

Addendum al Regolamento Ufficiale FFC

**REGOLAMENTO UFFICIALE
10° EDIZIONE DELLA LEGA FanTimAncona
(2015-2016)**



Addendum al Regolamento Ufficiale FFC	1
REGOLAMENTO UFFICIALE 10° EDIZIONE DELLA LEGA FanTimAncona.....	1
(2015-2016).....	1
INTRODUZIONE.....	3
CAPITOLO PRIMO	4
REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO	4
REGOLA 2: MODALITÀ DEL GIOCO.....	4
CAPITOLO SECONDO	4
REGOLA 3: LA LEGA	4
CAPITOLO TERZO	5
REGOLA 4: LE SOCIETÀ.....	5
REGOLA 5: LA ROSA	5
REGOLA 6: L'ASTA INIZIALE	7
REGOLA 7: MERCATO LIBERO	8
REGOLA 8: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI	12
CAPITOLO QUARTO	12
REGOLA 9: LA GARA.....	12
REGOLA 10: LA FORMAZIONE.....	12
REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI.....	13
REGOLA 12: QUOTIDIANO UFFICIALE.....	14
REGOLA 13: MODALITÀ DI CALCOLO.....	15
REGOLA 14: PARTITE SOSPESE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE.....	18
CAPITOLO QUINTO.....	19
REGOLA 15: IL CAMPIONATO.....	19
REGOLA 16: IL CALENDARIO.....	20
REGOLA 17: LA CLASSIFICA	20
SUPPLEMENTO 1	21
COSTO DI ISCRIZIONE ALLA 10° EDIZIONE DELLA LEGA FanTimAncona (2015-2016)	21
COSTI SUPPLEMENTARI DA VERSARE AL TERMINE DELLA 10° EDIZIONE DELLA LEGA FanTimAncona (2015-2016).....	21
PREMI FINALI	21
SUPPLEMENTO 2 (BOZZA)	22
COPPA DI LEGA	22
SUPERCOPPA DI LEGA	22
Gestione delle partite a scontro diretto in caso di parità	22
SUPPLEMENTO 3 (BOZZA)	24
SITO PER CONSULTAZIONE-GESTIONE 10° EDIZIONE DELLA LEGA FanTimAncona (2015-2016).....	24

INTRODUZIONE

Qui di seguito trovate le regole della **FanTimAncona**.

Ogni anno se necessario vengono modificate e aggiornate in base all'esperienze dell'anno precedente.

N.B.: Se per qualsiasi motivo in questo regolamento, sarà tralasciata (per errore o dimenticanza) qualche regola per la decisione da prendere al riguardo verrà preso in considerazione il regolamento ufficiale della Federazione FantaCalcio (FFC).

N.B.: I voti ed i bonus/malus assegnati ai giocatori dai tre quotidiani saranno ogni settimana scaricati dal sito ufficiale della Federazione Fantacalcio (<http://www.fantacalcio.kataweb.it/index.php?page=fantamanager>), quindi se qualcuno dovesse accorgersi di qualche errore è pregato di segnalarlo al Presidente di Lega.

N.B.: Per i voti fanno fede quelli riportati al precedente punto (sito Federazione Fantacalcio) relativamente ai voti attribuiti dalla sola "Gazzetta dello Sport (GdS)". Solo per l'attribuzione degli Assist, visto il ritardo della pubblicazione sulla Gazzetta (presenti solo 2 giorni dopo la giornata), saranno presi in considerazione gli assist attribuiti e confermati dalla Federazione Fantacalcio (assist già assegnati all'atto della pubblicazione dei voti).

N.B.: I risultati delle partite della FanTimAncona saranno caricati in via ufficiosa il lunedì pomeriggio, ma solo il martedì sera diventeranno ufficiali.

