

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.
2. La Federazione Fantacalcio sovrintende al regolamento e all'organizzazione del Fantacalcio. Alla Federazione aderiscono volontariamente le singole Leghe costituite e organizzate a norma 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. Ciascuna Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.
2. L'Assemblea di Lega può designare tanti responsabili quanti ne ritiene necessario, ma il responsabile effettivamente necessario è uno solo: il Presidente di Lega.
3. I compiti del Presidente di Lega sono:
 - a. Coordinamento delle operazioni dell'Asta iniziale;
 - b. Registrazione delle operazioni di Mercato Libero;
 - c. Registrazione dei trasferimenti nati da trattative 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.

Nota Ufficiale della FFC

Il ruolo del Presidente di Lega può anche essere coperto da più persone che si divideranno i compiti.

4. L'Assemblea di Lega designerà inoltre un Comitato Esecutivo composto da tre allenatori (tra cui il Presidente di Lega), il quale ha l'autorità di interpretare le regole e occuparsi degli affari straordinari della Lega. Tutte le decisioni e le interpretazioni del Comitato Esecutivo sono soggette al veto dell'Assemblea Generale, la quale può approvarle o bocciarle con voto a maggioranza semplice (ovvero metà più uno).

5. Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice.

6. Le riunioni ufficiali di Lega sono due:

- a. Asta iniziale e Assemblea di Lega pre-Campionato;
- b. Galà e Assemblea di Lega post-Campionato.

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

8. Nel caso una società si ritiri dal campionato o da un'altra manifestazione ufficiale di Lega, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria. I giocatori appartenenti alla rosa della fantasquadra ritirata saranno "congelati" fino a fine stagione e non saranno quindi disponibili per le squadre rimaste in gioco fino all'asta della stagione successiva.

Nota Ufficiale della FFC

Sembrerà ingiusto annullare tutte le partite disputate, soprattutto a quei fantallenatori che avevano vinto in precedenza il confronto diretto. D'altronde, questa è la soluzione adottata dalla F.I.G.C. e noi non abbiamo fatto altro che adeguarci.

9. 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 Q.U. (o, eventualmente, dal quotidiano di riserva), purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

d. Lo stesso Presidente di Lega ha la facoltà di intervenire d'ufficio, modificando il risultato di una partita, qualora si accorga di eventuali errori commessi nel calcolo dei risultati. La modifica d'ufficio segue le stesse tempistiche previste al precedente punto a. Non sarà in ogni caso possibile intervenire retroattivamente sul risultato di una partita dopo il giovedì precedente la giornata di campionato successiva.

Nota Ufficiale della FFC

I giorni validi per eventuali reclami sono: il martedì, quando i quotidiani pubblicano eventuali rettifiche, e i mercoledì, quando viene pubblicata la lista degli squalificati (dalla

quale si può risalire agli ammoniti ufficiali se si è tenuto conto nel corso del campionato dei cartellini gialli comminati ai vari calciatori). Chi ha Internet può consultare il sito della Lega Calcio (www.lega-calcio.it) contenente i comunicati ufficiali della Lega, oppure le pagine del sito della FFC all'indirizzo www.fantacalcio.it.

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.

Nota Ufficiale della FFC

E' consigliabile mantenere il nome della squadra anche nei campionati successivi (sempre che una squadra non venga retrocessa, vedi la lettera e) per dare una certa 'continuità storica', e conseguente rivalità, ai campionati della vostra Lega.

d. L'ordine di scelta del nome della società viene determinato per sorteggio.

Nota Ufficiale della FFC

Se avete già giocato un fantacampionato e quindi non dovete stabilire l'ordine di dichiarazione del nome della società, dovrete comunque procedere a un sorteggio per stabilire il Numero di Squadra (vedi punto seguente), necessario per la composizione del Calendario degli incontri. Il sorteggio avviene tramite la scelta di una carta. Per una Lega di otto squadre, si tolgono da un mazzo otto carte, dall'Asso all'Otto di un qualunque seme, e ciascun allenatore ne pesca una. Il valore nominale della carta pescata rappresenta l'ordine di dichiarazione del nome della società (chi ha l'Asso dichiara per primo, chi ha il Due per secondo e via dicendo) e il Numero di Squadra di ciascuna società.

2. Numero di Squadra

L'ordine di scelta del nome della società (assegnato tramite sorteggio) determina anche il Numero di Squadra, che serve a stabilire la composizione del Calendario degli incontri (vedi Note Ufficiali alla Regola 16), in base all'esempio di Calendario riportato nel Supplemento 3 alle Regole.

3. Capitale sociale

a. Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 300 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 (360 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 s'intendono quei calciatori tesserati per le società della massima Serie italiana e abilitati a giocare nella stagione in corso.

