitare di incorrere in ulteriori errori o disguidi.*

1. Fonte per i voti

Nel file sono riportati fedelmente i voti dei tre quotidiani sportivi nazionali principali (tra cui i 2 Q.U.) nella loro edizione “cartacea”.

1. Fonte per i gol/autogol

Per le assegnazioni di gol/autogol (in particolare, in caso di situazioni dubbie) si adotterà quanto indicato nei comunicati ufficiali della Lega di Serie A, reperibili sul sito [www.legaseriea.it](http://www.legaseriea.it).

1. Fonte per ammonizioni/espulsioni

Le ammonizioni ed espulsioni, qualora ci siano dubbi, vengono confrontate con il Comunicato Ufficiale del Giudice Sportivo della Lega Serie A, reperibile sul sito [www.legaseriea.it](http://www.legaseriea.it), unica fonte inequivocabilmente corretta a riguardo. Pertanto, se vi sono delle discrepanze con le ammonizioni/espulsioni riportate all’interno della prima versione del file, quest’ultimo verrà corretto all'uscita del suddetto Comunicato.

1. Problemi o contrattempi nel forum della LFS

Nel caso (per svariati motivi) non sia più possibile accedere al “file voti” della LFS, si utilizzeranno in alternativa altri siti on-line che già mettono a disposizione i voti dei 2 Q.U.: in primis si accederà al link [www.fantacalcio-online.com](http://www.fantacalcio-online.com) e, nel caso anche quest’ultimo non sia accessibile, in secundis si andrà a visitare altri siti. Extrema ratio, si ritornerà all’acquisto dei giornali “cartacei” almeno fino alla conclusione della stagione corrente.

REGOLA 13: MODALITÀ DI CALCOLO

1. Criterio generale
2. L’esito, cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte.
3. La modalità o procedura di calcolo è divisa in nove fasi distinte:
4. Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
5. Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
6. Calcolo del Modificatore-Portiere per ciascuna squadra;
7. Calcolo del Modificatore-Difesa per ciascuna squadra;
8. Calcolo del Modificatore-Centrocampo per ciascuna squadra;
9. Calcolo del Modificatore-Attacco per ciascuna squadra;
10. Calcolo del Modificatore-Capitano per ciascuna squadra;
11. Calcolo del Modificatore-Omissione per mancata comunicazione formazione;
12. Calcolo del Totale-Squadra Modificato per ciascuna squadra;
13. Assegnazione del Fattore Campo;
14. Confronto dei Totali-Squadra Modificati.
15. Calcolo del Totale-Calciatore
16. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto e dei Punti-azione.
17. Per Voto si intende la media dei voti validi assegnati dai Quotidiani Ufficiali (se un Q.U. utilizza voti come 6+ o 6-, si trascurano i segni). I voti validi sono quelli presenti nel tabellino (esempio tangibile il Corriere dello Sport in cui i voti, per alcune partite di spicco, sono indicati anche nelle pagelle). In mancanza di tabellino, si prenderanno in considerazione i voti della “pagella” (è quella che contiene, oltre ai voti, anche i commenti dell’inviato relativi alla prestazione di ogni singolo giocatore): se anche la pagella mancasse, si attuerà la Regola 12, punto 3. La suddetta media sarà arrotondata al massimo fino alla seconda cifra decimale. *Si noti bene la distinzione tra Voto e voto, da qui in avanti.*
18. Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino.
19. 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:
20. +3 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato che non sia il rigore;
21. +2 punti per ogni gol realizzato su rigore;
22. +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
23. -2 punti per ogni autogol;
24. -3 punti per ogni rigore sbagliato;
25. -1 punto per ogni gol subito (si applica al portiere).
26. 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 dei Punti-gol applicabili al ruolo di portiere.
27. 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.
28. I Punti-cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato che sia effettivamente sceso in campo. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:
29. -1/2 punto (cioè -0,5) per un’ammonizione;
30. -1 punto per un’espulsione (si annullano eventuali ammonizioni precedenti l’espulsione).
31. Casi Particolari

Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari - e 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; nel caso dovessero verificarsi casi controversi qui non contemplati, si deciderà in base alla logica.

1. Portiere senza voto

Nel caso che un portiere, che ha regolarmente giocato, venga giudicato s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile) da un Q.U., gli verrà assegnato d’ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti (tempi di recupero inclusi), altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere di riserva. Al Voto (ottenuto come media tra il 6 e il voto dell’altro Q.U.) 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.

1. Portiere senza voto + punti azione

A parziale modifica della regola di cui sopra, nel caso che un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato il 6 d’ufficio (a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione) a prescindere dai minuti giocati.

1. Calciatore senza voto

Nel caso un calciatore che non sia un portiere venga giudicato s.v. o n.g. da un Q.U. verrà preso in considerazione il voto dell’altro Q.U. (in questo caso, quindi, non si farà alcuna media). Se anche quest’ultimo lo giudica s.v. o n.g., verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo presente tra quelli in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della “riserva d’ufficio” (vedi Regola 11, punto 2).

1. 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. da un Q.U., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d’ufficio un voto equivalente a 6 (che andrà fare media con il voto dell’altro Q.U.), con le seguenti eccezioni:

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

**(ii)** Per i calciatori che hanno segnato un gol o commesso un autogol, pur avendo giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, si applicherà la regola di cui a questa stessa lettera d. Al voto di 6 si dovranno però sommare o sottrarre i Punti-gol relativi alla marcatura o all’autogol.

1. 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 suddetto calciatore non verrà, quindi, assegnato alcun Punto-gol per questa azione (ovvero pari alla somma algebrica di -3 e +3); ovviamente, se la respinta viene presa da un compagno che segna, il calciatore che ha tirato il rigore verrà semplicemente penalizzato di tre punti (-3).

1. Espulso senza voto

Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato da almeno 1 Q.U. (quindi, anche se il restante Q.U. gli avesse dato il 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. *Un calciatore espulso senza voto (di almeno un Q.U.) prende quindi 4 come Totale-Calciatore. Questa regola vale solo per i calciatori che sono effettivamente scesi in campo. Rispetto agli anni precedenti, la regola si applica anche se il calciatore viene espulso a fine partita, magari per un insulto all’arbitro o per una rissa nel sottopassaggio, o espulso durante l’intervallo lasciando la squadra in dieci per tutto il secondo tempo. L’importante è che abbia giocato e che la sua sanzione sia presente nei tabellini dei Q.U. Non deve invece essere applicata se il calciatore espulso è uno dei panchinari e non è mai entrato in campo.*

1. Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato da entrambi i Q.U. sarà regolarmente

sostituito dalla riserva nel suo ruolo, senza ottenere voti di ufficio.

*Torna la regola che veniva applicata fino a qualche anno fa: da adesso si tornerà a non conteggiare un calciatore ammonito ma senza voto.*

1. 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. *Fanno fede i tabellini dei Q.U.*

1. Marcatore senza voto

Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato da almeno 1 Q.U., gli verrà assegnato d’ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura. Saranno 2 i punti in più assegnati se il gol viene realizzato su calcio di rigore.