CAPITOLO PRIMO

REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO

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

REGOLA 2: MODALITÀ DEL GIOCO

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

CAPITOLO SECONDO

REGOLA 3: LA LEGA

1. Una FantaLega debitamente costituita è composta da otto società. L'iscrizione alla lega è subordinata al pagamento di € 20,00.
2. Ciascuna Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.
3. L'Assemblea di Lega può designare tanti responsabili quanti ne ritiene necessario, ma il responsabile effettivamente necessario è uno solo: 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. Le modifiche alle regole prima dell'inizio del campionato sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice. Per le modifiche alle regole a campionato iniziato è necessaria l'unanimità.
6. Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.
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. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.

c. Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso GdS (o, eventualmente, dal quotidiano di riserva), purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

CAPITOLO TERZO

REGOLA 4: LE SOCIETÀ

1. Denominazione Sociale

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

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

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

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

2. Capitale sociale

a. Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 260 crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori. A questi saranno aggiunti, dopo l'Asta, altri 60 crediti che serviranno per il Mercato Libero durante la stagione.

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

c. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato (320 crediti complessivi) per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno.

REGOLA 5: LA ROSA

1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.

2. Per calciatori appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A si intendono quei calciatori tesserati per le società della massima Serie italiana e abilitati a giocare nella stagione in corso. La lista (elenco) dei giocatori di Serie A sarà ufficializzata ed inviata via mail a tutti i partecipanti dal presidente di lega. Tale elenco sarà aggiornato anche ad inizio di ogni sessione del mercato libero.

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

- 3 Portieri
- 8 Difensori
- 8 Centrocampisti
- 6 Attaccanti

4. E' facoltà di ogni allenatore confermare in rosa 1 giocatore della passata edizione (anno precedente; cioè del campionato del precedente anno) per ogni ruolo all'infuori del portiere. Tale giocatore deve essere

presente nella rosa della squadra nell'ultima giornata del Campionato precedente. Non possono essere confermati giocatori ceduti dalla squadra durante le sessioni del mercato di riparazione.

Sarà quindi facoltà confermare per ogni squadra al massimo:

1 difensore, 1 centrocampista, 1 attaccante.

Non esiste l'obbligo di conferma dei giocatori; non esiste il numero minimo dei giocatori da confermare.

Per confermare i giocatori l'allenatore dovrà inviare una comunicazione a tutti i partecipanti almeno 3 giorni prima dell'asta iniziale. Il costo dei giocatori sarà quello di acquisto dell'asta o del mercato di riparazione.

Nel caso di giocatore con cambio ruolo rispetto al Campionato precedente, il ruolo da considerare per l'eventuale conferma è chiaramente il nuovo ruolo. Possono essere confermati giocatori per il successivo campionato rispetto al normale acquisto del giocatore (in altre parole si può confermare una sola volta un giocatore; non può essere confermato per 2 anni consecutivi).

Se una nuova squadra subentrerà all'inizio del campionato al posto di un'altra che si ritirerà sarà possibile la conferma (sempre facoltativa) dei giocatori della vecchia squadra da parte della nuova squadra; in questo caso possono essere confermati giocatori già confermati dalla precedente gestione.

Nel caso di nuove squadre in ingresso al Campionato (senza subentro), non sarà possibile alla nuova squadra la conferma dei giocatori.

5. Il tesseramento dei calciatori stranieri è regolato secondo la seguente disposizione:

a. E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.

6. 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, come meglio determinato alla successiva Regola 6, punto 3.

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

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

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

c. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra rescinda il contratto con la sua società d'appartenenza a campionato in corso, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio solo se e quando il suddetto calciatore sarà ufficialmente tesserato da un'altra squadra reale. In caso di taglio anticipato, esso sarà considerato 'volontario'.

d. L'indennizzo sarà incamerato dalla fantasquadra immediatamente alla comunicazione della modifica (cessione, trasferimento, taglio ecc. ecc.); tale indennizzo dovrà essere utilizzato per acquistare nella prima sessione possibile del Mercato di Riparazione un sostituto del calciatore ceduto così da rispettare l'obbligo di composizione, in numero e ruoli, della rosa, come previsto dalla Regola 5, punto 3.

8. Calciatore squalificato per illecito o doping

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

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

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

9. Calciatore deceduto

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

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

REGOLA 6: L'ASTA INIZIALE

1. Preliminari

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

b. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece.

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

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

2. Svolgimento dell'Asta

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

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

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

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

d. L'Assemblea Generale stabilisce l'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare.