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

3 Portieri
8 Difensori
8 Centrocampisti
6 Attaccanti

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

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

6. Infortunati

a. A partire dalla settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato una squadra può sostituire, qualunque calciatore della rosa che sia infortunato (con l'eccezione del 'terzo portiere') con un calciatore libero da contratto.

b. Un calciatore viene considerato 'calciatore infortunato' quando il suo periodo di indisponibilità previsto è di almeno tre settimane.

c. E' compito dell'allenatore della fantasquadra che ne detiene il 'cartellino' presentare al Presidente di Lega la documentazione dell'indisponibilità del calciatore attraverso quotidiani sportivi o siti Internet.

e. La sostituzione di un calciatore infortunato dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:

- (I) L'operazione di sostituzione deve essere comunicata al Presidente di Lega e a tutti gli altri presidenti a partire dalle 24 del lunedì ed entro e non oltre le 18 del martedì, UNICAMENTE accedendo alla speciale sezione dedicata del FORUM SANTO SPIRITO VIOLA, presente sul sito www.santospiritoviola.it
- (II) Nella comunicazione di sostituzione l'allenatore dovrà inserire la documentazione che accerta l'indisponibilità del calciatore infortunato (per esempio il link al sito che riporta la notizia dell'infortunio e i tempi di recupero)
- (III) Il calciatore infortunato deve essere sostituito da un calciatore dello stesso ruolo libero da contratto.
- (IV) La sostituzione del giocatore ha un costo fisso di 10 crediti che verranno detratti dai crediti avanzati dall'asta iniziale o dai 60 crediti adibiti al Mercato Libero
- (V) Se uno o più allenatori che hanno un calciatore infortunato nello stesso ruolo, fanno richiesta al Presidente di Lega per lo stesso calciatore, avrà la precedenza l'allenatore che avrà inviato per primo la richiesta di sostituzione. Farà fede l'orario del forum.
- (VI) L'allenatore o gli allenatori che non riescono ad aggiudicarsi il calciatore scelto per la sostituzione di quello infortunato possono sceglierne un altro, utilizzando le stesse modalità illustrate precedentemente.
- (VII) Il calciatore inserito nella lista infortunati sarà reintegrato in rosa nel momento in cui tornerà disponibile, ovvero quando apparirà nei tabellini dei risultati delle partite, anche se solo in panchina. In questa occasione l'allenatore potrà decidere se confermare il giocatore preso in sostituzione pagando altri 5 crediti e aggiungerlo definitivamente alla sua rosa, sempre che non abbia già usufruito dei due acquisti per quel ruolo. Se l'allenatore invece decide di non confermare il calciatore preso in sostituzione, quest'ultimo tornerà libero da contratto e potrà essere acquisito da tutti durante la fascia di Mercato Libero, oppure preso in sostituzione di un eventuale altro calciatore infortunato.
- (VIII) L'allenatore può decidere di svincolare subito il calciatore infortunato, in tal caso recupererà la metà della cifra spesa (arrotondata per eccesso) al momento dell'acquisto. Il giocatore svincolato diventerà disponibile sul mercato per tutte le squadre ma non potrà essere più acquistato dalla squadra che lo ha svincolato fino alla fine della stagione.
- (IX) Se, successivamente al Mercato Libero, un allenatore vuole sostituire un calciatore infortunato, lo potrà fare se avrà ancora a disposizione 10 crediti necessari alla sostituzione, ma al momento del rientro del calciatore infortunato non potrà confermare il calciatore preso in sostituzione se in fase di Mercato Libero avrà esaurito il limite di acquisti per quel ruolo.
- (X) Se, successivamente al Mercato Libero, un allenatore vuole sostituire un calciatore infortunato ma non ha a disposizione nessun credito, può farlo solo svincolandolo definitivamente, a patto che il costo del cartellino (il prezzo pagato per acquistarlo) sia di almeno 20 crediti, in modo tale da recuperare almeno i 10 crediti necessari per l'acquisto del calciatore in sostituzione.

8. 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 non fa parte del campionato italiano di Serie A, la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari a quelli spesi per il suo acquisto al mercato iniziale.
- b. Per l'eventuale sostituzione di quest'ultimo si dovranno seguire le stesse disposizioni indicate per la sostituzione di un calciatore infortunato.

9. Calciatore che rescinde un contratto

- a. 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 potrà ricevere come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio solo se e quando il suddetto calciatore sarà ufficialmente tesserato da un'altra squadra reale. In caso di taglio anticipato, esso sarà considerato 'volontario' secondo quanto previsto dalla Regola 7, Punto 4, Lettera a. del presente Regolamento.

