

REGOLAMENTO INTERNO**REGOLA 1: OGGETTO E MODALITÀ DEL GIOCO**

- I. Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di fantasquadre, formate da veri calciatori delle squadre del campionato italiano di calcio di serie A, che si affrontano tra loro nel rispetto del presente regolamento.
- II. La Lega sovrintende al regolamento, nel rispetto delle regole principali e dello spirito del regolamento della Federazione Fantacalcio.
- III. Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di serie A, e si articola nelle seguenti fasi:
 - a. formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano di serie A;
 - b. mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra quelli della rosa, per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

REGOLA 2: LA LEGA

- I. La Lega è composta da otto squadre. Ogni fantallenatore informerà la Lega del nome che vorrà dare alla propria squadra. I nomi delle squadre dovranno essere non più lunghi di venti caratteri (spazi e punteggiatura compresi) e sarà sottoposto al vaglio dei soci che potranno respingerlo a maggioranza.
- II. La Lega è governata dall'Assemblea di Lega, composta da tutti i fantallenatori.
- III. L'Assemblea di Lega è governata dal Presidente di Lega, coadiuvato da un Vice-Presidente e da un Segretario. Il Presidente, il Vice-Presidente ed il Segretario (che costituiscono il Consiglio di Lega) sono nominati con scrutinio segreto dall'Assemblea di Lega, riunita in tutti i suoi effettivi o loro rappresentanti. Per essere eletto il candidato dovrà raggiungere i 2/3 dei voti, in prima votazione e la maggioranza assoluta in seconda votazione. Una volta determinato il Presidente, si provvederà all'elezione degli altri due componenti il Consiglio, che avverrà con scrutinio segreto e con due preferenze per ogni votante. Saranno eletti i due candidati più votati (nel caso di parità di voti si andrà al ballottaggio, in caso di ulteriore parità sarà preferito il partecipante con maggiore anzianità all'interno della lega) - La distribuzione delle cariche sarà decisa all'interno del Consiglio di Lega. La loro nomina è interrotta solo dalle dimissioni o dalla richiesta di 1/4 dei componenti della lega.
- IV. I compiti del Presidente di Lega sono:
 - a. coordinamento delle operazioni di calciomercato;
 - b. registrazione delle operazioni di calciomercato, nelle forme di asta iniziale, mercato di riparazione, mercato libero successivamente descritte;
 - c. composizione del calendario;
 - d. registrazione settimanale delle formazioni, dei risultati e delle classifiche;
 - e. determinazione di tutte le scadenze necessarie al buon andamento del gioco: proposte di modifica al regolamento, comunicazione delle conferme, partecipazioni ad aste, comunicazione delle formazioni e tutto ciò che non è già regolamentato;
 - f. sottoporre all'Assemblea, in caso di dubbio, le modifiche che richiedono, in caso di approvazione, il rinvio agli anni successivi della loro applicazione.
- V. I compiti del Vice-Presidente sono di sostituzione del Presidente in caso di sua assenza o indisponibilità.
- VI. I compiti del Segretario sono di natura amministrativa, e consistono nel controllo e nella gestione dei pagamenti e dell'amministrazione dei premi. Il Segretario propone le sanzioni disciplinari a carico di giocatori inadempienti negli obblighi finanziari al Consiglio di Lega, che deciderà a maggioranza dei suoi componenti.
- VII. In caso di disputa, dubbi di interpretazione del regolamento, controversia o contestazione, ciascuno può presentare ricorso al Consiglio di Lega entro il giovedì seguente il turno interessato dalla controversia. Ogni decisione in merito è presa a maggioranza dei componenti del Consiglio. E' possibile ricorrere in opposizione entro il giorno dopo, con presentazione di una difesa scritta allo stesso organo, il quale dovrà decidere se accogliere l'appello con voto unanime altrimenti esso sarà considerato respinto.
- VIII. Qualsiasi partecipante può proporre modifiche al presente regolamento. Il Presidente comunica la data entro cui presentare le proposte di modifiche da inserire all'ordine del giorno che saranno votate nella fase precedente l'asta da tutti i partecipanti. Le proposte presentate devono avere forma scritta e indicare precisamente la parte del regolamento oggetto di integrazione o modifica. La modifica proposta deve essere riportata in maniera precisa secondo la formulazione definitiva della norma da integrare o modificare o riportare il paragrafo, la frase o le parole che vanno aggiunte, eliminate o sostituite. La presentazione di proposte oltre il termine stabilito, in sede di asta, o in un'altra fase del gioco, è ammessa solo con il consenso unanime dell'Assemblea. La modifica o l'introduzione di una nuova norma per essere approvata dovrà ottenere la maggioranza dei voti espressi con un minimo di quattro voti favorevoli. Le modifiche che possono influenzare lo svolgimento dell'asta ovvero modificare il valore dei contratti in essere, o comunque che interessino gli aspetti determinanti del gioco, potranno essere approvate con applicazione delle stesse a partire almeno dalla stagione successiva, o oltre se deciso dalla maggioranza assoluta, a meno che non intervengano accordi che raccolgano l'unanimità dei consensi dei componenti.

- IX.** Per una modifica (o un'introduzione di nuova norma) è necessaria la maggioranza dei voti espressi ed almeno quattro voti favorevoli.

REGOLA 3: LA ROSA

- I. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 30 giocatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di serie A. I calciatori che costituiscono la rosa devono essere inseriti nella lista ufficiale scelta dalla lega. Non è possibile acquistare o confermare un calciatore non inserito nelle liste
- II. La rosa deve essere obbligatoriamente composta da 3 portieri, 9 difensori, 9 centrocampisti, 6 attaccanti. I giocatori del vivaio concorrono alla formazione della rosa e al raggiungimento del numero minimo previsto per ogni ruolo. Non è ammesso il mancato rispetto del numero minimo di effettivi in nessun caso.
 - a. I tre portieri devono appartenere al massimo a due squadre differenti. Ciascun portiere acquistato è confermabile nel campionato successivo.
- III. È possibile acquistare un numero illimitato di calciatori stranieri comunitari ed extracomunitari.
- IV. Il vivaio è composto dai giocatori quali under 20. Fin quando un giocatore permane nello status di Under20 il proprio contratto sarà considerato ancora come anno zero. Il conteggio degli anni di contratto partirà dalla stagione in cui il giocatore non è più considerato U20
- V. Per la definizione dei ruoli e per la classificazione dei giocatori U20, la Lega decide di attenersi alle disposizioni della Gazzetta dello Sport. Nel caso in cui la il giornale di riferimento decidesse di istituire il ruolo dei Fantasisti, questi saranno considerati come centrocampisti
- VI. Sono considerati U20 i giocatori che, alla data di inizio campionato, non abbiano compiuto 20 anni oppure che li abbiano compiuti nel corso dell'anno solare (Es. per il 2019/2020 sono Under 20 i giocatori nati dal 1-1-99 e seguenti).

REGOLA 4: IL CALCIOMERCATO

- I.** Il calciomercato si divide in due fasi distinte e tra esse interdipendenti:

- a) asta di inizio campionato;
- b) scambi liberi;
- c) mercato di riparazione.

A tutte le fasi del calciomercato devono essere presenti tutti i fantallenatori, o loro rappresentanti, pena l'esclusione dal gioco.

a) Asta di inizio campionato

1. L'asta di inizio campionato si tiene entro una settimana dall'inizio del fantacampionato.
2. Ciascuna squadra deve acquistare 27 giocatori: 3 portieri, 9 difensori, 9 centrocampisti, 6 attaccanti, compresi i giocatori costituenti il vivaio
3. Ciascun fantallenatore ha a disposizione 500 crediti, più i crediti residui della stagione precedente (ad esclusione di quelli destinati al mercato di riparazione non utilizzati), a cui andranno aggiunti o sottratti i crediti relativi alla redistribuzione (regola 14). I fantallenatori che subentrano a coloro che abbandonano il gioco, non ne ereditano i crediti residui. Avranno a disposizione 500 crediti (cui vanno aggiunti quelli relativi alla redistribuzione) e 10 punti palmares.
4. L'asta e il suo svolgimento sono dirette dal Presidente che ufficializza le aggiudicazioni dei cartellini dei calciatori e comunica ai giocatori la spesa progressiva effettuata, con l'ausilio del Vice-Presidente e del Segretario.
5. A turno ogni fantallenatore dovrà mettere all'asta un calciatore stabilendone il prezzo di partenza in crediti; in caso di omissione del prezzo si partirà da un credito. Le chiamate dei fantallenatori si susseguiranno in ordine inverso alla classifica della stagione precedente. Le offerte dovranno essere incrementate di un valore minimo secondo la seguente tabella:

Valore Giocatore		Rilancio
da	a	Minimo
1	20	1
21	50	2
51	100	3
101	150	5
151	250	10
251		20

I subentrati iniziano per primi e in ordine di età (crescente). Non è possibile saltare il proprio turno di chiamata. La chiamata dei giocatori non è legata a nessun ordine di ruolo. Sempre nello stesso ordine si potranno effettuare i rilanci. Quando un fantallenatore decide di non effettuare alcuna offerta, non potrà più partecipare all'asta per quel giocatore. Ogni fantallenatore ha a disposizione due minuti per "chiamare" e 30 secondi per rilanciare passati i quali, nel primo caso il Presidente solleciterà la chiamata in un tempo ragionevole, nel secondo caso perderà il calciatore.

