

Federazione FantaNole
Divisione Calcio
Regolamento Ufficiale
Edizione 2026/2027
agg. Luglio 2026

FantaNole

FNCalcio

INTRODUZIONE

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

INDICE

PREMESSA	<u>pag. 3</u>
CAPITOLO PRIMO	
REGOLA 1 Oggetto del gioco	<u>pag. 3</u>
REGOLA 2 Modalità del gioco	<u>pag. 3</u>
CAPITOLO SECONDO	
REGOLA 3 La lega FNCalcio	<u>pag. 3</u>
CAPITOLO TERZO	
REGOLA 4 Le società	<u>pag. 7</u>
REGOLA 5 La rosa	<u>pag. 8</u>
REGOLA 6 L'asta iniziale	<u>pag. 10</u>
REGOLA 7 I mercati di riparazione	<u>pag. 13</u>
REGOLA 8 Trattative e trasferimenti	<u>pag. 14</u>
CAPITOLO QUARTO	
REGOLA 9 La gara	<u>pag. 15</u>
REGOLA 10 La formazione	<u>pag. 15</u>
REGOLA 11 Le riserve	<u>pag. 17</u>
REGOLA 12 Riferimenti ufficiali	<u>pag. 18</u>
REGOLA 13 Modalità di calcolo	<u>pag. 18</u>
REGOLA 14 I modificatori	<u>pag. 22</u>
REGOLA 15 Partite sospese...	<u>pag. 25</u>
CAPITOLO QUINTO	
REGOLA 16 Il campionato	<u>pag. 26</u>
REGOLA 17 Il calendario	<u>pag. 27</u>
REGOLA 18 La classifica	<u>pag. 27</u>
REGOLA 19 La coppa di lega	<u>pag. 29</u>
REGOLA 20 La supercoppa	<u>pag. 30</u>
REGOLA 20 Le coppe internazionali	<u>pag. 31</u>

PREMESSA

La Lega FantaNoleCalcio, fondata nell'anno 1994, si prefigge lo scopo di organizzare e gestire con cadenza annuale un Campionato ed una Coppa di Lega di Fantacalcio. Unico fine della Lega è il divertimento dei propri membri uniti dalla comune passione per il calcio.

CAPITOLO PRIMO

REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO

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

REGOLA 2: MODALITÀ DEL GIOCO

1. Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di Serie A.
2. Il gioco si articola nelle seguenti fasi:
 - a. Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta 25 calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A.
 - b. Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 25 della rosa, per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

CAPITOLO SECONDO

REGOLA 3: LA LEGA FNCALCIO

1. La Lega FantaNole Calcio (di seguito FNC) è composta da un numero fisso di dieci (10) Fantasquadre.
 - a. La variazione del numero degli iscritti è consentita solo con il consenso unanime del Consiglio di Lega
 - b. La diminuzione degli iscritti alla lega al di sotto del numero di otto è causa di scioglimento della Lega.
 - c. Soltanto in condizioni di grave urgenza e necessità, con voto unanime di tutte le FantaSquadre non dimissionarie, è possibile organizzare un torneo a sei (6) FantaSquadre.
2. L'iscrizione di ogni FantaSquadra alla Lega è sottoposta all'approvazione all'unanimità delle FantaSquadre già iscritte. Ogni Fantasquadra dovrà quindi versare una quota di partecipazione stagionale nella fase preliminare dell'asta di inizio stagione. Tale quota

corrisponde a 10 euro se la Fantasquadra è iscritta a campionato, coppa di lega e supercoppa e a 15 euro se è iscritta anche alle coppe europee organizzate dalla Twinned's League. Il capitale raccolto verrà utilizzato per pagare i trofei, il dominio e l'iscrizione alle coppe europee.

a. La quota di partecipazione di cui sopra è rivalutabile annualmente con voto maggioritario del Consiglio di Lega.

b. La quota di partecipazione viene depositata presso il Presidente o il Segretario che la custodiscono e ne curano l'utilizzo per i fini previsti dal regolamento.

c. In caso di presentazione di un numero di richieste di iscrizione alla Lega superiore a quello dei posti disponibili la decisione sull'ammissione viene presa con votazione a maggioranza semplice tra le FantaSquadre già iscritte.

d. L'ammissione di nuove Fantasquadre tiene conto in particolare modo della precedente militanza del richiedente nella Lega FNC e della partecipazione ad altri eventi organizzato dalla Federazione Fantanole.

e. Sono ammesse, ed anzi vivamente caldegiate, tangenti a favore dei membri già iscritti per ottenerne il favore.

f. In caso di presentazione di domande di ammissione alla Lega uguale a venti comprese le dieci sottoscrittrici del presente regolamento è possibile dividere il campionato annuale in due serie da dieci squadre.

g. Nell'ipotesi di cui al comma f le dieci FantaSquadre sottoscrittrici sono iscritte di diritto alla serie denominata A, mentre le dieci richiedenti sono iscritte alla serie denominata B.

h. Nel campionato a due serie (A – B) le FantaSquadre classificatesi agli ultimi due posti del campionato di A vengono retrocesse l'anno successivo in quello di B e sostituite dalle due migliori classificate della serie B.

3. La creazione di un campionato a due serie è sottoposta alla votazione unanime di tutte e dieci le FantaSquadre già iscritte.

4. Ogni Fantasquadra è rappresentata dal proprio Presidente che svolge la funzione di allenatore.

5. I dieci Presidenti formano il Consiglio di Lega che si riunisce obbligatoriamente due volte all'anno all'inizio ed alla fine del campionato di Lega.

a. Ogni Presidente dispone in Consiglio di un voto eguale a quello di tutti gli altri.