1. Autogol senza voto

Nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non venga giudicato da almeno 1 Q.U., gli verrà assegnato d’ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente sottrarre 2 punti per l’autogol.

1. Sostituzione del portiere con un 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 -1 punto per ogni gol subito e +3 punti per ogni rigore parato.

1. Tabellino ammoniti/espulsi controverso

Se un Q.U. indica un ammonito (od un espulso) non presente nell’altro Q.U., si farà fede al Comunicato ufficiale del Giudice Sportivo (vedi Regola 12, punto 4, lettera c). *Da qualche stagione non viene più assegnato il Punto-cartellino di -0,25 (o -0,5)*.

1. Tabellino marcatori controverso

Se i due Q.U. indicano marcatori diversi, si farà fede al Comunicato ufficiale della Lega Serie A (vedi Regola 12, punto 4, lettera b). *Da qualche stagione non viene più assegnato la metà del Punto-gol corrispondente.*

1. Rigore calciato senza voto

Nel caso un giocatore calci un rigore ma non venga giudicato da almeno 1 Q.U., gli verrà assegnato d’ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere 2 punti o sottrarre 3 punti, a seconda dell’esito del rigore.

1. Calciatore con due fantamedie nella stessa giornata

Nel caso un calciatore si trovasse a giocare due volte la stessa giornata di campionato (*vedasi Recoba – stagione 98-99*), bisognerà attenersi alle seguenti disposizioni:

**(i)** Se il calciatore ha ottenuto il voto e/o realizzato Punti-azione in entrambe le partite, si tiene conto esclusivamente del voto e dei Punti-azione totalizzati nel primo incontro giocato;

**(ii)** Se il calciatore ha ricevuto il voto e/o realizzato Punti-azione in una sola delle due partite, si tiene conto del voto e dei Punti-azione totalizzati nell’incontro giocato.

1. Mancanza del voto al calciatore

Qualora un Q.U. ometta per dimenticanza di assegnare una valutazione (voto, s.v. o n.g.) ad un calciatore, a tale calciatore (a meno di rettifiche successive pubblicate dallo stesso Q.U.) sarà assegnato un voto d’ufficio pari a 6 se ha disputato almeno 20 minuti di gara. Se ha invece giocato meno di 20 minuti senza maturare bonus o malus (ammonizioni incluse) previsti dal Regolamento, riceverà un “senza voto” d’ufficio. Nel conteggio, valgono anche eventuali minuti di recupero.

1. 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.

1. Calcolo del Modificatore-Portiere

**a.** Il Modificatore-Portiere si attribuisce a tutti i portieri che prendono un Voto almeno pari a 6,5 a patto che non abbiano parato rigori.

**6.** Tabella di Conversione Portiere

1. La Tabella di Conversione Portiere sottostante trasforma il Voto dell’estremo difensore in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:

Voto: 6,50 – 6,99 = +0,5

Voto: 7,00 – 7,49 = +1

Voto: 7,50 – 7,99 = +1,5

Voto: 8 o superiore = +2

**7.** Calcolo del Modificatore-Difesa

1. Il Modificatore-Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base della media dei Voti assegnati ai singoli difensori.
2. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti-cartellino.

**8.** Tabella di Conversione della Difesa

1. La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo in punti positivi o negativi, che vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria:

Media-Voto Modificatore-Difesa

meno di 5 +4

5,00-5,24 +3

5,25-5,49 +2

5,50-5,74 +1

5,75-5,99 0

6,00-6,24 -1

6,25-6,49 -2

6,50-6,74 -3

6,75-6,99 -4

7,00 o più -5

1. Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. o n.g. (da entrambi i Q.U.). Vengono utilizzati, invece, le riserve entrate al loro posto.
2. La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4. Nel caso in una squadra ottengano il Voto meno di 4 difensori, il modificatore ottenuto viene peggiorato di un livello per ogni difensore sotto il limite di quattro. Nel caso in una squadra ottengano il Voto più di 4 difensori, il modificatore ottenuto viene migliorato di un livello per ogni difensore sopra il limite di quattro.
3. Ai soli fini del calcolo del Modificatore-Difesa, per tutte le Riserve d’Ufficio (sia le prime due, che ottengono un 4, sia le successive, che prendono 0) viene conteggiato un 5.

*Esempio: si schierano tre difensori, uno dei quali prende 7,5, uno 6,5 mentre il terzo e le riserve in panchina non ottengono il Voto: a quest’ultimo giocatore, ai soli fini del calcolo del Modificatore, si assegna un Voto fittizio pari a 5. La media del reparto difensivo sarà quindi 6,333. In base alla Tabella di Conversione Difesa bisognerebbe togliere 2 punti al Totale-Squadra della squadra avversaria, ma, essendo la difesa schierata con soltanto tre giocatori, verrà preso in considerazione il livello immediatamente precedente, ovvero alla squadra avversaria verrà tolto 1 solo punto. Con la stessa media, se la squadra avesse schierato una difesa a cinque, si sarebbe preso in considerazione il livello immediatamente seguente, ovvero alla squadra avversaria sarebbero stati tolti 3 punti****.***

**9.** Calcolo del Modificatore-Centrocampo

1. Il Modificatore-Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre.
2. Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma dei soli Voti dei centrocampisti schierati in formazione.
3. In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti Voti d’ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria. Il Voto d’ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è pari a 5.

**10.** Tabella di Conversione del Centrocampo

1. La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante trasforma il risultato del confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre in punti positivi o negativi:

Differenza tra i Squadra col Squadra col

Totali-Centrocampo totale migliore totale peggiore

 < 1 0 0

1-1,99 +0,5 -0,5

2-2,99 +1 -1

3-3,99 +1,5 -1,5

4-4,99 +2 -2

5-5,99 +2,5 -2,5

6-6,99 +3 -3

7-7,99 +3,5 -3,5

8 o più +4 -4

*Esempio: se i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle squadre A e B sono rispettivamente 27 e 23 si dovranno sommare 2 punti al Totale-Squadra della squadra A e sottrarre 2 punti al Totale-Squadra della squadra B.*

1. Anche ai fini del calcolo del Modificatore-Centrocampo, per tutti i giocatori mancanti (la Riserva d’Ufficio, che ottiene un 4, e gli altri che prendono 0) viene conteggiato un Voto fittizio pari a 5.

**11.** Calcolo del Modificatore-Attacco

* 1. Il Modificatore-Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un Voto almeno pari a 6,5. *Questo modificatore ha esordito dalla stagione 2002/2003 per premiare le prestazioni di quegli attaccanti (ad esempio, le seconde punte) che ottengono spesso buoni voti ma che non segnano molto, così da venire molte volte relegate in panchina a Fantacalcio****.***

**12.** Tabella di Conversione dell’Attacco

1. La Tabella di Conversione Attacco sottostante trasforma il Voto del singolo attaccante in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:

Voto: 6,50 – 6,99 = +0,5

Voto: 7,00 – 7,49 = +1

Voto: 7,50 – 7,99 = +1,5

Voto: 8 o superiore = +2

**13.** Calcolo del Modificatore-Capitano

1. Ogniqualvolta il Capitano raggiunga un voto puro di media sui quotidiani (senza bonus/malus) da 7 in su, la sua fantasquadra otterrà un bonus di 1 fantapunto, sempre che il Capitano designato sia stato schierato titolare oppure sia subentrato dalla panchina.
2. Se il fantallenatore si dimentica di indicare il Capitano, gioca regolarmente ma non avrà la possibilità di conquistare il punto bonus del Capitano. Stessa cosa se il Capitano designato non gioca nella realtà: un s.v. equivale a 0 fantapunti bonus.

