

Fantalega Bari

Regolamento Ufficiale
Edizione 2008/2009



INTRODUZIONE

1. La nostra lega è composta da dieci società.
2. La Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.
3. L'Assemblea di Lega designa uno o più responsabili necessari allo svolgimento di vari compiti: il Presidente di Lega.
4. I compiti del Presidente di Lega sono:
 - a. Coordinamento delle operazioni dell'Asta iniziale;
 - b. Registrazione delle operazioni di Mercato Libero;
 - c. Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre;
 - d. Acquisizione delle liste di vincolo;
 - e. Composizione del calendario;
 - f. Registrazione settimanale delle formazioni;
 - g. Calcolo dei risultati finali delle partite;
 - h. Composizione delle classifiche.
5. E' nelle facoltà di ogni allenatore poter interpellare l'Assemblea di Lega tramite ricorso se dovesse ravvisare una errata interpretazione del regolamento, o pensasse di aver subito un torto. L'Assemblea di Lega può accettare il ricorso o meno con voto a maggioranza relativa, ovvero il ricorso è accettato se i voti favorevoli sono più di quelli a sfavore.*
6. Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza.
7. Nel caso un allenatore intenda sporgere reclamo al Presidente di Lega, al fine di contestare l'esito di un incontro e chiedere che esso venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:
 - a. I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre il giovedì precedente la giornata di campionato successiva alla gara in questione.
 - b. Dovranno essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dalla gazzetta, o dalla lega-calcio , purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.**

Note

* *Maggioranza relativa e non assoluta (6 voti) in quanto l'astensione equivarrebbe ad un voto contrario.*

** *I giorni utili per le verifiche sono: il martedì, quando i quotidiani pubblicano eventuali rettifiche, e i mercoledì, quando viene pubblicata la lista degli squalificati (dalla quale si può risalire agli ammoniti ufficiali). Chi ha Internet può consultare il sito della Lega Calcio (www.lega-calcio.it) contenente i comunicati ufficiali della Lega, oppure le pagine del sito della FFC all'indirizzo www.fantacalcio.kataweb.it/index.php*

REGOLA 1: LE SOCIETÀ

1. Capitale sociale

a. Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 310 crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori. I crediti avanzanti al termine dell'asta, saranno disponibili per il Mercato Libero nella proporzione di 1/3 (si arrotonda per difetto fino a 0,49 ; per eccesso da 0,5 a 0,99).

b. Dopo l'Asta, saranno assegnati altri 50 crediti che serviranno per il Mercato Libero durante la stagione.

c. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato (360 crediti complessivi) per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno.

REGOLA 2: LA ROSA

1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 26 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.

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

3 Portieri
9 Difensori
8 Centrocampisti
6 Attaccanti

a. Ciascun allenatore ha la possibilità di vincolare per l'anno seguente fino ad un massimo di 11 calciatori della propria squadra così divisi x ruolo:

1 Portieri
4 Difensori
4 Centrocampisti
2 Attaccanti

b. La lista di vincolo deve essere comunicata al Presidente di Lega entro l'inizio dell'asta.

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

d. L'ingaggio dei calciatori vincolati equivale al costo in crediti del loro 'cartellino', e verrà detratto dal capitale a disposizione per l'Asta iniziale. Per ingaggio si intende il prezzo di acquisto, in crediti, di un calciatore all'Asta o al Mercato Libero.

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

1. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza ad un'altra società che milita in un'altra serie o in un campionato estero, la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo:

a. un numero di crediti pari al suo ingaggio se comprato alle buste.

b. Un numero di crediti pari ad un terzo del suo ingaggio se comprato all'asta iniziale (arrotondando per difetto fino a 0,49 ; per eccesso da 0,5 a 0,99) con il minimo di 1.

2. Sarà a cura del Presidente del giocatore ceduto informare la lega al fine di recuperare i crediti spettanti (**usando l'apposito forum**).

4. Calciatore squalificato per illecito o doping.

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

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

REGOLA 3: L'ASTA INIZIALE

1. Preliminari

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

a. 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.

b. 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.

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

2. Svolgimento dell'Asta

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

a. Ciascuna squadra deve acquistare 26 calciatori ad un costo totale non superiore a 310 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.

b. L'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare è inverso alla classifica finale della campionato della stagione precedente.

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

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

e. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 26 calciatori.

