

# REGOLAMENTO FANTACALCIO – LEGA ...MO LU PORCU STAGIONE 2009-'10

## Premessa

Terni, 16 settembre 2009

Cari Fantallenatori, siamo ormai giusti alla 16<sup>a</sup> partecipazione della nostra Lega a quello che, a ragione, viene definito come “il gioco più bello del mondo, dopo il calcio”. Dopo i problemi logistici e organizzativi dello scorso anno siamo pronti a partire come al solito in pompa magna con la consegna delle liste di vincolo e la preparazione all’asta, che quest’anno torna a svolgersi di venerdì sera. Quest’anno abbiamo un grande ritorno nella Lega: lo storico Tommaso Moroni, che dopo un’anonima stagione alle spalle di Ocagli nella Pinotto ha deciso di rimettersi in gioco con una propria squadra che sostituirà il dimissionario Patalocco.

Pochi cambiamenti regolamentari rispetto alla passata stagione, eccezion fatta per un deciso miglioramento della regola riguardante la Primavera e per un’importante modifica per quanto riguarda gli ammoniti senza voto, che da quest’anno avranno un voto d’ufficio.

Vi ricordo infine gli indirizzi web utili per reperire informazioni sulla nostra Lega:

<http://www.legamoluporcu.com> (Sito ufficiale Lega)

<http://www.fantacalcio.kataweb.it> (Sito ufficiale FFC)

<http://www.fantacoppe.net> (Sito ufficiale FantaCoppe)

Come ogni anno troverete evidenziate in **giallo** le nuove regole (o comunque quelle che hanno subito sostanziali modifiche) e in **verde** le scadenze più importanti.

Arrivederci all’Asta!

## Regola 1: Oggetto del gioco

1. Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di Fantasquadre, formate dai veri calciatori delle squadre del campionato di calcio di serie A, che si affrontano fra loro, nel rispetto del presente regolamento.
2. La “Lega...mo lu porcu” è associata alla Federazione FantaCalcio; in caso di controversie su regole tratte dal Regolamento ufficiale della Federazione FantaCalcio, è subordinata alla Federazione FantaCalcio stessa (<http://www.fantacalcio.kataweb.it>). Pertanto ogni controversia sul Regolamento non risolvibile dal Presidente di Lega sarà affidata all’esame degli esperti della Federazione FantaCalcio, contattati dal Presidente di Lega in persona.
3. Potranno essere discusse con la Federazione FantaCalcio solamente le regole in comune con la nostra Lega. La Federazione FantaCalcio non ha alcun potere sulle regole emanate dal Presidente di Lega.
4. La “Lega...mo lu porcu” fa parte del circuito Fantacoppe (<http://www.fantacoppe.net>) e partecipa ai tornei organizzati dai suoi rappresentanti.

## 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 del campionato italiano di serie A.

- b. Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti fra i 25 della rosa, per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

### **Regola 3: La Lega**

1. La “Lega ...mo lu porcu” è composta da 14 società.
2. Il Presidente della “Lega ...mo lu porcu” è David Betti. Sarà coadiuvato da Roberto Gobbi nel compito di registrare le formazioni settimanali.
3. I compiti del Presidente di Lega sono:
  - a. coordinamento delle operazioni dell’Asta iniziale;
  - b. registrazione delle operazioni di Mercato Libero;
  - c. registrazione dei trasferimenti nati da trattative fra squadre;
  - d. acquisizione delle liste di vincolo;
  - e. distribuzione delle liste di vincolo agli allenatori;
  - f. registrazione settimanale delle formazioni;
  - g. calcolo dei risultati finali delle partite;
  - h. composizione delle classifiche;
  - i. composizione del calendario;
  - j. amministrazione dei montepremi;
  - k. aggiornamento sito web della lega (<http://www.legamoluporcu.com>).
4. Per lo svolgimento dei sovrastanti compiti, il Presidente della “Lega ...mo lu porcu” David Betti riceverà come compenso l’esenzione dal pagamento della quota di iscrizione.
5. Il Presidente dovrà inoltre comunicare per tempo le date ufficiali della stagione.
6. Durante l’arco del campionato sarà impossibile modificare le regole.
7. L’unico regolamento valido è quello pubblicato sul sito web <http://www.legamoluporcu.com> ad inizio stagione. Esso si suppone implicitamente sottoscritto ed accettato da tutti gli allenatori al momento dell’iscrizione.
8. Le riunioni ufficiali di Lega sono:
  - a. calciomercato o asta iniziale;
  - b. cena di fine anno con premiazioni.
9. Le società hanno l’obbligo di portare a termine le manifestazioni a cui si iscrivono.
10. 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. Se dovesse essere, al momento del ritiro, ancora in corsa nella Coppa di Lega nei turni ad eliminazione diretta, verrà automaticamente eliminata e la squadra contro cui giocherà sarà qualificata al turno successivo.
11. I giocatori appartenenti alla rosa della Fantasquadra ritirata saranno “congelati” fino a fine stagione e non saranno quindi disponibili per le squadre rimaste in gioco fino all’asta della stagione successiva.
12. Una società non si può ritirare durante le ultime sei giornate di campionato.
13. I soldi non verranno restituiti in caso di ritiro.
14. Nel caso in cui 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 ed irregolarità, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

- a. I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre le 48 ore successive alla pubblicazione dei risultati relativi alla gara in questione. Farà fede l'orario di aggiornamento del sito pubblicato dal Presidente.
- b. Potranno essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Quotidiano Ufficiale, purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.
- c. Potranno essere accolti anche ricorsi trattanti casi citati nella [Regola 13, Punto 3, Lettere k, l, m, n](#) e nella [Regola 10, Punto 2, Lettera h](#).
- d. Lo stesso Presidente di Lega ha la facoltà di intervenire d'ufficio, modificando il risultato di una partita, qualora si accorga di eventuali errori commessi nel calcolo dei risultati (cfr. [Regola 13, Punto 3, Lettera k](#)).

## **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. Il Presidente ha la facoltà di porre il veto dinanzi un nome che reputerà poco consona all'immagine della Lega.
- b. Si fa obbligo alle squadre retrocesse in Serie B di cambiare la denominazione sociale.
- c. La retrocessione in Serie B equivale alla perdita del titolo sportivo: pertanto i diritti acquisiti sul campo per la stagione successiva da parte di una squadra retrocessa vengono automaticamente annullati (es. la qualificazione per una Fantacoppa o per la disputa della Supercoppa di Lega in seguito alla vittoria in Coppa di Lega).
- d. A parte il caso del punto precedente, è vietato cambiare il nome della propria squadra fra un anno e l'altro.

2. È vietato per ogni singolo allenatore possedere più di una squadra.

3. La quota di iscrizione alla "Lega ...mo lu porcu" è di 50 € pagabili entro fine stagione.

### 4. *Capitale sociale*

- a. Ciascuna squadra dispone per l'asta iniziale di un capitale sociale di 260 crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori. Ai crediti eventualmente rimasti saranno aggiunti, dopo l'asta, altri 60 crediti che serviranno in tutto per il Mercato Libero durante la stagione.
- b. Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate nelle Regole 6, 7 e 8.
- c. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato (320 crediti complessivi) per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno.

## **Regola 5: La rosa**

1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 25 calciatori, scelti fra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di serie A. Sarà possibile, nel corso della stagione, avere più di 25 calciatori in rosa, soltanto nel caso di quarti o successivi portieri.
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 (o più) portieri  
8 difensori  
8 centrocampisti  
6 attaccanti

4. La lista ufficiale dei ruoli è quella emanata dalla Federazione Fantacalcio, presente nel sito <http://www.fantacalcio.kataweb.it>
5. Sarà possibile tesserare un giocatore non presente in lista, a condizione che questi sia regolarmente tesserato per una società di A. Il suo ruolo sarà deciso d'autorità dal Presidente.
6. È proibito tesserare due portieri di diverse squadre di A.
7. In pratica ogni squadra avrà tutti i portieri di una sola squadra del campionato italiano di calcio di serie A. Il secondo portiere costerà 1 credito, tutti gli altri 0. All'inizio del calciomercato, perciò, l'allenatore sceglierà la squadra di cui dovrà avere i portieri, e non il portiere in sé.
8. È autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.
9. *Vincoli pluriennali*
  - a. Ciascun allenatore ha la possibilità di vincolare per l'anno seguente fino a un massimo di 11 giocatori della propria rosa. I giocatori opzionati (Vd. Regola 6, Punto 5) sono considerati a parte e non rientrano nel tetto degli 11.
  - b. A parziale modifica del comma precedente, i Fantallenatori delle squadre retrocesse in serie B non potranno vincolare alcun giocatore per la stagione successiva.
  - c. La lista di vincolo non è soggetta ad alcuna restrizione sulla distribuzione in ruoli dei calciatori vincolati, se non quelle previste dal regolamento.
  - d. La lista di vincolo deve essere comunicata al Presidente di Lega entro il giorno domenica 13 settembre 2009.
  - e. Una volta ricevute tutte le liste di vincolo, il Presidente di Lega dovrà comunicarle immediatamente a tutti gli allenatori della Lega pubblicandole sul sito web della Lega. Le liste dovranno riportare a fianco del nome di ciascun calciatore il ruolo, lo stato contrattuale e l'ingaggio. Le liste saranno online a partire da lunedì 14 settembre 2009.
  - f. Non possono essere vincolati il secondo ed il terzo portiere.
  - g. All'allenatore che vincolerà il primo portiere di una squadra verranno dati d'ufficio gli altri portieri, come già spiegato in questa stessa [Regola, Punto 7](#).
  - h. Se il secondo (o terzo) portiere di una squadra dovesse diventare il primo di una squadra, potrà essere vincolato, ma con l'ingaggio e lo status contrattuale dell'ex primo portiere. Pertanto non potranno essere vincolati secondi o terzi portieri di un primo portiere in scadenza di contratto. Se più di un portiere dovesse essere titolare, ne potrà essere vincolato uno solo a scelta. Sarà comunque possibile cedere o scambiare ad altra Fantasquadra uno dei due portieri titolari, mantenendo in rosa l'altro, o addirittura cederli entrambi (a diverse Fantasquadre, naturalmente), oppure cederne uno solo senza vincolare l'altro. Tutto ciò fermo restando che il primo portiere porta automaticamente con sé tutti gli altri portieri dalla stessa squadra reale di appartenenza. Il secondo portiere diventato titolare, se ceduto a un'altra Fantasquadra, mantiene lo stesso ingaggio e lo status contrattuale dell'ex primo portiere. Al contrario, se un primo portiere di una squadra dovesse diventare secondo portiere, lasciando così la squadra senza un primo portiere, non potrà essere vincolato.

- i. Lo status di "primo portiere", di "secondo portiere" e di "terzo portiere" sarà indiscutibilmente decretato dal Presidente di Lega sulla base delle valutazioni in crediti assegnate da "La Gazzetta dello Sport". In pratica per ogni squadra di Serie A sarà considerato "primo portiere" il calciatore con la valutazione maggiore fra i portieri della squadra in questione.
- j. In ogni caso il vincolo del portiere conta come un vincolo unico nel computo totale degli 11.
- k. L'ingaggio dei calciatori vincolati equivale al costo in crediti del loro cartellino, e verrà detratto dal capitale a disposizione per l'Asta iniziale. Per ingaggio si intende il prezzo di acquisto, in crediti, di un giocatore all'Asta o al Mercato Libero, come meglio determinato alla successiva Regola 6, punto 3.
- l. È vietato vincolare un giocatore per più di due anni consecutivi. Ciò significa che una squadra non potrà tenere in organico lo stesso giocatore per più di tre stagioni consecutive, a meno che questi non venga riacquisito dalla stessa società all'asta del quarto anno.