Prima della prima chiamata il Presidente può proporre l'adozione del rilancio a chiamata libera in luogo del rilancio a giro. La proposta si intende accolta se ottiene la maggioranza dei voti espressi, non computandosi gli astenuti, e comunque non meno di quattro voti favorevoli. La modalità adottata vale per l'intera asta.

Adottato il rilancio a chiamata libera, dopo la chiamata del giocatore ogni fantallenatore può rilanciare in qualsiasi momento, senza attendere il proprio turno, nel rispetto degli incrementi minimi della tabella e dei crediti a disposizione. Il calciatore è assegnato all'ultimo offerente quando siano trascorsi venti secondi dall'ultimo rilancio senza che nessun altro abbia rilanciato; ogni nuovo rilancio fa ripartire il termine. Dal decimo rilancio in poi, il rilancio effettuato negli ultimi dieci secondi riduce a dieci secondi il termine successivo.

In tale modalità non si applicano il turno di rilancio e il relativo termine di trenta secondi; restano invariati l'ordine delle chiamate, i due minuti per chiamare, la tabella dei rilanci minimi e ogni altra disposizione del presente punto.

6. Ogni fantallenatore deve coprire i ruoli effettivi suddetti. Qualora siano stati acquistati più portieri della stessa squadra da parte di fantallenatori differenti, questi potranno contendersi all'asta il terzo portiere. Qualora un fantallenatore sia in possesso di due portieri differenti e un altro fantallenatore nomini all'asta il portiere considerato sostituto di uno dei due, il primo potrà partecipare all'asta per aggiudicarsi il portiere da inserire come terzo in rosa.
7. Dalla fine del campionato fino ad una settimana prima dell'inizio del successivo è possibile effettuare un illimitato numero di scambi tra i fantallenatori senza limitazioni di ruolo. Lo scambio comporta l'acquisizione del contratto del giocatore, nel numero degli anni e nel valore del cartellino. È possibile anche aggiungere ulteriori crediti nell'operazione di scambio
8. Ogni fantallenatore dovrà comunicare al Presidente, entro il termine comunicato dal Presidente (di norma una settimana dallo svolgimento dell'asta), i giocatori confermati dalla rosa formata, secondo le seguenti modalità:
 - Ogni fantallenatore ha a disposizione un massimo di **13** conferme, di cui **un terzo**, approssimando per eccesso, dovrà essere della rosa finale dell'anno precedente. È possibile confermare fino a **tre** giocatori Under 20. Al numero di conferme andranno sottratte quelle decurtate quale penalità per omessa comunicazione della formazione nell'anno precedente (una conferma in meno ogni tre omissioni)
 - I fantallenatori non potranno confermare i giocatori già sotto contratto da **tre** anni; per i giocatori del vivaio il computo dei tre anni partirà dal primo anno in cui non saranno più U20 e faranno parte della rosa principale. Ogni fantallenatore dovrà confermare almeno un giocatore per ruolo, con esclusione del portiere. Non si potranno confermare più di quattro attaccanti (esclusi gli Under).
 - Non è possibile confermare giocatori che cambiano ruolo, ad eccezione degli Under.
 - Nel caso in cui subentri un sol nuovo fantallenatore, questi erediterà la rosa di colui che ha abbandonato il gioco. Sarà sottoposto alle stesse norme per le conferme (ma potrà confermare solo **due** Under 20, oltre ai 13 giocatori della rosa principale).
 - Nel caso in cui subentri più di un nuovo fantallenatore il Consiglio di Lega creerà miste rendendole il più possibile equilibrate con giudizio finale del Presidente. Dopodiché saranno assegnate ai subentranti con sorteggio
9. Durante l'asta è possibile far valere per ogni giocatore quattro opzioni. Possono essere oggetto di opzione solo giocatori in scadenza di contratto e quelli che abbiamo cambiato ruolo. Ogni fantallenatore segnerà le quattro opzioni a disposizione su quattro biglietti differenti. Nel momento in cui decidesse di avvalersene consegnerà il foglio contenente l'opzione aggiudicandosi il giocatore all'asta offrendo un credito in più dell'ultima offerta formulata. Il contratto è in tal modo rinnovato al nuovo valore e di valenza biennale. Alla scadenza del contratto rinnovato con opzione (quindi dopo cinque anni) non è possibile usufruire di ulteriori opzioni. Le opzioni sui giocatori che cambiano ruolo non rinnovano la durata contrattuale.
10. Un fantallenatore non può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo da lui già coperto in tutti gli effettivi. Ogni fantallenatore ha il dovere di verificare, al termine di ogni acquisto all'asta, la propria disponibilità di crediti per l'acquisto successivo. Se un acquisto è effettuato non avendo a disposizione i crediti necessari, sarà annullato. Qualora ce ne si accorga al termine dell'asta o in un momento in cui è impossibile ricostruire la situazione contestata, l'ultimo giocatore acquistato dal fantallenatore in difetto sarà depennato dalla rosa e sarà reso disponibile per il mercato di riparazione.
11. Alla fine dell'asta di inizio campionato, il Presidente registrerà le rose composte, i crediti rimasti a ciascun fantallenatore, e provvederà a comunicarli a tutti i partecipanti al gioco.
12. Ciascun fantallenatore ha la facoltà di destinare, comunicandolo al Presidente, i crediti eventuali da destinare all'ampliamento dello stadio alla fine dell'asta. Egli è tenuto a verificare che la richiesta venga messa in pratica dal Presidente.

- 13.** Nel caso uno o più giocatori abbiano necessità di abbandonare l'asta durante lo svolgimento, o venga interrotta per qualsiasi motivo e non sussista la possibilità che possa essere ripresa o riaggiornata in un ragionevole tempo per dare inizio al campionato, si applicheranno le medesime regole del mercato di riparazione invernale, con la sola eccezione per il numero di offerte formulabili dovrà essere obbligatoriamente triplo del numero di giocatori da acquistare. Le offerte e le scelte dei giocatori dovranno essere stilate in modo che possa essere assicurato l'acquisto di tutti i giocatori necessari a completare la rosa. La consegna della lista deve essere fissata entro il giorno successivo alla data stabilita per l'asta ed eventuali aste (nel caso prendano parte più fantallenatori), dovranno essere fissate entro 12 ore (e non 24 ore) dalla prima scadenza. I giocatori acquistati secondo tale procedura saranno considerati al 5° anno di contratto e pertanto non confermabili e non opzionabili nella stagione successiva, anche nel caso di giocatori classificati come Under. Nel caso i fantallenatori coinvolti, al termine delle operazioni, e una volta detratti i crediti per poter completare lo stadio al massimo dei posti acquistabili, abbiano un residuo di crediti superiore a 80, il proprio budget residuo, sarà ridotto a 80 crediti cumulabili.

b) Scambi liberi

1. Dalla fine del campionato fino ad una settimana prima dell'inizio del successivo, e dalla terza giornata fino alla diciottesima, è possibile effettuare scambi di calciatori. Lo scambio comporta l'acquisizione del contratto del giocatore, nel numero degli anni e nel valore del cartellino. È possibile anche aggiungere ulteriori crediti nell'operazione di scambio.
2. I fantallenatori che opereranno all'interno del mercato libero, accetteranno l'ingaggio del calciatore che scambiano. Si possono utilizzare nelle transazioni esclusivamente i crediti disponibili al momento.
3. Gli scambi tra ruoli diversi sono possibili solo se si rispettano i limiti stabiliti della rosa di giocatori. Durante il campionato ogni scambio potrà interessare al massimo tre giocatori per squadra. Durante una stagione due squadre possono scambiarsi al massimo sette giocatori per parte.
4. Gli scambi operati sono a titolo definitivo; i calciatori scambiati non potranno far ritorno alla squadra di origine né durante il campionato, né durante il successivo mercato estivo. Essi potranno solo essere tagliati nel corso del mercato di riparazione, o ceduti ad altre squadre.

c) Mercato di riparazione

1. Il Presidente, ad inizio anno, insieme alla compilazione dei calendari comunica le date in cui vengono effettuate le sessioni di mercato di riparazione. Consistono nella possibilità di acquisto da parte dei fantallenatori dei giocatori liberi da contratto. È da ritenersi valida, per ciascuna sessione, la lista dei giocatori disponibili sulle fonti ufficiali il giorno prima della scadenza. Tale lista viene compilata ed aggiornata dal presidente. Durante il periodo di mercato invernale di Serie A non potranno essere previste sessioni di mercato. Dovranno essere previste 6 sessioni di cui una nella prima giornata utile dopo la chiusura del mercato di Serie A e l'aggiornamento delle liste. Le sessioni di mercato dovranno essere programmate dalla terza giornata di lega e prima dello svolgimento della venticinquesima giornata di lega.
2. Nessuna operazione di mercato può avvenire dopo la 25ª giornata di campionato. Eventuali sostituzioni prima della 3ª giornata e dopo la 25ª giornata potranno essere sottoposte all'approvazione del Consiglio di Lega (Presidente, Vice-Presidente, Segretario): i criteri di approvazione saranno vincolati all'effettiva necessità della sostituzione e al ripristino dei minimi richiesti nelle composizioni delle rose.
3. Ciascun fantallenatore può effettuare in ogni sessione massimo due acquisti, aumentati a tre nella sessione post mercato invernale di Serie A. Gli scambi tra i fantallenatori, possono effettuarsi in tutte le giornate comprese tra la terza e la diciottesima. Ogni settimana ciascun allenatore ha a disposizione al massimo due scambi con due fantallenatori differenti. Per operazione di scambio s'intende il trasferimento di uno o più calciatori da una rosa ad un'altra, secondo le modalità e i limiti previsti dal presente regolamento, in cambio di crediti e/o calciatori.
4. L'acquisto al mercato di riparazione comporta il taglio di calciatori nello stesso numero e nello stesso ruolo di quelli che si desidera acquistare, tranne nel caso in cui ci siano posti liberi nel ruolo interessato dall'acquisto. Devono essere comunicati i giocatori da liberare al posto dei potenziali acquisti al fine di garantire la corretta consistenza della rosa che in ogni caso, al termine delle operazioni, dovrà rispettare i limiti fissati dal regolamento.
5. Entro le ore 23.00 del mercoledì precedente la giornata di campionato in cui è prevista una sessione di mercato, o comunque entro i termini indicati dal Presidente, i fantallenatori interessati devono comunicare, al Presidente una lista di massimo 4 giocatori di al massimo due ruoli differenti secondo le forme di trasmissione stabilite (piattaforma sito). Nella sessione post mercato invernale di serie A si potrà comunicare una lista di al massimo nove giocatori di al massimo tre ruoli diversi. Per gli scambi tra i

giocatori la stessa scadenza per ciascuna giornata del torneo durante il periodo fissato dal comma 2 è stabilita nel mercoledì alle ore 22.