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

g. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi. Ad esempio, se una squadra ha già acquistato 6 attaccanti, l'allenatore di tale squadra non può nominare né partecipare all'asta per un attaccante.

Nota

Nel caso che per errore un allenatore chiami un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi il Presidente di Lega dovrà interrompere l'asta e far ripetere la 'chiamata'. Se invece il Presidente di Lega se ne accorgerà in un secondo tempo, a calciatore già acquistato, dovrà annullare l'acquisto e l'allenatore che ha commesso l'errore dovrà ripetere la chiamata (se l'Asta è ancora in corso) oppure dovrà scegliere un calciatore del ruolo da coprire tra quelli rimasti liberi (se l'Asta si è già conclusa).

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

i. la pubblicazione di riferimento che elenca i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo fa testo in caso di contestazione è l'Almanacco dei Ruoli della FFC (disponibile al sito www.fantacalcio.kataweb.it)

3. Ingaggi

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

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

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

4. Stato contrattuale

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

b. Se un calciatore viene acquistato al Mercato Libero, sarà possibile riconfermarlo (all'asta successiva) per ulteriori due anni, triplicandone l'ingaggio.

c. Il contratto di un calciatore ha durata pari a tre anni o stagioni sportive.

d. I trasferimenti (vedi regola 5) non modificano lo stato contrattuale di un calciatore, cioè la durata del suo contratto, e neppure il suo ruolo.

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, o in scadenza di contratto.:

(I) Una squadra può esercitare l'opzione su un massimo di 1 calciatore in scadenza di contratto (valore 1 sul file delle rose).

(II) Una squadra può esercitare l'opzione su tutti i calciatori che hanno cambiato ruolo.

(III) I calciatori 'opzionati' devono figurare in appendice alla lista di vincolo consegnata al Presidente di Lega.

(NB non ci sono più opzioni per i calciatori comprati alle buste)

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) La base d'asta, cioè l'offerta di partenza, per un calciatore 'opzionato' è di un (1) credito;

(II) 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;

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.

REGOLA 4: MERCATO LIBERO....*le buste*

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

a. Il Mercato Libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori sono permesse a partire dalla settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato fino all'ultima giornata della stagione fantacalcistica (sia essa una giornata di campionato che di Coppa di Lega).

b. Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i 50 crediti attribuiti ad ogni squadra al termine dell'Asta iniziale più i crediti avanzanti dall'asta nella proporzione di 1/3.

c. E' possibile acquistare soltanto calciatori 'liberi da contratto', cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.

d. E' possibile acquistare soltanto calciatori tesserati da squadre di SerieA.

e. Una squadra può effettuare una sola offerta per settimana.

f. La busta deve essere consegnata entro e non oltre il mercoledì precedente la giornata di campionato successiva.

g. 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 (classifica per : punti - fantapunti - differenza reti - reti fatte).

h. Nella busta deve essere indicato:
il nome del giocatore che si intende acquistare
il suo ruolo
la squadra di serieA in cui milita.

il numero di crediti offerti
il nome del giocatore che si intende svincolare
i ruoli di giocatore acquistato e svincolato devono coincidere.

Una qualsiasi omissione od errore rispetto alle regole sopra citate renderà la busta non valida.

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.

l. Alla successiva asta, i giocatori comprati alle buste potranno essere riconfermati per ulteriori due anni triplicandone l'ingaggio.

m. Per fare la busta bisogna inviare un Messaggio Privato indirizzato a 'Buste e Scambi' (dal forum dopo essersi loggati oppure dal link nella HP del sito).

REGOLA 5: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI

1. Le squadre sono libere di condurre trattative di trasferimento di ogni genere e senza alcun limite, secondo le seguenti disposizioni:

a. Le trattative di trasferimento sono consentite :

(I) da quando termina l'asta iniziale fino alla 18a giornata di fanta-campionato compresa

(II) durante la pausa estiva ed ovviamente prima della consegna delle liste di vincolo.

b. I trasferimenti sono soggetti ai requisiti di composizione, in numero e ruoli, della rosa di una squadra. (cioè si può scambiare un difensore solo con un altro difensore.. e così negli altri ruoli)

c. Una volta raggiunto un accordo di trasferimento, entrambi gli allenatori coinvolti devono comunicarlo, a voce o per iscritto, al Presidente di Lega prima di poter schierare i nuovi acquisti, pena l'invalidità dello scambio.