6. La volontà del Consiglio di Lega si esprime a maggioranza semplice dei voti quando non sia espressamente previsto un quorum diverso.

a. Il Consiglio di Lega si deve esprimere all'unanimità sulla prima approvazione del presente regolamento.

b. Le successive modifiche del regolamento dovranno essere approvate da una maggioranza qualificata di almeno otto (8) voti.

7. Tutte le decisioni del Consiglio devono essere prese in presenza di tutti i Presidenti, ovvero dopo aver ottenuto il voto di tutti in via telematica.

8. Il Consiglio di Lega decide su tutte le materie ad esso espressamente demandate dal presente Regolamento nonché su ogni questione riguardante il Campionato e la Coppa di Lega che ogni Presidente ritenga debba essere oggetto di decisione.

a. Nello specifico, e salve le ulteriori disposizioni contenute nel presente Regolamento che si devono ritenere qui espressamente richiamate, compiti del Consiglio sono:

- Nomina e revoca del Presidente di Lega;
- Ammissione ed esclusione di FantaSquadre dalla Lega;
- Creazione di Campionati a sei o a sedici FantaSquadre;
- Organizzazione e gestione dell'asta di inizio stagione e dei mercati di riparazione;
- Decisione sulle questioni disciplinari e sulle sanzioni ai membri;
- Assegnazione del monte crediti annuale;

9. Il Consiglio si riunisce in sessione straordinaria ogni volta che ne venga fatta richiesta dal Presidente di Lega, quando sia necessario dirimere questioni interpretative sul regolamento, in presenza di questioni disciplinari, ovvero quando ne facciano richiesta almeno 3 Presidenti di FantaSquadra.

10. I dieci membri del Consiglio di Lega eleggono annualmente il proprio Presidente di Lega;

a. Il Presidente dura in carica un anno ed è rinnovabile, anche tacitamente, di anno in anno.

b. Ogni membro del Consiglio di Lega è eleggibile a Presidente e può essere eletto un numero illimitato di volte.

c. Il Presidente può dimettersi soltanto dopo la fine del campionato per il quale ha ricevuto mandato, salve ragioni di urgenza o necessità.

d. Anche nel corso del campionato il Presidente può essere revocato in qualsiasi momento dal Consiglio di Lega per ragioni di incompetenza, incapacità, inefficienza, ovvero in caso di espulsione dalla Lega della FantaSquadra dallo stesso presieduta.

e. In caso di dimissioni o revoca del Presidente, il Consiglio elegge immediatamente un nuovo Presidente.

11. Compiti del Presidente sono tutti quelli indicati nel presente regolamento.

a. Nello specifico il Presidente di Lega:

- Rappresenta la Lega verso i terzi;
- Convoca, organizza, indica le date contemperando le esigenze dei Consiglieri, redige l'ordine del giorno e presiede le riunioni del Consiglio di Lega;
- Mantiene i contatti tra i membri del Consiglio;

- Presiede e mantiene l'ordine nell'asta di inizio anno e nei mercati di riparazione;
- Predispone il calendario del campionato ed il tabellone degli incontri di coppa;
- Tiene presso di sé elenco aggiornato delle formazioni iscritte al campionato ed alla coppa;
- Verifica la regolarità degli scambi di giocatori tra le squadre e ne informa gli altri membri;
- Tiene aggiornata la classifica del campionato e il tabellone di coppa;
- Conosce il regolamento e ne fornisce interpretazione chiunque lo richieda;
- Dirime le questioni insorte tra i membri della Lega e, se richiesto dagli interessati ovvero se necessario, convoca e presiede le riunioni straordinarie e disciplinari.

12. Le modalità previste all'articolo 10 valgono in egual modo per l'elezione del Segretario di Lega

a. Il Segretario coadiuva il Presidente nei compiti ad esso assegnati.

b. In caso di assenza o comprovati impegni del Presidente il Segretario può sostituirlo in tutte le funzioni ad esso demandate.

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

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

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

a. I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre il giovedì precedente la giornata di campionato successiva alla gara in questione.

b. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.

c. Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dalla Lega Calcio, purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

d. Le rettifiche ufficiali trasmesse dalla Federazione FantaCalcio attraverso il sistema di aggiornamento automatico del programma FantaCalcioManager sono da ritenersi a tutti gli effetti valide ai fini del conteggio. Le partite interessate dalle variazioni verranno dunque ricalcolate e nuovamente registrate.

CAPITOLO TERZO

REGOLA 4: LE SOCIETÀ

1. Denominazione Sociale

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

- un nome di fantasia;
- il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie o divisione.

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

c. Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il campionato in corso.

2. Capitale sociale

a. Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 350 crediti, più' un numero di crediti uguale ai punti ottenuti dalla FantaSquadra nel campionato precedente e l'eventuale bonus della coppa di lega. A questi saranno aggiunti, dopo l'Asta, altri 50 crediti che serviranno per i Mercatini di Riparazione.

b. Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate alle Regole 6, 7 e 8 di questo Regolamento.

c. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno.

3. Nuove iscrizioni / riaffiliazioni

a. L'iscrizione di una nuova società' o il reintegro di una società e' subordinata all'accettazione della maggioranza dell'assemblea.

b. La nuova società prendera' il posto di una preesistente, ne erediterà la rosa completa e i giocatori manterranno lo status contrattuale. Non così per il budget, i crediti e gli eventuali bonus o malus, che verranno azzerati.

c. In caso di subentro ad una società morosa la nuova società si farà carico di corrispondere la cifra dovuta.

d. La denominazione della società deve essere diversa da qualunque altra già adottata tranne nel caso che si tratti di riaffiliazione.

