

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.

ISCRIZIONI

Al fine di evitare di dover andare a cercare i morosi per tutto l'anno, l'iscrizione di nuovi partecipanti e l'eventuale conferma degli attuali partecipanti **deve essere fatta entro la fine di luglio** versando la quota di iscrizione relativa al campionato a cui è iscritta la propria fantasquadra. I nuovi iscritti ovviamente partiranno dalla serie C.

Le quote di iscrizione sono le seguenti:

- Serie A € 107
- Serie B € 87
- Serie C € 67

La quota versata verrà così suddivisa:

- € 10 a testa per i costi dello spazio web del sito internet e dei vari trofei dati in premio insieme ai premi in denaro.
- € 25 a testa per i montepremi in denaro delle varie coppe
- Il restante della quota va nel montepremi di ciascuna categoria (A, B e C)

Quindi ci sarà un montepremi per le varie coppe di € 600, mentre per le tre categorie i montepremi saranno rispettivamente:

- € 720 per la serie A
- € 520 per la serie B
- € 320 per la serie C

I vari premi in denaro e trofei sono elencati nell'ultima pagina di questo regolamento.

LA ROSA

1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 32 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.
3. La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:

3 Portieri

9 Difensori

9 Centrocampisti

7 Attaccanti

L'acquisto dei calciatori viene fatto tramite un'asta a rilancio. Ogni squadra ha a disposizione 340 crediti per completare la propria rosa, più 60 per il mercato Libero di gennaio. Non è possibile acquistare calciatori a costo zero. L'offerta minima deve essere di un credito. Se al termine dell'asta sono avanzati dei crediti, saranno aggiunti ai 60 disponibili per il mercato di gennaio. A differenza degli anni passati, non ci sarà base di asta per il prezzo dei calciatori, quindi ogni offerta partirà dalla base di 1 credito.

4. Calciatori stranieri

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

5. Infortunati

Non è consentito in nessun caso vendere o svincolare un calciatore infortunato e di conseguenza non è possibile sostituirlo con un altro calciatore.

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

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.

Tale credito dovrà essere utilizzato in parte o totalmente per acquistare un nuovo calciatore dello stesso ruolo. Il costo del cartellino sarà stabilito dalla valutazione che il sito fantagazzetta.it dà al calciatore al momento in cui il fantallenatore decide di acquistarlo. Se la sostituzione dovesse avvenire durante il Mercato libero ci si dovrà attenere alle regole indicate nella sezione Mercato Libero.

7. Calciatore che rescinde un contratto

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. Tale credito dovrà essere utilizzato in parte o totalmente per acquistare un nuovo calciatore dello stesso ruolo. Il costo del cartellino sarà stabilito dalla valutazione che il sito fantagazzetta.it dà al calciatore al momento in cui il fantallenatore decide di acquistarlo. Se la sostituzione dovesse avvenire durante il Mercato libero ci si dovrà attenere alle regole indicate nella sezione Mercato Libero.

Tutto questo a meno che il fantallenatore decida di mantenere in rosa il calciatore, nella speranza di un suo ritorno in una squadra di Serie A durante la stagione in corso.

8. Calciatore squalificato per illecito o doping

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.

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

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.

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.

10. Calciatore ritirato

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.

11. Calciatore che diventa allenatore

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.

MERCATO LIBERO

1. Norme Generali

Il Mercato Libero, cioè l'acquisto di calciatori a gennaio, è regolato dalle seguenti disposizioni:

- a. Il Mercato Libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori, sono permesse a partire da giovedì 4 gennaio 2018, fino a giovedì 8 febbraio 2018.
- b. Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti avanzati dall'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 stessa serie.
- e. Una squadra può acquistare fino a sette giocatori "libero da contratto", così suddivisi:
 - n. 1 Portiere
 - n. 2 Difensori
 - n. 2 Centrocampisti
 - n. 2 Attaccanti
- f. I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.
- g. I calciatori disponibili sul Mercato Libero sono quelli che non sono tesserati in nessuna delle altre squadre della propria serie (A, B o C).