REGOLA 6: LA FORMAZIONE

1. Schema di gioco

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

b. le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:

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

2. Comunicazione della formazione

a. Prima dell'inizio della gara, entro la scadenza fissata (fischio d'inizio della prima gara della giornata di campionato di serieA considerando ovviamente anche gli anticipi), gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione:

-lasciandola sul sito (apposito forum)

oppure in via del tutto eccezionale

- comunicandola via telefono/mail/sms sia al presidente che all'avversario.

b. Una volta comunicata la formazione è sempre possibile modificarla entro i tempi previsti.

3 Mancata comunicazione della formazione

a. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente e subirà una penalizzazione di 1(uno) punto nella competizione di riferimento.

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

c. Utilizzando il forum per comunicare la formazione (o nel caso di utilizzo di sms o mail) , è cura di ogni allenatore accertarsi dell'avvenuta consegna della formazione stessa. Se il messaggio nel forum (mail o sms) non dovesse giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente e sarà comminata la relativa penalizzazione.

4. Errori nella comunicazione della formazione

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

(I) Se un calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella squadra, verrà considerato assente e tolto d'autorità dalla formazione. Il calciatore non tesserato potrà essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione;

(II) Se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto, a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Presidente di Lega assegnerà la formazione d'ufficio (senza la penalizzazione di due punti).

b. Se una squadra schiera il medesimo calciatore due volte tra i titolari, il doppione potrà essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione;

c. Se una squadra schiera il medesimo calciatore sia in campo sia in panchina, giocherà regolarmente in 11, ma il doppione panchinaro verrà tolto d'ufficio dalla formazione e l'allenatore giocherà con una riserva in meno.

d. Se una squadra schiera meno di 11 giocatori titolari non si prenderanno in considerazione le riserve, ovvero la squadra si ritiene composta dai soli giocatori titolari schierati (per i quali ovviamente la regola della sostituzione è valida)

(è l'unico caso in cui si può giocare in meno di 11 considerando anche le riserve d'ufficio) .

REGOLA 7: RISERVE E SOSTITUZIONI

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

a. Ogni squadra può schierare in panchina sino a sette calciatori di riserva: un portiere e due calciatori per ruolo (2 difensori, 2 centrocampisti e 2 attaccanti).

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

Nota

Le riserve sostituiranno i 'calciatori assenti' o senza voto (s.v.) o non giudicabili (n.g.) - naturalmente escluso il portiere che ha giocato almeno 30 minuti recuperi esclusi - del loro ruolo nell'ordine in cui sono stati indicati nella lista delle riserve in calce alla formazione. Facciamo un esempio: se uno dei difensori titolari non gioca, entrerà a sostituirlo il primo difensore di riserva indicato nella lista. Il secondo difensore di riserva potrà entrare nel caso in cui risulti assente un secondo difensore titolare, oppure nel caso in cui non giochi (o non abbia preso voto) il primo difensore di riserva.

c. Una squadra può effettuare tutte e sette le sostituzioni.

d. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo.

e. Nel caso che sia il primo calciatore di riserva sia il secondo, non fossero scesi in campo nella realtà o fossero stati giudicati s.v. o n.g. si prenderà in considerazione la riserva d'ufficio, il cui Totale-Calciatore è equivalente a 4 (quattro). Ogni altra eventuale riserva d'ufficio avrà valore 3 (tre).

f. La riserva d'ufficio per il portiere è equivalente a 3 (tre).

g. Non c'è limite al numero delle riserve d'ufficio. Ovvero una squadra gioca sempre e cmq in 11/ fa eccezione la regola 6.4.d).

REGOLA 8: QUOTIDIANO UFFICIALE

1. Prima dell'inizio del campionato, l'Assemblea Generale deve scegliere un quotidiano, detto Quotidiano Ufficiale (Q.U.), che servirà come riferimento ufficiale nel corso del Campionato. Il Q.U. della nostra lega è La Gazzetta dello Sport.

2. Le pagelle e i tabellini delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni - pubblicati dal Q.U. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.

3. Il Quotidiano Ufficiale è l'unico ed insindacabile riferimento della Lega per quanto riguarda i tabellini e i voti dei calciatori; per quanto riguarda i tabellini fanno fede, in caso di contestazione, i comunicati ufficiali della Lega Calcio consultabili sul sito (www.lega-calcio.it).

REGOLA 9: MODALITA' DI CALCOLO

criterio generale.