*Novità regolamentare da qualche stagione*.

**14.** Calcolo del Modificatore-Omissione

1. Se un allenatore non fornisce la formazione in dettaglio, ovvero comprensiva di titolari e riserve, alla sua fantasquadra verrà applicato un “malus” (ossia un coefficiente negativo) pari alla metà del totale dei bonus accumulati sia a livello di singolo calciatore (per es. gol segnati, rigori parati) sia a livello di singolo reparto (per esempio, i vari Modificatori per ruolo). *Questo modificatore è stato introdotto per penalizzare in qualche modo l’allenatore che omette di comunicare la formazione (vedi anche Regola 10, punto 3, lettera b).*

**15.** Calcolo del Totale-Squadra Modificato

Il Totale-Squadra Modificato di ciascuna squadra è dato dalla somma algebrica dei singoli Totale-Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara e dei punti positivi e/o negativi ottenuti in base ai calcoli dei Modificatori del portiere, della difesa, del centrocampo, dell’attacco, del Capitano e dell’eventuale Omissione di comunicazione formazione.

**16.** Fattore Campo

1. Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati tre (3) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Squadra Modificato.
2. In caso di partita in campo neutro non si prende in considerazione il Fattore Campo.

**17.** Confronto dei Totali-Squadra Modificati

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

**18.** Tabella di Conversione

La Tabella di Conversione trasforma ciascun Totale-Squadra Modificato in un certo numero di gol, così da ottenere un “reale” risultato calcistico:

 Meno di 66 punti = 0 gol

 Da 66 a 71,999 punti = 1 gol

 Da 72 a 76,999 punti = 2 gol

 Da 77 a 80,999 punti = 3 gol

 Da 81 a 84,999 punti = 4 gol

 Da 85 a 88,999 punti = 5 gol

 Da 89 a 92,999 punti = 6 gol

 e così via (ogni 4 punti un gol)

*Ormai da diverse stagioni sono state abolite sia la regola che assegnava un gol in più alla squadra che, all’interno della stessa fascia di punteggio, staccasse l’altra di almeno 4 punti, sia quella che assegnava un gol in più alla squadra che riuscisse a staccare l’avversaria di almeno 10 punti. Statisticamente ci si è accorti che la prima regola (quella dei 4 punti) riduceva notevolmente le probabilità di pareggiare, rendendole nettamente inferiori rispetto a quanto accade in una normale partita di Serie A. La seconda (quella dei 10 punti), per contro, tendeva a limitare drasticamente i risultati con due gol di scarto, aumentando a dismisura quelli con tre gol di scarto e ciò in effetti non era molto realistico. Così si è pensato di aggirare il problema eliminando il “bonus” per i 10 punti di distacco e contestualmente avvicinando le soglie per i gol successivi al secondo****.***

**19.** Integrazioni alla Tabella di Conversione

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

1. Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l’altra almeno di 3 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. Esempio: squadra X = 72,5 punti; squadra Y = 70 punti; risultato = 2-2 (e non 2-1). *L’obiettivo è sempre quello di aumentare il numero di pareggi: d’ora in avanti, non sarà più possibile vincere staccando l’avversario di meno di mezzo punto appena (beneficiando di una sostanziosa dose di fortuna), ma bisognerà sempre ottenere almeno 3 punti in più****.***

**(i)** La regola di cui sopra si applica anche nel caso di incontri ad eliminazione diretta che prevedano due partite (andata e ritorno), con un accorgimento: se la differenza tra i due Totali-squadra è minore di 3 punti, la partita terminerà regolarmente in parità ma, per stabilire il numero di gol realizzati da entrambe le squadre, si considererà sempre e solo il punteggio ottenuto dalla squadra in trasferta. *Ricorderete forse il famoso paradosso Baghino, ora superato senza dover eliminare un pareggio conquistato sul campo. Ecco un esempio pratico:*

*Andata: Squadra di casa 70 punti - Squadra fuori 72 punti = risultato 2-2 (applicata la regola del gol omaggio perché il distacco è inferiore a 3 punti).*

*Ritorno: Squadra di casa 72 - Squadra fuori 70 = risultato 1-1 (non 2-2 come prevederebbe il Regolamento in una partita di campionato, ma 1-1 perché il punteggio di riferimento in questo caso è quello ottenuto della squadra in trasferta: 70 equivale ad un gol, quindi si assegna un gol anche alla squadra di casa eliminando ogni possibile paradosso).*

1. Se la situazione descritta alla lettera a si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti, la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). Esempio: squadra X = 67 punti; squadra Y = 65 punti; il risultato = 0-0 (e non 1-1 come descritto alla lettera a). *Avendo abolito la regola che “spezzava” il pareggio, in caso di scarto uguale o maggiore a 4 punti all’interno della stessa fascia, ed essendo la fascia del gol singolo (che va da 66 a 71,999 punti) quella in cui è più facile ricadere, con la nuova regola, di cui alla lettera a, l’1-1 sarebbe diventato un risultato troppo ripetitivo. L’eccezione, prevista in questa lettera b, consente di ottenere qualche 0-0 in più, anche qui in linea con quanto accade normalmente in un vero campionato****.***
2. Se una squadra totalizza meno di 59 punti, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 59 e abbia staccato l’avversaria di almeno 3 punti.

**20.** Calcolo dei Tempi Supplementari

1. I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da 3 o meno giocatori.
2. Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè con un punteggio di 0-0 nell’incontro di ritorno che non modifichi la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari oppure con un punteggio di 1-1, 2-2, ecc. in una gara in campo neutro) si passerà ai calci di rigore.
3. L’esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:
4. 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;
5. Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in sostituzione di un titolare oppure non sia scesa in campo nella realtà o sia stata giudicata s.v., si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;
6. Se anche per la seconda riserva di movimento valgono le condizioni di cui sopra, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se anche per la terza riserva sussistono le condizioni di cui sopra, si assegnerà un 4 d’ufficio;
7. 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;
8. Vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

**21.** Tabella di Conversione Supplementari

La Tabella di Conversione Supplementari trasforma ciascun Totale-Supplementari in un certo numero di gol, così da ottenere un “reale” risultato calcistico:

 Meno di 20 = 0 gol

 Da 20 a 23,999 = 1 gol

 Da 24 a 27,999 = 2 gol

 Da 28 a 31,999 = 3 gol

 Da 32 a 35,999 = 4 gol

 e così via (ogni 4 punti un gol)

*Anche questa tabella di conversione è stata modificata. L’esperienza insegna che nella realtà segnare nei tempi supplementari non è poi così facile: quindi, si è deciso di innalzare le soglie****.***