2. Regolamento mercato libero

- 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 il giovedì di ogni settimana dalle ore 8 fino alle ore 21.30. 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. La scadenza alle ore 21,30 significa che le offerte arrivate con orario 21:29 sono valide e quelle con orario 21:30 o maggiore non sono valide.

d. Nel caso di offerte inserite indicanti un orario che va dalle 21:26 in poi, l'asta per quel determinato calciatore sarà prorogata di ulteriori 5 minuti per dare il tempo materiale agli altri di poter eventualmente rilanciare.

Se entro questi 5 minuti non arriveranno ulteriori offerte il calciatore sarà aggiudicato a chi ha fatto l'ultima offerta valida, se invece viene fatta un'offerta superiore ci saranno altri 5 minuti a partire dall'ultima offerta e così via fino a che il calciatore non sarà assegnato.

Esempio: Se viene fatta un'offerta con orario 21:27, la scadenza sarà alle ore 21:32 quindi ultima offerta valida ore 21:31. Se per lo stesso calciatore viene rilanciata l'offerta alle ore 21:30 la nuova scadenza sarà alle 21:35 (21:34) e così via...

e. 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.

f. 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.

g. 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.

h. 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.

i. I calciatori per i quali sarà stata fatta una sola offerta saranno assegnati direttamente all'allenatore che l'ha presentata.

j. Per quanto riguarda l'orario fa fede l'orario del forum.

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).

LA FORMAZIONE

1. Schema di gioco

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

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;

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

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 finché 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.

Nel caso frequente di invio della formazione per più competizioni, spesso capita che il sistema ne invia solo una; se all'interno del sito viene visualizzata la formazione,

per esempio, solo in campionato, è normale che la stessa sarà valida anche per le altre competizioni che si giocano nello stesso turno.

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 compilerà, 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 calciatori, saranno preferiti quelli che forniscono il Totale-Squadra minore.

c. E' buona norma comunicare sempre la formazione, anche se la propria squadra non è più in grado di raggiungere nessun piazzamento di rilievo. Non comunicare la formazione potrebbe avvantaggiare l'avversario di turno nei confronti degli altri.

d. PENALITA' PER MANCATO INVIO FORMAZIONE

- In caso di mancato invio della formazione verrà presa la formazione della partita precedente.

- Per le prime tre volte in cui la stessa squadra non invierà la formazione nei tempi e modi stabiliti dal regolamento non verrà preso nessun provvedimento.

Alla quarta volta in cui non verrà inviata la formazione, la squadra verrà esclusa dalla lega e verrà gestita dal Presidente di Lega o da una persona fidata della lega che non partecipa allo stesso campionato al fine di permettere un regolare svolgimento del torneo. Nel caso la squadra fosse ancora in corsa per una coppa verrà esclusa con le stesse modalità a meno che non si trovi a dover disputare un incontro ad eliminazione diretta, in tal caso passerà il turno la squadra avversaria.

Nel caso la squadra fosse in corsa per la coppa Gennarino o la HocaHOLA le verranno decurtati 6 punti dal punteggio ottenuto in quella giornata. Questa regola, adifferenza del campionato vale anche alla prima volta che non viene inviata la formazione.

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 13 calciatori di riserva: un portiere e 4 calciatori per ruolo (4 difensori, 4 centrocampisti e 4 attaccanti).

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

c. Una squadra può effettuare 4 sostituzioni. 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 non possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.

2. Nel caso in cui non ci siano abbastanza calciatori in panchina per sostituire quelli che non sono scesi in campo nella formazione titolare, sempre rispettando la regola al punto e, la squadra giocherà in inferiorità numerica.

3. La riserva d'ufficio

a. La riserva d'ufficio per un calciatore di movimento vale 3 (tre) punti.

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.

QUOTIDIANI UFFICIALI

1. I quotidiani ufficiali sono LA GAZZETTA DELLO SPORT redazione di Milano e il CORRIERE DELLO SPORT edizione nazionale.

2. Per l'assegnazione del voto di ogni calciatore verrà fatta la media tra i voti dei 2 quotidiani. In caso di assegnazione di voto da un solo quotidiano verrà preso in considerazione quello.