6. In caso di comunicazione via email, nell'oggetto del messaggio non dovrà essere indicato il nome dei calciatori. I fantallenatori avranno 15 minuti di tempo per controllare che le offerte non siano state aperte. Qualora ciò si dovesse verificare la procedura sarà annullata e ripetuta con consegna delle offerte entro il giovedì alle ore 22.00.
7. Ogni fantallenatore potrà comunicare fino ad un massimo di 4 proposte di acquisto (di al massimo due ruoli diversi) indicando l'ordine di preferenza. Nella sessione post mercato di serie A potranno essere comunicate fino a nove proposte di acquisto di al massimo tre ruoli differenti. Alla scadenza prestabilita verrà formata una lista di acquisto recante l'ordine di assegnazione dei giocatori. Tale ordine terrà conto di: maggior numero di richieste ottenuti da un calciatore, maggior quotazione, ordine di preferenza minore indicato dai fantallenatori, posizione in classifica peggiore dei fantallenatori concorrenti.
8. Entro ventiquattro ore dalla prima scadenza e dalla pubblicazione della lista di acquisto, ciascun fantallenatore potrà formulare un'offerta esclusivamente per i giocatori da sé indicati per la composizione delle liste. Per ciascuno dei quattro (o nove) giocatori indicati dovrà essere formulata prima, una seconda, una terza ed una quarta offerta. Il valore della prima offerta dovrà essere almeno pari alla quotazione indicata dal quotidiano ufficiale adottato come riferimento dei ruoli, aggiornata al giorno prima della data stabilita per il mercato. Le offerte successive non possono essere inferiori alle precedenti. Ciascuna offerta non dovrà superare i crediti a disposizione.

Le assegnazioni si svolgono in turni della durata di quindici minuti ciascuno, collocati a ritroso a partire dal termine ultimo fissato per le ore 23.00: l'ultimo turno si apre alle ore 22.45 e l'ora di inizio è pari al termine ultimo diminuito di quindici minuti per ogni turno. Qualora i turni risultino più di quattro, l'inizio non può precedere le ore 22.00: la durata di ciascun turno scende allora a dieci minuti, sempre a ritroso dal termine ultimo. Qualora i turni risultino più di sei, si comincia alle ore 22.00 con turni di dieci minuti e il termine ultimo è prorogato di dieci minuti per ogni turno eccedente il sesto.

Si definiscono contemporanee, e si svolgono perciò nello stesso turno, le assegnazioni relative a giocatori per i quali nessun fantallenatore abbia formulato offerta su più di uno di essi: non avendo offerenti in comune. I turni si compongono in ordine di lista di acquisto: il primo giocatore ancora da assegnare apre il turno e vi entrano, nell'ordine della lista, tutti i giocatori successivi che non abbiano offerenti in comune con quelli già inseriti nel turno stesso; i giocatori esclusi formano, con lo stesso criterio, i turni seguenti. Chiuse le offerte, l'amministratore pubblica il numero dei turni, la loro composizione e il calendario.

In ciascun turno si assegnano i giocatori del turno, decurtando al fantallenatore assegnatario i crediti spesi per l'acquisto del giocatore in oggetto; al termine del turno si aggiornano e si comunicano crediti disponibili, acquisti effettuati e posti disponibili in rosa, e le offerte che per effetto delle assegnazioni già avvenute risultino non più valide sono cancellate prima del turno successivo. È tenuto a presenziare al singolo turno il solo fantallenatore che in quel turno abbia formulato offerta.

In caso di parità della prima offerta si terrà conto delle successive. In caso di persistente parità al termine delle quattro offerte, il giocatore sarà assegnato al fantallenatore con meno punti in classifica e quindi a quello con minor disponibilità di crediti ed infine per sorteggio. I giocatori indicati da più di un fantallenatore saranno aggiudicati a prezzo d'asta anche se dovesse pervenire una sola offerta valida. I giocatori per i quali sia presente una singola offerta, saranno assegnati al prezzo di quotazione. Ciascun fantallenatore può concorrere all'attribuzione dei giocatori solo nel caso sia nella condizione di poter tagliare un giocatore del ruolo del giocatore richiesto o abbia un posto disponibile a seguito della cancellazione di un proprio giocatore dalle liste ufficiali. Offerte per giocatori che abbiano ricevuto una sola richiesta di acquisto, e non siano stati assegnati per un qualsiasi motivo, non saranno rese note agli altri concorrenti. Offerte che determinino il superamento del numero massimo di acquisti settimanale o totale oppure quelle in cui la quotazione del giocatore è superiore alla disponibilità del fantallenatore non saranno ritenute valide; saranno, pertanto, cancellate e non considerate per l'assegnazione dei successivi giocatori.

9. Nel periodo che intercorre tra due sessioni di mercato, escludendo la giornata immediatamente successiva alla sessione di mercato e il periodo di svolgimento del mercato di riparazione invernale di Serie A, gli allenatori possono provvedere all'acquisto a gettone di un giocatore per sessione. Il giocatore a gettone è un prestito per

una singola giornata di un giocatore tra i calciatori disponibili nel mercato di riparazione. Il costo di acquisto sarà determinato dall'offerta formulata dal fantallenatore, con un minimo di: 1 crediti per i portieri; 5 crediti per i difensori, 10 crediti per i centrocampisti, 15 crediti per gli attaccanti. Ogni fantallenatore dovrà indicare quattro livelli di offerta, ognuno superiore al precedente. Se non dovessero esserci altre richieste sul giocatore, viene assegnato al prezzo minimo previsto per il proprio ruolo. Nel caso ci fossero più offerte, il giocatore viene assegnato a chi ha indicato l'offerta più alta al primo livello; in caso di parità si confronteranno i livelli successivi fino a determinare l'assegnatario. Le offerte vanno presentate entro il giovedì sera ore 22.30, o comunque secondo i termini definiti dal Presidente nel calendario stilato ad inizio anno.

10. Ogni squadra ha a disposizione per il mercato di riparazione, oltre ai crediti residui dopo l'asta di inizio campionato e i crediti provenienti dagli incassi degli stadi, un'aggiunta di **150** crediti di cui metà disponibili all'apertura del mercato e metà disponibili successivamente alla chiusura del mercato invernale del campionato di Serie A, in occasione della prima data utile ai fini del mercato di riparazione. I crediti "aggiunti" non spesi al termine del campionato non sono cumulabili in nessun caso per l'anno seguente. I crediti aggiunti possono essere utilizzati solo per il mercato di riparazione e per gli scambi, non possono essere utilizzati per ampliamento dello stadio. Durante il mercato di riparazione, per tutte le operazioni per cui è possibile utilizzare i crediti "non cumulabili" saranno sottratti prima questi e poi quelli cumulabili.

11. I calciatori acquistati al mercato di riparazione potranno essere schierati dalla giornata immediatamente successiva.

12. I calciatori tagliati si ritengono liberi da contratto, e potranno essere trattati durante il mercato di riparazione; il loro costo d'acquisto, comunque, non rientra nel residuo crediti della squadra che lo ha tagliato. Un Fantallenatore ha la facoltà di riacquistare un giocatore precedentemente tagliato, in tal caso il cartellino è determinato dalla somma del costo necessario per acquistarlo e del costo del cartellino precedente, mentre la durata del contratto riprende da quella che era al momento del taglio. Se un giocatore viene tagliato dopo la diciottesima giornata, nessun fantallenatore potrà acquistarlo.

13. Ogni squadra, nelle operazioni di mercato di riparazione avrà a disposizione dieci operazioni; da questa disposizione sono esclusi i calciatori sostituiti perché ceduti a federazione estera o comunque non più disponibili, e gli scambi. Ogni trasgressione di questa disposizione farà scattare automaticamente l'annullamento dell'operazione di mercato e la penalizzazione di un punto in classifica generale. Il giocatore eventualmente schierato in una o più partite sarà rimpiazzato, se possibile, dalla prima riserva di ruolo disponibile.