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.
2. Per calciatori appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A si intendono quei calciatori tesserati per le società della massima Serie italiana e abilitati a giocare nella stagione in corso.
3. La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:
 - 3 Portieri
 - 8 Difensori
 - 8 Centrocampisti
 - 6 Attaccanti
4. Il tesseramento dei calciatori stranieri è regolato secondo la seguente disposizione:
 - a. E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.
5. Vincoli pluriennali
 - a. Ciascun allenatore ha la possibilità di vincolare per l'anno seguente fino ad un massimo di 4 calciatori della propria squadra.
 - b. Non possono essere confermati più di due giocatori per ruolo ogni stagione. Il terzo portiere, acquisito a costo zero, non può essere confermato.
 - c. I giocatori oggetto di scambio ovvero ceduti al mercato libero e successivamente riacquistati possono essere confermati dalla squadra acquirente soltanto al prezzo di assegnazione battuto per gli stessi all'asta di inizio stagione.
 - d. I giocatori confermati vengono tesserati allo stesso prezzo a cui furono acquistati la prima volta e la somma dei crediti relativi a giocatori confermati viene detratta dal totale dei crediti messi a disposizione della FantaSquadra dalla Lega per l'asta iniziale.
 - e. Un giocatore non può essere confermato dalla stessa FantaSquadra per più di tre anni consecutivi.
 - f. Dopo essere stato confermato per tre stagioni consecutive dalla stessa FantaSquadra il giocatore ritorna sul mercato libero e può essere acquistato da qualsiasi allenatore, compreso colui che lo aveva in precedenza confermato, ed essere nuovamente oggetto di conferma per ulteriori tre stagioni.
 - g. I giocatori confermati vengono tolti dal mercato libero, inseriti nelle rispettive rose e non possono essere oggetto dell'asta.
 - h. Nel caso di campionato a due serie le Fantasquadre retrocesse dalla serie A e provenienti dalla serie B non possono confermare giocatori.

i. La lista di vincolo deve essere comunicata al Presidente di Lega entro le 24 ore precedenti l'asta iniziale. Nel caso di mancata comunicazione entro i termini previsti verrà negata la possibilità di confermare giocatori.

l. Una volta ricevute tutte le liste di vincolo, il Presidente di Lega dovrà comunicarle immediatamente a tutti gli allenatori della Lega. Le liste dovranno riportare a fianco del nome di ciascun calciatore il ruolo, lo stato contrattuale e l'ingaggio.

6. Giocatori opzionabili.

a. Ciascun allenatore ha la possibilità, non l'obbligo, di opzionare fino a tre giocatori che fanno parte della propria rosa.

b. E' possibile opzionare un giocatore della propria rosa che sia stato acquistato nella stagione precedente all'asta iniziale o ai mercatini. Sono esclusi da questa possibilità il terzo portiere, i giocatori ceduti in serie minore o all'estero o comunque non più tesserati in serie A, quelli in scadenza di contratto e ovviamente quelli già confermati.

c. Il diritto di opzione del giocatore scelto viene esercitato durante l'asta iniziale in concomitanza con le contrattazioni dello stesso. Se un allenatore esercita il diritto di opzione per un giocatore, indipendentemente dall'esito della trattativa, avrà usufruito di una delle tre possibilità.

d. Se durante l'asta per un calciatore un allenatore dichiara l'intenzione di esercitare il diritto di opzione il dichiarante non parteciperà più all'asta e attenderà l'esito delle contrattazioni. A quel punto potrà decidere di aggiudicarsi il calciatore all'ultima cifra offerta o rinunciare all'opzione e lasciare così il calciatore all'ultimo offerente.

e. I giocatori opzionati azzerano lo status contrattuale sia che vengano tesserati dalla società precedente che da una nuova.

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

a. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società che milita nella massima serie di un campionato estero (l'equivalente della Serie A), la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio.

b. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società, italiana o straniera, che milita in una serie inferiore (l'equivalente della Serie B, C, ecc.), la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari alla metà del suo ingaggio, arrotondata per eccesso.

c. 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 fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio solo se e quando il suddetto calciatore sarà ufficialmente tesserato da un'altra squadra reale. In caso di taglio anticipato, esso

sarà considerato 'volontario' secondo quanto previsto dalla Regola 7, Punto 4, Lettera a. del presente Regolamento.

8. Calciatore squalificato per illecito o doping.

a. Un calciatore squalificato per illecito sportivo o per doping equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco.

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

c. La squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore squalificato può decidere se aspettare il ritorno in campo dello stesso atleta una volta scontata la pena oppure tagliarlo e acquistare al Mercato Libero un nuovo giocatore in quel ruolo.

9. Calciatore deceduto.

a. Nel triste caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra muoia, la squadra che ne detiene il 'cartellino' non riceverà alcun indennizzo in crediti.

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

REGOLA 6: L'ASTA INIZIALE

1. Preliminari

a. Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.

b. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Lega, cioè non potrà essere un altro allenatore.

c. Se un allenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dagli allenatori delle altre squadre.

d. E' compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'Asta iniziale, previa consultazione con gli altri allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.

2. Svolgimento dell'Asta

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

a. Ciascuna squadra deve acquistare 25 calciatori a un costo totale non superiore a 350 crediti + il bonus punti ottenuti nel campionato e nella coppa precedenti.

Il bonus punti del campionato corrisponde ad 1 credito per ogni punto realizzato mentre il bonus della coppa corrisponde a 6 crediti per il vincitore, a 4 per la squadra finalista e a 2 crediti per le semifinaliste.

Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.

b. Dei 25 calciatori da acquistare, 24 vengono acquistati regolarmente tramite asta, il venticinquesimo - che è poi solo ed esclusivamente il terzo portiere – si acquisisce in prestito e deve appartenere obbligatoriamente alla stessa squadra di uno dei due portieri acquistati a titolo definitivo. Ovviamente, nel caso i due portieri acquistati siano entrambi della stessa società di Serie A, il terzo portiere dovrà appartenere alla medesima società. La chiamata del 'terzo portiere' avviene alla fine dell'asta, seguendo lo stesso ordine stabilito all'inizio. Questo è l'unico calciatore che non si acquista, ma si prende solo in prestito per una stagione, al termine della quale non potrà essere confermato o ceduto. E' consentito affidarsi ai tre portieri di una stessa squadra. Anche in questo caso due portieri saranno acquistati a titolo definitivo e uno in prestito.

c. Se qualcuno (tra chi ne ha diritto) rilancia per il portiere in prestito, si svilupperà un'asta per il prestito a titolo oneroso del portiere conteso. Il fatto che un terzo portiere venga acquistato a titolo oneroso anziché gratuito non modifica comunque il suo status. Si tratta sempre di un giocatore in prestito, indipendentemente dal fatto che per aggiudicarselo si sia reso necessario un esborso in crediti.

d. Il terzo portiere della Rosa è 'in prestito', ovvero viene prestato per la stagione in corso alla squadra che l'ha acquisito durante l'Asta, ma al termine della stagione deve essere obbligatoriamente tagliato e non può essere vincolato dalla squadra che l'ha utilizzato in campionato né essere oggetto di trattative tra squadre.

e. L'ordine di chiamata è dato dall'inverso della classifica del campionato precedente. Il primo a chiamare sarà dunque l'ultimo classificato della stagione precedente.

f. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.

g. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.

h. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 24 calciatori (ai quali si dovrà aggiungere il terzo portiere).

i. Un calciatore tesserato da un allenatore è vincolato alla squadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro allenatore.

l. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un allenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.

m. 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.

n. Ciascun allenatore ha un (1) minuto di tempo per fare la sua offerta. Superato il limite di tempo, l'allenatore perderà la possibilità di fare offerte per quel calciatore. Ciascun allenatore dovrà essere avvertito quando mancano dieci (10) secondi allo scadere del minuto a sua disposizione.

o. La pubblicazione di riferimento che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazione è La Gazzetta dello Sport

3. Ingaggi

a. L'ingaggio di un calciatore, cioè il costo del suo cartellino e quindi il suo valore in crediti, è determinato dai tempi e modi di acquisto e non cambia finché il calciatore non viene svincolato o acquistato durante una successiva Asta, in quanto calciatore 'opzionato' o libero da contratto, a un nuovo ingaggio.

b. L'ingaggio di un calciatore acquistato durante il Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all'Asta.

c. L'ingaggio di un calciatore acquistato al Mercato di Riparazione è equivalente alla cifra offerta per il suo ingaggio.

d. L'ingaggio di un calciatore non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra.

4. Stato contrattuale

a. Il contratto di un calciatore ha decorrenza dal momento in cui viene acquistato all'Asta iniziale o al Mercato di Riparazione.

b. Il contratto di un calciatore acquistato all'Asta iniziale ha durata pari a tre anni o stagioni sportive.

c. Se un calciatore viene acquistato al Mercato di Riparazione, in qualunque momento del campionato, il suo contratto scadrà invece alla fine della stagione in corso. Pertanto a fine stagione non potrà essere eventualmente confermato e tornerà obbligatoriamente sul mercato.

d. I trasferimenti (vedi Regola 8) non modificano lo stato contrattuale di un calciatore, cioè la durata del suo contratto, e neppure il suo ruolo (a meno che il calciatore in questione non sia eleggibile in un nuovo ruolo).

REGOLA 7: MERCATI DI RIPARAZIONE

1. Ogni anno si svolgono due mercati di riparazione, il primo nella settimana tra l'ultima giornata del primo girone e la prima del secondo girone, mentre il secondo si tiene nella settimana successiva alla chiusura del mercato di riparazione reale.

a. La partecipazione ai mercati di riparazione è facoltativa, ma necessaria per sostituire i propri giocatori.

b. Il budget a disposizione per le operazioni nei mercati di riparazione è dato dalla somma dei rimanenti 50 crediti messi a disposizione della Lega ad inizio stagione e degli eventuali crediti non utilizzati nell'asta iniziale.

c. Per comprovate esigenze uno o più Presidenti possono partecipare ai mercati tramite appositi mezzi telematici, previo consenso degli altri partecipanti all'asta.

d. Nei mercati di riparazione le squadre possono scaricare i propri giocatori e sostituirli con quelli ancora sul mercato libero.

e. I giocatori scaricati tornano sul mercato libero e possono essere comprati dalle altre FantaSquadre.

f. Per ogni giocatore scaricato, ed indipendentemente dal valore originario di tesseramento, la Lega riconosce alle FantaSquadre la somma di crediti uno (1) che possono venire utilizzati per l'acquisto di nuovi calciatori in sostituzione di quelli ceduti.

g. La regola di cui al punto precedente non si applica per il terzo portiere acquistato a parametro 0.

2. Se in qualsiasi operazione di mercato una FantaSquadra spende più crediti di quanti a sua disposizione viene penalizzata nella classifica del campionato di lega di un punto per ogni credito di eccedenza.

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

a. Il terzo portiere acquisito in prestito è indissolubilmente legato al portiere a titolo definitivo della stessa squadra di Serie A. Quindi, se una squadra svincola un portiere a titolo definitivo (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:

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

b. Qualora per un portiere richiesto in prestito al Mercato di Riparazione dovessero pervenire rilanci, seguirà un'asta con le consuete regole. Anche chi rilancia dovrà specificare l'intenzione di acquisire il suddetto portiere in prestito, se è questa la sua intenzione (e ne ha diritto). La fantasquadra aggiudicataria potrà poi optare per la trasformazione dell'acquisto da temporaneo a definitivo, tagliando uno dei due portieri a titolo definitivo detenuti in rosa.

c. E' anche consentito sostituire il solo 'terzo portiere', cioè acquisirne un altro in prestito al Mercato Libero tagliando quello detenuto in precedenza, purché:

(I) Anche il nuovo portiere acquisito in prestito sia nell'organico di una delle società di serie A cui appartengono i portieri a titolo definitivo;