10. *Lista infortunati*

- a. A partire dal 29 settembre 2009, una squadra può sostituire, senza perderne la proprietà, qualunque giocatore della rosa che sia infortunato (con l'eccezione dei portieri) con un calciatore libero da contratto.
- b. Un calciatore viene considerato "calciatore infortunato" quando il suo periodo di indisponibilità previsto è di almeno una giornata di campionato.
- c. È compito dell'allenatore della Fantasquadra che ne detiene il cartellino presentare al Presidente di Lega la documentazione dell'indisponibilità del calciatore attraverso quotidiani sportivi o siti Internet.
- d. Il cartellino del "calciatore infortunato" inserito nella Lista Infortunati resta di proprietà della Fantasquadra di appartenenza.
- e. L'inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:
  - (i) L'operazione di inserimento di un calciatore infortunato nella Lista Infortunati con conseguente acquisto in prestito di un sostituto temporaneo costa 10 crediti che verranno detratti a titolo definitivo dal capitale sociale restante della Fantasquadra in questione.
  - (ii) Nessuna squadra può inserire un calciatore nella Lista Infortunati se non dispone dei crediti sufficienti per l'operazione.
  - (iii) Il fantallenatore che intende avvalersi della Lista Infortunati dovrà specificarlo in fase di chiamata o rilanciando su un giocatore chiamato da altri, indicando contestualmente il nome del giocatore che desidera inserire in Lista Infortunati.
  - (iv) Il fantallenatore, al momento dell'offerta, deve obbligatoriamente dichiarare il calciatore infortunato da inserire in Lista. In mancanza, l'offerta non viene ritenuta valida.
  - (v) Ogni inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati deve essere accompagnato da un concomitante acquisto di un calciatore dello stesso ruolo "libero da contratto".
- f. La chiamata di un giocatore in prestito equivale ad un'offerta di 0 crediti. Se pervengono rilanci, il calciatore sarà assegnato all'asta con la consueta procedura (il chiamante avrà quindi la facoltà di ribadire l'offerta iniziale di 0 crediti ritirandosi implicitamente dall'asta, chi ha rilanciato dovrà offrire almeno 1 credito e l'assegnazione avverrà al miglior offerente).
- g. Se, all'apertura delle "buste", il giocatore viene assegnato proprio alla squadra che lo ha richiesto in prestito, questa verserà i crediti spesi per il suo acquisto temporaneo in aggiunta ai 10 previsti per la Lista Infortunati (prestito oneroso) 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), senza versare i 10 crediti per l'inserimento in Lista Infortunati.

- h. Non c'è limite al numero dei calciatori inseribili nella Lista Infortunati, anche contemporaneamente (se non per mancanza di crediti). È dunque possibile inserire più di un calciatore a settimana in lista infortunati.
- i. Il calciatore preso in prestito per sostituire un giocatore infortunato può essere rimpiazzato con un nuovo elemento. Non esistono vincoli. L'operazione, però, costa altri 10 crediti. Anche in questo caso, se il calciatore è oggetto di richiesta da parte di altre squadre, ci si comporta come descritto alle Lettere f, g di questa stessa Regola. In tal caso, il taglio del sostituto (anche se detenuto solo in prestito) sarà considerato un taglio volontario ([Regola 7, Punto 4, Lettera a](#)). Per tagliare un calciatore acquisito in prestito e sostituirlo con un altro non occorre che il primo si sia a sua volta infortunato.
- j. Un calciatore squalificato o non più tesserato per una squadra di serie A non può essere inserito nella Lista Infortunati.

**k. La Lista Infortunati si chiude il 26 marzo 2010.**

#### 11. *Reintegrazione nella rosa*

- a. 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. Se un allenatore è a conoscenza dell'imminente rientro in squadra di un suo calciatore, potrà reintegrarlo in anticipo. In questo caso, però, il "taglio" verrà considerato volontario ([Regola 7, Punto 4, Lettera a](#)) e il Fantallenatore in questione perderà la possibilità di riacquistare in seguito il sostituto.
- b. 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. Quest'ultimo potrà essere successivamente acquistato da qualsiasi squadra, anche da quella che lo aveva preso in prestito al posto di un giocatore infortunato, tranne che nel caso di taglio volontario citato nel paragrafo precedente. Questa regola vale anche se il Fantallenatore ha utilizzato il Punto 10, Lettera i di questa Regola: in questo caso il calciatore che dovrà essere tagliato (taglio obbligatorio) sarà l'ultimo preso in sostituzione dell'infortunato in ordine di tempo.
- c. 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 (escludendo ovviamente i 10 crediti spesi per l'inserimento in L.I.).
- d. 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 essere in nessun caso oggetto di trattative con altre squadre.
- e. 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.
- f. 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.

#### 12. *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 ad 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 ad 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, arrotondato per eccesso.
- c. L'indennizzo sarà incamerato dalla Fantasquadra subito dopo l'ufficializzazione della cessione. È stato abolito l'obbligo di chiamare immediatamente un sostituto, fermo restando che è fortemente consigliato adoperarsi per sostituire prima possibile il giocatore ceduto.
- d. Se una Fantasquadra dovesse tenere in rosa un giocatore ceduto all'estero o in altra serie, potrà riutilizzarlo nel corso della stessa stagione nel caso in cui questi torni a giocare in Serie A nel corso del medesimo Campionato.
- e. Se una Fantasquadra dovesse tenere in rosa fino a fine stagione un giocatore ceduto all'estero o in altra serie, potrà vincolarlo per la stagione successiva, nel caso in cui questi torni a giocare in Serie A (ferme restando le norme sui vincoli).
- f. 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 che intende acquistarlo per sostituire tale calciatore non avrà diritto di prelazione sulle altre e dovrà sottostare alle disposizioni della [Regola 7, Punto 2](#). Se la stessa squadra perde il calciatore alle "buste", il calciatore ceduto all'estero o in una serie minore resterà nella rosa della Fantasquadra, la quale potrà fare una nuova "chiamata" al Mercato Libero la settimana successiva, e così via.

### 13. *Calciatore che rescinde un contratto*

- a. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra rescinda il contratto con la sua società di appartenenza a campionato in corso, la fantasquadra che detiene il cartellino del calciatore in questione potrà ricevere come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio solo se e quando il suddetto calciatore sarà ufficialmente tesserato da un'altra squadra reale partecipante alla massima serie di un campionato estero (l'equivalente della serie A). Nel caso il giocatore in questione venga tesserato da una squadra di una serie inferiore la squadra riceverà un indennizzo pari alla metà dell'ingaggio, arrotondato per eccesso. Nel caso il giocatore venga tesserato da una squadra di serie A potrà rimanere nell'organico della fantasquadra. In caso di taglio anticipato, esso sarà considerato "volontario" secondo quanto previsto dalla [Regola 7, Punto 4, Lettera a](#) e la squadra non percepirà alcun indennizzo.
- b. L'indennizzo sarà incamerato dalla Fantasquadra subito dopo l'ufficializzazione della cessione. È stato abolito l'obbligo di chiamare immediatamente un sostituto, fermo restando che è fortemente consigliato adoperarsi per sostituire prima possibile il giocatore rescindente. Se una Fantasquadra dovesse tenere in rosa un giocatore che ha rescisso il contratto, potrà riutilizzarlo nel corso della stessa stagione nel caso in cui questi torni a giocare in Serie A nel corso del medesimo Campionato.
- c. Se una Fantasquadra dovesse tenere in rosa fino a fine stagione un giocatore che ha rescisso il contratto, potrà vincolarlo per la stagione successiva, nel caso in cui questi torni a giocare in Serie A (ferme restando le norme sui vincoli).
- d. Come per la Lista Infortunati, nel caso che il calciatore scelto per sostituire un calciatore che ha rescisso il contratto sia oggetto di richiesta da parte di altre squadre, la squadra che intende acquistarlo per sostituire tale calciatore non avrà diritto di prelazione sulle altre e dovrà sottostare alle disposizioni della [Regola 7, Punto 2](#). Se la stessa squadra perde il calciatore alle "buste", il calciatore ceduto all'estero o in una serie minore resterà nella rosa della Fantasquadra, la quale potrà fare una nuova "chiamata" al Mercato Libero la settimana successiva, e così via.

### 14. *Calciatore squalificato per illecito o doping*

- a. Un calciatore squalificato per illecito sportivo o doping equivale a 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.

15. *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 che acquistare al Mercato Libero un nuovo giocatore in quel ruolo.

16. *Calciatore ritirato*

- a. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra abbandoni l’attività agonistica nel campionato in corso, la fantasquadra che detiene il cartellino del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio. Se, una volta annunciato ufficialmente il ritiro, il calciatore dovesse cambiare idea e tornare in Serie A, esso sarà libero sul Mercato e acquistabile da chiunque, anche dal fantallenatore che ne deteneva il cartellino in precedenza, a patto naturalmente che questi abbia provveduto alla sua sostituzione.

17. *Calciatore che diventa allenatore*

- a. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra abbandoni l’attività agonistica per diventare allenatore nel campionato in corso, la fantasquadra che detiene il cartellino del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio. Se, una volta annunciato ufficialmente il ritiro, il calciatore dovesse cambiare idea e tornare ad essere un calciatore in Serie A, esso sarà libero sul Mercato e acquistabile da chiunque, anche dal fantallenatore che ne deteneva il cartellino in precedenza, a patto naturalmente che questi abbia provveduto alla sua sostituzione..

## **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. Potrà invece essere il vice allenatore di quella stessa squadra.
- 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. L’Asta si svolgerà in data venerdì 18 settembre 2009 alle ore 21,30 presso i locali della Betti S.p.a., in V.le Porta S. Angelo 27.

2. *Svolgimento dell’Asta*

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

- a. Ciascuna squadra deve acquistare 25 calciatori a un costo totale non superiore a 260 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.

- b. Non potranno essere acquistati giocatori vincolati da altre squadre.
- c. Dei 25 calciatori, 23 vengono acquistati regolarmente tramite asta; gli altri due, che sono poi il secondo ed il terzo portiere, sono rispettivamente a costo 1 e a costo 0. Questi due portieri devono essere obbligatoriamente le riserve del primo portiere di una squadra di serie A.
- d. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.
- e. I giocatori vengono chiamati in successione senza alcuna distinzione di ruolo.
- f. Il Presidente David Betti farà la prima offerta per un calciatore: gli altri allenatori faranno le loro eventuali offerte, finché non resterà un solo allenatore a cui verrà dato il giocatore. Chiamerà poi un altro giocatore l'allenatore alla sinistra del Presidente, e così via.
- g. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 23 giocatori, ai quali si dovranno aggiungere i portieri di riserva.
- h. 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.
- i. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. In caso di errore la chiamata verrà ripetuta.
- j. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi. In caso di errore la chiamata verrà ripetuta.

### 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 l'Asta iniziale è equivalente alla cifra offerta all'asta.
- c. L'ingaggio di un calciatore acquistato al Mercato Libero è equivalente alla cifra offerta per il suo ingaggio.
- d. L'ingaggio di un calciatore non cambia se questi 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 Libero.
- b. Se un giocatore viene acquistato al Mercato Libero, in qualunque momento del campionato, ai fini contrattuali si calcherà detto campionato come primo anno di contratto.
- c. Il contratto di un calciatore ha durata pari a tre anni o stagioni sportive.
- d. I giocatori acquistati nella stagione 2008-'09 e vincolati per la stagione 2009-'10 sono al loro secondo anno di contratto. Quelli acquistati nella stagione 2007-'08 e vincolati per la stagione 2009-'10 sono al loro terzo anno di contratto. Al termine di questa stagione questi ultimi andranno obbligatoriamente svincolati. Come già detto, non potranno essere vincolati per la stagione 2009-'10 giocatori acquistati in stagioni precedenti alla 2007-'08.
- e. I giocatori acquistati nella corrente stagione (2009-'10) sono al loro primo anno di contratto.
- f. I trasferimenti (vedi [Regola 8](#)) non modificano lo stato contrattuale di un giocatore, cioè la durata del suo contratto, e neppure il suo ruolo (a meno che il calciatore in questione non sia un calciatore opzionato in

quanto eleggibile in un nuovo ruolo). Pertanto un giocatore in scadenza di contratto non può essere oggetto di trattative con altre squadre né può essere vincolato.