14. In caso di cancellazione dalle liste di un giocatore a seguito di cessione ad altro campionato, al fantallenatore proprietario saranno restituiti i crediti spesi secondo la seguente tabella (intendendo che la cessione avvenga prima della giornata riportata nella prima colonna):

Gior.	Cum	Non Cum	Gior.	Cum	Non Cum	Gior.	Cum	Non Cum	Gior.	Cum	Non Cum
1	80	20	8	45	40	15	15	60	22	0	70
2	75	25	9	40	45	16	10	60	23	0	70
3	70	30	10	35	45	17	10	60	24	0	70
4	65	30	11	30	50	18	10	60	25	0	70
5	60	30	12	25	55	19	5	65	26	0	70
6	55	35	13	20	55	20	5	65	27	0	70
7	50	35	14	15	60	21	5	65	28	0	70

I valori ottenuti dal calcolo percentuale (totale e cumulabili) saranno approssimati per eccesso. Se l'acquisto del giocatore dovesse essere avvenuto utilizzando crediti non cumulabili, le percentuali saranno limitate alla quota di crediti cumulabili spesi per l'acquisto (es. giocatore acquistato con 80 cr.Cum e 20 cr.NonCum, sarà corrisposto un rimborso pari a tutti i cr.NonCum spesi e secondo la percentuale prevista in base al momento della cessione per gli 80 Cr.Cum)

15. Nel caso in cui un calciatore sia ceduto a squadra italiana o estera di serie inferiore (Serie B, First Division, Bundesliga 2, ecc.) al fantallenatore proprietario del cartellino saranno rimborsati gli stessi crediti di cui al punto precedente.

16. L'avvenuta cessione di un giocatore all'estero o serie inferiore è comprovata dalla cancellazione dalla lista ufficiale dei giocatori.

17. Il fantallenatore non è obbligato a tagliare i calciatori non più inseriti nelle liste. Tuttavia, tale possibilità è riservata per un massimo di due calciatori per rosa e solo se non vengono a mancare i minimi di composizione della rosa stabiliti da regolamento (3 portieri di al massimo 2 squadre di Serie A; 8 difensori; 7 centrocampisti; 5 attaccanti). Tali giocatori non concorrono al raggiungimento di questi limiti. All'atto delle conferme della stagione successiva; il fantallenatore potrà confermare il calciatore solo se incluso nelle nuove liste dei ruoli.

18. Non saranno corrisposti crediti per calciatori squalificati per illecito sportivo e per doping oppure deceduti.

19. Non si può in alcun caso reclamare la sostituzione di un calciatore che si trasferisca ad altra squadra della serie A.

20. Per ogni controversia riguardante le operazioni di mercato e di sostituzione, la decisione spetta al Presidente. È ammesso ricorso entro il giorno dopo al Consiglio di Lega che è chiamato a decidere in giornata a maggioranza.

21. Al momento dell'operazione di mercato, per determinare l'appartenenza di un portiere ad una squadra di Serie A fanno fede le liste ufficiali pubblicate dopo l'ultima giornata di campionato disputata (generalmente il lunedì). Il fantallenatore che si trovi con tre portieri di tre squadre diverse, alla sessione successiva di mercato dovrà provvedere al taglio di uno dei tre. In mancanza di un'operazione sarà svincolato d'ufficio il portiere acquistato come terzo (per convenzione segnato al terzo rigo della rosa). Nessuna operazione di mercato sarà consentita fino a che il fantallenatore non ottemperi a tale obbligo.

22. Sono obbligatorie le operazioni necessarie a reintegrare la rosa entro le norme stabilite dal regolamento (3 portieri di al massimo due squadre diverse; 9 difensori, 9 centrocampisti, 6 attaccanti.). Il fantallenatore è inibito dalle operazioni di mercato se non ottempera a tale obbligo. Le operazioni obbligatorie non vanno considerate nel computo delle 2 operazioni settimanali e nel computo delle dieci previste per il mercato di riparazione. Il fantallenatore può presentare una prima ed una seconda scelta per l'operazione obbligatoria; a tutela di eventuali aste perse per la prima. Vanno effettuate alla prima giornata utile di mercato o (solo nel caso del portiere) a mercato fermo (giovedì o venerdì) ma con l'acquisto esclusivamente di una riserva (sotto la supervisione del Presidente) di una delle due squadre.

REGOLA 5: LA GARA

- I. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dai fantallenatori tra gli appartenenti alla rosa.
- II. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se saranno segnate lo stesso numero di reti, o non sarà segnata alcuna rete, la gara risulterà conclusa in parità.
- III. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il risultato finale, viene calcolato per mezzo della tabella di conversione e dei modificatori appresso illustrati.

REGOLA 6: LA FORMAZIONE

- I. Le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:
 - 4-3-3 • 4-4-2 • 4-5-1 • 5-3-2 • 5-4-1 • 6-3-1 • 3-5-2 • 3-4-3
- II. In nessun caso il numero degli attaccanti schierati potrà superare quello dei centrocampisti.
- III. È possibile schierare un numero illimitato di giocatori extracomunitari.
- IV. I fantallenatori hanno l'obbligo di comunicare al Presidente la propria formazione entro il termine stabilito dal Presidente. Una volta che il Presidente ha registrato la formazione per la giornata in corso, non sarà più possibile modificarla (anche se la prima partita non abbia ancora avuto inizio. Tale termine deve essere fissato in trenta minuti prima del calcio d'inizio della prima partita della giornata del campionato di Serie A, qualora la comunicazione possa avvenire con sistema automatico attraverso un sito web, mezz'ora prima dell'inizio della prima partita di serie A qualora la funzionalità web non fossero disponibili per guasti al sistema. La comunicazione della formazione deve essere effettuata obbligatoriamente ed esclusivamente attraverso il sistema web informatizzato. Solo nel caso di guasti a tale sistema potrà essere utilizzato come strumento alternativo l'invio di una e-mail a tutti i partecipanti, previa autorizzazione del Presidente che confermi lo stato di non funzionamento del sistema web.
- V. Nel caso che un fantallenatore non comunichi la formazione entro il termine indicato, sarà considerata valida agli effetti del risultato la formazione della settimana precedente. Nel caso che questo di verifichi alla prima giornata di campionato, si considererà una formazione schierata in base ad un modulo 442, in cui saranno i giocatori saranno inseriti in ordine decrescente secondo il proprio costo di conferma o di acquisto all'asta. Pertanto la formazione sarà composta dal portiere più costoso, dai quattro difensori, quattro centrocampisti e due attaccanti più costosi, la panchina sarà composta dall'altro portiere (escludendo il terzo portiere), dai tre difensori, centrocampisti ed attaccanti seguenti in ordine di costo. In caso di parità di costo sarà preferito il giocatore con maggior durata del contratto, ed infine (escludendo gli Under) nell'ordine in cui sono riportati nelle liste delle rose.
- VI. Il fantallenatore che non comunichi la formazione sarà punito con una multa di 1 euro. Se un fantallenatore non dovesse comunicarla per tre volte consecutive sarà soggetto ad un multa di 5 euro. Ogni tre formazioni non comunicate il fantallenatore potrà disporre per l'anno successivo di una conferma in meno.
- VII. I fantallenatori sono tenuti ad indicare, insieme alla formazione, il modulo prescelto. Qualora un fantallenatore commetta un errore nella comunicazione della formazione, e non si riesca, entro il limite ultimo fissato per la consegna delle formazioni, a contattarlo per consentirne la modifica, si procederà secondo le seguenti disposizioni:
 - a) In caso di discrasia tra modulo indicato e formazione schierata, viene preferita la formazione schierata, sempre che sia conforme alle disposizioni di cui alla regola 6.I.
 - b) Nel caso vengano schierati giocatori non posseduti in rosa, tali giocatori saranno eliminati e sostituiti, secondo l'ordine dai giocatori in panchina, che avrà, quindi, un numero di giocatori inferiore a quello comunicato.

- c) Nel caso in cui si schierino un numero di giocatori diverso da undici, pur avendo indicato un modulo di gioco corretto, sarà rispettata tale indicazione, pertanto, si integreranno i giocatori mancanti, inserendo i primi giocatori in panchina per ruolo, in caso di giocatori in difetto, oppure si elimineranno i giocatori in eccesso, scegliendo gli ultimi indicati di ciascun ruolo, nell'ordine in cui sono stati comunicati dal fantallenatore. I giocatori in eccesso, non saranno eliminati dalla formazione, ma saranno considerati i primi giocatori in panchina; saranno, pertanto, eliminati gli ultimi giocatori in panchina di ciascun ruolo in eccesso fino a ricostituire i limiti prefissati. Al fantallenatore distratto, sarà sottratto 1 punto sul totale squadra
- d) Nel caso in cui si schierino un numero di giocatori diverso da undici, ma non sia possibile risalire al modulo indicato, le correzioni saranno disposte secondo la seguente tabella:

modulo errato	Modulo corretto	modulo errato	Modulo corretto
443	433	432	442
452	442	423	433
542	442	333	433
533	433	441	442
434	433	342	352
353	352	531	532
551	451	522	532
632	631	351	352
362	352	621	631

si integreranno i giocatori mancanti, inserendo i primi giocatori in panchina per ruolo, in caso di giocatori in difetto, oppure si elimineranno i giocatori in eccesso, scegliendo gli ultimi indicati di ciascun ruolo, nell'ordine in cui sono stati comunicati dal fantallenatore. I giocatori in eccesso, non saranno eliminati dalla formazione, ma saranno considerati i primi giocatori in panchina; saranno, pertanto, eliminati gli ultimi giocatori in panchina di ciascun ruolo in eccesso fino a ricostituire i limiti prefissati. Al fantallenatore distratto, sarà sottratto 1 punto sul totale squadra.