**22.** Calcolo dei Calci di Rigore

1. 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 diciotto 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. Nel caso che, per errore, venga dato ai portieri un numero di lista inferiore a 11, verranno retrocessi d’ufficio al numero 11 (o successivo, se ricade nell’errore anche il secondo portiere) facendo sopravanzare i calciatori che li seguono.
2. 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’ultimo rigorista sarà il portiere). 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).
3. 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.
4. I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato nella fantapartita e preso un voto, includendo quelli eventuali d’ufficio (nei tempi regolamentari o supplementari): pertanto possono essere al massimo 11+3 “potenziali” rigoristi. 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.
5. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v., 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).
6. In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione i rimanenti 13 calciatori (fermo restando quanto indicato nella suddetta lettera d), 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.
7. In caso di ulteriore parità anche dopo i rigori ad oltranza, vincerà la squadra col maggior Totale-Squadra Modificato relativo ai 90 minuti regolamentari, cioè senza i supplementari, nel caso di turno secco; in caso di gare di andata e ritorno, vincerà la squadra col maggior Totale-Squadra Modificato relativo ai 180 minuti regolamentari (senza supplementari). Se vi fosse ancora parità, si procederà per sorteggio con lancio della monetina.

REGOLA 14: PARTITE SOSPESE, POSTICIPATE, SUB-JUDICE E NON OMOLOGATE

**1.** Partite sospese o rinviate

1. Nel caso più di 2 partite della stessa giornata del campionato di serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza i Q.U. non pubblichino i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato (o della Coppa) di Lega tra fantasquadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:

**(i)** Le formazioni di quella giornata vengono “congelate” in attesa dei recuperi. *Dalla stagione 2005/2006, anche in Italia una partita sospesa, verrà poi recuperata dal minuto della sospensione al 90°.*

**(ii)** Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni “congelate”.

1. Eventuali bonus o malus, maturati durante le gare sospese e poi riprese dal minuto della sospensione, saranno presi in considerazione ai fini del gioco. *Questo per effetto della decisione di riprendere la partita dal minuto della sospensione. Chiaramente ora i bonus e i malus maturati sul campo valgono.*
2. Se è previsto che le partite sospese o rinviate vengano recuperate in data posteriore alla fine di una fase del Campionato/Coppa di Lega che comporta la composizione di nuovi gironi in base al piazzamento nella fase precedente oppure il passaggio al turno successivo, si opera nel seguente modo: a tutti i giocatori, appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate, verrà assegnato un 6 d’ufficio per i giocatori di movimento e un 5 per il portiere. Tali Voti d’ufficio saranno però ridotti a 5,5 per i giocatori di movimento e a 4 per il portiere, se la decisione di rinviare una partita viene comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per presentare le formazioni. *Questo ultimo caso è stato pensato per evitare che un fantallenatore, che sa già in anticipo che una o più partite saranno rinviate, al momento di presentare la formazione, possa “speculare” su questa anomalia per ottenere uno o più 6 d’ufficio (che in un turno di Coppa, soprattutto se si è già vinta la gara d’andata, potrebbero tornare molto utili, limitando i rischi di incorrere in gravi insufficienze).*
3. In deroga al precedente comma (iv), nel caso in cui il numero delle partite rinviate nella stessa giornata e recuperabili in data posteriore alla fine di una fase del Campionato/Coppa di Lega sia superiore a 5, il voto d’ufficio per i portieri varrà 6 (come per i giocatori di movimento). *Questa eccezione regolamentare è stata pensata poiché il voto d’ufficio 5 per i portieri, come accaduto nella stagione passata in occasione degli incidenti durante Catania – Palermo a causa dei quali erano state rinviate 9 partite su 10 di quella stessa giornata di campionato, aveva comportato un evidente svantaggio alle fantasquadre che giocavano in trasferta secondo il calendario prefissato: infatti, in caso di giocatori titolari schierati in formazione ma non coinvolti nell’unica partita disputata Catania – Palermo, la fantasquadra otteneva un Totale-Squadra pari a 65 che messo a confronto con il Totale-Squadra dell’avversaria che poteva usufruire del fattore campo (+3) causava automaticamente la sconfitta.*
4. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90° e un Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti non verranno presi in considerazione (a meno che non si rientri nel nuovo scenario indicato alla successiva lettera e). Si dovrà quindi attendere, per calcolare il Risultato Finale della partita, che le due vere squadre di serie A giochino la partita di recupero. Se il recupero viene giocato in data posteriore alla fine di una fase del Campionato/Coppa di Lega, si opererà come nel modo indicato alla precedente lettera a, paragrafo (iv).
5. In tutti i casi nei quali si renda necessario il “congelamento” di una giornata di campionato in attesa di uno o più recuperi (interi o parziali che siano) non si applicano le disposizioni di cui alla Regola 11, punto 1, lettera c del presente regolamento. Sarà quindi possibile effettuare un numero illimitato di sostituzioni, in deroga a quanto previsto dalla suddetta regola. Inoltre, sempre negli stessi casi, sarà consentito eccezionalmente l’utilizzo della riserva d’ufficio (Regola 11, punto 3) per tutti i giocatori mancanti e non sostituibili (e non solo per il primo).
6. Nel caso di partita sospesa e successiva prosecuzione può accadere che uno dei Q.U. (utilizzati dalla Lega) assegni dei voti diversi ai calciatori in entrambi gli spezzoni di partita. In questo caso, fermo restando i bonus/malus maturati, occorre applicare il seguente criterio:
	1. Nel caso di Q.U. con doppio tabellino voti, per chi ha giocato si calcolerà la media tra i due voti in entrambi gli spezzoni di partita. Si assegnerà invece un voto singolo per chi ha avuto un'unica valutazione in pagella; discorso analogo per chi abbia giocato e ricevuto il voto solo nel completamento;
	2. Nel caso che l’altro Q.U. abbia un tabellino senza voti (partita sospesa) e un altro con i voti (prosecuzione), per il tabellino senza voti si applica quanto già contemplato nella lettera d) dei Casi Particolari della Regola 13 (Squadra/e senza voto).

Pertanto, si calcolerà la media tra il 6 d'ufficio della partita sospesa (se si è giocato almeno 30 minuti) e la valutazione in pagella data nella prosecuzione. Si assegnerà solo un 6 d'ufficio per chi ha non ha avuto la valutazione in pagella nella prosecuzione; mentre, per chi ha giocato solo la prosecuzione, varrà solo il voto dato in questo.

* 1. Se la media totale, risultante dal calcolo applicato ai 2 comma precedenti, dovesse avere più di 2 cifre decimali (per es: 5,875 risultante dalla media di 5,75 e 6), si attuerà un arrotondamento di +0,125 in modo da rientrare alla seconda cifra decimale (per es: 5,875 sarà arrotondato a 6).