Nota Ufficiale della FFC

Anni fa si è verificato un caso spinoso, riguardante il calciatore Rivaldo. Il fantasista brasiliano, dopo aver rescisso consensualmente il contratto che lo legava al Milan, solo in un momento successivo è tornato a giocare in Brasile, nel Cruzeiro. Come sappiamo, le regole del Fantacalcio non prevedono alcun indennizzo a favore di una fantasquadra in caso di cessazione dell'attività agonistica da parte di un proprio giocatore. E quando Rivaldo lasciò il Milan non era possibile stabilire con certezza se e dove sarebbe tornato in campo. In teoria avrebbe anche potuto non trovare più squadra e decidere di smettere. Inoltre, per erogare l'indennizzo, occorre prima conoscere la categoria di appartenenza della nuova squadra, visto che in caso di approdo in un club di seconda divisione (italiana od estera) si ha diritto solo alla metà dei crediti spesi per l'acquisto del giocatore. Ragion per cui, ai fini fantacalcistici, la rescissione non può sottostare alle stesse regole previste per la cessione contrattuale, mancando l'indispensabile requisito del tesseramento per un nuovo club. Chi si ritrova in una simile situazione ha di fronte a sé due strade alternative: tagliare immediatamente il giocatore, prima che si sia accasato altrove, rinunciando però all'indennizzo (perché tecnicamente il taglio sarà considerato volontario e non obbligato), oppure tenerlo provvisoriamente nella propria rosa in attesa (e nella speranza) di un nuovo tesseramento, per poter accedere all'indennizzo.

b. L'indennizzo sarà incamerato dalla fantasquadra la settimana successiva all'ufficializzazione della cessione e dovrà essere utilizzato immediatamente e obbligatoriamente per acquistare al Mercato Libero 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. Tutto questo a meno che il fantallenatore decida di mantenere in rosa il calciatore, nella speranza di un suo futuro ritorno in Serie A.

Nota Ufficiale della FFC

E' stato abolito ogni riferimento a tagli obbligati da fare. Infatti non è più necessario grazie alla nuova regola dello scorso anno che permette ai fantallenatori di mantenere in rosa calciatori che non militano più in Serie A.

10. 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.

11. 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.

Nota Ufficiale della FFC

Regola da molti definita cinica e inutile. Purtroppo gli ultimi anni ci hanno dimostrato che questa eventualità non è poi così rara. Ricordiamo ancora con dolore le perdite di Niccolò Galli, Vittorio Mero e Jason Mayele.

12. Calciatore ritirato

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

13. Calciatore che diventa allenatore

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

Nota ufficiale della FFC

Nuovo caso nato durante il campionato 2005/2006. L'esempio pratico è Sensini che diventò allenatore dell'Udinese dopo aver iniziato la stagione da giocatore. In entrambi i casi precedenti (punti 8, 9, 12 e 13) sono da ritenersi valide le disposizioni di cui alla regola 7 punto 3. Non esiste alcun obbligo di sostituzione del giocatore che

interrompe l'attività: sarà sempre possibile mantenerlo in rosa nella speranza di un suo successivo ritorno in campo.

REGOLA 6: L'ASTA INIZIALE

1. Preliminari

- a. Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega. Avendo il nostro campionato due gironi iniziali con due aste separate, è sufficiente che siano presenti gli allenatori del girone interessato.
- b. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Lega, cioè non potrà essere un altro allenatore.
- c. Se un allenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dagli allenatori delle altre squadre.
- d. E' compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'Asta iniziale, previa consultazione con gli altri allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.
- e. Saranno svolte due aste separate, una per ciascun girone iniziale.

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 300 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.
- b. L'Assemblea Generale stabilisce l'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare.
- c. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.
- d. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.
- e. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 25 calciatori.
- f. 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.

- g. 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.
- h. 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.
- i. Ciascun allenatore ha un (1) minuto di tempo per fare la sua offerta. Superato il limite di tempo, l'allenatore perderà la possibilità di fare offerte per quel calciatore. Ciascun allenatore dovrà essere avvertito quando mancano dieci (10) secondi allo scadere del minuto a sua disposizione.
- j. I ruoli dei rispettivi calciatori sono stabiliti dalla lista che apparirà prima dell'inizio del campionato di calcio di Serie A sul quotidiano "La Gazzetta dello Sport" o sul sito www.fantagazzetta.com

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 dal lunedì successivo all'ultima giornata dei gironi preliminari, fino al giovedì precedente la prima giornata dei gironi finali.
- 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 dello stesso girone.
- b. Una squadra può acquistare fino a sette giocatori 'libero da contratto', così suddivisi:
 - n. 1 Portiere
 - n. 2 Difensori
 - n. 2 Centrocampisti
 - n. 2 AttaccantiQualora una squadra avesse usufruito della sostituzione di uno o più calciatori infortunati e, al momento della guarigione dell'infortunato, avesse confermato il sostituto, il numero di giocatori acquistabili sarà inferiore.