- VIII.** Qualsiasi fantallenatore può presentare ricorso, prima dell'inizio delle partite, al Consiglio di Lega costituito dal Presidente, dal Vice-Presidente e dal Segretario nel caso in cui la formazione di una squadra sia palesemente sottodimensionata rispetto alle possibilità della rosa a disposizione (giocatori che presentano la certezza o l'ampia probabilità di non essere utilizzati, ossia indicati dai quotidiani sportivi quali squalificati o indisponibili). In tal caso il Consiglio di Lega decide a maggioranza sulla fondatezza del ricorso e, in caso di accoglimento, si sostituirà al fantallenatore nello stilare la formazione. Nel caso in cui uno o più dei componenti siano impossibilitati ovvero siano coinvolti direttamente o comunque interessati o le loro decisioni possano essere giudicate condizionabili dalle circostanze, si dovranno astenere dal loro compito e il Presidente, o i rimanenti membri qualora il Presidente stesso sia interessato, coopterà uno o più fantallenatori non coinvolti nel giudizio.

REGOLA 7: RISERVE E SOSTITUZIONI

- I. Ciascun fantallenatore dovrà comunicare, insieme con la formazione, la panchina, formata da due portieri e dieci giocatori di movimento.
- II. I calciatori dovranno essere enumerati in ordine di ruolo e di preferenza di ingresso, cioè il fantallenatore dovrà specificare in quale ordine i calciatori dovranno subentrare in caso di sostituzioni. È consentito, e non obbligatorio, indicare due giocatori, ovvero un titolare, ed un giocatore in panchina dello stesso ruolo del titolare, assoggettabile a switch. Lo switch consiste nello scambio tra la posizione di giocatore titolare e giocatore in panchina dei due giocatori indicati, al verificarsi della mancata titolarità nella partita di campionato del giocatore titolare oggetto di switch. Nel caso in cui il giocatore titolare oggetto dello switch non dovesse essere schierato dal primo minuto della propria partita di Serie A, il giocatore titolare prenderà la posizione in panchina del giocatore indicato nello switch, e questi, invece, assumerà lo status di titolare. Lo switch non è da considerarsi nel numero di sostituzioni previste dal regolamento.
- III. Ciascuna squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara, indipendentemente dal ruolo. Se, per infortuni o squalifiche, il fantallenatore non disponesse di riserve per un determinato ruolo, una sola sostituzione potrà essere effettuata tramite la riserva d'ufficio che avrà un punteggio pari a 3 (compreso il portiere). In ogni caso, se una squadra mancherà di più di tre titolari al momento della valutazione, giocherà in inferiorità numerica.
- IV. In caso di assenza di più di tre titolari al momento della valutazione, le sostituzioni verranno effettuate privilegiando, in ordine di ingresso, prima il portiere, poi i giocatori di movimento secondo l'ordine in cui sono stati elencati, inserendone almeno uno per ogni ruolo (es. attaccante, difensore, centrocampista, attaccante, difensore, centrocampista).
- V. I calciatori di riserva potranno subentrare in caso di assenza del titolare schierato, e potranno sostituire soltanto calciatori dello stesso ruolo.

- VI.** I calciatori di riserva potranno subentrare anche in caso di valutazione nulla del titolare (senza voto o non giudicabile) da parte del quotidiano ufficiale.

REGOLA 8: QUOTIDIANO UFFICIALE

- I.** I quotidiani ufficiali sono la GAZZETTA DELLO SPORT e fantacalcio.it. Per la determinazione del voto sarà calcolata la media matematica tra i due quotidiani (nel caso un quotidiano dovesse valutare un giocatore SV si utilizzerà l'unica valutazione dell'altro quotidiano, in caso di doppio SV il calciatore sarà sostituito). Qualora uno dei due quotidiani non pubblicasse affatto i voti di una partita (esclusi i casi di rinvio o posticipo di seguito disciplinati per i quali sarà necessario attenersi alle relative norme), si provvederà, nell'ordine, ad utilizzare la valutazione riportata su una delle seguenti testate giornalistiche: Corriere dello Sport, Repubblica, Tuttosport, Datasport, Sportmediaset.
- a.** Per la determinazione dei ruoli si farà riferimento esclusivamente alla Gazzetta dello Sport. In caso di difformità tra le fonti ufficiali da cui si assumono i dati necessari per determinare i risultati delle partite relativamente all'assegnazione di una segnatura si prenderà in considerazione quanto definito dalla Lega Calcio sul proprio sito ufficiale. Per l'assegnazione dei provvedimenti arbitrali (ammonizioni ed espulsioni) si fa affidamento in ogni caso ai verbali della Lega Calcio..
- II.** In caso di sciopero del quotidiano ufficiale, si attenderà comunque l'uscita successiva per il calcolo dei risultati, fatte salve le disposizioni di incontri di coppa di lega, supercoppa e spareggi, o nel caso di pubblicazione dopo il termine del campionato. In tali casi è possibile la sostituzione di una o entrambe le fonti, così come riportato nel comma precedente.
- III.** Nel caso in cui il file pubblicato dovesse contenere errori si attenderà la pubblicazione del file esatto. Se entro il venerdì successivo alla giornata di campionato non dovesse essere pubblicata alcuna rettifica i risultati si riterranno ufficiali. La segnalazione di errori nella compilazione dei voti dovrà avvenire da parte dei fantallenatori interessati entro la giornata successiva di campionato. Se il tabellino pubblicato sul quotidiano ufficiale dovesse contenere errori, relativamente alla computazione di ammonizioni, espulsioni e rigori sbagliati o parati, il Fantallenatore, qualora il Presidente non abbia provveduto d'ufficio alla rettifica, può proporre ricorso entro la giornata successiva di campionato, verificando come fonte il comunicato Ufficiale da parte del giudice Sportivo pubblicato sul sito ufficiale della Lega Calcio di Serie A.

REGOLA 9: MODALITÀ DI CALCOLO

- I.** Il risultato finale di ciascuna gara viene determinato dal confronto tra i totali-squadra effettuato mediante la tabella di conversione
- I.a.** La tabella di conversione assegna ad ogni squadra un certo numero di gol, a seconda del totale-squadra ottenuto, e precisamente:
- 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 89,999 punti = 5 gol;
 - da 89 a 92,999 punti = 6 gol;
 - dopodiché viene conteggiato un gol ogni 4 punti.
- I.b.** La tabella di conversione viene integrata nei seguenti casi particolari:
- a)** Se due squadre si trovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 3 punti, la squadra in svantaggio pareggia la partita. (72,5-70 è 2-2 e non 2-1)
 - b)** Se la situazione di cui al punto a) si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti il risultato è 0-0 e non 1-1 (es. 67-65 è 0-0).
 - c)** Se una squadra totalizza meno di 59 punti, la squadra avversaria segna un gol in più a patto che abbia raggiunto quota 59 ed abbia staccato la squadra avversaria di almeno 3 punti.
- II.** Il totale-squadra si ottiene sommando il totale delle valutazioni dei calciatori, considerando anche le possibili sostituzioni, il totale algebrico dei punti-azione e il totale algebrico del modificatore-squadra. Alla squadra che gioca in casa viene assegnato un ulteriore +3 per simulare il vantaggio del fattore-campo.
- II.a.** Il totale delle valutazioni dei calciatori è dato dalla somma dei voti assegnati dal quotidiano ufficiale della Lega ai calciatori schierati, considerando anche le eventuali sostituzioni avvenute.
- II.b.** Il totale punti azione è risultante della somma algebrica dei seguenti bonus/malus:
- +3 punti per ogni gol segnato;
 - +2 punti per ogni gol segnato su calcio di rigore;
 - +3 punti per ogni rigore parato
 - -2 punti per ogni autogol (-1 se l'autogol è causato dal portiere);
 - -2 punti per ogni rigore sbagliato
 - -1 punto per ogni gol subito;
 - -0,25 punti per ogni ammonizione;

- -0,75 punto per ogni espulsione
- +0,5 punti per ogni assist Soft
- +0,75 punti per ogni assist standard
- +1 punti per ogni assist in gold
- gli assist saranno assegnati solo se riportati da entrambi i quotidiani ufficiali.