*Questo caso particolare (capitato nella stagione 2011-12 con la partita Catania-Roma) è differente dal caso di partite posticipate o rinviate presente nel presente Regolamento. Infatti, è accaduto che su alcuni quotidiani (come Gazzetta e Tuttosport) siano apparsi dei “doppi” tabellini voti; per uniformare tale comportamento anche per quotidiani (come il Corsport) che hanno utilizzato il tabellino voti nella sola prosecuzione, si è applicata la variante indicata sopra nel comma (ii).*

*Tornando all’esempio di Catania-Roma sospesa al 65°, De Rossi e Totti (che furono sostituiti nella partita sospesa, dopo almeno 30 minuti, e quindi non giocarono la prosecuzione) riceverono un voto dalla Gazzetta (solo per il primo spezzone) ma non dal Corsport (per nessuno spezzone): pertanto, per la Gazzetta valse il voto singolo mentre per il Corsport valse il 6 d’ufficio. Lo stesso si applicò, al contrario, per Gago e Borini (che nella partita sospesa subentrarono ma giocarono meno di 30 minuti e poi parteciparono anche alla prosecuzione) a cui vennero assegnati 2 voti dalla Gazzetta (uno per ciascun spezzone) e 1 voto dal Corsport: in questo caso, per la Gazzetta valse la media dei 2 voti mentre per il Corsport valse il solo voto dato nella prosecuzione.*

1. Nel caso nella stessa giornata del campionato di Serie A dovessero essere sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) fino a un massimo di 2 partite, e nella sola eventualità non si dovessero giocare i relativi recuperi (o le prosecuzioni) prima della giornata successiva di Serie A, ciascuna partita del Campionato (o della Coppa) di Lega tra fantasquadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:
	1. Se un Q.U. non assegna alcun voto, 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 (che potrà fare media con il voto eventualmente assegnato dall’altro Q.U., ovviamente per la sola partita sospesa).

Tali Voti d’ufficio saranno però ridotti a 5,5 per i giocatori di movimento e a 4 per il portiere, se la decisione di rinviare una partita viene comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per presentare le formazioni. *Per le motivazioni, vedi lettera a, paragrafo (iv).*

* 1. Eventuali bonus o malus, maturati durante le gare sospese, saranno presi in considerazione ai fini del gioco.

*Novità regolamentare a partire dalla stagione 2018-2019 per non allungare troppo l’attesa di avere subito a disposizione i fanta-risultati.*

1. Partite o Giornate posticipate

**a.** Nel caso una partita venga posticipata per una qualunque ragione, per calcolare il Risultato Finale delle partite che vedono coinvolti i calciatori delle squadre interessate al posticipo si dovrà attendere che la partita venga giocata. Nel caso il posticipo venga giocato in data posteriore alla fine di una fase del Campionato/Coppa di Lega, si opererà secondo quanto disposto nel precedente punto 1, lettera a, paragrafo (iv) di questa stessa Regola.

**b.** Nel caso la partita posticipata rientri nel massimo di 2 partite non giocate (per la stessa giornata), si opererà secondo quanto disposto nel precedente punto 1, lettera e, paragrafo (i) di questa stessa Regola.

**c.** Nel caso in cui un’intera giornata di campionato venga posticipata, qualunque possa esserne la causa (es. sciopero dei calciatori), ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

**(i)** Nel caso in cui la giornata interessi partite di Coppa di Lega, la giornata verrà cancellata e gli incontri verranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale abbinata alla Coppa; il recupero della giornata cancellata andrà comunque abbinato alla Coppa (qualificazione, semifinale, ecc.);

**(ii)** Nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, se la data fissata per il recupero della giornata del campionato reale, originariamente abbinata alla giornata di Fantacampionato, risulti essere antecedente alla fine del Campionato di Lega (o di una fase di qualificazione), la si dovrà recuperare, “congelandola” e rinviandola alla data fissata per il recupero reale;

* 1. 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 (o di una fase di qualificazione), oppure nel caso non si riesca a determinare, in ragionevoli tempi organizzativi la data per il 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.
1. Partite o Giornate anticipate

**a.** Nel caso una partita venga anticipata per uno o più giorni rispetto al classico anticipo del sabato, per una qualunque ragione, la formazione valevole per quella giornata andrà consegnata prima dell’inizio della partita anticipata. *è il caso di Juventus-Genoa del campionato 2008/09. Non viene applicata nessuna eccezione. Può essere arduo dover compilare una formazione tre-quattro giorni prima dell’effettivo svolgimento dell’intera giornata, ma è arduo per tutti. Non c’è un vantaggio per qualcuno e uno svantaggio per altri. Anzi, in questi casi viene premiato chi ha riserve più “sicure”, ma questo è un merito.*

1. Partite decise a tavolino
	1. Nel caso il risultato di una partita, per una qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terrà conto ai fini dell’esito della fantapartita dei voti assegnati dai Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.
	2. Se un Q.U. non assegna i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d’ufficio un voto equivalente a 6 (che andrà fare media con il voto dell’altro Q.U.) a tutti i calciatori in questione che hanno giocato almeno 30 minuti (tempi di recupero inclusi) e si calcolerà l’esito della partita o delle partite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo.

*La modifica a tale regola è scaturita dal caso Como-Udinese (partita sospesa sul risultato di 0-1 per tafferugli e poi decisa a tavolino con lo 0-2). Qualcuno può obiettare che, nel caso di partita decisa a tavolino dal Giudice Sportivo, tutto quanto accaduto sul campo non esiste per la storia del calcio. Cosa non del tutto vera: un calciatore espulso in queste partite viene regolarmente squalificato.*

*Serie A – Fantacalcio è come sempre coerente (al contrario di altri) e non solo prende in considerazione eventuali ammoniti o espulsi (vedi Pecchia del Como), ma premia i calciatori che hanno segnato (vedi Pinzi dell’Udinese che, per gli almanacchi del calcio, non ha mai segnato a Como).*

1. 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 dai Q.U. ai calciatori coinvolti in detta partita e i Punti-azione da essi totalizzati verranno annullati. Ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita, si prenderanno in considerazione i voti assegnati dai Q.U. ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i nuovi Punti-azione da essi totalizzati. Nel caso la partita venga rigiocata in data posteriore alla fine di una fase del Campionato di Lega o al turno successivo della Coppa di Lega, si opererà secondo quanto disposto nel precedente punto 1, lettera a, paragrafo (iv) di questa stessa Regola.

1. Partite sospese non recuperate e col 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 entrambi i Q.U. 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 minuti 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.