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

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

- (I)** Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
- (II)** Calcolo del Modificatore-Portiere per ciascuna squadra;
- (III)** Calcolo del Modificatore-Difesa per ciascuna squadra;
- (IV)** Calcolo del Modificatore-Centrocampo per ciascuna squadra;
- (V)** Calcolo del Totale-Squadra con Modificatori per ciascuna squadra;
- (VI)** Assegnazione del Fattore Campo;
- (VII)** Confronto dei Totali-Squadra.

(I). Calcolo del Totale-Calciatore

a. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dal Q.U.) e dei Punti-azione.

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

c. I Punti-gol sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un gol (solo il portiere, o chi ne fa le veci, può subire o evitare un gol) durante una gara di campionato. I Punti-gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:

- +3 punti per ogni gol realizzato;
- +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
- 2 punti per ogni autogol;
- 3 punti per un rigore sbagliato;
- 1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).

d. 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.

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

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

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

CASI PARTICOLARI

a. Portiere senza voto

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

b. Portiere senza voto + punti azione

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

c. Calciatore senza voto

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

d. Espulso senza voto

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

e. Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dal Q.U., sarà regolarmente sostituito dalla riserva nel suo ruolo, senza ottenere voti di ufficio.

f. Marcatore senza voto

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

g. Autogol senza voto

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

h. Rigore calciato senza voto

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

i. Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

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

l. Tabellino ammoniti/espulsi/marcatori controverso

Nel caso che il Q.U. riporti tra gli ammoniti/espulsi/marcatori un calciatore non indicato da altri mezzi di informazione (Stampa o TV o Internet), l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al Presidente di Lega. E' compito di quest'ultimo verificare la tesi dell'allenatore.

Nota

IL controllo della correttezza dei tabellini viene già puntualmente effettuato. (tramite confronto con 'le decisioni del giudico sportivo' presente sul sito della lega calcio www.lega-calcio.it di norma il mercoledì).

Nel caso dovesse esserci qualche modifica dei tabellini, il Presidente di Lega annullerà il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.

(II). Calcolo del Modificatore del Portiere.

a. Il Modificatore del Portiere si attribuisce a tutti quei portieri che prendono un voto uguale o superiore a 7.

b. La Tabella di Conversione Portiere sottostante trasforma il voto del portiere in punti negativi da sottrarre al Totale-Squadra dell'avversario:

Voto 7 - 7,999	= -1
Voto 8 - 8,999	= -2
Voto 9 o superiore	= -3

(III). Calcolo del Modificatore della Difesa

a. Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto 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 e/o i Punti cartellino.

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:

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

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

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 le eventuali successive) viene conteggiato un 5.

(IV). Calcolo del Modificatore del Centrocampo

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

b. Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma del solo Voto 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 pari a 5 quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria.

Tabella di Conversione del Centrocampo

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

Differenza tra i Totali-Centrocampo	Squadra col totale migliore	Squadra col totale peggiore
meno di 1	0	0
1-1,99	+0,5	-0,5
2-2,99	+1	-1
3-3,99	+1,5	-1,5
4-4,99	+2	-2
5-5,99	+2,5	-2,5
6-6,99	+3	-3
7-7,99	+3,5	-3,5
8 o più	+4	-4

(V). Calcolo del Totale-Squadra con Modificatori

Il Totale-Squadra con Modificatori 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 della difesa, del centrocampo e del portiere.

(VI). Fattore Campo

a. Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 2 (due) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Squadra. Fa eccezione ovviamente il terzo girone che si disputa interamente in campo neutro.

b. In caso di partita di spareggio in campo neutro non si prende in considerazione il Fattore Campo.

(VII). Confronto dei Totali-Squadra

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

1. Tabella di Conversione

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

Meno di 66 punti	=	0 gol
Da 66 a 71,999 punti	=	1 gol
Da 72 a 77,999 punti	=	2 gol
Da 78 a 83,999 punti	=	3 gol
Da 84 a 89,999 punti	=	4 gol
Da 90 a 95,999 punti	=	5 gol
E così via (ogni 6 punti un gol)		

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

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

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

(III) Quando una squadra realizza meno di 60 si assegna un goal all'altra squadra se la differenza tra i due totali è di almeno 8 punti.
(esempio: 57-65 → 0-1 59-70 → 0-2)

2. Deroghe alla Tabella di Conversione

a. Se due squadre si ritrovano nello stesso intervallo di punteggio (tranne < 66) ma una stacca l'altra di almeno di 4 punti, la squadra in vantaggio ottiene un gol omaggio e vince la partita. Esempio: 71 - 66,5 → 2-1 .

b. Se due squadre realizzano entrambe meno di 66 punti, ma una stacca l'altra di almeno di 8 punti, la squadra in vantaggio ottiene un gol omaggio e vince la partita. Esempio: 65 - 57 → 1-0 .