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

f. L'offerta d'asta ed i suoi successivi rilanci non possono indicare valori con i decimali. Sono ammessi solo valori interi.

g. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte per lo stesso giocatore da parte degli altri allenatori dovranno incrementare quantomeno di 1 credito l'offerta. L'allenatore che avrà offerto di più acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.

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

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

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

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

o. Prima dell'inizio dell'Asta si stabilisce una pubblicazione di riferimento che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazione. Il ruolo di un calciatore per la stagione in corso è obbligatoriamente quello indicato dall'Almanacco dei Ruoli della FFC (disponibile al sito www.fantacalcio.it) o dalla pubblicazione di riferimento per quella stagione. L'elenco deve essere fornito dal presidente di lega.

3. Ingaggi

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

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

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

REGOLA 7: MERCATO LIBERO

1. Norme Generali

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 all'ultima giornata di andata del 1° girone
- dalla settimana successiva all'ultima giornata di ritorno del 1° girone
- dalla settimana successiva all'ultima giornata di andata del 2° girone
- dalla settimana successiva all'ultima giornata di ritorno del 2° girone

b. Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine dell'Asta iniziale (oltre ai 60 crediti di integrazione).

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

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

e. Una squadra può acquistare anche più di un calciatore 'libero da contratto' per settimana.

(l) 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.

(II) I calciatori divenuti liberi da contratto in seguito ad un taglio volontario (punto 4, lettera a di questa stessa Regola) avvenuto dopo la settimana successiva alla chiusura del vero Calciomercato invernale di Serie A non potranno più essere acquistati da nessuna squadra sino al termine della stagione fantacalcistica.

f. Le operazioni di acquisto devono essere comunicate al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita dall'Assemblea di Lega.

g. I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.

h. Non c'è limite al numero di calciatori acquistabili al Mercato Libero (se non la mancanza di crediti), ma per quanti acquisti una squadra faccia, il numero di calciatori della sua rosa non dovrà mai superare i 25 elementi (tranne nel caso di calciatori in Lista Infortunati), quindi per ogni calciatore acquistato si dovrà svincolare un calciatore dello stesso ruolo.

2. Mercato Libero

L'acquisto di un calciatore al Mercato Libero si svolge sotto forma di 'buste', in base alle seguenti disposizioni:

a. Una squadra può 'chiamare' uno o più calciatori 'liberi da contratto', offrendo uno (1) o più crediti per ciascuno. Le offerte (o 'chiamate') devono essere pubbliche e comunicate a tutti i fantallenatori. Nella comunicazione non deve essere indicato i crediti offerti. In caso di offerte plurime, ovvero se si offre per più calciatori, la somma di tali offerte non potrà mai eccedere i crediti disponibili.

b. 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.

c. Al momento dell'offerta, è fatto obbligo al chiamante di dichiarare l'eventuale calciatore tagliato alla fine dell'asta per fare spazio al nuovo elemento acquistato. Se si presentano più offerte, per ognuna di esse andranno indicati gli eventuali tagli. Qualsiasi chiamata priva dell'indicazione degli eventuali tagli sarà annullata.

d. Scaduto il termine relativo, il Presidente di Lega comunica a tutti i partecipanti i giocatori assegnati per i quali si andrà alle buste, specificando le squadre coinvolte.

e. L'offerta d'asta in busta chiusa non deve essere superiore ai crediti in quel momento ancora a disposizione.

f. Nel caso due o più squadre offrano alle buste la stessa cifra per il calciatore conteso, si aggiudicherà il calciatore la squadra peggio classificata in campionato in quel momento. In caso di parità di punteggio in classifica, si aggiudicherà il calciatore chi avrà la FantaMedia Totale peggiore.

f. Le squadre aggiudicatrici saranno obbligate a tagliare tanti giocatori quanti sono stati quelli acquistati, sempre nel rispetto dei ruoli. I tagli saranno quelli dichiarati al momento dell'offerta iniziale.