*Esempio. Stagione 2002/2003: partita Torino-Milan sospesa per tafferugli sul punteggio di 0-3. Il Giudice Sportivo in questo caso omologò il risultato maturato sul campo (con relativi marcatori e ammoniti/espulsi).*

1. 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. *è il triste caso di Avellino-Napoli, partita di Serie B della stagione 2003/2004. Per gravi incidenti che costarono la vita ad un tifoso partenopeo, Sergio Ercolano, la gara non venne nemmeno fatta iniziare e il risultato fu poi deciso a tavolino in favore dell’Avellino.*

REGOLA 15: CAMPIONATO DI LEGA

1. Al Campionato di Lega, strutturato in tre fasi distinte, partecipano inizialmente le 16 fantasquadre affiliate alla Lega dei Fantasmi, suddivise in due mini-leghe da 8 denominati Division A e Division B.
2. Prima fase: Campionato di Apertura(da svolgersi nelle prime 15 giornate disponibili e consecutive della reale Serie A)
3. Il Campionato di Apertura si disputa tra tutte le 16 squadre con singole gare di sola andata (ossia utilizzando il fattore campo) ed ha, quindi, una durata pari a 15 giornate.
4. 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.
5. Alla fine, in ogni Division, sarà stilata una graduatoria. A parità di punti in classifica, saranno adottati i seguenti criteri: 1) FantaMedia Totale; 2) Scontri diretti; 3) Differenza reti generale; 4) Gol fatti; 5) Sorteggio.
6. I vincitori delle singole Division saranno nominati Campioni di Apertura per la stagione in corso. Il vincitore “assoluto” ossia colui che tra i due Campioni avrà totalizzato più punti (a parità di punti si utilizzeranno i criteri descritti nella lettera c) sarà qualificato alla Coppa UFFA della stagione successiva.
7. Seconda fase: Campionato di Chiusura(a partire dalla giornata di Serie A successiva a quella che ha decretato la fine della fase precedente)
8. Il Campionato di Chiusura si disputa tra tutte le 16 squadre con singole gare di sola andata (ossia utilizzando il fattore campo) ed ha, quindi, una durata pari a 15 giornate.
9. Il calendario di questa fase sarà lo stesso della fase precedente (Apertura) ma a campi invertiti.
10. La classifica è stabilita come nel punto 2, lettera b.
11. Alla fine, in ogni Division, sarà stilata una graduatoria come nel punto 2, lettera c.
12. I vincitori delle singole Division saranno nominati Campioni di Chiusura per la stagione in corso. Il vincitore “assoluto” ossia colui che tra i due Campioni avrà totalizzato più punti (a parità di punti si utilizzeranno i criteri descritti nella lettera d) sarà qualificato alla Coppa UFFA della stagione successiva.
13. Terza fase: Campionato Supremo(a partire dalla giornata di Serie A successiva a quella che ha decretato la fine della fase precedente)
14. Partecipanti. A questa fase partecipano le 8 squadre che, sommando i punti accumulati in entrambi i campionati di Apertura e di Chiusura, avranno avuto la classifica “totale” migliore (a parità di punti, saranno valide, a seguire, la migliore FantaMedia Totale, gli Scontri Diretti e il Sorteggio). Queste 8 squadre formeranno due gironi di semifinale (da 4 squadre ciascuno) con partite di sola andata. La durata di questa fase di semifinale sarà, quindi, di 3 giornate.
15. Composizione gironi di semifinale. Ogni girone verrà formato secondo il piazzamento ottenuto utilizzando il seguente criterio di ripartizione:

Girone ALFA – 1° - 4° - 5° - 8°

Girone BETA – 2° - 3° - 6° - 7°

1. Calendario. Anche se tutte le squadre partiranno con zero punti, per agevolare entro un certo limite le squadre con la migliore classifica “totale”, verranno applicate le seguenti condizioni:

**(i)** Ciascuna squadra giocherà in casa contro la squadra che la segue nella classifica “totale” e in trasferta contro la squadra che la precede. *Esempio: la 1° avrà sempre il vantaggio del fattore campo; la 2° sarà in trasferta soltanto con la 1°; e così via fino all’ultima di ciascun girone che sarà sempre in trasferta.*

Pertanto, il calendario delle partite verrà così formato:

1° Giornata 🡪 1° - 8°; 4° - 5°; 2° - 7°; 3° - 6°

2° Giornata 🡪 1° - 5°; 4° - 8°; 2° - 6°; 3° - 7°

3° Giornata 🡪 1° - 4°; 5° - 8°; 2° - 3°; 6° - 7°

1. La classifica è stabilita come nel punto 2, lettera b.
2. Alla fine, in ogni Gruppo, sarà stilata una graduatoria. A parità di punti in classifica, per decretare le qualificate alle finali, sarà adottato l’unico criterio del migliore piazzamento prima dello svolgimento del Campionato Supremo (vedasi precedente lettera a).
3. Le prime classificate di ciascun girone di semifinale si incontreranno nella Finalissima che si disputerà con partita unica e fattore campo a vantaggio della squadra con il miglior punteggio totale accumulato prima delle semifinali (vedasi precedente lettera a), con eventuali supplementari e rigori, e designerà il Campione Supremo di Lega per la stagione corrente. Inoltre, le prime due classificate parteciperanno di diritto alla Fase a Gironi della Champions League della stagione successiva.
4. Le seconde classificate di ciascun girone di semifinale si incontreranno nella Finalina 3°/4° posto che si disputerà con partita unica e fattore campo a vantaggio della squadra con il miglior punteggio totale accumulato prima delle semifinali (vedasi precedente lettera a), con eventuali supplementari e rigori. Entrambe le formazioni parteciperanno alla successiva edizione della Champions League: per capire se uno o entrambe entrerebbero di diritto nella Fase a Gironi o al Turno Preliminare, occorre verificare quanto è previsto nel relativo regolamento Champions. *Da alcune stagioni, entrambe partecipano di diritto alla Fase a Gironi della Champions League della stagione successiva.*
5. Le terze e le quarte classificate di ciascun girone di semifinale non disputeranno più alcun spareggio: per decretare un ordine di piazzamento dal 5° all’8° posto, sarà adottato l’unico criterio del migliore piazzamento prima dello svolgimento del Campionato Supremo (vedasi precedente lettera a). *È capitato spesso, da alcune stagioni, che il 5° classificato partecipi al Preliminare di Champions.*
6. In caso di eventuali rinunce o di ripescaggio per la Coppa UFFA, subentreranno le squadre meglio piazzate nella classifica totale verso il Supremo (vedi soprastante lettera a di questo stesso punto).

REGOLA 16: COPPA DI LEGA – GHOST CUP

1. Tutti gli incontri validi per questa competizione si disputeranno in contemporanea con il Campionato di Lega. Le 16 fantasquadre verranno inizialmente suddivise in 4 gironi da quattro. Ogni girone sarà formato da due squadre della Division A e due della Division B.
2. Le partite in ciascun girone si svolgeranno con gare di sola andata in campo neutro. Le giornate reali di Serie A corrispondenti alla fase eliminatoria sono la 5°, la 10° e la 15°.
3. La classifica è stabilita per punteggio come nella Regola 15, punto 2, lettera b.
4. La graduatoria in ogni girone sarà stilata in base a: 1) Punti; 2) Scontri diretti; 3) Differenza reti totale; 4) Gol fatti; 5) FantaMedia totale; 6) Sorteggio.
5. Le prime 2 di ciascun girone si qualificano ai Quarti di Finale, con partite di andata e ritorno in corrispondenza della 20° e 23° di Serie A. I Quarti saranno così strutturati(l’apice “ + “ è relativo al rendimento nella fase precedente: ad es. 1++++ è la migliore prima mentre 2+ è la peggiore seconda)**:**

2+ - 1++++ = Q

2++ - 1+++ = Q

2+++ - 1++ = Q

2++++ - 1+ = Q

L’unico vincolo all’abbinamento suddetto è che non possono incontrarsi due squadre provenienti dallo stesso girone di qualificazione.