(II) Il portiere che si desidera 'acquisire' non appartenga già alla rosa di un'altra squadra della lega;

4. Per tutto quanto non indicato in questa regola vale quanto stabilito per l'Asta iniziale.

REGOLA 8: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI

1. E' possibile scambiare i propri giocatori con le altre FantaSquadre iscritte alla lega.

a. Gli scambi devono rispettare il numero di giocatori per rosa e per ruolo fissato per tutte le formazioni.

b. Non sono ammessi conguagli in crediti negli scambi.

c. Gli scambi possono essere effettuati in qualsiasi momento tranne che durante lo svolgimento del secondo girone di ritorno del campionato di Lega.

d. I giocatori oggetto di scambio non possono essere nuovamente acquisiti nella stessa stagione dalla stessa squadra attraverso una seconda operazione di scambio. Potranno essere invece nuovamente acquisiti attraverso il mercatino.

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

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

CAPITOLO QUARTO

REGOLA 9: LA GARA

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

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

3. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato, per mezzo della Tabella di Conversione, confrontando i Totali-Squadra di ciascuna squadra (vedi Regola 13, punti 6, 7 e 8).

REGOLA 10: LA FORMAZIONE

1. Schema di gioco

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

(I) La formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori, un minimo di 1 centrocampista e da almeno un attaccante fino a un massimo di 3;

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

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

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

2. Comunicazione della formazione

a. Prima dell'inizio della gara, entro mezz'ora dall'inizio della prima partita della giornata in programma, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Presidente di Lega e, per conoscenza, all'allenatore dell'altra squadra.

b. Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi (vedi Regola 13, punto 9).

c. Una volta comunicata la formazione al Presidente di Lega è ancora possibile modificarla ma sempre entro i limiti di tempo previsti dal regolamento.

3. Mancata comunicazione della formazione

a. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

b. Nel caso che alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega assegnerà alla squadra del suddetto allenatore un Totale-Squadra d'ufficio equivalente a 60. Questo Totale-Squadra d'ufficio potrà essere assegnato nelle giornate successive alla prima, ovvero fino a quando detto allenatore comunicherà la sua formazione al Presidente di Lega entro la scadenza prevista.

c. Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per tre giornate consecutive, la società verrà punita con l'esclusione da tutte le competizioni previste per la stagione in corso.

d. Nel caso una società venga esclusa dalle manifestazioni ufficiali di Lega, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria.

e. Nel caso di utilizzo di messaggi sms o di e-mail per comunicare la formazione, è cura di ogni allenatore accertarsi che il Presidente di Lega e l'avversario abbiano ricevuto l'informazione. Se l'sms o l'e-mail non dovessero giungere a destinazione per problemi di

rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

4. Errori nella comunicazione della formazione

a. Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Presidente deve controllare, come farebbe un arbitro prima della partita, i 'cartellini'. Deve cioè verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti al punto 1, lettera a, paragrafo (II) di questa stessa Regola, e in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco.

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

(I) Nel caso di errato schieramento di uno o più giocatori in formazione (doppioni, squalificati, non tesserati, non più disponibili) il giocatore che non poteva essere schierato viene automaticamente tolto dalla formazione e, se possibile, rimpiazzato da una riserva.

(II) Se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto al punto 1, lettera a, paragrafo (II) di questa stessa Regola, a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Presidente di Lega toglierà d'autorità dalla formazione il calciatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza, il quale verrà sostituito dalla riserva d'ufficio. Il calciatore 'fuori modulo' non potrà, in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione. Se i reparti in eccedenza sono più di uno, si toglie il calciatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli dei ruoli o reparti in eccedenza.

c. Se una squadra schiera più di 11 giocatori in campo le verrà tolto d'ufficio il calciatore con il migliore Totale-Calciatore. Deve però essere sempre rispettata la Regola 10, punto 1, lettera a, paragrafo (II).

d. Se una squadra schiera meno di 11 giocatori in campo giocherà in inferiorità numerica.

REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI

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

a. Ogni squadra può schierare in panchina tutti gli effettivi desiderati, senza limitazioni di ruolo.

b. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.

c. Le riserve sostituiranno i 'calciatori assenti' o senza voto (s.v.) o non giudicabili (n.g.) - naturalmente escluso il portiere che ha giocato almeno 30 minuti, recuperi esclusi - del loro ruolo nell'ordine in cui sono stati indicati nella lista delle riserve in calce alla formazione.

d. Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal Regolamento). Le riserve, che verranno scelte tra i calciatori 'in panchina', devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega.

e. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere).

f. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto.

g. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.

2. Nel caso che anche il primo calciatore di riserva per un dato ruolo o reparto non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato giudicato s.v. o n.g. si prenderanno in considerazione le altre riserve di quel ruolo in successione, altrimenti il calciatore assente verrà sostituito dalla riserva d'ufficio, il cui Totale-Calciatore è equivalente a 4 (quattro).

3. La riserva d'ufficio

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

b. La regola della riserva d'ufficio viene applicata, tranne le eccezioni previste dal Regolamento, a un solo calciatore per squadra. Se una squadra è priva di due o più titolari (e di riserve in panchina con cui sostituirli) o schiera in formazione due o più calciatori non tesserati o eccedenti in base alla Regola 10, punto 4, quei calciatori oltre il primo 'calciatore assente' non verranno sostituiti da riserve. La squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

4. Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo del risultato verrà assegnato, come riserva d'ufficio, un 3 (tre) come Totale-Calciatore. Questo valore di riserva d'ufficio vale esclusivamente per il portiere.

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

6. Nel caso in cui in una squadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, l'ordine da applicare per utilizzare le riserve in panchina e/o la riserva d'ufficio è il seguente: portiere – attaccante - difensore – centrocampista. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito dal portiere di riserva e i calciatori di movimento devono essere sostituiti rispettando le disposizioni relative alle riserve. Naturalmente, il quarto calciatore assente non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

7. Se per una qualunque ragione una squadra è impossibilitata a schierare una panchina completa, è data facoltà all'allenatore di schierare una panchina parziale o, addirittura, di non schierarla.