3. Il Quotidiano Ufficiale è l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale di ciascuna Lega.

4. Per l'assegnazione degli assist si fa riferimento al sito internet www.fantagazzetta.com, tramite il quale è possibile consultare i dati relativi a ciascuna giornata.

5. Per quanto riguarda gol, ammonizioni, espulsioni, autogol ecc.. ci si attiene alle decisioni della lega calcio e ai tabellini ufficiali pubblicati sul sito www.legaseriea.it.

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.

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);
- 2 punti per ogni autogol;
- 2 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 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.

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.

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.

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 due (-2) 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., 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.

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.

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 alle 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 sottrarre 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. Modificatore della Difesa

Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base della sola Media-Voto in pagella assegnato a ciascun difensore. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti cartellino. La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi:

Media voto modificatore difesa:

meno di 5	+2
5,00-5,49	+1
5,50-5,99	0
6,00-6,49	-1
6,50-6,99	-2
7,00 o più	-3

I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria. Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto. La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4. Se si schiera una difesa a 3, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto, se si schierano più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto. Ai soli fini del calcolo del Modificatore, per tutte le Riserve d'Ufficio

(sia la prima, che ottiene un 4, sia le successive, che prendono 0) viene conteggiato un 5.

6. 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.

7. 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.

8. 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)

Nel caso in cui entrambe le squadre che si affrontano totalizzano un punteggio che si trova all'interno della stessa fascia, se una delle due ha totalizzato un punteggio totale maggiore di 4 punti rispetto al totale dell'avversario, la squadra con il punteggio più alto riceverà un ulteriore goal e vincerà la partita.

ESEMPIO:

- Squadra 1 totale 67,00, Squadra 2 totale 71,00. Risultato sul campo 1-1, risultato modificato 2-1
- Squadra 1 totale 67,00, Squadra 2 totale 70,50. Risultato sul campo 1-1, risultato non modificato

Nel caso in cui entrambe le squadre che si affrontano totalizzano un punteggio inferiore a 66, se una delle due ha totalizzato un punteggio inferiore a 60 punti, la squadra con il punteggio più alto riceverà un ulteriore goal e vincerà la partita.

ESEMPIO:

- Squadra 1 totale 65,00, Squadra 2 totale 59,00. Risultato sul campo 0-0, risultato modificato 1-0
- Squadra 1 totale 64,00, Squadra 2 totale 61,50. Risultato sul campo 0-0, risultato non modificato

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;

(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 la terza riserva, nel caso anche questa sia entrata per sostituire un titolare, si prenderà la quarta riserva, esaurite le riserve si assegnerà un 4 d'ufficio換

(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)

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.

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 calcherà 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.

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

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 pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni: 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.

a. 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 come al punto 1.

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

(I) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Coppa di Lega, 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.

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.

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.

7. 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.

RECLAMI

Se un fantallenatore nota qualche errore nel calcolo della partita (gol ammonizioni espulsioni assist o quant'altro), deve segnalarlo al presidente di lega che dopo le opportune verifiche provvederà a modificare il risultato qualora l'errore influisse sul conteggio finale.

Ovviamente se il presidente si accorge di un errore lo correggerà anche se nessuno glielo segnalerà.

I reclami sono ammessi solo prima che venga giocata la partita successiva in programma nel calendario.

COMPETIZIONI

La lega Santospiritoviola è composta dai tre campionati di Serie A, B e C. Inoltre, ogni fantasquadra è automaticamente iscritta alle altre competizioni e coppe (GRANPREMIO, TOP PLAYER, MISTER 100, HOCA HOLA, BUBI, MONGHY) La partecipazione alla BUBI è stabilita dai piazzamenti in classifica e nelle coppe nella stagione precedente.