Dalla stagione scorsa (in maniera analoga a quanto decretato dalla UEFA) non vige più la regola del gol che vale doppio se segnato in trasferta: pertanto, a parità di numero di gol tra andata e ritorno nei tempi regolamentari, si andrà ai supplementari e, in caso di parità anche nei supplementari (anche con ulteriori gol segnati), ai rigori.

1. Le Semifinali si svolgeranno con partite di andata e ritorno in corrispondenza della 26° e 29° di Serie A. Esse saranno così strutturati:

Q+ - Q++++ = S

Q++ - Q+++ = S

Dalla stagione scorsa (in maniera analoga a quanto decretato dalla UEFA) non vige più la regola del gol che vale doppio se segnato in trasferta: pertanto, a parità di numero di gol tra andata e ritorno nei tempi regolamentari, si andrà ai supplementari e, in caso di parità anche nei supplementari (anche con ulteriori gol segnati), ai rigori.

1. La Finalissima per il 1°/2° posto si svolgerà tra le vincenti delle semifinali con una partita unica su campo neutro (con eventuali supplementari e rigori) in corrispondenza della 34° di Serie A. *In maniera analoga alla realtà, da qualche stagione è stata sia eliminata la finalina del 3°/4° posto (perché inutile ai fini di qualche qualificazione a fantacoppe o per la vincita di premi) sia la formula dell’andata-ritorno per la finalissima.*

Il Vincitore della Ghost Cup sarà anche qualificato alla Coppa UFFA della stagione successiva.Nel caso la vincente di Coppa sia già qualificata alla Champions League, verrà ripescata la migliore squadra tra quelle non qualificate alla Champions: si veda Regola 15, punto 4, lettera h.

*Dalla stagione 2017-2018 non viene più ripescata la finalista di Coppa coerentemente con l’analogo regolamento della Lega Serie A.*

REGOLA 17: LA SUPERCOPPA

1. La Supercoppa si disputa, la stagione successiva, tra la vincente del Campionato Supremo e la detentrice della Coppa di Lega. Nel caso che la stessa squadra si aggiudichi entrambe le competizioni, la Supercoppa si svolgerà tra la squadra vincente del Campionato e la squadra seconda classificata in Coppa.
2. La Supercoppa si disputa con partita unica in campo neutro, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della prima giornata utile di Serie A (ossia coincidente con la prima fantagiornata del Campionato di Apertura).

REGOLA 18: LE ALTRE COMPETIZIONI

**1.** Champions League e Coppa UFFA. A queste competizioni partecipano le squadre di alcune Leghe fantacalcistiche di Roma e dei Castelli Romani il cui numero può variare da una stagione all’altra. Per altre informazioni sulla struttura e sul funzionamento della competizione occorre fare riferimento al regolamento apposito.

Per un ordinamento di distribuzione di nostre Teste di Serie nella Champions, si prenderanno i piazzamenti dal 1° al 4° posto del Supremo: fa eccezione il caso di Detentrice di Champions e Coppa UFFA (nel caso di nostro rappresentante) che verranno subito dopo il Campione Supremo.

Per quanto riguarda la distribuzione di nostre Teste di Serie nella Coppa UFFA, si adotterà il seguente criterio di ordinamento (ovviamente se presenti): vincitore di Ghost Cup, la Detentrice Coppa UFFA, la prima piazzata dopo le prime 4 del Supremo (ovvero la 5° secondo la Regola 15 – punto 4 – lettera h), i campioni “assoluti” con il maggior punteggio/fantamedia tra quelli di Apertura e Chiusura, le successive piazzate dal 6° posto in poi (secondo la Regola 15 – punto 4 – lettera h).

**2.** Trofeo Rendimento. I vincitori di questa competizione, distinti per Division A e Division B, saranno le squadre che, nelle 30 giornate dei campionati di Apertura e Chiusura, avranno totalizzato la migliore FantaMedia Totale senza l’applicazione dei Modificatori e del Fattore Campo. A parità di FantaMedia Totale, si seguirà nell’ordine: Punti, Differenza Reti generale, Gol fatti, Sorteggio.

**3.** Coppa Disciplina. I vincitori di questa competizione, distinti per Division A e Division B, saranno le squadre che, nelle 30 giornate dei campionati di Apertura e Chiusura, avranno totalizzato meno Punti-cartellino (ossia meno ammonizioni ed espulsioni). A parità di Punti-cartellino, si seguirà nell’ordine: Maggior numero di giocatori scesi in campo, Sorteggio.

**4.** Maglia Nera. Il vincitore unico di questa competizione non proprio appetibile sarà la squadra (tranne eventuali ritirate o squalificate) che, nelle 30 giornate dei campionati di Apertura e Chiusura, avrà totalizzato il minor numero di punti. A parità di punti, si seguirà nell’ordine: minore FantaMedia Totale, peggiore Differenza reti generale, minor numero di Gol fatti, Sorteggio.

**REGOLA 18: COPPA TONY**

1. Da questa stagione entra in vigore una nuova competizione in memoria di un ex fantapresidente e amico della Lega dei Fantasmi, scomparso improvvisamente qualche anno fa. A tale torneo parteciperanno tutte le 16 fantasquadre in una formula cosiddetta a “doppia eliminazione” dove un partecipante viene eliminato definitivamente dopo aver perso 2 partite.
2. Si svolgerà un Primo turno formato da Ottavi di Finale in cui si scontreranno “casualmente” (ovvero tramite un sorteggio eseguito dal Presidente di Lega, senza teste di serie o alcun altro criterio) tra di esse le 16 partecipanti. La griglia degli Ottavi verrà definita in una sorta di tabellone stile tennis, in un ordine a partire dall’alto con il primo sorteggiato.

Ciascun Ottavo si disputa con partita unica in campo neutro, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della 7° giornata reale di Serie A.

1. Mentre gli 8 vincitori degli Ottavi proseguiranno nel cosiddetto “**tabellone dei vincenti**”, i relativi 8 sconfitti retrocederanno in un’altra griglia (predefinita sempre stile tennis) denominata “**tabellone dei perdenti**” e si scontreranno tra di loro (nello stesso ordine degli Ottavi).

Ciascuno dei 4 “spareggi” si disputa con partita unica in campo neutro, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della 8° giornata reale di Serie A.

|  |  |
| --- | --- |
| **Spareggio P1** |   |
| 2a Girone Ottavo 1 - 2a Girone Ottavo 2 |   |
| **Spareggio P2** |   |
| 2a Girone Ottavo 3 - 2a Girone Ottavo 4 |   |
| **Spareggio P3** |   |
| 2a Girone Ottavo 5 - 2a Girone Ottavo 6 |   |
| **Spareggio P4** |   |
| 2a Girone Ottavo 7 - 2a Girone Ottavo 8 |   |

Le 4 partecipanti risultate perdenti dai suddetti ripescaggi verranno eliminate definitivamente dalla competizione; le 4 vincitrici proseguiranno invece nel “tabellone dei perdenti”.

1. Il Secondo turno inizierà nel “tabellone dei vincenti” con lo svolgimento dei Quarti di Finale tra gli 8 vincitori degli Ottavi.