#### 5. *Calciatori “opzionati”*

- a. Ciascuna squadra ha diritto di opzione su un certo numero di calciatori della sua “rosa” qualora siano eleggibili in un nuovo ruolo nella stagione successiva, in base alle seguenti disposizioni:
  - (i) Una squadra può esercitare l’opzione su un massimo di tre (3) calciatori eleggibili in un nuovo ruolo.
  - (ii) I calciatori “opzionati” sono soggetti alle disposizioni relative allo stato contrattuale di un calciatore (vd. [Punto 4](#) di questa stessa Regola).
  - (iii) I calciatori “opzionati” devono figurare in appendice alla lista di vincolo consegnata al Presidente di Lega e devono essere indicati con un asterisco.
  - (iv) I calciatori “opzionati” non sono considerati calciatori vincolati, pertanto non vanno inclusi negli 11 vincolati. Complessivamente, sarà possibile vincolare al massimo 11 giocatori e opzionarne al massimo 3.
- b. Ai fini dell’Asta iniziale i calciatori “opzionati” non sono considerati calciatori vincolati e sono quindi tesserabili da qualunque squadra della Lega durante l’Asta in base alle seguenti disposizioni:
  - (i) I calciatori che cambiano ruolo e vengono opzionati sono stabiliti al momento della conferma della rose e durante l’Asta possono essere nominati da qualunque allenatore;
  - (ii) La base d’asta, cioè l’offerta di partenza, per un calciatore “opzionato” è di un (1) credito;
  - (iii) 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;
  - (iv) 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.
- c. Qualora il calciatore opzionato venga acquistato da una nuova squadra il suo stato contrattuale ripartirà da zero e avrà decorrenza da quel momento per una durata pari a tre (3) anni o stagioni sportive.
- d. Qualora il calciatore opzionato venga riacquistato dalla sua vecchia squadra il suo stato contrattuale non sarà modificato e detta squadra avrà l’obbligo di svincolarlo al termine della scadenza contrattuale
- e. Il ruolo di un calciatore opzionato, sia che venga tesserato da una nuova squadra che ritesserato dalla vecchia società che ne deteneva il cartellino, deve essere cambiato in accordo al ruolo riportato nella lista dei ruoli per quella stagione, presente nel sito <http://www.fantacalcio.kataweb.it>.
- f. Nel caso di cambio ruolo fra una stagione e l’altra non è possibile il vincolo normale e, nel caso in cui si voglia confermare il giocatore, è necessario ricorrere all’opzione descritta in questo Punto.

#### **Regola 6/bis: La FantaPrimavera**

Per FantaPrimavera si intende quella parte di squadra, in parte slegata dalla Prima Squadra, nella quale si possono andare ad inserire i giocatori Primavera. Per Prima Squadra si intende la rosa classica definita nella Regola 5, composta da 3 (o più) portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti.

## 1. Norme generali

La FantaPrimavera permette di tesserare calciatori Primavera da affiancare ai giocatori regolarmente acquistati all'Asta o al Mercato Libero secondo le seguenti disposizioni:

- a. Ogni fantasquadra può tesserare in fase di asta un massimo di tre (3) giocatori Primavera da inserire nella propria FantaPrimavera: tali giocatori al momento del tesseramento non dovranno aver compiuto ventuno (21) anni. Non è possibile tesserare calciatori Primavera al Mercato Libero se non nelle tempistiche indicate al Punto 4 di questa Regola.
- b. L'acquisto di uno o più calciatori Primavera è del tutto facoltativo ed avviene utilizzando i crediti cui la squadra può normalmente attingere nel corso della stagione: non sono previste integrazioni in crediti per la gestione della FantaPrimavera.
- c. L'ingaggio dei calciatori Primavera avviene con chiamate e se necessario mediante asta. Non esistono valori minimi per ruolo da rispettare, solo il tetto massimo di tre giocatori presenti nella FantaPrimavera in qualsiasi momento della stagione.
- d. È possibile acquistare soltanto calciatori "liberi da contratto", cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.
- e. Non è possibile acquistare portieri per la FantaPrimavera.

## 2. Gestione della FantaPrimavera

L'acquisto di un calciatore Primavera all'Asta si svolge secondo le modalità indicate nella Regola 6. Valgono le seguenti modifiche che vanno a sostituire le prescrizioni indicate nella suddetta Regola.

- a. In fase di asta una squadra può chiamare un calciatore Primavera specificando chiaramente prima dell'inizio dell'asta che si tratta di un acquisto per la FantaPrimavera. Gli altri partecipanti possono rilanciare a piacimento. Tutti i partecipanti all'asta hanno l'obbligo di specificare chiaramente se intendono acquistare il giocatore per la propria FantaPrimavera o per la Prima Squadra. Nell'elenco dei giocatori liberi da contratto i giocatori acquistabili come Primavera saranno evidenziati.
- b. Chi effettua la chiamata iniziale e si aggiudica il giocatore al termine dell'asta ha la possibilità di scegliere se confermare l'acquisto del giocatore per la FantaPrimavera o trasformarlo in un acquisto per la Prima Squadra.
- c. L'ingaggio di un calciatore Primavera acquistato durante il Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all'Asta e ne rappresenta il costo del cartellino.
- d. L'ingaggio di un calciatore Primavera non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra. In questo caso il calciatore mantiene il numero di presenze maturate con la squadra che ne deteneva il cartellino fino al momento del trasferimento.
- e. Il contratto Primavera di un calciatore Primavera ha durata pari a due (2) anni o stagioni sportive. Durante questo periodo egli non influisce sui vincoli di composizione della rosa vigenti per la Prima Squadra, né sul numero massimo di giocatori presenti in rosa.
- f. Al momento della consegna delle liste di vincolo il Presidente che detiene il cartellino di uno o più calciatori Primavera che non risultino in scadenza di contratto Primavera può agire secondo le seguenti disposizioni:
  - confermare il calciatore come Primavera pagandone il costo del cartellino. La conferma di un calciatore Primavera non influisce sul numero massimo di giocatori confermabili in Prima Squadra. Non è necessario che, al momento della consegna della lista di vincolo, il calciatore Primavera abbia ancora un'età inferiore a ventuno anni;

- non confermare il calciatore Primavera e liberare un posto Primavera nella propria rosa;
  - promuovere il calciatore Primavera in Prima Squadra mantenendone inalterato l'ingaggio. Il giocatore, diventato a tutti gli effetti un membro della Prima Squadra, viene conteggiato come una normale conferma. In nessun momento un giocatore promosso in Prima Squadra potrà tornare a fare parte della FantaPrimavera.
- g. Al momento della consegna delle liste di vincolo il Presidente che detiene il cartellino di uno o più calciatori Primavera che risultino in scadenza di contratto Primavera può agire secondo le seguenti disposizioni:
- non confermare il calciatore Primavera;
  - promuovere il calciatore Primavera in Prima Squadra mantenendone inalterato l'ingaggio. Il giocatore, diventato a tutti gli effetti un membro della Prima Squadra, viene conteggiato come una normale conferma. In nessun momento un giocatore promosso in Prima Squadra potrà tornare a fare parte della FantaPrimavera.
- h. Un calciatore Primavera che viene promosso in Prima Squadra riceve un nuovo contratto che ha durata pari a tre (3) anni o stagioni sportive. Il giocatore manterrà il costo del cartellino con il quale era stato acquistato per la FantaPrimavera.
- i. Qualora un calciatore Primavera durante il periodo del contratto Primavera (o al termine di esso, prima del passaggio in Prima Squadra) risulti eleggibile in un nuovo ruolo, la squadra che ne detiene il cartellino potrà confermare normalmente il giocatore, a differenza delle disposizioni vigenti per la Prima Squadra espone nella Regola 6, Punto 5.
- j. Qualora un giocatore Primavera ceduto in una serie minore o estera ritorni in Serie A prima della successiva consegna delle liste di vincolo, la società che ne deteneva il cartellino al momento della cessione potrà decidere se reintegrare o meno il giocatore nella propria FantaPrimavera.

### 3. *Impiego di giocatori Primavera*

- a. Un giocatore Primavera nel corso dell'intera Fantastagione non può totalizzare più di dieci presenze tra campionato ed eventuali coppe. La presenza del giocatore Primavera viene conteggiata se in una Fantapartita gli viene attribuito il voto ed egli contribuisce attivamente al Totale Squadra (come titolare o subentrando dalla panchina).
- b. Qualora un allenatore schiererà in campo o in panchina uno o più giocatori Primavera che hanno già esaurito le dieci presenze annuali in 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).
- c. Nel corso della stagione un allenatore può decidere di promuovere uno e un solo calciatore della propria FantaPrimavera in Prima Squadra, avendo pertanto la possibilità di derogare ai limiti di impiego descritti nella lettera a) di questo stesso punto. In questo caso:
- (i) l'operazione deve essere effettuata nel corso di una sessione settimanale di mercato;
  - (ii) in qualunque momento del campionato questo avvenga, si calcolerà detto campionato come primo anno di contratto;
  - (iii) sarà obbligo dell'allenatore tagliare in maniera volontaria un calciatore della Prima Squadra dello stesso ruolo del calciatore Primavera promosso. Per il taglio del calciatore Prima Squadra, valgono tutte le disposizioni riportate nella [Regola 7, Punto 1, Lettera h](#)).

(iv) in nessun caso un calciatore Primavera promosso in Prima Squadra potrà tornare a fare parte della FantaPrimavera di provenienza;

(v) in nessun caso un calciatore Primavera promosso in Prima Squadra può essere sostituito secondo quanto riportato al Punto 4 di questa stessa Regola. Tale squadra, pertanto, avrà un limite massimo di calciatori Primavera pari a 2 fino al termine della stagione.

#### 4. *Acquisto o sostituzione di calciatori Primavera al Mercato Libero*

a. Nella settimana successiva alla chiusura del mercato invernale di Serie A (ossia da martedì 9 febbraio 2010 a venerdì 12 febbraio 2010) è consentito l'acquisto di uno ed uno soltanto calciatore Primavera, se e soltanto se sono soddisfatte tutte le seguenti condizioni:

(i) la squadra non possiede più di due calciatori Primavera nella propria FantaPrimavera;

(ii) il calciatore chiamato soddisfa, al momento della chiamata, tutti i requisiti di età per essere tesserato come calciatore Primavera.

b. Nella settimana successiva alla chiusura del mercato invernale di Serie A (ossia da martedì 9 febbraio 2010 a venerdì 12 febbraio 2010) è consentita la sostituzione di uno ed uno soltanto calciatore Primavera, se e soltanto se sono soddisfatte tutte le seguenti condizioni:

(i) Il calciatore Primavera da sostituire non ha totalizzato più di tre presenze al momento del suo taglio;

(ii) il calciatore chiamato in sostituzione soddisfa, al momento della chiamata, tutti i requisiti di età per essere tesserato come calciatore Primavera.

c. Se le condizioni indicate al punto 4, lettera a) o b) sono soddisfatte l'allenatore che intende acquistare o sostituire il calciatore Primavera dovrà renderlo noto chiaramente al momento della chiamata, specificando l'intenzione di tesserare il nuovo calciatore con un contratto di tipo Primavera.

d. Gli altri allenatori possono rilanciare a piacimento. Tutti i partecipanti all'asta hanno l'obbligo di specificare se intendono acquistare il calciatore per la propria FantaPrimavera o per la Prima Squadra. Nel caso si tratti di un acquisto per la FantaPrimavera la squadra impegnata nel rilancio dovrà soddisfare le condizioni indicate al punto 4, lettera a) o b);

e. Chi ha effettuato la chiamata iniziale e si è aggiudicato il calciatore al termine dell'asta ha la possibilità di scegliere se confermare l'acquisto per la FantaPrimavera o trasformarlo in un acquisto per la Prima Squadra.

f. Nel caso in cui un calciatore Primavera venga ceduto all'estero o in altra serie oppure rescinda il contratto, ci si comporterà come se fosse un calciatore qualsiasi, seguendo la [Regola 5, Punto 12](#).

## **Regola 7: Mercato Libero**

### *1. Norme generali*

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

a. Il Mercato Libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori, è aperto dal 29 settembre 2009 fino al 26 marzo 2010.

b. Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine dell'Asta iniziale, più naturalmente gli altri 60 crediti di capitale sociale.

c. L'ingaggio dei calciatori "liberi da contratto" varia a seconda delle offerte presentate al Mercato Libero.

- d. È possibile acquistare soltanto giocatori “liberi da contratto”, cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.
- e. Se un allenatore svincola un primo portiere, automaticamente verranno svincolati anche i suoi portieri di riserva. Il costo del portiere acquistato al Mercato Libero varierà a seconda delle offerte presentate, il suo secondo verrà pagato 1 credito, mentre gli altri verranno presi a costo 0.
- f. È vietato acquistare al Mercato Libero un secondo o un terzo portiere. Essi verranno infatti sempre attribuiti d’ufficio, come già spiegato.
- g. Se un portiere tesserato per una Fantasquadra viene ceduto nella realtà ad un’altra squadra (anche della stessa serie), questi andrà automaticamente svincolato, poiché si possono avere soltanto i portieri di una stessa squadra, decisa a inizio stagione.
- h. Una squadra può acquistare anche più di un calciatore “libero da contratto” per settimana.
  - (i) Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto a un nuovo acquisto, diventa “libero da contratto” e può quindi essere acquistato, a partire dalla settimana successiva, da qualunque altra società, ma in nessun caso essere riacquistato al Mercato Libero nel corso della stessa stagione da una squadra per cui era tesserato in precedenza. 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.
  - (ii) I calciatori divenuti liberi da contratto in seguito ad un taglio volontario (punto 4, lettera a di questa stessa regola) avvenuto dopo il 14 febbraio 2010 non potranno più essere acquistati 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.
  - (iii) Non è consentito fino al termine della stagione neppure il taglio volontario dei calciatori acquistati al mercato libero dopo il 14 febbraio 2010.
- i. La lista dei giocatori liberi da contratto verrà aggiornata ogni giornata dal Presidente.
- j. Le scadenze per le operazioni di acquisto e di svincolo sono precisate nel Punto successivo.
- k. Il Mercato è settimanale. Nelle scadenze indicate, sarà possibile effettuare operazioni di mercato ogni settimana, anche durante le soste del campionato.
- l. I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.
- m. Non c’è limite al numero dei calciatori acquistabili al Mercato Libero (se non la mancanza di crediti), ma per quanti acquisti una squadra faccia, il numero dei componenti della sua rosa non dovrà mai superare i 24 elementi (tranne nel caso di calciatori in Lista Infortunati e di quarti o successivi portieri), quindi per ogni calciatore acquistato si dovrà svincolare un calciatore dello stesso ruolo.
- n. I calciatori disponibili al Mercato Libero sono quelli che compaiono nelle liste ufficiali della FFC, disponibili sul sito <http://www.fantacalcio.kataweb.it>. Naturalmente le medesime liste saranno presenti anche sul sito <http://www.legamoluporcu.com>.