II.b.1 Possono verificarsi alcuni casi particolari nell'attribuzione dei voti; di seguito vengono riportati i più comuni:

- nel caso il portiere venga giudicato senza voto, se ha giocato per più di trenta minuti gli viene assegnato un 6 d'ufficio. Nel caso il portiere che abbia giocato meno di trenta minuti sia stato giudicato senza voto, ma abbia subito gol o parato rigori, gli verrà attribuito un 6 d'ufficio a cui saranno aggiunti i punti azione (gol, o rigore parato), altrimenti subentra il portiere di riserva; se anch'egli non ha giocato per almeno trenta minuti, viene assegnato un 6 d'ufficio per il ruolo del portiere,
- nel caso in cui tutti i 22 giocatori di una partita (o gli undici di una squadra) vengano giudicati sv, verrà assegnato ai giocatori che abbiano giocato almeno trenta minuti o che, pur giocando meno di trenta minuti, abbiano accumulato punti azione (ad esclusione delle ammonizioni), un 6 d'ufficio (che farà media con i voti di eventuali altri quotidiani).
- nel caso un calciatore sbagli un rigore segnando il gol su eventuale respinta dei pali o del portiere, il rigore verrà comunque considerato sbagliato, e quindi verrà considerato un malus di due punti, a cui dovranno ovviamente aggiungersi i tre punti per il gol segnato;
- nel caso in cui un calciatore espulso, che abbia preso parte alla gara, venga considerato senza voto dal quotidiano ufficiale, gli verrà assegnato un 4 d'ufficio. Giocatori espulsi che non abbiano preso parte alla gara non vanno considerati nel calcolo e si procederà alla sostituzione
- nel caso in cui un calciatore segni un gol, ma venga considerato senza voto, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui bisognerà ovviamente aggiungere i tre punti per il gol segnato; nel caso in cui un calciatore si renda responsabile di un autogol gli sarà assegnato un 6 d'ufficio e gli saranno sottratti 2 punti;
- nel caso in cui un giocatore venga ammonito, ma valutato senza voto, non gli sarà assegnato alcun voto d'ufficio, ma si provvederà alla sostituzione;
- Ai fini del calcolo dei totali di squadra, vanno tenute in considerazione solo le ammonizioni e le espulsioni comminate entro il termine della gara (fischio finale).

II.c il modificatore si attua in quattro fasi: modificatore portieri, modificatore difesa, modificatore centrocampo, modificatore attacco.

II.c.1 Il modificatore del portiere prevede la somma algebrica con il totale punti dell'avverario della formula: 6-voto portiere. (Se ad esempio il portiere della squadra A ha ottenuto 6,5, alla squadra B di dovrà aggiungere $6-6,5=-0,5$ ossia si dovrà sottrarre 0,5 punti, se invece il portiere della squadra A avrà ottenuto 5,5, alla squadra B si dovrà aggiungere $6-5,5=0,5$ punti, ossia 0,5 punti)

II.c.2 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. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati ai singoli difensori dai Q.U.

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

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

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

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

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

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

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

II.c.3 a. Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre.

b. Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma del solo Voto (o della media voto) dei centrocampisti schierati in formazione. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati ai singoli centrocampisti dai Q.U.

c. In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria.

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

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

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

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

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

h. Anche ai fini del calcolo del Modificatore del Centrocampo, per tutti i giocatori mancanti (la Riserva d'Ufficio, che ottiene un tre, e gli altri che prendono 0) viene conteggiato un voto fittizio pari a **tre**.

II.c.4 a. Il Modificatore di Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto superiore a 6.

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

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

REGOLA 10: PARTITE SOSPENSE, ANTICIPATE, POSTICIPATE, SUBJUDICE, NON OMOLOGATE

I. Può darsi il caso, durante il campionato di serie A, a causa di partite infrasettimanali, di incidenti, del maltempo etc., di partite sospese, anticipate, posticipate, con il risultato subjudice o non omologate.

Definizioni

- **Gara sospesa:** si tratta di una gara interrotta dopo il fischio di inizio della stessa

- **Gara rinviata:** si tratta di una gara programmata in un determinato giorno che il giorno stesso o precedente (dopo il termine della comunicazione delle formazioni per la giornata) venga riprogrammata in altra data, senza che abbia avuto inizio
- **Gara posticipata:** si tratta di gare programmate in determinato giorno che la Lega Serie A posticipa per più di due giorni dall'inizio della prima partita della lega senza che questa abbia avuto inizio, dandone comunicazione prima della chiusura delle formazioni ufficiali

In questi casi la Lega, in ottemperanza alle disposizioni della Federazione Fantacalcio e pubblicate sul sito ufficiale della federazione, decide di regolarsi come segue:

II.a. Partite sospese.

II.a.1 Qualora una o più partite del campionato di serie A vengano sospese o rinviate per una qualsiasi ragione e di conseguenza uno o entrambi i quotidiani ufficiali non pubblichino i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali giocatori verrà risolta secondo le seguenti disposizioni:

- a. le formazioni di quella giornata vengono congelate in attesa dei recuperi;
- b. Non sarà possibile modificare la formazioni comunicate, ma, nel caso di partite rinviate o posticipate, il fantallenatore potrà aggiungere (entro l'inizio degli incontri posticipati) in calce alla lista dei giocatori in panchina, tanti giocatori quanti sono quelli inseriti nella formazione titolare appartenenti alle squadre oggetto del posticipo. I giocatori sono inseribili solo se non sono scesi in campo in altri incontri per la giornata in questione.
- c. eventuali bonus o malus maturati durante le gare che poi vengono sospese o rinviate saranno presi in considerazione;
- d. se le partite sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano le partite di coppa di lega ed i recuperi sono previsti in data posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, o, nel caso di incontri di campionato, la data prevista per gli eventuali spareggi, 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 ed un 5 per il portiere. Tali voti saranno ridotti a 5,5 per i giocatori di movimento e 4 per il portiere se la decisione viene comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per presentare le formazioni al presidente di Lega;
- e. se le partite sospese saranno recuperate dal momento della sospensione, in caso di tutti sv in una delle due frazioni, verrà preso in considerazione il voto ottenuto nella restante parte di gara; in caso di doppia valutazione, si calcolerà la media dei due voti ottenuti; invece, se un giocatore partecipa ad una parte di gara (valutata per tutti i giocatori sv) ed è assente nell'altra, se la parte di gara disputata è durata almeno 30', gli sarà assegnato un 6 d'ufficio altrimenti sarà considerato s.v. (nel caso gli siano conteggiati i punti azione si applicano le disposizioni previste).
- f. nel caso una partita venga sospesa prima del 90' ed anche uno dei quotidiani ufficiali assegni comunque il voto ai calciatori, detti voti non saranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere che le squadre di Serie A giochino la partita di recupero.
- g. Le sostituzioni relative ai giocatori coinvolti nelle partite sospese o rinviate non dovranno essere conteggiate nel numero massimo di sostituzioni possibili nei seguenti casi:
 - **gara sospesa:** il giocatore deve risultare tra i titolari oppure in campo al momento della sospensione
 - **Gara rinviata:** il giocatore deve risultare tra i convocati della gara prima che sia stato comunicato il rinvio.

II.b. Partite o giornate posticipate.

II.b.1 Nel caso in cui una partita del campionato di serie A venga posticipata, per 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. Qualora la comunicazione del posticipo avvenga prima del termine ultimo per la consegna delle formazioni, non si applicano i benefici di cui al punto II.a.1.b

II.b.2 Nel caso in cui una intera giornata di campionato venga posticipata, qualunque possa essere la causa, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

- a. nel caso in cui la giornata interessi partite di coppa di Lega, la giornata verrà cancellata e gli incontri verranno decisi alla successiva giornata di Serie A;
- b. nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, qualora la data fissata per il recupero della giornata del campionato reale, originariamente abbinata alla giornata di Fantacampionato, risulti essere antecedente alla fine del Campionato di Lega, la si dovrà recuperare, congelandola e rinviandola a data fissata per il recupero reale;

- c. nel caso in cui la giornata interessi partite di campionato di Lega, ma la data fissata per il recupero risulti essere posteriore alla fine del Fantacampionato, oppure nel caso non si riesca a determinare, in ragionevoli tempi organizzativi la data del recupero (es. entro il sabato successivo alla giornata posticipata), si dovrà trascurare il recupero stesso e continuare il Fantacampionato con la successiva giornata di campionato reale, sfasando, di fatto i due campionati (quello reale ed il fantacampionato) di una giornata.
- d. Le sostituzioni relative ai giocatori coinvolti nelle partite sospese o rinviate non dovranno essere conteggiate nel numero massimo di sostituzioni possibili

II.c. Partite decise a tavolino

- a. Nel caso in cui il risultato di una partita, per qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della fantapartita dei voti assegnati dai QU ufficiale;
- b. se uno o più quotidiani ufficiali non dovessero assegnare i voti ai calciatori, verrà assegnato ai giocatori che abbiano giocato almeno trenta minuti o che, pur giocando meno di trenta minuti, abbiano accumulato punti azione (ad esclusione delle ammonizioni), un 6 d'ufficio (che farà media con i voti gli altri quotidiani).
- c. nel caso in cui una partita sia assegnato il 3-0 a tavolino senza che l'incontro sia stato disputato a tutti i giocatori della rosa sarà attribuito un 6 d'ufficio

II.d. Partite non omologate e rigiocate

- a. Nel caso una partita non venga omologata, ed il giudice sportivo decida che venga rigiocata, i voti assegnati dai quotidiani ufficiali verranno annullati e si attenderà il recupero della partita

II.e. Partite sospese non recuperate e con risultato omologato

- a. Nel caso una partita venga sospesa, ma non recuperata, bensì omologata con punteggio conseguito al momento della sospensione dal Giudice Sportivo, e se i quotidiani ufficiali non assegnano voti ai calciatori, verrà assegnato ai giocatori che abbiano giocato almeno trenta minuti o che, pur giocando meno di trenta minuti, abbiano accumulato punti azione (ad esclusione delle ammonizioni), un 6 d'ufficio (che farà media con i voti gli altri quotidiani).

II.f. Partite anticipate

- a. Nel caso in cui una o più partite vengano anticipate, rispetto alla data prevista dal calendario di lega di più di due giorni (es. giornata programmata la domenica anticipo il giovedì) ogni fantallenatore potrà inserire nella lista dei giocatori in panchina ulteriori 4 giocatori e le formazioni dovranno essere comunicate entro dieci minuti dall'inizio dell'anticipo.