3. Reintegrazione della rosa

L'obbligo di presentare un'offerta sul Mercato Libero (senza l'eventuale taglio) per un giocatore di un determinato ruolo è automatico ogniqualvolta una fantasquadra si ritrovi (in seguito alla cessione di un proprio calciatore all'estero o in categoria inferiore) con un numero di giocatori inferiore a quello previsto per quel ruolo. Può anche capitare, però, che il fantallenatore in questione non riesca poi ad aggiudicarsi il giocatore chiamato. In questo caso, l'obbligo di cui sopra permarrà, fino a quando quel 'buco' sarà finalmente coperto.

4. Tagli

a. Il taglio di un giocatore, ossia il suo svincolo da parte di una fantasquadra che ne possiede il 'cartellino', si considera volontario quando è frutto di una libera scelta del fantallenatore, non vincolato in tal senso da un obbligo regolamentare.

(I) Un calciatore tagliato volontariamente non sarà più riacquistabile dalla stessa squadra sino al termine della stagione.

(II) I calciatori tagliati volontariamente dopo la settimana successiva alla chiusura del vero Calciomercato invernale di Serie A (solitamente a fine gennaio) non saranno più riacquistabili da nessuna squadra della Lega fino al termine della stagione.

(III) Non è consentito il taglio immediato di un giocatore appena acquistato al Mercato Libero per evitare di doversi privare di uno dei propri, ma esclusivamente quello del calciatore dichiarato con l'offerta sul Mercato Libero.

b. Il taglio di un giocatore si considera obbligato quando il fantallenatore che ne possiede il 'cartellino' è costretto a svincolarlo per effetto di una norma regolamentare.

(I) I giocatori tagliati per effetto di un obbligo regolamentare (terzi portieri che hanno cambiato squadra o sono stati lasciati liberi in seguito al taglio o al trasferimento del portiere a titolo definitivo cui erano legati e giocatori in prestito per la lista infortunati lasciati liberi per il rientro dei titolari) sono sempre riacquistabili (dalla stessa squadra o da altre) in qualsiasi momento della stagione.

5. Svincolo dei portieri

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

a. Il terzo portiere acquisito in prestito è indissolubilmente legato al portiere a titolo definitivo della stessa squadra di Serie A. Quindi, se una squadra svincola un portiere a titolo definitivo (o quest'ultimo viene ceduto a una società estera o di categoria inferiore), il portiere in prestito a lui legato dovrà essere a sua volta svincolato, tranne nel caso specificato qui di seguito:

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

b. In caso di taglio volontario del portiere a titolo definitivo, la fantasquadra che lo svincola non avrà diritto al suo riacquisto (né a titolo definitivo né in prestito) nel corso della stessa stagione; l'eventuale taglio automatico e conseguente del terzo portiere sarà invece considerato obbligato e consentirà il successivo riacquisto.

c. Se una fantasquadra intende svincolare il portiere a titolo definitivo appartenente alla società di Serie A cui appartiene anche il terzo portiere, presentando l'offerta per l'acquisto di un nuovo portiere potrà contestualmente richiedere in prestito anche un altro portiere della stessa squadra di Serie A. Qualora la fantasquadra in questione non riesca poi ad aggiudicarsi il portiere a titolo definitivo, l'eventuale acquisizione in prestito del terzo portiere sarà considerata nulla.

d. Se, per effetto del trasferimento di un portiere a titolo definitivo da una società di Serie A a un'altra, una fantasquadra si ritrova con 3 portieri appartenenti a 3 diverse società di Serie A, essa manterrà regolarmente il portiere ceduto ma entro la settimana successiva dovrà tagliare il terzo portiere (quello in prestito) e richiedere al Mercato Libero un nuovo terzo portiere appartenente alla stessa società di Serie A di uno degli altri due.

e. Se una fantasquadra intende svincolare il terzo portiere a titolo definitivo, il cambio del nominativo per il nuovo terzo portiere deve essere effettuato durante una sessione di mercato e comunque deve sempre valere il principio di acquisto dell'asta iniziale: il venticinquesimo - che è poi solo ed esclusivamente il

terzo portiere – si acquisisce in prestito e deve appartenere obbligatoriamente alla stessa squadra di uno dei due portieri acquistati a titolo definitivo.