Esempio: se un allenatore prima dell'inizio del Mercato Libero ha inserito un attaccante in lista infortunati sostituendolo con un altro calciatore e al momento del rientro del calciatore infortunato decide di confermare quello preso in sostituzione, al Mercato Libero potrà acquistare un solo attaccante anziché due.

- e. I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.
- f. I calciatori disponibili sul Mercato Libero sono quelli che compaiono nella lista ufficiale del quotidiano "La Gazzetta dello Sport"

2. Mercato Libero

L'acquisto dei calciatori al Mercato Libero si svolge tra il lunedì successivo all'ultima giornata dei gironi preliminari, fino al venerdì successivo alla chiusura del calciomercato invernale della SERIE A.

- a. Ogni allenatore dovrà far pervenire al Presidente di Lega e a tutti gli altri presidenti, tramite la speciale sezione sul FORUM SANTO SPIRITO VIOLA, l'offerta o le offerte per i calciatori ai quali è interessato.
- b. L'offerta per ciascun calciatore dovrà essere separata, ovvero per ogni calciatore si dovrà aprire un nuovo argomento all'interno della sezione MERCATO del forum SANTOSPIRITOVIOLOLA, a meno che un altro allenatore non abbia già aperto un argomento per il giocatore al quale si è interessati. In questo caso l'offerta dovrà essere fatta rispondendo all'argomento in questione ovviamente aumentando di almeno 1 credito l'offerta precedente.
- c. E' possibile fare offerte a partire dalle ore 8 del lunedì fino alle ore 18 del giovedì. Alla scadenza dell'orario le eventuali aste in corso verranno chiuse e l'allenatore che avrà fatto l'offerta più alta si aggiudicherà il calciatore.
- d. Nel caso in cui un allenatore dovesse fare un'offerta superiore alle sue disponibilità, il calciatore verrà assegnato a chi ha fatto l'ultima offerta valida.
- e. Nel caso un allenatore, durante la stessa settimana, dovesse aggiudicarsi più di un calciatore ma, sommando le offerte, non dovesse avere i crediti sufficienti per l'acquisto, non si aggiudicherà nessuno dei calciatori per i quali ha partecipato all'asta e quest'ultimi saranno aggiudicati all'allenatore che ha fatto l'ultima offerta valida.
- f. Nel caso un allenatore dovesse presentare un'offerta per un calciatore di un reparto dove non ha più posti liberi, la sua offerta non verrà considerata.
- g. Nel caso in cui un allenatore dovesse aggiudicarsi due calciatori dello stesso ruolo, ma ha solo un posto libero per quel ruolo, le sue offerte saranno annullate e i calciatori saranno assegnati a chi ha fatto l'ultima offerta valida.
- h. I calciatori per i quali sarà stata fatta una sola offerta saranno assegnati direttamente all'allenatore che l'ha presentata.
- i. Non è necessario svincolare un giocatore per acquistarne un altro. Se lo si fa, il giocatore svincolato sarà disponibile per l'acquisto per tutti gli altri allenatori a partire dal lunedì successivo allo svincolo, ma non per l'allenatore che lo ha svincolato che non potrà acquistarlo di nuovo sino al termine della stagione.
- j. Lo svincolo di un calciatore non dà diritto ad acquistare un ulteriore calciatore oltre il limite prefissato alla regola 7 punto 1 lettera b

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:

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

Nota Ufficiale della FFC

I numeri si riferiscono rispettivamente al numero di difensori, centrocampisti e attaccanti. Ovviamente a questi va aggiunto il portiere.

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 propria Lega, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Presidente di Lega e, per conoscenza, all'allenatore dell'altra squadra.
- b. L'invio della formazione sarà possibile tramite il sito internet www.santospiritoviola.it entrando nella sezione invio formazioni. Il sistema registrerà in automatico la formazione sul sito e contemporaneamente invierà una mail al presidente di Lega e all'avversario di turno. **E' cura di ogni allenatore controllare l'avvenuta registrazione della formazione sul sito controllando nella sezione FORMAZIONI relativa a ciascuna competizione, saranno ritenute valide solo le formazioni regolarmente registrate sul sito. Nel caso il sistema non dovesse registrare regolarmente la formazione l'allenatore è tenuto a rinviarla finchè non compare regolarmente sul sito.**

Il sistema controlla automaticamente il termine ultimo per l'invio della formazione, scaduto il termine non sarà più possibile inviare la formazione.