III. Interruzione definitiva del campionato di Serie A

- a. Qualora all'atto della sospensione sussista la matematica certezza dell'assegnazione del titolo, il titolo sarà assegnato e la restante parte della classifica sarà assunta quella al momento dell'interruzione del campionato di Serie A, ricorrendo per le partite non disputate alla regola 10.II.b.2.b
- b. Se all'atto della sospensione non sussista la matematica certezza dell'assegnazione del titolo di campione di lega, si provvederà a ricalcolare i risultati delle giornate disputate a partire dall'ultima giornata in cui il numero delle partite giocate in casa e in trasferta sia il medesimo per tutti i concorrenti
- c. Come ultima giornata della lega sarà presa in considerazione quella in cui tutti gli incontri Serie A si siano effettivamente disputati, o che non producano il ricorso alla regola 10.II.b.2.b
- d. Le giornate di lega disputate in tale intervallo, saranno ricalcolate senza tener conto del fattore campo.

REGOLA 11: CAMPIONATO E CLASSIFICA

- I. Il campionato è disputato con doppie gare di andata e ritorno tra 8 squadre.
- II. La squadra prima classificata è proclamata Campione di Lega; le squadre seconda e terza classificata saranno comunque premiate, secondo le disposizioni di cui al punto 11.III la squadra ultime classificate verranno considerate retrocesse e dovranno cambiare il nome della squadra nella stagione successiva. Le denominazioni delle squadre retrocesse potranno essere acquisite solo dopo tre stagioni. I Campioni di Lega e il vincitore della Coppa di lega non potranno modificare la propria denominazione nella stagione successiva.
- III. Ogni squadra è tenuta a versare al Segretario di Lega 60 euro tale somma sarà, obbligatoriamente al momento dello svolgimento dell'asta di inizio campionato. La squadra ultima in classifica è tenuta a versare 10 euro in più, la penultima 7 euro in più. Si verrà a formare un montepremi di 210 euro, che, sarà distribuito in 85 euro al primo, 53 euro al secondo e 30 euro al terzo, 32 euro al vincitore della coppa di Lega. Il vincitore della Supercoppa riceverà 10 euro. La restante parte delle quote versate, detratte 15 euro di spese, sarà distribuita a ciascun partecipante in funzione delle partite vinte durante il campionato ed i gironi di coppa nella misura di 2 euro per ogni vittoria e 1 euro di euro per ogni pareggio. Il residuo di questo ammontare insieme alle quote incassate per le multe saranno suddivise in proporzione 40% al vincitore del campionato, 25% al secondo, 15% al terzo, 20% al vincitore della coppa. Le cifre saranno arrotondate all'unità..

- IV. Qualora una squadra risultasse inadempiente degli obblighi finanziari, sarà penalizzata in base alle decisioni del Segretario di Lega, secondo le disposizioni di cui al punto 2.6, previa approvazione del Presidente.
- V. La classifica viene stilata giornata per giornata, assegnando tre punti per la vittoria, uno per il pareggio e zero per la sconfitta.
- VI. In caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procederà secondo le disposizioni seguenti:

II.a. Parità tra due squadre

II.a.1 Laddove due squadre, alla fine del campionato, risultassero a pari punti, per l'assegnazione del titolo di Campione di Lega, del secondo, del terzo e dell'ultimo e del penultimo posto si procederà allo spareggio, secondo le disposizioni di cui alla regola 12; per l'assegnazione degli altri posti, si tralascerà ogni coda eventuale di campionato e le squadre saranno classificate in base agli scontri diretti, alla differenza reti negli scontri diretti, al maggior totale-squadra (punteggio totale più alto), alla differenza reti totale, al maggior numero di gol segnati, a sorteggio.

II.b. Parità tra tre o più squadre

II.b.1 Laddove tre o più squadre, alla fine del campionato, risultassero a pari punti, si procederà preliminarmente alla compilazione di una classifica avulsa fra le squadre interessate tenendo conto, nell'ordine, dei risultati negli scontri diretti, dei due punteggi totali più alti, della differenza reti totale, della differenza reti negli scontri diretti, del maggior numero totale di gol segnati. In caso di ulteriore parità si sorteggeranno le due squadre che si dovranno affrontare nello spareggio. Il primo, il secondo o il terzo posto verranno assegnati tramite spareggio da effettuarsi in campo neutro tra le due squadre meglio classificate, secondo le disposizioni di cui alla regola 12; l'ultimo ed il penultimo posto verrà assegnato tramite spareggio tra le due squadre peggio classificate, secondo le disposizioni di cui alla regola 12.

REGOLA 12: SPAREGGIO

- I. Lo spareggio per decidere il piazzamento in campionato prevede due incontri tra le due squadre momentaneamente pari, di cui il primo si disputerà in casa della squadra con punteggio di palmares più basso e il secondo in casa della squadra con palmares migliore. Gli incontri avvengono secondo le disposizioni di cui alle regole 5, 6, 7, 8, 9, fatte salve le debite eccezioni (disputa degli eventuali tempi supplementari e differenze nella tabella di conversione). In caso di medesimo risultato al termine delle partite di andata e ritorno e in caso di parità anche nella differenza reti nel doppio confronto, ammessa la disponibilità, la successiva giornata di Serie A (da escludersi in caso restino le ultime tre giornate di Serie A) si ripete un'unica partita di spareggio in campo neutro; in caso di perdurante parità si classifica utilmente la squadra che abbia almeno sei punti in più negli scontri diretti ovvero la squadra con il punteggio totale più alto conseguito al termine del campionato ovvero la squadra con la migliore differenza reti in campionato ovvero la squadra sorteggiata. In questi spareggi non si disputano supplementari.
- II. Nel caso in cui due o più squadre, al termine delle partite di qualificazione alle semifinali di coppa abbiano lo stesso punteggio nel proprio girone, conquista il passaggio del turno la squadra che ha avuto la meglio negli scontri diretti, ovvero, in caso di parità, la squadra che ha la migliore differenza reti, il miglior attacco, infine la squadra sorteggiata.
- III. Lo spareggio per decidere la squadra vincitrice della coppa di Lega ovvero della supercoppa di lega prevede che qualora al termine dei tempi regolamentari le due squadre risultino ancora in parità, si disputino i tempi supplementari calcolando il totale-squadra delle due compagini, disciplinato al punto 9, considerando solo il primo difensore, il primo centrocampista ed il primo attaccante disponibili in panchina secondo l'ordine comunicato dai due fantallenatori al Presidente. Se si riscontra una differenza di 3 o più punti scatta il golden goal e la squadra in vantaggio è dichiarata vincitrice. Durante i supplementari si potrà ricorrere alla riserva di ufficio solo nel caso in cui non si fossero già utilizzate le tre sostituzioni. In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari si ricorre ai calci di rigore secondo la procedura del comma seguente.
- IV. Per l'esecuzione dei calci di rigore ciascun fantallenatore deve dare al momento della comunicazione della formazione la lista dei rigoristi compresi i giocatori in panchina. In caso di mancata comunicazione i rigoristi sono nell'ordine: dall'undicesimo giocatore in formazione seguito dagli altri a scalare fino al portiere e, successivamente, dall'ultimo elencato in panchina a risalire fino al portiere di riserva, ultimo tiratore. Tirano i rigori, però solo i giocatori che partecipano effettivamente alla fantapartita (esclusi quindi i S.V.). Ciascun giocatore che non prende voto viene sostituito in calce alla lista dalla prima riserva in panchina indipendentemente dal ruolo (escluso il portiere). Dopo i primi 5 calci di rigore, in caso di parità si procede ad oltranza fino all'undicesimo rigore. Come viene a crearsi, a parità di rigori calciati, una differenza tra rigore sbagliato e rigore segnato, la squadra di quest'ultimo si aggiudica lo spareggio. Se dopo l'undicesimo rigorista il risultato di spareggio permane viene dichiarata vincitrice la squadra che si trova in vantaggio in base ai seguenti criteri: almeno cinque punti nella somma dei punteggi realizzati nei tre incontri ad eliminazione diretta, punti nel girone di qualificazione di coppa, differenza reti nel girone di coppa, maggior numero di reti nel girone di coppa, sorteggio. In caso di spareggio di supercoppa dopo l'eventuale pareggio nei rigori è

dichiarata vincitrice la squadra che, nell'incontro di supercoppa, abbia totalizzato il punteggio più alto (supplementari inclusi) e, infine, con sorteggio.