REGOLA 12: RIFERIMENTI UFFICIALI

1. Con il passaggio sulla piattaforma Fantacalcio Online il calcolo delle prestazioni dei giocatori si basa sui voti oggettivi e non più sui voti assegnati dai giornalisti delle varie testate.
2. Per il tabellino dei bonus/malus si fa invece riferimento ai dati ufficiali pubblicati dalla Lega Calcio.
3. Il calcolo delle prestazioni dei giocatori, così come l'esito delle partite, avviene in tempo reale ma può variare a seguito delle verifiche effettuate a fine gara dalla Lega Calcio.

REGOLA 13: MODALITA' DI CALCOLO

1. Criterio generale

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

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

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

2. Calcolo del Totale-Calciatore

a. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto Oggettivo e dei Punti-azione.

b. Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino.

c. 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) o che fornisce l'assist per un gol durante una gara di campionato. I Punti-gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:

- +3 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato;
- +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
- +1 per ogni assist gol effettuato
- 2 punti per ogni autogol;
- 3 punti per un rigore sbagliato;
- 1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).

d. Assist si intende come ultimo passaggio prima del gol. Nel conteggio vengono considerati sia quelli su azione che quelli su calcio da fermo (angoli o punizioni indirette).

e. Nel caso che un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare (vedi Casi Particolari, punto 3, lettera i di questa stessa Regola)

f. La dizione 'rigore parato' è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori della porta viene contato (ovviamente in negativo) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.

g. I Punti-cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:

- 1/2 punto (cioè -0,5) per un'ammonizione;
- 1 punto per un'espulsione.

3. Casi Particolari

a. Portiere senza voto

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

b. Portiere senza voto + punti azione

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

c. Calciatore senza voto

Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo tra quelli presenti in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della 'riserva d'ufficio' (vedi Regola 11, punto 2).

d. Squadra/e senza voto

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

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

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

e. Rigore sbagliato

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

f. Espulso senza voto

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

g. Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non ottenga una votazione, sarà regolarmente sostituito dalla riserva nel suo ruolo, senza ottenere voti di ufficio.

h. Marcatore senza voto

Nel caso un calciatore segni un gol ma non ottenga una votazione, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura.

i. Autogol senza voto

Nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non ottenga una votazione, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente sottrarre 2 punti per l'autogol.

l. Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

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

m. Rigore calciato senza voto

Nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli), ma non ottenga una votazione, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere 2 punti o sottrarne 3, a seconda dell'esito del rigore.

4. Calcolo del Totale-Squadra

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

5. Fattore Campo

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

b. In caso di partita di spareggio in campo neutro per l'assegnazione del titolo di Fantacampione, o di un posto retrocessione non si prende in considerazione il Fattore Campo.

6. Confronto dei Totali-Squadra

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

7. Tabella di Conversione

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

Meno di 66 punti	=	0 gol
Da 66 a 71,999 punti	=	1 gol
Da 72 a 77,999 punti	=	2 gol
Da 78 a 83,999 punti	=	3 gol
Da 84 a 87,999 punti	=	4 gol
Da 88 a 91,999 punti	=	5 gol
E così via (ogni 4 punti un gol)		

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

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

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

(III) Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti;

(IV) Da 84 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (Es.: 84 punti = 4 gol, 88 punti = 5 gol, ecc.).

8. Integrazioni alla Tabella di Conversione

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

a. Se due formazioni si trovano all'interno di una stessa fascia di punteggio la FantaSquadra che ottenga un differenza $> 0 = 4$ punti segna comunque un gol in più.

b. Se entrambe le formazioni non hanno raggiunto i 66 punti ma una delle due ha comunque ottenuto 6 o più punti rispetto all'avversario segna 1 gol.

c. Viene assegnato un ulteriore gol se la differenza tra i punteggi ottenuti dalle due formazioni supera i 10 punti.

d. Viene assegnato un ulteriore gol alla FantaSquadra che abbia ottenuto un punteggio $> 0 = 66$ contro un avversario che non abbia raggiunto i 60 punti.

9. Calcolo dei Calci di Rigore

a. Se una partita prevede la proclamazione di un vincitore, in caso di parità nel punteggio finale si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.

b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare i cinque giocatori che batteranno i calci di rigore.

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

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

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

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

g. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verranno considerati come rigoristi i primi 5 giocatori schierati in formazione. Poi verranno presi in considerazione i successivi titolari, quindi la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà quindi il diciottesimo rigorista).

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

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

REGOLA 14: I MODIFICATORI

1. Calcolo del Modificatore del Portiere

a. Il Modificatore del Portiere si attribuisce a tutti i portieri che ottengono un voto superiore al 6, a patto che non abbiano parato rigori.

b. La Tabella di Conversione Portiere sottostante trasforma il voto dell'estremo difensore in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:

Voto	6,5-6,999	=	+0,5
Voto	7-7,499	=	+1
Voto	7,5-7,999	=	+1,5
Voto	8 o superiore	=	+2

2. Calcolo del Modificatore della Difesa

a. Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto Oggettivo assegnato a ciascun difensore.

b. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti cartellino.

c. La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi:

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

d. I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria.

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

f. La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4. Se si schiera una difesa a 3, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto, se si schierano più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto.