- c. E' consentito inviare la formazione anche tramite e-mail, SMS o chiamando direttamente il presidente di Lega, ovviamente rispettando le scadenze fissate.
- d. In caso di invio della formazione tramite SMS se a causa di disservizi della rete telefonica il messaggio non arrivasse entro la scadenza fissata al Presidente di Lega, la formazione non sarà ritenuta valida.
- e. In caso di invio della formazione tramite email faranno fede la data e l'ora di invio indicati nella mail

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 dovrà compilare, per la squadra del suddetto allenatore, una formazione d'ufficio schierata con il modulo 4-4-2 e comprendente il primo portiere, i primi 4 difensori, i primi 4 centrocampisti e i primi 2 attaccanti in ordine decrescente di costo di conferma o acquisto all'asta. La panchina sarà composta dal secondo portiere, il quinto e sesto difensore, il quinto e sesto centrocampista, il terzo e quarto attaccante, individuati con il medesimo criterio. In caso di parità di costo tra due o più giocatori, saranno preferiti quelli che forniscono il Totale-Squadra minore.
- c. Un allenatore che non comunica la formazione, alla prima volta riceverà una ammonizione, alla seconda volta una seconda ammonizione, alla terza volta riceverà una multa di €5,00. Dalla quarta volta in poi ogni volta che non comunicherà la formazione riceverà una multa di €5,00 e così via fino alla settima volta. Alla ottava volta la squadra verrà estromessa dal campionato e tutte le partite giocate da detta squadra sino a quel punto saranno annullate assegnando i tre punti alle squadre avversarie affrontate in precedenza e per le eventuali partite da giocare saranno assegnati i tre punti alle squadre avversarie che avrebbero dovuto affrontare tale squadra.

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 due calciatori per ruolo (due difensori, due centrocampisti e due attaccanti).
- b. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.

Nota Ufficiale della FFC

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

Facciamo un esempio: se uno dei difensori titolari non gioca, entrerà a sostituirlo il primo difensore di riserva indicato nella lista. Il secondo difensore di riserva potrà entrare nel caso in cui risulti assente un secondo difensore titolare, oppure nel caso in cui non giochi (o non abbia preso voto) il primo difensore di riserva.

c. Una squadra 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.

Nota Ufficiale della FFC

Per stesso ruolo o reparto si intende che il portiere di riserva sostituirà il portiere titolare, un difensore di riserva sostituirà un difensore, un centrocampista di riserva sostituirà un centrocampista, un attaccante di riserva sostituirà un attaccante.

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).

Nota ufficiale della FFC

Quando per esempio il primo difensore in panchina prende s.v., si prende in considerazione il secondo difensore panchinaro. La sostituzione però in questo caso è unica e il fantallenatore ne ha ancora due a disposizione.

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.

Nota Ufficiale della FFC

La regola della riserva d'ufficio è stata ideata per favorire quegli allenatori bersagliati dalla sfortuna che sono impossibilitati a 'schierare' un undici completo. Questa regola consente di ovviare ad almeno un'assenza con un Totale-Calciatore d'ufficio. Ciò detto, non è

possibile applicare più di una volta per squadra e per partita tale regola. Questo perché fa parte del gioco essere sempre al corrente dei calciatori disponibili durante tutto l'arco del campionato. A Fantacalcio un errore si perdona, ma al secondo si bastona subito, non si fanno condoni a nessuno.

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.

Nota Ufficiale della FFC

In presenza di una Lega gestita come si deve, sarà il Presidente a controllare la cosa.

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.

Nota Ufficiale della FFC

Naturalmente, se si schiera una panchina incompleta si dovranno comunque rispettare le disposizioni relative al numero di giocatori per ruolo previste dal punto 1, lettera a di questa stessa Regola.

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

9. Nel caso una squadra schieri erroneamente più di sette giocatori in panchina, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a sette calciatori, rispettando la regola che impone almeno un calciatore per ruolo e togliendo d'autorità il panchinaro (o i panchinari nel caso siano più di otto) con il miglior Totale-Calciatore.

REGOLA 12: QUOTIDIANO UFFICIALE

1. Il quotidiano ufficiale è LA GAZZETTA DELLO SPORT redazione di Milano.
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. Per l'assegnazione degli assist, ammonizioni, espulsioni, autogol ecc.. si fa riferimento al sito internet www.fantagazzetta.com , tramite il quale è possibile consultare i dati relativi a ciascuna giornata pubblicati sul quotidiano LA GAZZETTA DELLO SPORT.
 - a. 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.

Nota Ufficiale della FFC

Per cautelarsi, è consigliabile fare in modo che il fantacampionato termini qualche giornata prima di quello di Serie A, così da avere delle giornate supplementari per recuperi o spareggi. Se i recuperi sono meno probabili, poiché i quotidiani sportivi (attenzione: solo i quotidiani sportivi!) pubblicano comunque al martedì i voti relativi alle partite del campionato di Serie A, gli spareggi sono una eventualità da tenere in seria considerazione.

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.

c. 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);

-2 punti per ogni autogol;

-3 punti per un rigore sbagliato;

-1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).