- V. Nel caso l'interruzione definitiva del campionato abbia consentito la disputa di uno solo dei due incontri, si procederà a ricalcolarlo omettendo il fattore campo. Nel caso al termine dell'unico spareggio effettuato (con risultato ricalcolato) sussista parità oppure nel caso in cui la sospensione non abbia consentito di disputare alcuno spareggio si procederà come da regola 12. I ovvero si classifica utilmente la squadra che abbia almeno sei punti in più negli scontri diretti ovvero la squadra con il punteggio totale più alto conseguito al termine del campionato ovvero la squadra con la migliore differenza reti in campionato ovvero la squadra sorteggiata

REGOLA 13: STADI

- I. Ogni squadra dovrà dotarsi di un proprio stadio. In ogni caso lo stadio non potrà superare i 90.000 posti. La determinazione della capienza dello stadio sarà dovuta una parte al punteggio palmares moltiplicato per 1.000. La restante parte potrà essere acquistata al prezzo di 1 credito ogni 3.500 posti. L'acquisto potrà essere effettuato in ogni momento, ma per essere operativo dovranno trascorrere tre settimane dalla richiesta (saranno, pertanto, operativi dal 22 giorno solare successivo alla richiesta). Fanno eccezione i posti acquistati al momento dell'asta iniziale.
- II. I punteggi palmares sono così determinati: 30 punti per ogni primo posto, 23 per ogni secondo, 20 per ogni terzo, 17 per ogni quarto, 14 per ogni quinto, 12 per ogni sesto, 10 per ogni settimo, 8 per ogni ottavo; 10 per ogni Coppa di Lega vinta, 5 per ogni finale, 3 per ogni semifinale; 4 per ogni Supercoppa di Lega vinta. I giocatori che partecipano per la prima volta alla lega partono con 10 punti palmares. La determinazione del punteggio palmares avverrà secondo una media ponderata secondo la seguente tabella: 40% ultimo anno, 20% penultimo anno, 10% terzultimo anno, 5% quartultimo e quintultimo anno, il restante 20% è computato sulla media di tutti gli anni precedenti. I fantallenatori subentrati acquisiranno dieci punti palmares per ogni stagione non disputata.
- III. Per la determinazione della percentuale di riempimento dello stadio si dovrà moltiplicare la capienza dello stadio per il punteggio così determinato:

$$X=0,3x(PA+PB)/P_{max}+0,7x(CA+CB)/53$$

PA i punti palmares della squadra A, PB i punti palmares della squadra B, Pmax i punti palmares massimi (somma dei due palmares maggiori tra le otto squadre), CA indica i punti di posizione Classifica della squadra A e CB i punti della posizione Classifica della squadra B.

- IV. I punti posizione sono così determinati: 30 punti per il primo, 23 per il secondo, 20 per il terzo, 17 per il quarto, 14 per il quinto, 12 per il sesto, 10 per il settimo, 8 per l'ottavo. In caso di parità di punti le squadre interessate saranno considerate con la stessa posizione e le squadre seguenti saranno considerate in base al numero delle squadre che le precedono in classifica. Ad esempio due squadre al pari punti al primo posto sono considerate entrambe prime e ricevono entrambe 30 punti, le squadre seguenti sono considerate terza, quarta etc.. Nella prima giornata le squadre sono considerate tutte prime, la seconda e la terza giornata sono le squadre sono considerate prime seconde e terze, indipendentemente dal numero di squadre che le precedono.
- V. La conversione in crediti avviene in un credito ogni 7.500 spettatori. Gli scarti con i 7.500 spettatori sono sommabili la giornata successiva.
- VI. L'incasso sarà suddiviso nel 70% per la squadra che gioca in casa ed 30% per la squadra che gioca fuori casa. I crediti sono immediatamente disponibili.

REGOLA 14: RIDISTRIBUZIONE CREDITI

- I. Al termine della stagione e prima di procedere a qualsiasi operazione per la stagione successiva sarà applicata la redistribuzione dei crediti.
- II. La redistribuzione si attua in due fasi: una fase di tassazione ed una fase di rimborso.
- III. Nella fase di tassazione, ad ogni giocatore sarà applicata un'imposta **con una base proporzionale al 4% fino al concorso di 550 crediti ed una progressiva sulla base dei seguenti scaglioni calcolati sulle differenze tra uno scaglione e l'altro per le parti eccedenti i 550 crediti o i successivi scaglioni** secondo la seguente tabella: :

scaglione	Fino a	Da 551	Da 601	Da 651	Da 701	Da 751	Da 801	Da 851	Da 901	Oltre
	550	a 600	a 650	a 700	a 750	a 800	a 850	a 900	a 950	950
percentuale	4	10	15	20	25	30	40	60	80	100

- IV. La somma delle imposte sarà quindi divisa per il numero dei fantallenatori, il valore ottenuto, approssimato per difetto, costituirà la quota di riparto da assegnare a ciascun fantallenatore. Il resto **eventuale** sarà suddiviso in parti uguali ed intere ed assegnato a partire dal fantallenatore con minor numero di crediti.

APPENDICE : LA COPPA DI LEGA

La Coppa di Lega si svolgerà durante il normale svolgimento del fantacampionato, per non intralciare le quattro giornate che vengono lasciate libere alla fine del campionato in caso di spareggi.

- I. La Coppa di Lega si disputerà ogni tre giornate di campionato, in concomitanza con la giornata di campionato stessa, avendo cura di evitare, ove possibile, il ripetersi degli stessi incontri del campionato. Con campionato di Serie A

composto da venti squadre, qualora siano previsti turni infrasettimanali, la coppa di lega si disputerà in tali turni mentre il campionato. Il calendario degli incontri di coppa sarà compilato avendo cura di non protrarre il campionato oltre la 34° giornata.

- II. Le squadre sono suddivise in due gironi determinati secondo sorteggio integrale, che verrà effettuato dal Presidente alla fine dell'asta di inizio campionato. Il vincitore del Campionato ed il Vincitore di Coppa dell'anno precedente saranno posti in due gironi differenti.
- III. I primi due classificati di ogni girone accederanno alle semifinali incrociate con incontri di andata e ritorno. In caso di parità al termine del girone tra due o più squadre la classifica sarà determinata in base a : classifica avulsa, differenza reti nella classifica avulsa, maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa, differenza reti e maggior numero di reti segnate nel girone, migliore media punti nelle partite di coppa. Le semifinali si disputeranno con incontri di andata e ritorno (ed eventuale bella in caso di parità di punti e di reti al termine del doppio confronto). Anche la finale si disputerà con incontri di andata e ritorno.
- IV. I fantallenatori dovranno comunicare al Presidente ed all'avversario la formazione entro le ore **14.30** della giornata di campionato, e le gare avverranno secondo le disposizioni di cui ai punti **5, 6, 7, 8, 9**.
- V. Le partite di spareggio e la finale, dovendo concludersi comunque con un vincitore, saranno sottoposte alla regola sullo spareggio (**12**), in caso di parità di reti e di punti al termine degli incontri ad eliminazione diretta si procederà con un incontro di spareggio da giocarsi in campo neutro la giornata successiva, in caso di ulteriore parità si procederà con tempi supplementari e rigori.
- VI. Il vincitore della Coppa di Lega riceverà il montepremi di 32 euro.
- VII. In caso di mancata comunicazione della formazione, la squadra valutata sarà quella della giornata di campionato ; se neanche quella dovesse essere comunicata, sarà considerata valida la formazione della precedente giornata di **campionato**, con una penalizzazione, però, di **due** punti sul totale squadra.
- VIII. Per la determinazione della percentuale di riempimento dello stadio per le partite di coppa si dovrà moltiplicare la capienza dello stadio per il punteggio così determinato:

$$X = N \times 0,40 + 0,15 \times (PA + PB) / P_{max} + 0,25 \times (CA + CB) / 53$$
dove N vale 0,5 per i quarti di finale (gironi), 0,75 per le semifinali ed 1 per le finali, PA indica i punti palmares della squadra A, PB i punti palmares della squadra B, Pmax i punti palmares massimi (somma dei due punteggi maggiori tra le otto squadre), CA indica i punti di posizione Classifica della squadra A e CB i punti della posizione Classifica della squadra B.
- IX. Per ogni controversia va inoltrato ricorso al consiglio di Lega, la cui decisione sarà **inappellabile**.
- X. La **SuperCoppa di Lega** si disputa in campo neutro almeno due settimane dopo il termine del girone di andata. Il presidente nel compilare il calendario definisce la collocazione degli incontri. Di norma sono da preferirsi la 20° e la 24° giornata di lega (prima delle semifinali di coppe e prima della finale di coppa di lega). Gli incontri si svolgeranno in gara unica secondo le modalità degli spareggi. Sono ammesse alla Superlega quattro squadre che occuperanno gli spazi disponibili secondo queste modalità.
 - Posizione 1: Detentore SuperCoppa
 - Posizione 2: Vincitore Campionato anno precedente
 - Posizione 3: Vincitore Coppa di lega anno precedente
 - Posizione 4: Campione d'inverno stagione in corso.
Nel caso un fantallenatore si qualifichi per più di una posizione, sarà collocato nella posizione a priorità maggiore, lasciando il proprio posto al concorrente classificato immediatamente dopo nella competizione. Nel caso i due finalisti di coppa siano già qualificati in posizione 1 e 2, la posizione 3 sarà assegnata al semifinalista che abbia ottenuto il miglior piazzamento nel campionato precedente. Gli incontri di semifinale vedranno opposti: Pos.1 – Pos. 3 e Pos.2 – Pos.4
- XI. Lo stadio in cui si disputa sarà quello del fantallenatore che occupa la posizione 1.
- XII. La determinazione dell'incasso, che sarà equamente suddiviso, avverrà secondo la formula:

$$\text{Semifinali } X = 0,6 + 0,4 \times (PA + PB) / P_{max} , \text{ Finale } X = 0,8 + 0,2 \times (PA + PB) / P_{max}$$

PER OGNI QUESTIONE NON AFFRONTATA IN QUESTO REGOLAMENTO INTERNO, SI RIMANDA AL REGOLAMENTO NAZIONALE DEL FANTACALCIO ED ALLE DECISIONI ADOTTATE DALLA FEDERAZIONE FANTACALCIO E PUBBLICATE SUL SITO WWW.FANTACALCIO.IT