## 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:

- a. Una squadra può “chiamare” uno o più calciatori “liberi da contratto” per settimana, offrendo uno (1) o più crediti per ciascuno. Le offerte (o “chiamate”) devono essere pubbliche e comunicate a tutti i fantallenatori. Sarà possibile presentare la chiamata o le chiamate con relative offerte in crediti al Presidente di Lega entro le ore 23.59 del martedì. Entro le 23.59 del mercoledì le chiamate con relative offerte saranno pubblicate sul sito della Lega <http://www.legamoluporcu.com> o in ogni caso saranno note a tutti contattando il Presidente. 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) non potrà mai eccedere i crediti disponibili.
- (i) Qualora la “chiamata” sia una richiesta di prestito (per il sostituto temporaneo di un giocatore da inserire in Lista Infortunati) la circostanza andrà chiaramente specificata e l’offerta iniziale verrà implicitamente considerata pari a 0 (zero) crediti.
- (ii) 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 in quel momento. In caso di parità di punteggio in classifica sarà presa in considerazione l’offerta presentata dalla squadra con la peggiore FantaMedia Totale (solo del campionato). Gli altri offerenti accederanno automaticamente alla fase di rilancio del venerdì e dovranno semplicemente presentare la loro offerta come spiegato al punto e di questa stessa Regola, Punto 2.
- b. Al momento dell’offerta, è fatto obbligo al chiamante di dichiarare l’eventuale calciatore tagliato alla fine dell’asta per fare spazio al nuovo elemento acquistato. Se si presentano più offerte, per ognuna di esse andranno indicati gli eventuali tagli. Qualsiasi chiamata priva dell’indicazione degli eventuali tagli sarà annullata.
- c. Le squadre avversarie che intendono acquistare lo stesso calciatore comunicano l’intenzione di rilanciare, senza specificare di quanti crediti rilanciano. L’intenzione di rilanciare va comunicata al Presidente di Lega entro le 23.59 del giovedì. Anche in questo caso, occorre indicare il calciatore che verrà tagliato in caso di successo alle buste.
- d. Scaduto il termine relativo, il Presidente di Lega comunica a tutti i partecipanti i giocatori assegnati all’offerta di “chiamata” (in quanto nessuno ha espresso l’intenzione di rilanciare per loro) e quelli contesi, per i quali si andrà alle buste, specificando le squadre coinvolte e nominando i gestori di ogni singola Asta. Tutte queste informazioni saranno puntualmente pubblicate dal Presidente sul sito <http://www.legamoluporcu.com>.
- e. I fantallenatori coinvolti comunicano quindi la loro offerta in busta chiusa per i giocatori contesi al Presidente di Lega o ad un compagno neutrale non partecipante all’asta se lo stesso Presidente è coinvolto. L’offerta in busta chiusa va consegnata al Presidente o al gestore della trattativa entro le 23.59 del venerdì.
- (i) L’offerta d’asta in busta chiusa deve essere superiore all’offerta iniziale 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, e in questo caso si ritirerà implicitamente dall’asta. Nel caso chi ha presentato l’offerta iniziale non effettui il rilancio, si considererà implicitamente ribadita la stessa cifra iniziale. Nel caso un Fantallenatore che ha manifestato l’intenzione di rilanciare per un giocatore non effettui successivamente il rilancio stesso, si considererà come offerta per detto Fantallenatore la chiamata iniziale più un credito.
- (ii) 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 in quel momento. In caso di parità di punteggio in classifica, si aggiudicherà il calciatore chi avrà la FantaMedia Totale (solo del campionato) peggiore.
- f. Le squadre aggiudicatrici saranno obbligate a tagliare tanti giocatori quanti sono stati quelli acquistati, sempre nel rispetto dei ruoli. I tagli saranno quelli dichiarati al momento dell’offerta iniziale o del rilancio.
- g. Non è possibile modificare né il giocatore chiamato, né l’offerta, né il taglio previsto.

### 3. *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) con un numero di giocatori inferiore a quello previsto per quel ruolo. Il Fantallenatore è libero di tenersi il calciatore emigrato dalla Serie A, magari nella speranza di un suo futuro ritorno.

#### 4. Tagli

- a. Il taglio di un giocatore, ossia il suo svincolo da parte di una fantasquadra che ne possiede il "cartellino", si considera volontario quando è frutto di una libera scelta del fantallenatore, non vincolato in tal senso da un obbligo regolamentare.
  - (i) Quando 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, per rientrare nel limite, prima della giornata successiva, dovrà tagliare i calciatori dichiarati contestualmente alle offerte sul Mercato Libero.
  - (ii) Un giocatore tagliato volontariamente non sarà più riacquistabile dalla stessa squadra sino al termine della stagione.
  - (iii) I giocatori tagliati volontariamente dopo il 14 febbraio 2010 non saranno più riacquistabili da nessuna squadra della Lega fino al termine della stagione
  - (iv) Non è consentito il taglio immediato di un giocatore appena acquistato al Mercato Libero per evitare di doversi privare di uno dei propri, ma è necessario tagliare esclusivamente il calciatore dichiarato con l'offerta del Mercato Libero.
- b. 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.
  - (i) I giocatori tagliati per effetto di un obbligo regolamentare (secondi o terzi portieri che hanno cambiato squadra nella realtà e giocatori in prestito per la lista infortunati lasciati liberi per il rientro dei titolari) sono sempre riacquistabili (dalla stessa squadra o da altre) in qualsiasi momento della stagione.

#### 5. Acquisto e svincolo dei portieri

- a. Al Mercato Libero è possibile acquistare tutti i portieri di una squadra del campionato di serie A semplicemente chiamando, con le modalità già spiegate, il primo portiere della detta squadra. Le offerte si riferiranno esclusivamente al primo portiere che verrà pagato la cifra offerta; il secondo portiere verrà preso a un (1) credito e il terzo (ed altri) a costo zero.
- b. In conseguenza di questo acquisto andranno svincolati tutti i portieri della squadra precedente, che non potranno essere riacquistati dalla stessa squadra nel corso della stessa stagione, a meno che non siano ceduti nella realtà ad un'altra squadra di cui nessuna fantasquadra possiede i portieri. In pratica se svincolo i portieri di una squadra, non potrò riavere successivamente i portieri di questa stessa squadra. *(es. se ho tutti i portieri del Siena e li svincolo per comprare i portieri del Chievo, successivamente potrò comprare i portieri di qualunque altra squadra ma non del Siena; se nel frattempo un portiere del Siena è stato ceduto ad un'altra squadra, ad esempio l'Atalanta, potrò riacquistare questo portiere senza problemi, sempre che sia libero da contratto).*
- c. I portieri titolari tagliati volontariamente dopo il 14 febbraio 2010 non saranno più riacquistabili da nessuna squadra della Lega fino al termine della stagione.
- d. È vietato acquistare al Mercato Libero un secondo o un terzo portiere. Essi verranno infatti sempre attribuiti d'ufficio, come già spiegato.

- e. Se un portiere tesserato per una Fantasquadra viene ceduto nella realtà ad un'altra squadra (anche della stessa serie), questi andrà automaticamente svincolato, poiché si possono avere soltanto i portieri di una stessa squadra. Questo taglio è da considerarsi obbligato.
- f. Se un primo portiere viene ceduto nella realtà ad un'altra squadra (anche della stessa serie), lascerà in eredità il proprio costo d'asta iniziale al nuovo primo portiere della Fantasquadra, senza ulteriori esborsi. I secondi portieri costeranno sempre 1, gli altri sempre 0.
- g. È da ricordare come, acquistando un portiere, si abbiano automaticamente tutti i portieri della stessa squadra senza ulteriori spese (fatta eccezione per il costo del secondo portiere).

## **Regola 8: Trattative e trasferimenti**

Durante la stagione e durante il periodo estivo le squadre sono libere di condurre trattative di scambio, acquisto e cessione di giocatori, secondo le seguenti disposizioni:

1. Non esiste limite al numero di giocatori che si possono acquistare, vendere o scambiare, anche se appartenenti a reparti diversi.
2. Se una delle operazioni previste al punto 1 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, 5 attaccanti). Quindi, se si scambiano giocatori appartenenti a reparti diversi o in numero diverso, chi si ritrova con un numero di giocatori eccedente il massimo consentito per un reparto dovrà comunicare entro le 23.59 del venerdì i tagli volontari e chi, al contrario, rimane in inferiorità numerica in un reparto la settimana successiva dovrà presentare al Mercato Libero tante offerte quante ne occorrono per reintegrarlo. Lo stesso vale in caso di acquisti o cessioni in cambio di soli crediti.
3. L'obbligo di ricostituire il numero prefissato di giocatori per ruolo non sussiste durante il periodo estivo.
4. Durante il campionato gli scambi di giocatori fra squadre devono essere comunicati entro le 23.59 del venerdì per poter utilizzare i nuovi acquisti nella giornata seguente.
5. I giocatori ceduti da una squadra all'altra nel mercato estivo o durante la stagione non potranno più tornare alla squadra di provenienza fino al termine della stagione stessa. Il mercato estivo è parte integrante della nuova stagione.
6. Ciascun calciatore ceduto da una fantasquadra a un'altra mantiene la propria valutazione. *(es. se cedo Ronaldinho (50 crediti) per scambiarlo con Pazzini (20 crediti), la mia dotazione di crediti si incrementerà di 30, mentre chi ha preso Ronaldinho perderà 30 crediti)*
7. Non è possibile in nessun momento effettuare operazioni che impegnino più del capitale disponibile. *(es. nell'esempio precedente, se la squadra che acquista Ronaldinho non ha a disposizione quei 30 crediti di disavanzo, l'operazione non sarà possibile)*
8. È possibile inserire crediti a conguaglio nelle trattative. *(es. nell'esempio precedente, l'allenatore che acquista Pazzini può rifondere l'altro contraente dei 30 crediti di disavanzo, in modo da mantenere inalterata la disponibilità di crediti di entrambe le squadre, oppure può farlo solo in parte o addirittura in misura superiore)*
9. Eventuali crediti a conguaglio non modificano il valore contrattuale dei giocatori per successive conferme, che resta quello di acquisto all'Asta, né lo stato contrattuale dei medesimi.
10. È anche possibile vendere o acquistare calciatori per soli crediti *(es. nell'esempio precedente, se Pazzini viene ceduto dalla squadra X alla squadra Y per 10 crediti, la squadra X recupera 30 crediti (i 20 del valore di Pazzini più i 10 versati nelle sue casse dalla squadra Y) e per la squadra Y l'operazione costa complessivamente 30 crediti. Ciò fermo restando che il valore di Pazzini per successive conferme o cessioni rimarrà immutato (20 crediti)).*

11. I trasferimenti non modificano lo stato contrattuale e il ruolo dei calciatori coinvolti (tranne in quei casi previsti dal Regolamento). Non è perciò possibile cedere o scambiare un giocatore in scadenza di contratto (con 3 anni di contratto già trascorsi).
12. 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.
13. **Gli scambi di giocatori durante la stagione sono permessi dal 29 settembre 2009 fino al 12 febbraio 2010.**
14. **Gli scambi durante il periodo estivo sono permessi dal lunedì successivo alla fine di una stagione fantacalcistica sino al giorno precedente la consegna delle liste di vincolo al Presidente di Lega. Quest'anno gli scambi estivi sono permessi fino a sabato 12 settembre 2009.**
15. I 260 crediti di dotazione per l'asta iniziale entrano nelle casse di ogni fantasquadra al termine della stagione precedente, per consentire la gestione del mercato estivo.
16. Gli eventuali crediti residui al termine della stagione precedente vengono azzerati a conclusione della stessa.