Nota Ufficiale della FFC

L'acceso dibattito sull'autogol, che ha anche determinato diverse classifiche marcatori, è sempre d'attualità. Dopo il mondiale di Francia 98, la Gazzetta dello Sport decise di seguire la direttiva della FIFA sui marcatori dei gol. Direttiva che praticamente aboliva l'autogol assegnando il gol al calciatore che aveva tirato in direzione della porta, anche nel caso di una deviazione determinante.

Anche il Corriere dello Sport - Stadio, dalla fine della stagione 1999/2000 si è adeguato a questa disposizione. Solo Tuttosport ormai segue la linea tradizionale nei confronti dell'autogol. Nonostante la FFC abbia difeso a lungo l'autogol, alla luce dei fatti è ormai impossibile proseguire su questa linea e, visto che i due maggiori quotidiani sportivi nazionali utilizzati per giocare a Fantacalcio hanno di fatto abolito l'autorete (anche se qualche volta pure loro non seguono sempre la regola FIFA), mantenendola solo in rari casi, anche la FFC deve adeguarsi alle regole FIFA.

Per chi ha Internet, la soluzione migliore è quella di collegarsi al sito ufficiale della FFC (www.fantacalcio.it) che ogni lunedì fa chiarezza in caso di dubbi regolamentari.

Ricordiamo che la regola FIFA attribuisce un gol al calciatore che chiaramente intende tirare in porta.

Nota ufficiale della FFC

Chi segna su calcio di rigore riceve 2 punti bonus, non più 3 come accadeva anni fa. E' intuitivo come il merito del calciatore che trasforma un rigore sia inferiore a quello di chi realizza un gol su azione. Resta immutata invece la penalità per l'errore dagli undici metri (-3). In questo modo i rigoristi vengono valutati ed acquistati non più acriticamente in quanto tali, ma anche sulla base della loro maggiore o minore affidabilità. Difatti, attribuendo 2 punti per ogni rigore realizzato e sottraendone 3 per ogni errore, solo chi

realizza più del 60% dei penalty calciati offre un contributo realmente positivo alla sua squadra nell'arco di una stagione.

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

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC

A un calciatore espulso viene sempre e comunque sottratto un Punto-cartellino (-1), sia che sia stato precedentemente ammonito - e quindi l'espulsione sia per somma di cartellini - sia che venga espulso direttamente mediante esibizione del cartellino rosso. Nel caso un calciatore venga prima ammonito e poi espulso mediante esibizione del cartellino rosso, l'ammonizione non verrà calcolata e gli verrà sottratto comunque un solo Punto-cartellino (-1). In pratica, se un calciatore viene ammonito riceve una penalizzazione di 0,5 punti, se viene espulso (qualunque sia la meccanica) riceve una penalizzazione di 1 punto.

3. Casi Particolari

Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari, non tutti contemplati dal Regolamento. Man mano che la casistica del gioco aumenta in seguito a decisioni stravaganti dei quotidiani o dei singoli inviati, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza.

Qui di seguito sono riportati quei casi particolari che possono insorgere durante un campionato di Fantacalcio. Non possiamo garantire che risolvano qualunque situazione che si potrà verificare nel corso di una stagione perché sono scritte a posteriori, in base a quello che è accaduto nella stagione precedente. Ovviamente non siamo chiaroveggenti e non possiamo prevedere quali casi particolari si verificheranno nella prossima stagione. Possiamo però suggerirvi, dovessero verificarsi casi controversi qui non contemplati, di decidere in base alla logica seguendo, quando possibile, le decisioni ufficiali della Lega Professionisti o della F.I.G.C., visto che Fantacalcio vuole simulare la realtà del campionato italiano di Serie A.

Nel caso proprio non riusciate a mettervi d'accordo, la Federazione Fantacalcio è sempre disponibile a risolvere per voi in qualità di organismo super partes, i casi controversi. Come sempre, inoltre, sul sito ufficiale (www.fantacalcio.it) verranno pubblicate le soluzioni a casi inediti o controversi.

a. Portiere senza voto

Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere

di riserva. Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i punti gol o punti cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere. Nel conteggio valgono anche eventuali minuti di recupero disputati.

Nota Ufficiale della FFC

Un portiere deve giocare almeno 30 minuti (fa fede, ovviamente, il tabellino del Quotidiano Ufficiale) per essere considerato 'titolare' del ruolo e quindi per meritarsi il 6 d'ufficio. Se una squadra ha in formazione i due portieri della stessa società di Serie A si prenderà in considerazione, ai fini dell'assegnazione del voto d'ufficio, il portiere titolare solo se questi ha giocato almeno 30 minuti (recuperi inclusi), in caso contrario si dovrà considerare il portiere di riserva.