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

3. Calcolo del Modificatore del Centrocampo

a. Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre.

b. Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma del solo Voto (o della media voto) dei centrocampisti schierati in formazione.

c. 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.

d. Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è pari a 5.

e. La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante trasforma il risultato del confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi. La prima colonna indica la differenza tra i due Totali-Centrocampo, la seconda colonna indica i punti che vanno aggiunti al totale della squadra con il centrocampo migliore, la terza indica i punti da sottrarre al totale della squadra col centrocampo peggiore:

Differenza tra i Totali-Centrocampo	Squadra col totale migliore	Squadra col totale peggiore
meno di 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

f. Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo migliore verranno assegnati (cioè sommati) dei punti positivi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.

g. Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo peggiore verranno assegnati (cioè sottratti) dei punti negativi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.

h. Anche ai fini del calcolo del Modificatore del 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.

4. Calcolo del Modificatore dell'Attacco.

a. Il Modificatore di Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto superiore a 6.

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

Voto 6,5 - 6,999 = +0,5

Voto 7 - 7,499 = +1
Voto 7,5 - 7,999 = +1,5
Voto 8 o superiore = +2

REGOLA 15: PARTITE SOSPESE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOcate SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

1. Partite sospese o rinviate

a. Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza i calciatori interessati non ottengano una votazione, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:

(I) Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi.

(II) Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate'.

(III) Eventuali bonus o malus maturati durante le gare che poi vengono sospese o rinviate non saranno presi in considerazione ai fini del gioco.

(IV) Se le partite sono sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano fantapartite di Coppa ad eliminazione diretta e i recuperi sono previsti in data posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, si opera nel seguente modo: a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio per i giocatori di movimento e un 5 per il portiere. 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.

b. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e i calciatori ottengano comunque una votazione, detti voti non verranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere, per calcolare il Risultato Finale della partita, che le due vere squadre di Serie A giochino la partita di recupero.

2. 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.

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

(I) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Coppa di Lega, la giornata verrà cancellata e gli incontri verranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale;

(II) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, qualora la data fissata per il recupero della giornata del campionato reale, originariamente

abbinata alla giornata di Fantacampionato, risulti essere antecedente alla fine del Campionato di Lega, la si dovrà recuperare, 'congelandola' e rinviandola alla data fissata per il recupero reale;

(III) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, ma la data fissata per il recupero risulti essere posteriore alla fine del Fantacampionato, oppure nel caso non si riesca a determinare, in ragionevoli tempi organizzativi la data del recupero (es: entro il sabato successivo alla giornata posticipata), si dovrà trascurare il recupero stesso, e continuare il Fantacampionato con la successiva giornata del campionato reale, sfasando, di fatto, i due campionati (quello reale e quello 'fanta') di una giornata.

3. Partite decise a tavolino

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

4. 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, le votazioni assegnate ai calciatori coinvolti in detta partita e i Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati verranno annullati. Ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita, si prenderanno in considerazione le votazioni assegnate ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i nuovi Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati.

5. Partite sospese, non recuperate e con risultato omologato

Nel caso una partita venga sospesa, ma non recuperata, bensì omologata col punteggio conseguito al momento della sospensione dal Giudice Sportivo, e se non vengono assegnati voti oggettivi ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcolerà l'esito della fantapartita o delle fantapartite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

CAPITOLO QUINTO

REGOLA 16: IL CAMPIONATO

1. Il campionato di Lega si gioca su trentasei (36) partite consecutive corrispondenti ad altrettante giornate del campionato della Serie A italiana.

2. La prima fantagiornata viene disputata in concomitanza con la prima giornata disponibile del campionato reale mentre l'ultima giornata viene disputata in concomitanza con l'ultima giornata reale disponibile.

3. Il campionato di Lega si suddivide in quattro (4) gironi, due (2) di andata e due (2) di ritorno.
4. Nel corso del campionato di Lega ogni FantaSquadra incontra tutte le altre iscritte alla lega quattro (4) volte, due (2) in casa propria e due (2) in trasferta.
5. In ogni girone ogni FantaSquadra incontra tutte le altre iscritte alla Lega: il calendario estratto per il primo girone di andata (dalla prima alla nona giornata) viene ripetuto nel secondo girone di andata (dalla diciannovesima alla ventisettesima giornata), mentre nel primo e nel secondo girone di ritorno (dalla decima alla diciottesima e dalla ventottesima alla trentaseiesima giornata) le partite vengono giocate a campi invertiti rispetto ai gironi di andata.
6. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.
7. Le squadre classificate al settimo e ottavo posto retrocedono in Serie B.

REGOLA 17: IL CALENDARIO

1. Il calendario del campionato di Lega, contenente l'ordine degli incontri da disputare, viene sorteggiato dal Presidente di Lega ovvero da un Presidente iscritto alla Lega che ottenga specifico incarico dal Consiglio, entro la giornata fissata per l'asta di inizio stagione.
2. E' consentito effettuare il sorteggio avvalendosi dello strumento telematico Fantacalcio Manager. In questo caso l'ordine di inserimento delle squadre partecipanti e' dato dalla classifica finale del campionato precedente.
3. Il calendario viene messo a disposizione di tutti gli iscritti che, entro l'asta di inizio stagione, possono formalizzare le proprie eccezioni e/o contestazioni al Presidente di Lega; in assenza di contestazioni il calendario di considera approvato tacitamente.

REGOLA 18: LA CLASSIFICA

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

- a. Parità tra due squadre:

(I) In caso di parità di punteggio tra due squadre, il titolo di Campione di Lega è assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro;

(II) In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della partita di spareggio, si procederà alla disputa dei calci di rigore, secondo le modalità descritte alla Regola 13, punto 11;

(III) In caso di ulteriore parità anche dopo i calci di rigore, il titolo verrà assegnato calcolando la media dei Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra nell'arco del campionato e vincerà ovviamente la squadra con la Media Totale-Squadra più alta. La Media del Totale-Squadra si calcola sommando i Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra in ogni singola partita nell'arco del campionato e dividendo la cifra così ottenuta per il numero di giornate di campionato;

(IV) In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

b. Parità tra tre o più squadre:

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

- della Media-Totale Squadra;
- a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti

incontri diretti;

(II) Lo scudetto verrà quindi disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre meglio classificate nella 'classifica avulsa' con le modalità stabilite alla lettera a precedente (Parità tra due squadre).

c. Parità nella classifica avulsa:

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

- del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- del sorteggio.