SERIE A

1. La Serie A viene disputata da 10 squadre che si affrontano in un doppio girone di partite di andata e ritorno. In totale 36 partite.
2. Le squadre partecipanti sono quelle che si sono classificate nell'anno precedente dal primo al settimo posto, più le 5 squadre promosse dal campionato di SERIE B.
3. 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.
4. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega e il fantascudetto.
5. Le prime 3 classificate ottengono la qualificazione alla BUBI'S CHAMPIONS per l'anno successivo. Le classificate dal 4° al 10° e ultimo posto parteciperanno alla MONGHI'S CUP dell'anno seguente.
6. Retrocessioni:
Le squadre classificate dal 7° al 10° posto saranno retrocesse in serie B.
7. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, per determinare la classifica finale verranno tenuti conto nell'ordine:
 - Costanza nell'invio della formazione (chi avrà inviato la formazione sempre sarà in vantaggio nei confronti di chi non ha inviato la formazione una o più volte).
 - Punti fatti negli scontri diretti in campionato.
 - Goal fatti negli scontri diretti in campionato.
 - Somma totali squadra (senza modificatori o fattore campo) negli scontri diretti in campionato.
 - Posizione nella classifica Granpremio.

SERIE B

1. La Serie B viene disputata da 10 squadre che si affrontano in un doppio girone di partite di andata e ritorno. In totale 36 partite.
2. Le squadre partecipanti sono quelle che si sono classificate nell'anno precedente dal quarto al dodicesimo posto, più le 4 squadre retrocesse dal campionato di SERIE A.
3. 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.
4. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega serie B.
5. Le prime 2 classificate ottengono la qualificazione alla BUBI'S CHAMPIONS per l'anno successivo. Le classificate dal 3° al 10° e ultimo posto parteciperanno alla MONGHI'S CUP dell'anno seguente.
6. Promozioni e retrocessioni:
Le squadre classificate dal 1° al 4° posto saranno promosse in serie A.
Le squadre classificate dal 7° al 10° posto saranno retrocesse in serie C.
7. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, per determinare la classifica finale verranno tenuti conto nell'ordine:
 - Costanza nell'invio della formazione (chi avrà inviato la formazione sempre sarà in vantaggio nei confronti di chi non ha inviato la formazione una o più volte).
 - Punti fatti negli scontri diretti in campionato.
 - Goal fatti negli scontri diretti in campionato.
 - Somma totali squadra (senza modificatori o fattore campo) negli scontri diretti in campionato.
 - Posizione nella classifica Granpremio.

SERIE C

1. La Serie C viene disputata da 10 squadre che si affrontano in un doppio girone di partite di andata e ritorno. In totale 36 partite.
2. Le squadre partecipanti sono le nuove iscritte alla lega Santospiritoviola, più le 4 squadre retrocesse dal campionato di SERIE B.
3. 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.
4. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega serie C.
5. La prima classificata ottiene la qualificazione alla BUBI'S CHAMPIONS per l'anno successivo. Le classificate dal 2° al 10° e ultimo posto parteciperanno alla MONGHI'S CUP dell'anno seguente.
6. Promozioni:
Le squadre classificate dal 1° al 4° posto saranno promosse in serie B.
7. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, per determinare la classifica finale verranno tenuti conto nell'ordine:
 - Costanza nell'invio della formazione (chi avrà inviato la formazione sempre sarà in vantaggio nei confronti di chi non ha inviato la formazione una o più volte).
 - Punti fatti negli scontri diretti in campionato.
 - Goal fatti negli scontri diretti in campionato.
 - Somma totali squadra (senza modificatori o fattore campo) negli scontri diretti in campionato.
 - Posizione nella classifica Granpremio.

COPPA SSV

Le squadre sono suddivise in 6 gironi di 5 squadre ciascuno, con scontri andata e ritorno.

La formazione dei gironi è stabilita tramite sorteggio. Si qualificano alla fase successiva le prime 2 di ogni girone più le 4 migliori terze. In caso di parità tra una o più squadre, l'ordine di classifica del girone si stabilisce con il seguente criterio:

- Costanza nell'invio della formazione (chi avrà inviato la formazione sempre sarà in vantaggio nei confronti di chi non ha inviato la formazione una o più volte).
- Punti fatti negli scontri diretti nel girone.
- Goal fatti negli scontri diretti nel girone.
- Somma totali squadra (senza modificatori o fattore campo) negli scontri diretti nel girone.
- Posizione nella classifica Granpremio.

Il ripescaggio delle terze classificate viene stabilito in base al miglior punteggio in classifica ottenuto rispetto alle altre quarte classificate. In caso di parità di punteggio tra più terze classificate viene ripescata la squadra che ha totalizzato il punteggio più alto sommando i totali squadra (senza modificatori o fattore campo) relativi al girone di qualificazione.