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, verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo tra quelli presenti in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della 'riserva d'ufficio' (vedi Regola 11, punto 2).

d. Squadra/e senza voto

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

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

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

e. Rigore sbagliato

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

f. Espulso senza voto

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

Nota Ufficiale della FFC

Un calciatore espulso senza voto prende quindi 4 come Totale-Calciatore. Questa regola vale solo per i calciatori che sono effettivamente scesi in campo. Rispetto agli anni precedenti, la regola si applica anche se il calciatore viene espulso solo a fine partita, magari per un insulto all'arbitro o per una rissa nel sottopassaggio, o espulso durante l'intervallo lasciando la squadra in dieci per tutto il secondo tempo. L'importante è che abbia giocato e che la sua sanzione sia presente nei tabellini del Q.U. Non deve invece essere applicata se il calciatore espulso è uno dei panchinari e non è mai entrato in campo.

g. Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dal Q.U., verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 5,5 come Voto, al quale si dovrà ovviamente sottrarre un punto (-0,5) per l'espulsione.

Nota Ufficiale della FFC

Sino all'anno passato, un calciatore ammonito ma senza voto, non veniva conteggiato nel fantacalcolo. Da questa stagione abbiamo deciso per un voto d'ufficio di 5,5, pari ad una valutazione finale equivalente a 5. Questa regola vale solo per i calciatori che sono effettivamente scesi in campo. Ci si comporta come con la regola dell'espulso senza voto.

h. Espulso o ammonito dopo il fischio finale o dalla panchina

Nel caso un calciatore venga espulso o ammonito mentre siede in panchina (quindi tra le riserve) o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita, dopo il triplice fischio finale dell'arbitro, il malus per l'espulsione e quello per l'ammonizione non verrà conteggiato se questo calciatore non è mai sceso in campo. I malus valgono invece se ha giocato.

Nota Ufficiale della FFC

Fanno fede i tabellini dei Q.U. o le decisioni del martedì della Lega Calcio. Se un giocatore ha giocato, anche solo qualche minuto, e viene sanzionato al di fuori dei 90' di gioco, prende i malus dell'espulsione e dell'ammonizione se il suo nome compare tra i provvedimenti disciplinari presi dell'arbitro.

i. 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.

l. 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.

m. 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.

n. 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 il tabellino presente sul sito ufficiale della lega calcio serie A. Se il tabellino ufficiale della lega confermerà 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. 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 il tabellino presente sul sito ufficiale della lega calcio serie A. Se il tabellino ufficiale della lega confermerà la tesi dell'allenatore, Il Presidente di Lega annullerà il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.

p. 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).

q. 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 tabellino e non quello della 'pagella' (quella, per intenderci, che contiene, oltre ai voti, anche i commenti dell'inviato relativi alla prestazione di ogni singolo giocatore).

r. 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 sottrarne 3, a seconda dell'esito del rigore.

s. Mancanza del voto al calciatore

Qualora il Q.U. ometta per dimenticanza di assegnare una valutazione (voto, s.v. o n.g.) ad un calciatore, a tale calciatore (a meno di rettifiche successive pubblicate dallo stesso Q.U.) sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 se ha disputato almeno 20 minuti di gara. Se ha invece giocato meno di 20 minuti senza maturare bonus o malus (ammonizioni escluse) previsti dal Regolamento, riceverà un "senza voto" d'ufficio. Nel conteggio, valgono anche eventuali minuti di recupero.

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 viene assegnato 1 (uno) punto, 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 71,5 punti	=	1 gol
Da 72 a 77,5 punti	=	2 gol
Da 78 a 83,5 punti	=	3 gol
Da 84 a 89,5 punti	=	4 gol
Da 90 a 95,5 punti	=	5 gol
Da 96 a 101,5 punti	=	6 gol
E così via (ogni 6 punti un gol)		

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

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

9. Calcolo dei Tempi Supplementari

(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 assegnerà un 4 d'ufficio.

(IV) Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;

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

10. Tabella di Conversione Supplementari

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

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)		

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

(I) Se una squadra totalizza meno di 20 punti (cioè fino a 19,999) non si assegna alcun gol;

(II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti;

(III) Da 20 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (es.: 20 = 1 gol, 24 = 2 gol, 28 = 3 gol).

Nota Ufficiale della FFC

L'esperienza insegna che nella realtà segnare nei Tempi Supplementari non è poi così facile, così quattro anni fa si è deciso di innalzare le soglie della tabella di conversione.

11. Calcolo dei Calci di Rigore

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

b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di

ciascuno dei 18 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 18 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri però, dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11.

c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso 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.

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

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

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

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

h. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si 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.

Nota Ufficiale della FFC

Questo è chiaramente un caso estremo, ma si è verificato in passato. Ringraziamo come sempre i tanti fantallenatori italiani che con le loro segnalazioni ci aiutano ogni anno a migliorarci.

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

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

1. Partite sospese o rinviate

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 pubblici i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni: ciascun giocatore appartenente alle squadre della o delle partite sospese riceverà un voto equivalente a 6. Questo voto vale per tutti i giocatori appartenenti alle squadre coinvolte, anche quelli infortunati o squalificati.