REGOLA 10: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, NON OMOLOGATE

1. Partite sospese o rinviate o posticipate

a. Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate o posticipate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) 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) 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, sempre che non possano essere sostituiti dai giocatori in panchina.

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.

2. Partite decise a tavolino

a. Nel caso il risultato di una partita, per qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della fantapartita dei voti assegnati dal Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.

b. Se il Q.U. non assegna i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcolerà l'esito della partita o delle partite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo.

3. Partite non omologate e poi rigiocate

a. Nel caso una partita, per una qualunque ragione, non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti in detta partita e i Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati verranno annullati. Ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita, si prenderanno in considerazione i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i nuovi Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati.

REGOLA 11: LA CLASSIFICA

1. La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta.

2. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega e il fantascudetto. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra Campione (e per l'attribuzione di un qualsiasi altra posizione in classifica) in base alle seguenti disposizioni:

a. Parità tra due squadre:

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

(II) Nel caso in cui lo spareggio dovesse finire in pareggio si procederà con i calci di rigore (regola 13). Se dopo i calci di rigore dovesse persistere la parità, vincerà lo spareggio la squadra che ha realizzato il maggior totale squadra. In caso di pareggio esatto (ad. esempio 70 - 70) prevale la squadra con la migliore fantapunti.

b. Parità tra tre o più squadre:

(I) In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre al termine del campionato verranno eliminate la peggiore/i in fantapunti e le prime due si disputeranno lo spareggio come sopra.

REGOLA 12: LA CLASSIFICA FANTAPUNTI

1. La classifica FANTAPUNTI è stabilita per punteggio, sommando tutti i totali squadra 'puri' di ogni giornata di campionato e di coppa di lega (compresi i turni di riposo) per ogni squadra della FantaLega.

2. Per totale-squadra puro si intende il totale-squadra al netto di tutti i modificatori e del fattore campo.

3. A parità di punteggio verrà considerata prima quella meglio posizionata in classifica generale.

REGOLA 13: I CALCI DI RIGORE

1. Calcolo dei Calci di Rigore

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

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

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

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

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

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

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

h. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si confronteranno i Totali-Squadra della partita e passerà al turno successivo in caso di semifinale di coppa, o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale, o lo spareggio in campionato, la squadra con il Totale-Squadra più alto. In caso di pareggio esatto (ad esempio 70 - 70) prevale la squadra con la migliore fantapunti (in coppa non si considerano gli eventuali spareggi).

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

COPPA DI LEGA

REGOLAMENTO

La coppa di lega è composta da due gironi da 5 squadre.

Si giocano 10 turni preliminari, 5 turni di andata e 5 di ritorno(**quindi con fattore campo**). In ogni turno preliminare riposa una squadra per girone. Anche le squadre che riposano devono consegnare la formazione in quanto concorrono alla sola fantapunti (rispettando modalità e tempistiche di consegna). La mancata consegna della formazione comporterà la sola attribuzione della formazione d'ufficio senza alcuna penalizzazione.

Al termine dei turni preliminari le prime 2 squadre di ogni girone giocano le semifinali (con la regola dell'incrocio) e quindi finale e finalina, tutte con scontro secco in campo neutro.

Regole in caso di paripunti:

Al termine dei turni preliminari.

.tra 2 squadre : spareggio nella successiva giornata (in contemporanea al campionato)

.tra tre o più squadre: eliminata la peggiore/i in fantapunti (calcolata su tutti i turni preliminari)e spareggio tra le migliori due(come sopra).

Nelle semifinali, finali e spareggi:

in caso di pareggio si va ai calci di rigore (regola 13) .

Se dopo i calci di rigore dovesse persistere la parità, vincerà lo spareggio, o passerà al turno successivo in caso di semifinale di coppa, o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale la squadra che ha realizzato il maggior totale squadra.

In caso di pareggio esatto (ad. esempio 70 - 70) prevale la squadra con la migliore fantapunti di coppa esclusi gli eventuali spareggi.