REGOLA 8: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI

Non sono permesse trattative di trasferimento durante lo svolgimento del campionato.

CAPITOLO QUARTO

REGOLA 9: LA GARA

1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 25 appartenenti alla rosa.
2. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.
3. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato, per mezzo della Tabella di Conversione, confrontando i Totali-Squadra di ciascuna squadra (vedi Regola 13, punti 6, 7 e 8).

REGOLA 10: LA FORMAZIONE

1. Schema di gioco

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

(I) La formazione dovrà essere composta da un minimo di 4 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da almeno un attaccante fino a un massimo di 3;

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

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

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

2. Comunicazione della formazione

a. Prima dell'inizio della gara, entro la scadenza fissata dal Regolamento della Lega (di norma 12 ore prima il calcio d'inizio della prima partita di Serie A; in caso di anticipi o posticipi sarà compito del Presidente di Lega fissare e comunicare a tutti gli allenatori l'orario della scadenza della comunicazione della formazione) gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Presidente di Lega e, per conoscenza, all'allenatore dell'altra squadra.

b. Una volta comunicata la formazione al Presidente di Lega non è più possibile modificarla.

3 Mancata comunicazione della formazione

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

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

alla prima, ovvero fino a quando detto allenatore comunicherà la sua formazione al Presidente di Lega entro la scadenza prevista.

- c. Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per quattro giornate consecutive, la società verrà punita con la penalizzazione di due (2) punti in classifica.
- d. Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata nel corso del torneo per 3 giornate (anche non consecutive), la società verrà punita con l'ammenda di € 3,00. Se l'omissione si estende a 5 giornate (anche non consecutive), la società verrà punita con l'ammenda di ulteriori € 3,00. Ulteriori € 3,00 saranno pagate per ogni omissione successiva alla 5° giornate (anche non consecutive).

d. Tale penalizzazione può essere comminata più volte nel corso del campionato, comunque ogniqualvolta un allenatore manchi di comunicare la formazione per quattro settimane consecutive.

e. Nel caso di utilizzo di messaggi sms o di e-mail per comunicare la formazione, è cura di ogni allenatore accertarsi che il Presidente di Lega e l'avversario abbiano ricevuto l'informazione. Se l'sms o l'e-mail non dovessero giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

4. Errori nella comunicazione della formazione

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

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

(I) Se un fantallenatore schiera in formazione giocatori non tesserati per la sua squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve di ruolo schierate in panchina, secondo l'ordine di priorità. Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili (3).

(II) Se un fantallenatore schiera due volte in formazione lo stesso giocatore, questo sarà considerato una volta sola e al posto dei titolari mancanti subentreranno le riserve del reparto, secondo l'ordine di priorità.

(III) Se lo stesso giocatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina.

REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI

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

a. Ogni squadra può schierare in panchina sino a sette calciatori di riserva: un portiere e almeno un calciatore per ruolo (un difensore, un centrocampista e un attaccante). I restanti tre posti sono a discrezione del fantallenatore.

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

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

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

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

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

g. I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.

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

3. La riserva d'ufficio

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

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

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

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

6. Nel caso in cui in una squadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, sarà il fantallenatore a decidere le tre riserve (generalmente quelle con il miglior Totale-Calciatore) che entreranno in campo. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito dal portiere di riserva e i calciatori di movimento devono essere sostituiti rispettando le disposizioni relative alle riserve. Naturalmente, il quarto calciatore assente non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

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

8. Nel caso una squadra schieri sette giocatori in panchina, ma, erroneamente, non schieri almeno un giocatore per ogni ruolo, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a sei calciatori, togliendo d'autorità il panchinaro con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza.

REGOLA 12: QUOTIDIANO UFFICIALE

1. Il quotidiano, detto Quotidiano Ufficiale (Q.U.), che servirà come riferimento ufficiale nel corso del Campionato è: La Gazzetta dello Sport. I voti e i bonus/malus attribuiti dalla Gazzetta dello Sport saranno prelevati (scaricati) dal sito ufficiale della Federazione Fantacalcio (<http://www.fantacalcio.kataweb.it/index.php?page=fantamanager>),

ed utilizzati. In caso di errore saranno comunque ritenuti validi i voti presenti sul file della Federazione Fantacalcio.