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

2. Partite o Giornate posticipate

a. Nel caso una partita venga posticipata per una qualunque ragione, per calcolare il Risultato Finale delle partite che vedono coinvolti i calciatori delle squadre interessate al posticipo si dovrà attendere che la partita venga giocata. Solo se la partita verrà giocata prima della successiva giornata di fantacampionato altrimenti verrà considerato un 6 d'ufficio per tutti i giocatori scesi in campo.

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

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

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

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

3. Partite o Giornate anticipate

a. Nel caso una partita venga anticipata per uno o più giorni rispetto al classico anticipo del sabato, per una qualunque ragione, la formazione valevole per quella giornata andrà consegnata mezz'ora prima dell'inizio della partita anticipata.

Nota Ufficiale della FFC

E' il caso di Juventus-Genoa del campionato 2008/09. Non viene applicata nessuna eccezione. Può essere arduo dover compilare una formazione tre-quattro giorni prima dell'effettivo svolgimento dell'intera giornata, ma è arduo per tutti. Non c'è un vantaggio per qualcuno e uno svantaggio per altri. Anzi, in questi casi viene premiato chi ha riserve più "sicure", ma questo è un merito.

4. 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 calcolerà l'esito della partita o delle partite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo.

Nota Ufficiale della FFC

Citiamo il caso Como-Udinese di qualche anno fa. La partita venne sospesa sul risultato di 0-1 per i tafferugli provocati dagli ultras del Como e poi decisa a tavolino con lo 0-2. Nel Fantacalcio vale il risultato ottenuto sul campo (lo 0-1), con tutti bonus o i malus maturati nel corso della partita. Qualcuno ha obiettato che, nel caso di partita decisa a tavolino dal Giudice Sportivo, tutto quanto accaduto sul campo non esiste per la storia del calcio. Questo non è del tutto vero: un calciatore espulso in queste partite viene regolarmente squalificato. Fantacalcio è come sempre coerente (al contrario di altri) e non solo prende in considerazione eventuali ammoniti o espulsi, ma premia i calciatori che hanno segnato. Pinzi dell'Udinese per gli almanacchi del calcio non ha mai segnato a Como (mentre Pecchia del Como risulterà per sempre espulso, singolare vero?), nel Fantacalcio sì.

5. 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.

6. 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 calcolerà l'esito della fantapartita o delle fantapartite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

Nota ufficiale della FFC

L'esempio viene sempre dalla stagione 2002/2003. Il caso è Torino-Milan, sospesa per tafferugli provocati dagli ultras granata quando il punteggio era sul 3-0 in favore del Milan. Il Giudice Sportivo in questo caso omologò il risultato maturato sul campo.

7. Partire 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.

Nota Ufficiale della FFC

E' il triste caso di Avellino-Napoli, partita di Serie B della stagione 2003/2004. Per gravi incidenti che costarono la vita ad un tifoso partenopeo, Sergio Ercolano, la gara non venne nemmeno fatta iniziare e il risultato fu poi deciso a tavolino in favore dell'Avellino.

CAPITOLO QUINTO**REGOLA 15: IL CAMPIONATO**

1. Il Campionato si svolge su due gironi di 10 squadre con partite di andata e ritorno.
2. Le squadre partecipanti a ogni girone vengono stabilite tramite sorteggio.
3. Al termine dei due gironi preliminari le prime 5 classificate di ogni girone accedono al girone finale, le altre cinque partecipano al girone di consolazione.
4. Le squadre che accedono al girone finale parteciperanno alla BUBI'S CHAMPIONS, le squadre che accedono al girone di consolazione parteciperanno alla MONGHY'S CUP.
5. Tutte le squadre iscritte partecipano alla coppa SANTO SPIRITO VIOLA (SSV CUP)

REGOLA 16: IL CALENDARIO

1. Ciascuna Lega provvede alla formazione del Calendario degli incontri di Campionato, che verrà elaborato automaticamente dopo il sorteggio dei gironi.

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. 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:

In caso di parità di punteggio tra due o più squadre, verranno considerati gli scontri diretti tra le due squadre, tenendo conto nell'ordine:

- Punti fatti negli scontri diretti (si considerano anche le eventuali partite giocate nel girone preliminare qualora tutte le squadre fossero state nello stesso girone)
- Goal fatti negli scontri diretti (si considerano anche le eventuali partite giocate nel girone preliminare qualora tutte le squadre fossero state nello stesso girone)
- Somma totali squadra negli scontri diretti (si considerano anche le eventuali partite giocate nel girone preliminare qualora tutte le squadre fossero state nello stesso girone)
- Somma dei totali squadra di tutto il campionato (compresi i gironi preliminari)