4. Zona Retrocessione

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

a. Parità tra due squadre:

In caso di parità di punteggio tra due squadre per un unico posto retrocessione, questi viene assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro.

b. Parità tra tre o più squadre:

(I) In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre in gara per uno o due posti retrocessione, si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta 'classifica avulsa') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:

- della Media-Totale Squadra;
- a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti

incontri diretti;

(II) Qualora vi sia in competizione un unico posto retrocessione esso è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre peggio classificate nella 'classifica avulsa';

(III) Qualora vi siano in competizione due posti retrocessione, uno è assegnato direttamente all'ultima squadra della graduatoria risultante dalla 'classifica avulsa', l'altro è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre che precedono immediatamente nella stessa 'classifica avulsa'.

c. Parità nella classifica avulsa:

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

- del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- del sorteggio.

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

REGOLA 19: LA COPPA DI LEGA

1. La Coppa di Lega è un torneo a eliminazione diretta a cui partecipano le squadre iscritte al campionato di Lega.

2. In concomitanza con la definizione del calendario del campionato di Lega il Presidente, o chi per esso, provvederà' ad estrarre e ad abbinare le squadre per la definizione del tabellone.

3. Le quattro FantaSquadre classificatesi agli ultimi quattro posti del campionato precedente si incontrano tra loro a due a due in un turno preliminare. Le due squadre vincenti accedono ai quarti di finale.

a. Nel caso che una nuova società subentri ad un'altra non erediterà da questa la posizione in classifica ottenuta nel campionato precedente ma verrà considerata ultima classificata.

b. La società' che si è aggiudicata l'edizione precedente della coppa non parteciperà' ai preliminari ma verrà ammessa di diritto alla seconda fase. Se la sua

posizione nel campionato precedente era tra le ultime quattro il suo posto nei preliminari verrà occupato dalla prima esclusa, ovvero la sesta classificata dell'anno precedente.

4. Le partite del turno preliminare si giocano in una singola gara con fattore campo che si disputa in casa della squadra che si è meglio classificata nell'ultimo campionato.

5. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari sono i rigori a decidere la vincente.

6. I quarti di finale prevedono la partecipazione delle due squadre qualificate dal turno preliminare e delle rimanenti sei formazioni. Valgono le regole già descritte per i preliminari, ossia gara unica con fattore campo in casa della squadra meglio classificata nel campionato precedente.

7. Le quattro squadre qualificate si incontrano nelle semifinali che si disputano con partite di andata e ritorno con fattore campo.

8. Le due squadre vincenti disputano la finale in cui viene assegnata la coppa di Lega da giocarsi in un'unica partita in campo neutro.

9. Per la soluzione delle partite che si concludano in parità si seguono le regole già elencate in riferimento al campionato (rigori, confronto fra i fantapunteggi nella singola gara o tra le somme dei fantapunteggi ottenuti nelle due gare, sorteggio)

10. Le partite di coppa di Lega, compatibilmente con le esigenze di tutti gli iscritti, si disputano secondo seguente calendario:

- *Preliminari*: in concomitanza con l'ultima giornata del primo girone di andata del fantacampionato.

- *Quarti di finale*: in concomitanza con l'ultima giornata del primo girone di ritorno del fantacampionato.

- *Semifinali*: andata in concomitanza con l'ultima giornata del secondo girone di andata, ritorno in concomitanza con la prima giornata del secondo girone di ritorno del fantacampionato.

- *Finale*: nell'ultima giornata della stagione (trentottesima) che sia o meno in concomitanza con l'ultima giornata del fantacampionato.

11. Qualora una squadra non comunichi la formazione per la prima partita che deve disputare in coppa entro la scadenza prevista dal regolamento, essa subirà la sconfitta a tavolino con il punteggio di 0-2. La stessa norma si applicherà sino a quando la squadra in esame non comunicherà almeno una volta la formazione.

12. Ad esclusione delle disposizioni definite in questa regola, per le partite di Coppa di Lega valgono le disposizioni - calcolo del Risultato Finale, sostituzioni, ecc. - riportate nelle Regole del Gioco.

REGOLA 20: LA SUPERCOPPA

1. La Supercoppa si disputa, la stagione successiva, tra la vincente del Campionato di Lega e la detentrica della Coppa di Lega.

a. Nel caso che la stessa squadra si aggiudichi entrambe le competizioni di Lega - Campionato e Coppa di Lega - la Supercoppa si svolgerà tra la squadra vincente del Campionato e la squadra seconda classificata in Coppa di Lega:

2. La Supercoppa si disputa con partita unica in campo neutro ed e' regolata in base alle disposizioni stabilite per lo spareggio per lo scudetto nella Regola 18, punto 3, lettera a.

3. Ad esclusione delle disposizioni definite in questa regola, per la partita di Supercoppa valgono le disposizioni - calcolo Risultato Finale, sostituzioni, ecc. - riportate nelle Regole del Gioco.

REGOLA 21: LE COPPE INTERNAZIONALI

1. La Coppe Internazionali prevedono la partecipazione delle prime sei squadre classificate nella precedente stagione e della detentrici della coppa di lega.

2. Le prime due classificate del campionato e la vincente della Coppa Italia potranno decidere di partecipare alla Champion's League, mentre le squadre classificate dal terzo al sesto posto del campionato alla Uefa League.

3. I tornei sono organizzati dalla Twinned's League e seguono il regolamento stabilito dall'organizzazione.

4. In caso di rinuncia a partecipare delle squadre designate il posto disponibile non verrà assegnato ad altre squadre.