Ciascun Quarto “V” di cui sopra si disputa con partita unica in campo neutro, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della 12° giornata reale di Serie A.

|  |  |
| --- | --- |
| **Quarto V1** |   |
| 1a Girone Ottavo 1 - 1a Girone Ottavo 2 |   |
| **Quarto V2** |   |
| 1a Girone Ottavo 3 - 1a Girone Ottavo 4 |   |
| **Quarto V3** |   |
| 1a Girone Ottavo 5 - 1a Girone Ottavo 6 |   |
| **Quarto V4** |   |
| 1a Girone Ottavo 7 - 1a Girone Ottavo 8 |   |

1. Mentre i 4 vincitori dei Quarti “V” proseguiranno nel “tabellone dei vincenti”, i relativi 4 sconfitti retrocederanno nel “tabellone dei perdenti” e si scontreranno con i vincenti dei 4 spareggi di cui al punto 3, nella parte inversa del tabellone. *Per evitare che si possano incontrare le stesse squadre dopo nemmeno 1 turno (escluso il turno di spareggio), i 2 sconfitti della parte superiore del tabellone dei vincenti verranno posizionati nella parte inferiore del tabellone dei perdenti*, *e viceversa per i restanti 2 sconfitti*.

Ciascun Quarto “P” di cui sopra si disputa con partita unica in casa del retrocesso dal “tabellone dei vincenti”, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della 13° giornata reale di Serie A.

|  |  |
| --- | --- |
| **Quarto P1** |   |
| 2a Girone Quarto V3 - 1a Girone Spareggio P1 |   |
| **Quarto P2** |   |
| 2a Girone Quarto V4 - 1a Girone Spareggio P2 |   |
| **Quarto P3** |   |
| 2a Girone Quarto V1 - 1a Girone Spareggio P3 |   |
| **Quarto P4** |   |
| 2a Girone Quarto V2 - 1a Girone Spareggio P4 |   |

Le 4 partecipanti risultate perdenti dai suddetti Quarti “P” verranno eliminate definitivamente dalla competizione.

Le 4 vincitrici dei Quarti “P” proseguiranno invece nel “tabellone dei perdenti” e si scontreranno tra di loro in una sorta di ulteriore “spareggio”: ciascuno di questi ultimi 2 spareggi si disputa con partita unica in campo neutro, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della 14° giornata reale di Serie A.

|  |  |
| --- | --- |
| **Spareggio Quarto P1** |   |
| 1a Girone Quarto P1 - 1a Girone Quarto P2 |   |
| **Spareggio Quarto P2** |   |
| 1a Girone Quarto P3 - 1a Girone Quarto P4 |   |

Gli sconfitti di questi 2 spareggi verranno eliminati definitivamente dalla competizione.

1. Il Terzo turno inizierà nel “tabellone dei vincenti” con lo svolgimento delle Semifinali tra i 4 vincitori dei Quarti “V”.

Ciascuna Semifinale “V” di cui sopra si disputa con partita unica in campo neutro, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della 17° giornata reale di Serie A.

|  |  |
| --- | --- |
| **Semifinale V1** |   |
| 1a Girone Quarto V1 - 1a Girone Quarto V2 |   |
| **Semifinale V2** |   |
| 1a Girone Quarto V3 - 1a Girone Quarto V4 |   |

1. Mentre i 2 vincitori delle Semifinali “V” proseguiranno nel “tabellone dei vincenti”, i relativi 2 sconfitti retrocederanno nel “tabellone dei perdenti” e si scontreranno con i vincenti dei 2 spareggi di cui al punto 4, nella parte stessa del tabellone. *Per evitare che si possano incontrare le stesse squadre dopo nemmeno 1 turno (escluso il turno di spareggio), lo sconfitto della parte superiore del tabellone dei vincenti verrà posizionato nella stessa parte superiore del tabellone dei perdenti*, *così come l’altro sconfitto verrà posizionato nella parte inferiore*.

Ciascuna Semifinale “P” di cui sopra si disputa con partita unica in casa del retrocesso dal “tabellone dei vincenti”, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della 18° giornata reale di Serie A.

|  |  |
| --- | --- |
| **Semifinale P1** |   |
| 2a Girone Semifinale V1 - 1a Girone Spareggio Quarto P1 |   |
| **Semifinale P2** |   |
| 2a Girone Semifinale V2 - 1a Girone Spareggio Quarto P2 |   |

Le 2 partecipanti risultate perdenti dalle suddette Semifinali “P” verranno eliminate definitivamente dalla competizione.

Le 2 vincitrici delle Semifinali “P” proseguiranno invece nel “tabellone dei perdenti” e si scontreranno tra di loro in una sorta di ulteriore “spareggio”: quest’ultimo si disputa con partita unica in campo neutro, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della 19° giornata reale di Serie A.

|  |  |
| --- | --- |
| **Spareggio Semifinale P1** |   |
| 1a Girone Semifinale P1 - 1a Girone Semifinale P2 |   |

Lo sconfitto di questo spareggio verrà eliminato definitivamente dalla competizione (è come se si classificasse 4° in una ipotetica classifica finale).

1. L’ultima fase della competizione inizierà nel “tabellone dei vincenti” con lo svolgimento della Finale tra i 2 vincitori delle Semifinali “V”.

La suddetta Finale “V” si disputa con partita unica in campo neutro, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della 24° giornata reale di Serie A.

|  |  |
| --- | --- |
| **Finale vincenti V1** |   |
| 1a Girone Semifinale V1 - 1a Girone Semifinale V2 |   |

Lo sconfitto retrocederà nel “tabellone dei perdenti” e si scontrerà con il vincente dello spareggio, di cui al punto 7, in una cosiddetta Finale “P” che si disputa con partita unica in casa del retrocesso dal “tabellone dei vincenti”, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della 25° giornata reale di Serie A.

|  |  |
| --- | --- |
| **Finale perdenti P1** |   |
| 2a Girone Finale vincenti V1 - 1a Girone Spareggio Semifinale P1 |   |

Lo sconfitto della suddetta Finale “P” verrà eliminato definitivamente dalla competizione (è come se si classificasse 3° in una ipotetica classifica finale).

1. Infine, il vincente della Finale “V” si scontrerà con il vincente della Finale “P” in una Finalissima.

La suddetta Finalissima si disputa con partita unica in campo neutro, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della 31° giornata reale di Serie A.

|  |  |
| --- | --- |
| **Finalissima** |   |
| 1a Girone Finale vincenti V1 - 1a Girone Finale perdenti P1 |   |

Se risulterà vincitore colui che proveniva dal “tabellone dei perdenti”, verrà disputata una eventuale Rivincita sempre con partita unica in campo neutro, con eventuali supplementari e rigori, in corrispondenza della 32° giornata reale di Serie A. *In altre parole, per vincere la Coppa Tony, il vincitore del “tabellone dei perdenti” deve trionfare per due volte consecutive contro il vincitore del “tabellone dei vincenti”, mentre a questi basta una sola vittoria. Contando le sconfitte, vince il torneo l'unico giocatore che ha perso al più una volta*.