### **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 le squadre avranno segnato lo stesso 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 13,14 e 15](#)).

### **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 3 centrocampisti, e da almeno un attaccante fino a un massimo di 3;
- (ii) in base alle disposizioni di cui al Paragrafo precedente, le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:

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

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. **Gli allenatori hanno l'obbligo di consegnare la formazione della propria squadra a partire da 48 ore prima dell'inizio ufficiale della prima gara della giornata in questione fino a mezz'ora prima dell'inizio ufficiale della suddetta gara. Nel caso di partite anticipate a tre o più giorni prima del loro normale svolgimento si applicherà la [Regola 14, Punto 1, Lettera b](#).**

b. È buona cosa far pervenire in giornata la propria formazione anche al proprio avversario.

- c. Nella consegna delle formazioni non saranno tollerati ritardi. Le formazioni consegnate oltre l'orario stabilito non verranno accettate.
- d. In caso di formazione comunicata oltre l'orario limite (per iscritto, via SMS o via e-mail), essa non sarà valida neanche per la settimana successiva e figurerà (per eventuali penalizzazioni) come non data.
- e. L'ora ufficiale è quella di Televideo RAI o, in caso di SMS o e-mail, quella indicata nel SMS o nell'e-mail in questione.
- f. Gli allenatori potranno comunicare la formazione al Presidente o al suo assistente Roberto Gobbi per iscritto o per telefono, o inviando una E-mail al seguente indirizzo: davidbetti@gmail.com

David Betti                      339/3946858      0744/401129

Roberto Gobbi                    333/2209532      0744/460005

- g. E' anche possibile inviare la formazione mediante SMS sul cellulare.
- h. In caso di problemi nell'invio/ricezione di e-mail, potranno essere accettati ricorsi soltanto secondo le seguenti modalità:
  - (i) se un fantallenatore dovesse sostenere di aver inviato la formazione mediante e-mail senza che il Presidente l'abbia ricevuta, potrà proporre ricorso entro 48 ore dalla pubblicazione dei risultati (comprensivi di tabellini) sul sito ufficiale (<http://www.legamoluporcu.com>);
  - (ii) nel reclamo il fantallenatore coinvolto dovrà portare a supporto della propria tesi una prova dell'avvenuto invio della formazione;
  - (iii) la suddetta prova potrà essere costituita, nel caso di invio mediante e-mail, dalla presenza dell'email inviata nella cartella "Posta inviata", o simile, esclusivamente nel sito internet del gestore di posta in questione, comprensiva di data e orario di invio. Non sarà accettata come prova la presenza dell'e-mail nella cartella "Posta inviata", o simile, in programmi di gestione di posta elettronica tipo Outlook, Eudora, etc...;
  - (iv) per essere accettato, il ricorso dovrà soddisfare interamente i requisiti del punto precedente. Il Presidente si impegnerà personalmente a verificare l'effettiva validità delle prove;
  - (v) ogni Fantallenatore potrà proporre un reclamo di questo tipo soltanto per due (2) volte nel corso della stagione Fantacalcistica (senza distinzione fra Campionato e Coppa);
  - (vi) il reclamo, se accettato, comporterà l'accettazione della formazione oltre l'orario limite e il ricalcolo del risultato della gara in questione secondo la nuova formazione;
  - (vii) in caso di reclamo accettato, il Presidente ha l'obbligo di ricalcolare il risultato della gara in questione entro la giornata successiva;
  - (viii) si ricorda che è sempre buona norma chiedere conferma, in ogni caso, dell'avvenuta ricezione della formazione da parte del presidente;
  - (ix) non saranno accettati in alcun caso ricorsi riguardanti la mancata ricezione di SMS. Se si invia la formazione tramite SMS è pertanto fondamentale chiedere la conferma dell'avvenuta ricezione.
- i. È vietato consegnare la formazione conto terzi: gli unici che possono consegnarla sono l'allenatore, il suo eventuale vice e i loro famigliari.
- j. Il Presidente consegnerà la propria formazione a Roberto Gobbi o, in caso di irreperibilità di questi, all'avversario di turno.

- k. Prima dell'inizio di una partita che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi.

### 3. *Mancata comunicazione della formazione*

- a. Nel caso in cui un allenatore non comunichi la formazione al Presidente entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida la formazione comunicata la giornata precedente di fantacampionato (non si tiene conto di eventuali turni di Coppa).
- b. Nel caso che alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega dovrà compilare, per la squadra del suddetto allenatore, una formazione d'ufficio schierata con il modulo 4-4-2 e comprendente il primo portiere, i primi 4 difensori, i primi 4 centrocampisti e i primi 2 attaccanti in ordine decrescente di costo di conferma o acquisto all'asta. La panchina sarà composta dal secondo portiere, il quinto e sesto difensore, il quinto e sesto centrocampista, il terzo e quarto attaccante, individuati con il medesimo criterio. In caso di parità di costo tra due o più giocatori, saranno preferiti quelli che forniscono il Totale-Squadra minore, compresi anche i giocatori non scesi in campo nella realtà e quelli che, pur scesi in campo, non hanno preso un punteggio fantacalcisticamente valido (ossia compresi anche i calciatori s.v. senza Punti Azione e Punti Cartellino).
- c. Se un allenatore dovesse omettere di comunicare la formazione per tre giornate consecutive di campionato, riceverà tre (3) punti di penalizzazione in classifica. Non si terrà conto delle formazioni non comunicate in Coppa di Lega.
- d. Se un allenatore manca di comunicare la formazione per tre giornate consecutive di campionato, riceve come detto tre (3) punti di penalità in classifica. Dopo questa sanzione, ogni mancata comunicazione di formazione successiva e consecutiva (sempre e solo in campionato) sarà punita con un (1) ulteriore punto di penalizzazione.
- e. Non saranno più accettate "conferme a vita" o simili. L'allenatore dovrà farsi vivo ogni settimana, per comunicare la formazione o quanto meno per confermarla.
- f. Se un allenatore non dovesse comunicare la formazione per uno spareggio di fine campionato (per qualsiasi piazzamento utile), perderà 3-0 a tavolino la gara. Nel caso nessuno dei due allenatori dovesse comunicare la formazione si prenderanno in considerazione gli scontri diretti fra le due formazioni nel corso del campionato. Nel caso di ulteriore parità vincerà la squadra che ha la migliore differenza reti negli scontri diretti. Nel caso di ulteriore parità i gol in trasferta varranno doppio. Nel caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio.

### 4. *Errori nella comunicazione della formazione*

- a. Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Presidente deve controllare i "cartellini". Deve cioè verificare che ciascun giocatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti al Punto 1, Lettera a di questa stessa Regola, e in generale secondo le disposizioni delle regole del Gioco.
- b. Nel caso in cui un allenatore commetta un errore, il Presidente potrà farlo notare all'allenatore distratto che potrà modificare la sua formazione. Se il Presidente non dovesse accorgersi dell'errore o non potesse farlo notare all'allenatore, dovrà comportarsi nei seguenti modi:
  - (i) Se un fantallenatore schiera in formazione giocatori non tesserati per la sua squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve di ruolo schierate in panchina, secondo l'ordine di priorità. Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili (3).
  - (ii) Se una squadra schiera il medesimo calciatore due o più volte tra i titolari, questo sarà considerato una volta sola e al posto dei titolari mancanti subentreranno le riserve del reparto, secondo l'ordine di priorità.

- (iii) Se un allenatore schiera un giocatore sia in campo che in panchina, esso sarà tolto d'ufficio dalla panchina. L'allenatore avrà dunque in panchina un uomo in meno.
- (iv) 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 che hanno ottenuto i migliori Totale-Calciatore negli altri due reparti di movimento. A parità di Totale-Calciatore conterranno i soli voti e in caso di ulteriore parità sarà preferito per convenzione il modulo più difensivo. Questi giocatori non scaleranno in panchina, ma saranno esclusi dalla formazione. Qualora un reparto non consenta a sua volta riduzioni di numero a termini di Regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.
- (v) Nel caso una squadra 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 Totale-Calciatore) quanti ne occorrono per rientrare nel limite e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno pescati dalla panchina i giocatori che hanno ottenuto i peggiori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento, rispettando però l'ordine di priorità delle riserve. Qualora un reparto non consenta a sua volta l'inserimento di un giocatore in più a termini di regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.
- (vi) Se una squadra schiera più di 11 titolari ma non c'è un reparto in 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.
- (vii) Se una squadra schiera meno di 11 titolari ma la scelta sulla riserva da promuovere può ricadere su più reparti, verrà preferita quella che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore. Considerando, s'intende, solo le prime riserve disponibili in ordine di priorità per i vari reparti.
- (viii) Le sostituzioni per effetto di errori nello schieramento della formazione sono da considerarsi prioritarie rispetto a tutte le altre sostituzioni e hanno valenza di sostituzione vera e propria, da contare nel limite massimo delle tre effettuabili.
- (ix) Se un allenatore non dovesse comunicare la formazione, e se nella formazione della giornata precedente dovesse figurare un giocatore ceduto o svincolato o messo in lista infortunati il giorno prima, questi sarà considerato come un calciatore non tesserato per quella squadra (Punto 4, Lettera b, paragrafo (i) di questa stessa regola).
- (x) Nella scelta del giocatore con il "Peggior Totale- Calciatore" nel caso dei precedenti commi (v) e (vii) si prenderanno in considerazione, per il confronto, solo i calciatori che sono effettivamente scesi in campo ricevendo un punteggio fantacalcisticamente valido (escludendo quindi i calciatori s.v. senza Punti Azione e Punti Cartellino e gli assenti).

## **Regola 11: Riserve e sostituzioni**

1. È consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:
  - a. Ogni squadra può schierare in panchina sino a sette calciatori di riserva: un portiere e almeno un calciatore per ruolo (un difensore, un centrocampista e un attaccante). I restanti tre posti sono a discrezione dell'allenatore.
  - b. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.

- c. Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal Regolamento). Le riserve devono essere comunicate insieme alla formazione.
  - d. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s. v. o n. g. (escluso il portiere).
  - e. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo.
  - f. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.
2. Nel caso in cui anche il primo calciatore di riserva per un dato ruolo non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato giudicato s. v. o n. g. si prenderà in considerazione la seconda ed eventualmente le altre riserve di quel ruolo; se nessuna delle riserve di quel ruolo fosse scesa in campo nella realtà o fosse stata giudicata s. v. , il calciatore assente verrà sostituito dalla riserva d'ufficio, il cui Totale- Calciatore è equivalente a 4. La riserva d'ufficio potrà essere utilizzata anche nel caso in cui non ci siano abbastanza riserve disponibili per sostituire i giocatori assenti, a patto che non siano state già fatte tre sostituzioni (es.: 3 difensori non scesi in campo, soltanto 2 difensori in panchina; questi due entrano, e il terzo viene sostituito dalla riserva d'ufficio. Non sono comunque possibili altre sostituzioni).
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 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 (senza abbastanza riserve per sostituirli), quei calciatori oltre il primo "calciatore assente" non verranno sostituiti da riserve. La squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.
4. Nel caso una squadra schieri in campo ed in panchina due portieri non scesi in campo nella realtà (o s.v. con meno di 30 minuti giocati), al momento del calcolo del risultato verrà assegnato al portiere un Totale-Calciatore d'ufficio uguale a 3 (tre). Questo valore di riserva d'ufficio vale esclusivamente per il portiere.
5. In caso di due o più calciatori assenti fra cui il portiere, la sostituzione di questo è prioritaria ed 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". In pratica una squadra non può fruire contemporaneamente della riserva d'ufficio portiere e di quella normale.
6. Nel caso in cui in una squadra quattro o più giocatori non vengano giudicati o non scendano in campo, sarà il Fantallenatore a decidere le tre riserve che entreranno in campo. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito dal portiere di riserva e i calciatori di movimento devono essere sostituiti rispettando le disposizioni relative alle riserve. Naturalmente, il quarto calciatore assente non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà in inferiorità numerica.
7. Una squadra non è obbligata a schierare una panchina completa di sette giocatori. Nel caso di panchina incompleta con alcuni ruoli scoperti, è necessario che ci siano almeno tanti posti liberi in panchina quanti sono i ruoli mancanti per evitare di violare il [Punto 1, Lettera a](#), di questa stessa regola.
8. Nel caso una squadra schieri sette giocatori in panchina, ma, erroneamente, non schieri almeno un giocatore per ogni ruolo, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a sei calciatori, togliendo d'autorità il panchinaro con il miglior Totale-Calciatore.
9. 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 impone almeno un calciatore per ruolo e togliendo d'autorità il panchinaro (o i panchinari nel caso siano più di otto) con il miglior Totale- Calciatore.