N.B.: Per i voti e i bonus/malus fanno fede quelli riportati al precedente punto (sito Federazione Fantacalcio) relativamente alla sola "Gazzetta dello Sport (GdS)". Solo per l'attribuzione degli Assist, visto il ritardo della pubblicazione sulla Gazzetta, saranno presi in considerazione gli assist attribuiti e confermati dalla Federazione Fantacalcio (assist già assegnati all'atto della pubblicazione dei voti e presenti sul relativo file).

2. I tabellini e le pagelle 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 ufficiale di ciascuna Lega.

4. Problemi e contrattempi

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

a. Sciopero dei quotidiani

In caso di sciopero dei quotidiani il lunedì, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i Voti vengano riportati nell'edizione del martedì.

b. Recuperi

(I) Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i Voti di una o più giornate, le partite interessate verranno recuperate al termine del Campionato di Lega, sfruttando le partite del campionato di Serie A ancora disponibili;

(II) Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare una o più partite al termine del campionato di Lega (ad esempio, per mancanza di giornate disponibili), dette partite verranno 'recuperate' assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcolerà l'esito della partita o delle partite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

REGOLA 13: MODALITA' DI CALCOLO

1. Criterio generale

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

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

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

2. Calcolo del Totale-Calciatore

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

b. Per Voto si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dal Quotidiano Ufficiale.

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

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

e. Nel caso che un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue dal punto di vista.

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

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

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

3. Casi Particolari

a. Portiere senza voto

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

b. Portiere senza voto + punti azione

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

c. Calciatore senza voto

Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. il calciatore 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. Squadra/e senza voto

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

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

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

e. Rigore sbagliato

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

f. Espulso senza voto

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

g. 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.

h. 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. Saranno 2 i punti in più assegnati se il gol viene realizzato su calcio di rigore.

i. 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.

l. Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

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

m. Tabellino ammoniti/espulsi controverso

Nel caso che il Q.U. riporti tra gli ammoniti/espulsi un calciatore non indicato da altri mezzi di informazione (Stampa o TV o Internet), l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al Presidente di Lega, portando a prova della sua tesi gli altri due quotidiani sportivi. Se entrambi confermeranno la tesi dell'allenatore, Il Presidente di Lega annullerà il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.

n. Tabellino marcatori controverso

Nel caso che il Q.U. riporti tra i 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, portando a prova della sua tesi gli altri due quotidiani sportivi. Se entrambi confermeranno la tesi dell'allenatore, Il Presidente di Lega annullerà il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.

o. Correzioni e rettifiche

Nel caso che il Q.U. rettifichi in una successiva edizione un voto assegnato a un calciatore, l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al presidente di Lega, portando a prova della sua tesi la copia del Q.U. contenente la rettifica. Se il Presidente di Lega verificherà la fondatezza del reclamo, dovrà annullare il Risultato Finale della partita e ordinare che venga ricalcolato in base alla sopravvenute modifiche (vedi Note Ufficiali alla Regola 3, punto 10, lettera c).

p. Discrepanze nelle pagelle dei quotidiani

Qualora il Q.U. riporti in due o più parti distinte i Voti assegnati ai calciatori e si verifichi una discrepanza nei Voti assegnati a uno o più calciatori (un classico refuso), si terrà in considerazione ai fini del calcolo del risultato il voto presente nel file scaricato dal sito della Federazione Fantacalcio.

q. 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 2 punti o sottrarre 3, a seconda dell'esito del rigore.

4. Calcolo del Totale-Squadra

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

5. Fattore Campo

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

b. In caso di partita di spareggio in campo neutro per l'assegnazione del titolo di Fantacampione, di un posto in 'zona FFC' (vedi Regola 17, punto 4) o di un posto retrocessione non si prende in considerazione il Fattore Campo.