10. Nel caso una squadra schiererà erroneamente più di un portiere in panchina, verranno tolti d'ufficio dalla medesima tutti i portieri in soprannumero in base all'ordine indicato al momento della consegna della formazione. In pratica solo il primo dei portieri indicati in panchina sarà mantenuto in formazione.

## **Regola 12: Quotidiano Ufficiale**

1. Il Quotidiano Ufficiale della Lega di A è "La Gazzetta dello Sport".
2. Le pagelle ed i tabellini delle partite- ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni- pubblicati dal QU costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.
3. Il QU è l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale della nostra Lega. Potrà essere smentito soltanto nei casi previsti dalla [Regola 13, Punto 3, Lettere k, l](#).
4. Se per un qualsiasi motivo dovesse essere impossibile calcolare i risultati con il QU, si utilizzeranno i voti del QU di riserva, "Il Corriere dello Sport". Il terzo QU è "Tuttosport".

## **Regola 13: Modalità di calcolo**

1. *Criterio generale*
  - a. L'esito, cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte.
  - b. La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in nove fasi distinte:
    - (i) calcolo del Totale- Calciatore per ciascun giocatore;
    - (ii) calcolo del Totale- Squadra per ciascuna squadra;
    - (iii) calcolo del Modificatore del Portiere per ciascuna squadra;
    - (iv) calcolo del Modificatore- Difesa per ciascuna squadra;
    - (v) calcolo del Modificatore- Centrocampo per ciascuna squadra;
    - (vi) calcolo del Modificatore- Attacco per ciascuna squadra;
    - (vii) calcolo del Totale- Squadra Modificato per ciascuna squadra;
    - (viii) assegnazione del Fattore Campo;
    - (ix) confronto dei Totali- Squadra e determinazione del Risultato Finale.
2. *Calcolo del Totale- Calciatore*
  - a. Il Totale- Calciatore di ciascun giocatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dal QU) e dei Punti- Azione.
  - b. Per Voto si intende il voto il pagella assegnato ad un giocatore dal QU.
  - c. Per Punti- Azione si intende la somma algebrica dei Punti- Gol e dei Punti- Cartellino.
  - d. I Punti- Gol sono stabiliti in questo modo  
+3 punti per ogni gol realizzato (tranne che su rigore);

- +3 punti per ogni rigore parato;
- +2 punti per ogni rigore segnato;
- 2 punti per ogni autogol;
- 3 punti per ogni rigore sbagliato;
- 1 per ogni gol subito.

- 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 (vd. Punto 3, lettera j di questa stessa regola).
- f. La dizione "rigore parato" è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori dalla porta viene contato 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:

- ½ punto (cioè -0.5) per un'ammonizione;
- 1 punto per un'espulsione.

Se un calciatore viene ammonito e poi espulso (oppure espulso per doppia ammonizione) riceverà soltanto il -1 dell'espulsione.

### 3. *Casi particolari*

#### a. **Portiere senza voto**

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

#### b. **Portiere senza voto + Punti Azione o Punti Cartellino**

A parziale modifica della regola di cui al punto precedente, nel caso che un portiere abbia subito gol o parato rigori o commesso autogol o sbagliato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui saranno ovviamente sottratti o sommati Punti Azione, a prescindere dai minuti giocati. Nel caso in cui venga espulso avendo giocato meno di 30' riceverà d'ufficio un 5 come Voto, al quale si dovrà sottrarre un punto (-1) per l'espulsione. Nel caso in cui venga ammonito avendo giocato meno di 30' riceverà d'ufficio un 5.5 come Voto, al quale si dovrà sottrarre mezzo punto (-0.5) per l'ammonizione.

#### 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 presente tra quelli 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 giocatori di una partita (o gli 11 di una squadra, più eventuali riserve subentrate) 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 inclusi), la mancanza di voto verrà considerata come una normale assenza;
- (ii) per i calciatori che abbiano segnato un gol o commesso un autogol o sbagliato o parato un rigore o subito un gol, a prescindere dai minuti giocati, ci sarà un voto d'ufficio equivalente a 6, a cui andranno sommati o sottratti i Punti- Gol. In caso di ammonizioni e/o espulsioni per i calciatori che abbiano giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti (recuperi inclusi), andranno applicate le regole delle lettere e, f di questo stesso Punto. In caso di ammonizioni e/o espulsioni per i calciatori che

abbiano giocato un tempo uguale o superiore ai 30 minuti (recuperi inclusi), andranno applicate le penalità di 0,5 punti (per l'ammonizione) e di 1 punto (per l'espulsione).

**e. Espulso senza voto**

Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato dal QU, 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.

**f. Ammonito senza voto**

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dal Q.U., verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 5.5 come Voto, al quale si dovrà ovviamente sottrarre mezzo punto (-0.5) per l'ammonizione.

**g. 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 (-1) per l'espulsione e quello per l'ammonizione (-0.5) non verranno conteggiati se questo calciatore non è mai sceso in campo. I malus valgono invece se ha giocato. Per la verifica dell'effettiva sanzione comminata al giocatore fanno fede i tabellini del QU e le decisioni della Lega Calcio.

**h. Marcatore senza voto**

Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato dal QU, 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 venga giudicato dal QU, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente sottrarre 2 punti per l'autogol.

**j. Sostituzione del portiere con un calciatore di movimento**

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

**k. Tabellino ammoniti/espulsi controverso**

Nel caso che il QU riporti o no tra gli ammoniti/espulsi un calciatore non indicato o sì da altri mezzi di informazione, l'allenatore penalizzato direttamente potrà proporre reclamo al Presidente, portando a prova della sua tesi il comunicato ufficiale della Lega Calcio (<http://www.lega-calcio.it>). Se esso confermerà la tesi dell'allenatore, il Presidente ricalcherà il risultato della partita in base alle modifiche. In ogni caso gli ammoniti presenti nel QU potranno essere modificati, in caso di errore, direttamente dal Presidente di Lega in base al comunicato ufficiale della Lega Calcio, entro 48 ore dalla pubblicazione dei risultati sul sito ufficiale.

**l. Tabellino marcatori controverso**

Nel caso che il QU riporti o no tra i marcatori un calciatore non indicato o sì da altri mezzi di informazione, l'allenatore penalizzato direttamente potrà proporre reclamo al Presidente, portando a prova della sua tesi gli altri due quotidiani sportivi. Se entrambi confermeranno la tesi dell'allenatore, il Presidente ricalcherà il risultato della partita in base alle modifiche.

**m. Correzioni e rettifiche**

Nel caso che il QU rettifichi in una successiva edizione un voto assegnato ad un calciatore, l'allenatore penalizzato direttamente potrà proporre reclamo al Presidente, portando a prova della sua tesi la copia del QU contenente la rettifica. Se il Presidente verificherà la fondatezza del reclamo, dovrà ricalcolare il Risultato Finale in base alle sopravvenute modifiche. La stessa regola vale per ammonizioni o espulsioni rettificate.

**n. Mancanza del voto di un giocatore**

Qualora il QU 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 QU) sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 se ha disputato almeno 20 minuti di gara. Se ha invece giocato meno di 20 minuti senza maturare bonus o malus (ammonizioni escluse) previsti dal Regolamento, riceverà un "senza voto" d'ufficio. Nel conteggio valgono anche eventuali minuti di recupero.

**o. Rigore calciato senza voto**

Nel caso che un giocatore calci un rigore, ma non venga giudicato dal QU, gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6, al quale si dovranno ovviamente aggiungere 2 punti o sottrarne 3, a seconda dell'esito del rigore.

**p. Calciatore con due fantamedie nella stessa giornata**

Nel caso un calciatore si trovasse a giocare due volte la stessa giornata di campionato 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 giocate, si tiene conto del voto e dei punti azione totalizzati nell'incontro giocato.

**4. Calcolo del Totale- Squadra**

Il Totale squadra di ciascuna squadra è dato dalla somma dei singoli Totali- Calciatori degli 11 calciatori che hanno preso parte alla gara.

**5. 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

**6. Calcolo del Modificatore- Difesa**

- a. Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media- Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto in pagella assegnato a ciascun difensore dal Quotidiano Ufficiale.
- b. In nessun caso per il calcolo del Modificatore - Difesa devono essere presi in considerazione i Punti- Azione o i Punti- Cartellino.

**7. Tabella di Conversione della Difesa**

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

<b>Media voto</b>	<b>Modificatore- Difesa</b>
Meno di 5	+4
5-5.24	+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

- b. 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.
- c. Nel calcolo della media del reparto non si tiene conto di quei difensori che sono stati giudicati s. v. Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.
- d. 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.
- e. 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.

#### 8. *Calcolo del Modificatore del Centrocampo*

- a. Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali- Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre.
- b. Il Totale- Centrocampo è dato dalla somma del solo 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 equivalente a 5 (cinque).

#### 9. *Tabella di Conversione del Centrocampo*

- a. La Tabella di Conversione del Centrocampo sottostante trasforma il risultato del confronto tra i Totali- Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi:

<b>Differenza tra i Totali- Centrocampo</b>	<b>Squadra col totale migliore</b>	<b>Squadra col totale peggiore</b>
<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

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

10. *Calcolo del Modificatore dell'Attacco*

- a. Il Modificatore d'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

11. *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 e dell'Attacco.

12. *Fattore campo*

- a. Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 3 punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale- Squadra.
- b. In caso di spareggio a fine campionato o di una partita di Coppa o Supercoppa in gara unica non si prende in considerazione il Fattore Campo.

13. *Confronto dei Totali- Squadra e determinazione del Risultato Finale*

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.

14. *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 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)		

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

- (i) Se una squadra totalizza meno di 66 punti non si assegna nessun 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 77 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (*es. 77 punti = 3 gol, 81 punti = 4 gol, ecc.*).

#### 15. *Integrazioni alla Tabella di conversione*

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

- a. Se due squadre si ritrovano 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. (*es. squadra X 72,5 punti; squadra Y 70 punti ; risultato 2-2 (e non 2-1)*)
  - (i) La regola di cui sopra si applica anche nel caso di incontri di 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.
- b. Se la situazione descritta al punto a si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). (*es. squadra X 67 punti, squadra Y 65: il risultato non sarà 1-1, come descritto al punto a, ma 0-0*). Questa regola vale anche nel caso di incontri ad eliminazione diretta andata e ritorno.
- c. 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.

#### 16. *Calcolo dei tempi supplementari*

In partite che prevedono un vincitore a fine gara (spareggi, gare di coppa in gara unica, supercoppa), in caso di parità al 90° si ricorrerà allo svolgimento dei tempi supplementari. I tempi supplementari verranno utilizzati anche in caso di parità nell'arco di due incontri in caso di gare di Coppa di andata e ritorno.

- a. Essi vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte di tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali- Calciatori delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante) così da ottenere un Totale- Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo ad un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari. Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché s.v. o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi- Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima non sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione un'eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio.
- b. Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore. In gare

uniche si andrà ai rigori se persisterà il punteggio di parità (a prescindere da eventuali gol segnati nei tempi supplementari); in gare andata e ritorno si andrà ai rigori se non saranno segnati gol nei supplementari.

- c. L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari viene calcolato secondo le modalità qui descritte:
- (i) Si sommano i Totali- Calciatori 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.
  - (ii) Nel caso che una prima riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o s.v., o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo.
  - (iii) Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o s.v., o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione un'eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non è stata giudicata o non ha proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio. È possibile utilizzare una sola riserva d'ufficio per i tempi supplementari per ciascuna squadra. Gli altri eventuali giocatori assenti non saranno sostituiti.
  - (iv) Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 0,5 punti in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale- Supplementari.
  - (v) Per determinare il Risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali- Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

#### 17. *Tabella di Conversione Supplementari*

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

Meno di 19 punti	=	0 gol
Da 19 a 21,999 punti	=	1 gol
Da 22 a 24,999 punti	=	2 gol
Da 25 a 27,999 punti	=	3 gol
Da 28 a 30,999 punti	=	4 gol
e così via (ogni 3 punti un gol)		

- b. La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:
- (i) Se una squadra totalizza meno di 19 punti non si assegna alcun gol;
  - (ii) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 19 punti;
  - (iii) Da 19 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 3 (*es. 19 = 1 gol, 22 = 2 gol, 25 = 3 gol*).
  - (iv) Se una squadra totalizza meno di 10 punti, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 10 e abbia staccato l'avversaria di almeno 3 punti.

#### 18. *Calcolo dei calci di rigore*

- a. In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore. In gare di Coppa di andata e ritorno si andrà ai calci di rigore se nel corso dei supplementari non dovesse modificarsi la situazione di parità raggiunta al 90'.

- b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 18 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 18 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11.
- c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso un voto uguale o superiore a 6 segna il rigore; il rigorista che ha preso un voto inferiore a 6 sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.
- d. I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari) nella fantapartita. Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli s.v., i n.g. e chi non ha proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.
- e. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s. v. o n. g. dal QU, se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6.
- 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 6 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.
- g. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà quindi il diciottesimo rigorista).
- h. Nel caso venga comunicata una lista dei rigoristi di soli 11 giocatori titolari, saranno assegnati d'ufficio i restanti 7 numeri di lista secondo l'ordine in cui sono indicati i giocatori di riserva. Il portiere di riserva sarà dunque il dodicesimo rigorista e l'ultimo giocatore sarà il diciottesimo.
- i. Nel caso un portiere venga indicato con un numero d'ordine inferiore a 11, la lista sarà corretta d'ufficio e il portiere in questione avrà automaticamente il numero 11. Al suo posto scaleranno i giocatori indicati subito dopo in lista.
- j. Nel caso una delle due squadre abbia meno di 11 giocatori realmente valutati (la riserva d'ufficio non è un voto reale), la serie dei rigori andrà interrotta con l'ultimo giocatore valutato. Pertanto, anche se l'altra squadra dovesse avere 11 giocatori valutati, dovrà battere lo stesso numero di rigori della prima squadra.
- k. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore, 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 la squadra con la media Totale- Squadra più alta. La FantaMedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari. Stesso discorso vale per gli spareggi.
- l. In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio.

## **Regola 14: Partite anticipate, sospese o rinviate, posticipate, giocate subjudice e non omologate**

### 1. *Partite anticipate*

- a. In caso di partite anticipate a uno o due giorni prima del loro normale svolgimento, le formazioni andranno consegnate al Presidente con uno o due giorni di anticipo, 30 minuti prima dell'inizio dell'anticipo. Gli anticipi del sabato rientrano in questa categoria.
- b. In caso di alcune partite anticipate a tre o più giorni prima del loro normale svolgimento, i giocatori delle squadre coinvolte riceveranno d'ufficio un Totale-Calciatore uguale a 6.

## 2. *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 il Q. U. non pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:
  - (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 sospese o rinviate e poi riprese dal minuto della sospensione, 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.
  - (v) Se le partite sospese o rinviate coincidono con una giornata durante la quale si disputano fantapartite di Coppa della prima fase a gironi e i recuperi sono previsti prima dell'inizio della fase ad eliminazione diretta, si procederà in base ai commi (i), (ii) e (iii) di questa stessa Regola, Punto 2, Lettera a. Se i recuperi sono previsti in data posteriore all'inizio dei turni ad eliminazione diretta, si procederà in base al comma (iv) di questa stessa Regola, Punto 2, Lettera a.
- b. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti non verranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere, per calcolare il Risultato Finale della partita, che le due vere squadre di Serie A giochino la partita di recupero.
- c. 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).

## 3. *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, a meno che non si verifichino le circostanze spiegate nel Punto 2, lettera a, paragrafi (iv), di questa stessa Regola.
- b. Nel caso in cui un'intera giornata di campionato venga posticipata, qualunque possa esserne la causa, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:
  - (i) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Coppa di Lega, tutte le giornate dedicate alla Coppa slitteranno di una giornata e si riprenderà la Coppa nella prima giornata giocata realmente prevista

dal calendario per una gara di coppa. Il recupero della giornata in questione sarà considerato come una normale gara infrasettimanale dedicata alla coppa. Il Presidente dovrà dunque modificare tutte le date della Coppa di Lega. Le date delle gare di campionato non subiranno variazioni.

- (ii) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, la si dovrà recuperare, “congelandola” e rinviandola alla data fissata per il recupero reale.

4. *Partite decise a tavolino*

- a. Nel caso una partita, per una qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della partita dei voti assegnati dal Q. U. e del risultato ottenuto in campo. Se il Q.U. non assegna i voti ma il Q.U. di riserva sì, si terrà conto dei voti del Q.U. di riserva, in ordine di preferenza già indicato.
- b. Se i Quotidiani Ufficiali non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcherà l'esito della fantapartita o delle fantapartite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo. I giocatori che hanno giocato meno di 30' sono considerati s.v. con tutto ciò che ne consegue.

5. *Partite non omologate e poi rigiocate*

- a. Nel caso una partita, per qualunque ragione, non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, i voti assegnati dal Q. U. ai calciatori 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 di prenderanno in considerazione i voti assegnati dal Q. U. ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i Punti- azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati.

6. *Partite sospese non recuperate e col risultato omologato*

- a. Nel caso una partita venga sospesa e non recuperata, bensì omologata dal Giudice Sportivo col punteggio conseguito al momento della sospensione dal Giudice Sportivo, e se i Quotidiani Ufficiali e di Riserva non dovessero assegnare i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcherà 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. I giocatori che hanno giocato meno di 30' sono considerati s.v. con tutto ciò che ne consegue.
- b. Se invece il Q.U. (o almeno un Quotidiano di Riserva, in ordine di preferenza già indicato) dovesse assegnare i voti ai calciatori in questione si dovrà considerare la partita terminata regolarmente e si considereranno validi i voti del Q.U., o, in alternativa, di quello di Riserva.

7. *Partite decise a tavolino senza essere iniziate*

- a. 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.

## **Regola 15: Il campionato**

- 1. Il campionato si svolge con un girone unico di 14 squadre.
- 2. Il campionato è disputato con singole gare di andata e ritorno.
- 3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.
- 4. Le squadre classificate al secondo, terzo e quarto posto del campionato percepiscono altri premi specificati in seguito.

5. Le squadre classificate agli ultimi tre posti retrocedono simbolicamente in serie B. La retrocessione comporta la perdita del titolo sportivo con tutto ciò che ne consegue (perdita del nome, della possibilità di vincolo dei calciatori, dei diritti acquisiti sul campo).

## **Regola 16: Il calendario**

1. Il calendario degli incontri di campionato dura 26 giornate.
2. Ogni squadra affronta le avversarie due volte, una in casa ed una in trasferta.
3. Il calendario sarà consegnato agli allenatori entro l'inizio del campionato.
4. La prima giornata di campionato sarà il 23 settembre 2009, data che corrisponde alla quinta giornata del campionato reale.
5. La penultima giornata di campionato reale (09/05/2010) sarà utilizzata per la disputa di eventuali spareggi. L'ultima giornata di campionato reale sarà di riposo per il campionato della nostra Lega.
6. Il calendario di serie A viene composto designando quattro teste di serie. Esse sono: A.C. Bambocetta, Scardone, Bravepusy, Atl. Zapata. Le teste di serie di A non possono incontrarsi nelle prime tre giornate e nelle ultime due.

## **Regola 17: La classifica**

1. La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara persa.
2. La classifica deve essere aggiornata settimanalmente e deve essere a disposizione degli allenatori che la richiedano entro il martedì sera dopo la giornata di campionato insieme ai risultati della giornata.
3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega. Al termine del campionato, in caso di parità di punteggio fra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra campione in base alle seguenti disposizioni:
  - a. *Parità fra due squadre*
    - (i) In caso di parità di punteggio fra due squadre, il titolo di Campione di Lega è assegnato mediante spareggio da effettuarsi in gara unica in campo neutro. Il fattore campo non sarà perciò assegnato.
    - (ii) In caso di parità al 90° si ricorrerà ai tempi supplementari. Se dovesse persistere ancora la parità sarà la volta dei calci di rigore.
    - (iii) In caso di ulteriore parità dopo i rigori, il titolo verrà assegnato calcolando la media dei Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra nell'arco del campionato (escluse le coppe) e vincerà la squadra con la Media- Totale più alta.
    - (iv) In caso di ulteriore parità si effettuerà un sorteggio alla presenza dei due allenatori.
  - b. *Parità fra 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, la classifica avulsa, fra le squadre interessate calcolando i punti ottenuti negli scontri diretti. Le prime due squadre classificate faranno uno spareggio. In caso di parità di punti nella classifica avulsa, si terrà conto della differenza reti negli scontri diretti, poi del maggior numero di reti segnate sempre negli scontri diretti. In caso di ulteriore parità le squadre saranno ordinate in base alla media dei Totali- Squadra ottenuti da

ciascuna squadra nell'arco del campionato (escluse le coppe) e andranno allo spareggio le squadre con la Media- Totale più alta. Se dovesse persistere la parità si ricorrerà al sorteggio.

4. L'allenatore Campione di Lega percepirà come premio il 40% del montepremi netto (260 euro).
5. Per montepremi netto si intende la somma delle quote delle iscrizioni, esclusa la quota omaggio del Presidente. Il montepremi netto è di 650 euro.
6. *Altri premi*

Le squadre classificate al secondo, terzo e quarto posto di serie A percepiscono rispettivamente il 20%, il 15% ed il 10% del montepremi (130, 97.5, 65 euro). In caso di parità al termine del campionato tra due o più squadre, si procede alla determinazione dei tre posti in base alle seguenti disposizioni:

a. *Parità fra due squadre*

In questo caso si effettuerà uno spareggio in campo neutro, con le stesse modalità spiegate al [Punto 3, Lettera a.](#)

b. *Parità fra tre o più squadre*

- (i) In questo caso si compilerà una classifica avulsa come già spiegato nel [Punto 3, Lettera b.](#) Se ci dovesse essere un solo posto da assegnare fra tre o più squadre, si piazzerà a questo posto la squadra vincente dello spareggio fra le due meglio piazzate nella classifica avulsa.
- (ii) Se si dovessero assegnare due posti per tre o più squadre, la prima della classifica avulsa si qualificherà, mentre le altre due faranno uno spareggio.
- (iii) Se si dovessero assegnare tre posti per quattro o più squadre, le prime due della classifica avulsa si qualificheranno mentre la terza e la quarta spazzeranno.
- (iv) Se la seconda, la terza e la quarta classificata dovessero terminare il campionato a pari punti, per determinare esattamente i piazzamenti delle squadre si ricorrerà alla classifica avulsa fra le tre squadre; la prima sarà seconda e le altre due spazzeranno per il terzo posto.
- (v) In tutti questi casi sopra citati la classifica avulsa va compilata seguendo le indicazioni del Punto 3, Lettera b di questa stessa Regola.

7. *Zona retrocessione*

Le ultime tre squadre classificate in serie A retrocedono simbolicamente 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 fra due squadre*

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

b. *Parità fra tre o più squadre*

- (i) In questo caso si ricorrerà alla classifica avulsa, come già spiegato. Se dovesse esserci un posto retrocessione da assegnare fra tre o più squadre, verrà effettuato uno spareggio fra le due squadre peggio classificate nella classifica avulsa.
- (ii) Se si dovessero assegnare due posti per tre o più squadre, uno è assegnato direttamente alla squadra peggio classificata nella classifica avulsa, mentre l'altro viene assegnato tramite uno spareggio fra la penultima e la terzultima della stessa classifica.

- (iii) Se si dovessero assegnare tre posti per quattro o più squadre, le ultime due della classifica avulsa retrocederanno, mentre la terzultima e la quartultima spareggeranno.