6. Confronto dei Totali-Squadra

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

7. Tabella di Conversione

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

Meno di 66 punti	=	0 gol
Da 66 a 71,999 punti	=	1 gol
Da 72 a 76,999 punti	=	2 gol
Da 77 a 80,999 punti	=	3 gol
Da 81 a 84,999 punti	=	4 gol
Da 85 a 88,999 punti	=	5 gol
Da 89 a 92,999 punti	=	6 gol
E così via (ogni 4 punti un gol)		

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

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

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

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

(IV) Da 77 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (Es.: 77 punti = 3 gol, 81 punti = 4 gol, ecc.).

REGOLA 14: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

1. Partite sospese o rinviate

a. Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio per i giocatori di movimento e un 5 per il portiere. Tali voti d'ufficio saranno però ridotti a 5,5 per i giocatori di movimento e a 4 per il portiere se la decisione di rinviare una partita viene comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per presentare le formazioni.

(I) Eventuali bonus o malus maturati durante le gare sospese o rinviate e poi riprese dal minuto della sospensione, saranno presi in considerazione ai fini del gioco.

b. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti verranno presi in considerazione.

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

(I) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, qualora la data fissata per il recupero della giornata del campionato reale, originariamente abbinata alla giornata di Fantacampionato, risulti essere antecedente alla fine del Campionato di Lega, la si dovrà recuperare, 'congelandola' e rinviandola alla data fissata per il recupero reale;

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

3. Partite decise a tavolino

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

4. Partite non omologate e poi rigiocate

Nel caso una partita, per una qualunque ragione, non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, 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.

5. Partite sospese, non recuperate e con risultato omologato

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

6. Partite decise a tavolino senza essere iniziate

Nel caso una partita non venga fatta disputare per qualsiasi motivo e successivamente il risultato venga deciso a tavolino, tutti i calciatori facenti parte delle rose coinvolte riceveranno un voto d'ufficio pari a 6.

CAPITOLO QUINTO

REGOLA 15: IL CAMPIONATO

1. Il Campionato si svolge con un girone unico di 8 squadre.

2. Il campionato è disputato con doppie gare di andata e ritorno più un girone in campo neutro (senza il fattore campo), a seconda di quanto deliberato dall'Assemblea Generale di Lega.

3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.

REGOLA 16: IL CALENDARIO

1. Ciascuna Lega provvede alla formazione del Calendario degli incontri di Campionato (35 giornate).
2. Nel caso di campionato di 35 giornate, ciascuna squadra affronta le avversarie quattro volte, due in casa e due in trasferta; inoltre ciascuna squadra affronterà le avversarie 1 volta in campo neutro (senza considerare il fattore campo).

REGOLA 17: LA CLASSIFICA

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

a. Parità tra due squadre:

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

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

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

b. Parità tra tre o più squadre:

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

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

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

c. Parità nella classifica avulsa:

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

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

SUPPLEMENTO 1

COSTO DI ISCRIZIONE ALLA 10° EDIZIONE DELLA LEGA FanTimAncona (2015-2016)

Ogni Fantallenatore, all'atto dell'iscrizione della propria squadra alla 10° edizione della Lega FanTimAncona, dovrà versare un contributo di € 20,00.

COSTI SUPPLEMENTARI DA VERSARE AL TERMINE DELLA 10° EDIZIONE DELLA LEGA FanTimAncona (2015-2016)

Al termine della 10° edizione della Lega FanTimAncona, ogni fantallenatore dovrà versare un ulteriore contributo come da seguente prospetto:

- a. Squadra ottava classificata: contributo di € 15,00
- b. Squadra settima classificata: contributo di € 10,00
- c. Squadra sesta classificata: contributo di € 5,00

Nel caso di parità di punteggio tra 2 o più squadre, si dovranno utilizzare le Regole 17 paragrafo 3, sezioni a,b e c.

PREMI FINALI

Al termine della 10° edizione della Lega FanTimAncona, ogni fantallenatore sarà ricompensato come da seguente prospetto:

- a. Squadra prima classificata (CAMPIONE DI LEGA): ricompensa di € 120,00
- b. Squadra seconda classificata: ricompensa di € 50,00
- c. Squadra terza classificata: ricompensa di € 20,00

SUPPLEMENTO 2

COPPA DI LEGA

La Coppa di Lega si svolge con 2 gironi di 4 squadre. La creazione dei 2 gironi sarà eseguita nella seguente modalità:

1. Al termine del 1° girone, turno di andata (7° giornata giocata) le squadre 1°, 3°, 5° e 7° in classifica saranno inserite nel 1° girone; le squadre 2°, 4°, 6 e 8° saranno inserite nel 2° girone. Nel caso di parità di punteggio tra 2 o più squadre, si dovranno utilizzare le Regole 17 paragrafo 3, sezioni a,b e c.
2. Vi saranno scontri diretti tra le 4 squadre partecipanti ad ogni girone con turno in casa e fuori casa. Non si terrà conto del fattore campo; in caso di parità si terrà conto dei gol fuori casa e della differenza reti.
3. Al termine dei gironi la squadra 1° classificata del 1° girone sarà inserita nel turno di semifinale con la squadra 2° classificata del 2° girone; la squadra 2° classificata del 1° girone sarà inserita nel turno di semifinale con la squadra 1° classificata del 2° girone; le semifinali si terranno nel doppio confronto fuori e in casa.
4. Le vincenti delle semifinali giocheranno la finale per la Coppa di Lega.

Premio per la vincente della Coppa di lega: il vincitore della Coppa di Lega NON dovrà versare la quota di iscrizione per la successiva edizione del FanTimAncona (per l'anno successivo)

SUPERCOPPA DI LEGA

Al termine dell' edizione della Lega FanTimAncona, nell'ultimo turno della Serie A, si terrà lo scontro diretto per la Supercoppa di Lega con partita secca ad unico turno senza il fattore campo. Le squadre ammesse sono la vincente del Campionato e la vincente della Coppa di Lega; in caso che un'unica squadra abbia vinto sia la Coppa di Lega sia il Campionato, sarà ammessa la squadra finalista nella Coppa di Lega.

Premio per la vincente della Supercoppa di lega: il vincitore della Supercoppa di Lega avrà come premio (se e solo se presenti) i contributi (le penali) eventualmente versate per la mancata presentazione della formazione Vedi Capitolo 4 Regola 10 paragrafo 3, sezioni d).

Gestione delle partite a scontro diretto in caso di parità

In caso di parità di goal si considererà come da regolamento ufficiale FFC i tempi supplementari ed eventuali calci di rigore:

Tempi Supplementari

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

Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore.

L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:

(I) Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.

(II) Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;

(Nota Ufficiale della FFC: Anche se le riserve sono sette, ai fini del calcolo dei tempi supplementari si prendono in considerazione sempre e soltanto tre calciatori, ovvero i primi calciatori di movimento in panchina per ciascun ruolo, se essi hanno preso il voto.)

(III) Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio.

(IV) Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

Tabella di Conversione Supplementari

Meno di 20 = 0 gol

Da 20 a 23,999 = 1 gol

Da 24 a 27,999 = 2 gol

Da 28 a 31,999 = 3 gol

Da 32 a 35,999 = 4 gol

e così via (ogni 4 punti un gol)

In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.

Calci di Rigore

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).

Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nella lista 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.

(Nota Ufficiale della FFC: Ricordiamo che 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.)

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.

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).

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.

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

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

SUPPLEMENTO 3

SITO PER CONSULTAZIONE-GESTIONE 10° EDIZIONE DELLA LEGA FanTimAncona (2015-2016)

**ATTENZIONE: SITO DI RIFERIMENTO NON ANCORA UFFICIALIZZATO
LA PAGINA SOTTO RIPORTATA E' DA CONSIDERARE IN BOZZA ED IN VERSIONE
NON UFFICIALE FINO A NUOVE COMUNICAZIONI**

Per la consultazione e la relativa gestione della 10° edizione della Lega FanTimAncona, verrà creato un sito visibile in Internet da ogni Fantallenatore e da qualsiasi visitatore occasionale.
L'indirizzo è:

www.fantimancona.altervista.org

Ad ogni fantallenatore sarà consegnata una password personale e non cedibile per l'ingresso nella parte del sito riservato. In tale modalità, ogni fantallenatore potrà procedere alla gestione ordinaria della sua squadra come l'invio settimanale delle formazioni e per la gestione del mercato libero.