## **Regola 18: La Coppa di Lega**

1. La Coppa di Lega è un torneo in due fasi a cui partecipano tutte le squadre della Lega.
2. Nella prima fase le 14 squadre della Lega verranno suddivise in 4 gironi, 2 da 4 squadre (Gironi B e D) e 2 da 3 squadre (Gironi A e C). Ogni squadra dei Gironi B e D disputerà con le altre 3 del girone 3 partite in gara unica. Ogni squadra dei Gironi A e C disputerà con le altre 2 del girone 2 partite in gara unica.
3. I gironi eliminatori saranno sorteggiati seguendo i seguenti criteri:
  - (i) verranno poste in un'urna le 4 teste di serie (A.C. Bamboccetta, Scardone, Bravepusy, Atl. Zapata), che dovranno obbligatoriamente finire una per girone;
  - (ii) le restanti squadre (10) verranno sorteggiate integralmente.
4. Le gare eliminatorie sono tutte in campo neutro.
5. La classifica dei gironi sarà compilata in base alle stesse norme che regolano il campionato.
6. Si qualificherà alle semifinali la vincente di ciascun girone. In caso di parità di punti, si determinerà la vincente di ciascun girone in base ai seguenti criteri:
  - (i) maggior numero di punti negli scontri diretti;
  - (ii) differenza reti negli scontri diretti;
  - (iii) maggior numero di gol segnati negli scontri diretti;
  - (iv) migliore media dei Totali- Squadra Modificati ottenuti nelle partite di qualificazione;
  - (v) sorteggio.
7. La seconda fase, alla quale si qualificano 4 squadre, vedrà 2 semifinali di andata e ritorno ed una finale in gara unica in campo neutro.
8. Gli accoppiamenti delle semifinali saranno determinati secondo il seguente tabellone:

### **Semifinali**

- I Vincente Girone A- Vincente Girone B
- II Vincente Girone C- Vincente Girone D

### **Finale**

Vincente I- Vincente II

9. Le squadre che giocheranno l'andata delle semifinali in casa saranno sorteggiate.
10. Il passaggio al turno successivo viene determinato in base ai risultati ottenuti nelle due partite, o in caso di parità di punteggio in base alla differenza reti.
11. Nel caso in cui due squadre permangano in parità anche nella differenza reti, vince chi ha segnato più gol in trasferta.
12. In caso di parità anche per i gol fatti in trasferta, al termine dei 90' regolamentari del secondo incontro, si giocheranno i tempi supplementari.

13. In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari (se non viene modificata la situazione del 90'), la squadra che passerà al turno successivo verrà decisa ai calci di rigore, secondo le modalità descritte alla [Regola 13, Punto 18](#). Se al 120' si verifica invece una situazione di parità di differenza reti, ma con la situazione modificatasi nei tempi supplementari, vincerà la coppa la squadra che avrà segnato più gol in trasferta.
14. In caso di ulteriore parità anche dopo l'effettuazione dei calci di rigore, si calcolerà la media dei Totali- Squadra nelle partite di Coppa di Lega disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo la squadra con la media Totale- Squadra più alta.
15. In caso di ulteriore parità si effettuerà il sorteggio.
16. La finale di Coppa di Lega è regolata in base alle disposizioni stabilite per lo spareggio per lo scudetto della [Regola 17, Punto 3, lettera a, paragrafi \(ii\) e \(iv\)](#). Non saranno presi in considerazione criteri basati sul calcolo della media dei Totali- Squadra.
17. Le date esatte dei turni di Coppa di Lega verranno comunicate dal Presidente insieme al calendario.
18. *Mancata comunicazione della formazione*
  - a. Se un allenatore non dovesse comunicare la formazione alla prima giornata dei gironi, si applicherà la [Regola 10, Punto 3, Lettera b](#).
  - b. In caso di mancata comunicazione della formazione in una gara del girone di qualificazione che non sia la prima sarà considerata valida la formazione del turno precedente di coppa.
  - c. In caso di mancata comunicazione della formazione in una semifinale, la squadra in questione perderà a tavolino per 3-0 o con il punteggio al momento più favorevole alla squadra avversaria, nel caso si tratti di un turno di ritorno. In pratica se un allenatore non dovesse comunicare la formazione in un turno di ritorno la sua squadra sarà automaticamente eliminata, a meno che non si verifichi una delle eventualità previste dalle Lettere e, f di questo stesso Punto. In un turno di andata il 3-0 a tavolino varrà come un 3-0 reale per la differenza reti.
  - d. Se nessuno dei due allenatori impegnati in una sfida diretta (semifinali) di andata dovesse dare la formazione, si terrà conto soltanto del risultato del ritorno per determinare la squadra qualificata al turno successivo. Se il risultato di ritorno è un pareggio, si procederà ai supplementari ed eventualmente ai rigori come nel caso normale.
  - e. Se nessuno dei due allenatori impegnati in una sfida diretta (semifinali) di ritorno dovesse dare la formazione, si terrà conto soltanto del risultato di andata per determinare la squadra qualificata al turno successivo. Se il risultato di andata è un pareggio, per determinare la squadra qualificata si ricorrerà al sorteggio.
  - f. Se nessuno dei due allenatori impegnati in una sfida diretta andata/ritorno (semifinali) dovesse dare la formazione, né all'andata, né al ritorno, si effettuerà un sorteggio per determinare la squadra qualificata.
  - g. In caso di mancata comunicazione della formazione nella finale, la squadra in questione perderà a tavolino per 3-0.
  - h. Se nessuno dei due allenatori impegnati nella finale in gara unica dovesse comunicare la formazione si effettuerà un sorteggio per determinare la squadra vincitrice.
  - i. La mancata comunicazione della formazione in un turno di Coppa non comporta alcuna penalità per il Campionato.
19. Il vincitore della Coppa di Lega percepirà il 10% del montepremi netto (65 euro).

20. Ad eccezione delle disposizioni definite in questa regola, per le partite di Coppa di Lega valgono le disposizioni riportate nelle Regole del Gioco.

### **Regola 19: La Supercoppa di Lega**

1. La Supercoppa si disputa, la stagione successiva, tra la vincente del Campionato di Lega e la detentrici della Coppa di Lega.
2. 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.
3. Se una squadra dovesse vincere la Coppa di Lega e retrocedere perderà il diritto di disputare nella stagione successiva la Supercoppa di Lega: essa sarà sostituita dall'altra finalista di Coppa. Se questa squadra dovesse essere lo stesso Campione di Lega o se dovesse retrocedere a sua volta, la finale di Supercoppa sarà disputata fra le prime due squadre classificate in Campionato. La stessa soluzione sarà adottata se dovesse accadere il seguente caso: Campionato e Coppa vinti dalla stessa squadra e altra finalista di Coppa retrocessa.
4. La Supercoppa si disputa con partita unica in campo neutro.
5. La partita di Supercoppa è regolata in base alle disposizioni stabilite per lo spareggio per lo scudetto della [Regola 17, Punto 3, lettera a, paragrafi \(ii\) e \(iv\)](#). Non saranno presi in considerazione criteri basati sul calcolo della media dei Totali- Squadra.
6. La Supercoppa 2009 si disputerà il 19 settembre 2009, data che corrisponde alla quarta giornata di campionato reale.
7. Il vincitore della Supercoppa percepirà il 5% del montepremi finale (32.5 euro).
8. 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 20: Le Fantacoppe**

Anche quest'anno la nostra Lega partecipa alle FantaCoppe del circuito <http://www.fantacoppe.net>. È stato appena ufficializzato l'elenco delle squadre partecipanti alla stagione 2009/'10 delle Coppe: A.C. Bamboccetta, Scardone, Bravepussy, Atl. Zapata, Malaka, Giglie, Eleuteria, Pinotto, che saranno ripartite in FCL e FCU in base all'ordine di classifica. Il posto lasciato libero dalla Fantolina 2005 è stato preso dalle squadre che la seguono nella classifica finale.

### **Appendice: La cena di fine stagione**

Come ogni anno la stagione potrà dirsi conclusa soltanto al termine della cena di fine stagione con annessi premiamenti. Qualche defezione di troppo per la passata cena, ma per quest'anno c'è l'auspicio di riunirsi in massa per avere l'occasione di rivedersi, dato che la nostra Lega conferma sempre di più l'indubbia capacità di aggregazione in grado di mantenere contatti che altrimenti sarebbero difficili. Confermatissimo l'Agriturismo "Il Laghetto" che è sempre felice di ospitarci.

Programma di settembre:

Sab	12/09/09	Chiusura trasferimenti per la sessione estiva;
Dom	13/09/09	Consegna Liste di Vincolo al Presidente di Lega;
Lun	14/09/09	Sono on-line le Liste di Vincolo e la Lista dei giocatori acquistabili all'Asta;
Ven	18/09/09	ore 21,30: ASTA;
Sab	19/09/09	On-line il Calendario 2009-'10; Supercoppa 2009: A.C. BAMBOCCETTA – SCARDONE
Mer	23/09/09	1^ Giornata del Fantacampionato;
Mar	29/09/09	Apertura Mercato Libero d'Andata, Lista Infortunati e trasferimenti fra squadre;

Altri appuntamenti importanti:

Mar	09/02/10 –	Ven 12/02/10	Possibilità di sostituire un calciatore Primavera
Ven	12/02/10		Chiusura trasferimenti fra squadre;
Dom	14/02/10		Entrata in vigore limitazioni per il mercato;
Ven	26/03/10		Chiusura Mercato Libero e Lista Infortunati.

## ALBO D'ORO

	Campionato A	Coppa di Lega	Supercoppa di Lega	Campionato B
1994-'95	IL GENIO	Non disputata	Non disputata	Non disputato
1995-'96	CCCP	HASHISH	CCCP ('96)	Non disputato
1996-'97	IL MANCIO	CRUZTEAM	IL MANCIO ('97)	LSD
1997-'98	FORZA ABEL	FORZA ABEL	FORZA ABEL ('98)	FANTALEO
1998-'99	IL MANCIO	FANTAZELIGF.	IL MANCIO ('99)	FANTAMURPHY
1999-'00	BOBO'S	ABBONDANTE	BOBO'S ('00)	Non disputato
2000-'01	SCARDONE	ELEUTERIA	Non disputata	Non disputato
2001-'02	SCARDONE	EURISTEO	SCARDONE ('01)	Non disputato
2002-'03	COLLASSOSEPIJA	ELEUTERIA	EURISTEO ('02)	Non disputato
2003-'04	SCARDONE	MALAKA	ELEUTERIA ('03)	Non disputato
2004-'05	BOBO'S	SCARDONE	MALAKA ('04)	Non disputato
2005-'06	GIGLIE	ABBONDANTE	SCARDONE ('05)	Non disputato
2006-'07	BLACK HAWK	BOBO'S	GIGLIE ('06)	Non disputato
2007-'08	SCARDONE	ELEUTERIA	BOBO'S ('07)	Non disputato
2008-'09	A.C. BAMBOCCETTA	SCARDONE	SCARDONE ('08)	Non disputato
2009-'10	???????	???????	???????	Non disputato

**Distinti saluti**

**IL PRESIDENTE**  
**David Betti**

***Gli allenatori della “Lega...mo lu porcu”:***

<b>Nome e cognome</b>	<b>Squadra</b>	<b>E-mail</b>	<b>Numero di telefono</b>
Riccardo Bernardini	<b>Nivea</b>	<a href="mailto:riccardo.bernardini4@tin.it">riccardo.bernardini4@tin.it</a>	347/7672199
David Betti	<b>Giglie</b>	<a href="mailto:davidbetti@gmail.com">davidbetti@gmail.com</a>	339/3946858
Roberto Gobbi	<b>?????</b>	<a href="mailto:rgobbi@live.it">rgobbi@live.it</a>	333/2209532
Riccardo Froschianti	<b>Scardone</b>	<a href="mailto:riccardofroschianti@hotmail.com">riccardofroschianti@hotmail.com</a>	338/1421166
Massimiliano Marcelli	<b>Eleuteria</b>	<a href="mailto:massimilianomarcelli@tiscali.it">massimilianomarcelli@tiscali.it</a>	339/3971549
Andrea Venturi	<b>Malaka</b>	<a href="mailto:sed70@hotmail.com">sed70@hotmail.com</a>	333/7203177
Francesco Marconi	<b>?????</b>	<a href="mailto:francesco.weblive@gmail.com">francesco.weblive@gmail.com</a>	339/3141451
Francesco Trionfetti	<b>Atletico Zapata</b>	<a href="mailto:francesco.trionfetti@hotmail.it">francesco.trionfetti@hotmail.it</a>	339/4729975
Riccardo Foglietta	<b>Retro...Cessi</b>	<a href="mailto:silviafog@hotmail.com">silviafog@hotmail.com</a>	339/5668061
Salvatore Fratto	<b>?????</b>	<a href="mailto:euristeo@tin.it">euristeo@tin.it</a>	335/6910656
Simone Contessa	<b>A.C. Bambocetta</b>	<a href="mailto:simonecontessa@tiscalinet.it">simonecontessa@tiscalinet.it</a>	338/3810225
Marco Fogliano	<b>Bravepusy</b>	<a href="mailto:marcofogliano@libero.it">marcofogliano@libero.it</a>	329/1637829
Tommaso Moroni	<b>?????</b>	<a href="mailto:ludirettore@hotmail.it">ludirettore@hotmail.it</a>	347/6217014
Alessandro Ocagli	<b>Pinotto</b>	<a href="mailto:alexocagli@gmail.com">alexocagli@gmail.com</a>	340/7642660

*In caso di cambiamento di E-mail o di telefono gli allenatori sono pregati di informare il Presidente.*