Nel caso estremo di un'eventuale ulteriore pareggio del totale punti verranno adottati i seguenti criteri:

1. migliore media voto difesa compreso il portiere durante le partite del girone
2. migliore media voto centrocamp durante le partite del girone
3. migliore media voto attacco durante le partite del girone
4. sorteggio

Le sedici squadre qualificate andranno a formare tramite sorteggio il tabellone finale ad eliminazione diretta con partite di andata e ritorno fino ad arrivare alla finale, anch'essa disputata con partita di andata e ritorno.

In tutte le partite viene considerato il fattore campo (+1) per la squadra che gioca in casa.

La squadra vincitrice della coppa acquisisce il diritto alla partecipazione alla BUBI'S CHAMPION per la stagione successiva. Nel caso in cui la squadra vincente acquisisca il diritto di partecipare alla BUBI'S CHAMPIONS anche tramite il piazzamento in campionato, lascerà questo posto alla prima squadra classificata dietro di lei che non avrebbe avuto diritto al posto.

BUBI'S CHAMPION

Le squadre sono suddivise in 3 gironi da 4 squadre con partite di andata e ritorno. La formazione dei gironi sarà stabilita tramite sorteggio.

Terminata la fase a gironi passeranno alla fase successiva le prime due classificate di ogni girone e le due migliori terze classificate.

In caso di parità tra una o più squadre, l'ordine di classifica del girone si stabilisce con il seguente criterio:

- Costanza nell'invio della formazione (chi avrà inviato la formazione sempre sarà in vantaggio nei confronti di chi non ha inviato la formazione una o più volte).
- Punti fatti negli scontri diretti nel girone.
- Goal fatti negli scontri diretti nel girone.
- Somma totali squadra (senza modificatori o fattore campo) negli scontri diretti nel girone.
- Posizione nella classifica Granpremio.

Il ripescaggio delle terze classificate viene stabilito in base al miglior punteggio in classifica ottenuto rispetto alle altre terze classificate. In caso di parità di punteggio tra più terze classificate viene ripescata la squadra che ha totalizzato il punteggio più alto sommando i totali squadra relativi al girone di qualificazione.

Nel caso estremo di un'eventuale ulteriore pareggio del totale punti verranno adottati i seguenti criteri:

1. migliore media voto difesa compreso il portiere durante le partite del girone
2. migliore media voto centrocamp durante le partite del girone
3. migliore media voto attacco durante le partite del girone
4. sorteggio

Fase 2

Formano il tabellone le 8 squadre qualificate nei gironi eliminatori con i seguenti accoppiamenti già prestabiliti:

QUARTI DI FINALE

- | | |
|----------|---------------------------------|
| Quarto 1 | 1° Gruppo A - 1° Migliore Terza |
| Quarto 2 | 2ª Gruppo A - 2° Gruppo C |
| Quarto 3 | 1ª Gruppo B - 2° Migliore Terza |
| Quarto 4 | 1ª Gruppo C - 2° Gruppo B |

SEMIFINALI

- | | |
|--------------|---------------------------------------|
| Semifinale 1 | Vincente Quarto 1 - Vincente Quarto 2 |
| Semifinale 2 | Vincente Quarto 3 - Vincente Quarto 4 |

FINALE

- | | |
|--|---|
| | Vincente Semifinale 1 - Vincente Semifinale 2 |
|--|---|

La squadra vincitrice della coppa acquisisce il diritto alla partecipazione alla BUBI'S CHAMPION per la stagione successiva. Nel caso in cui la squadra vincente acquisisca il diritto di partecipare alla BUBI'S CHAMPIONS anche tramite il piazzamento in campionato, lascerà questo posto alla prima squadra classificatasi dietro di lei che non avrebbe avuto diritto al posto.

MONGHI'S CUP

Le squadre sono suddivise in 3 gironi di 4 con partite di andata e ritorno. La formazione dei gironi sarà stabilita tramite sorteggio.

La fase a gironi ha inizio dalla 21° giornata fino alla 26° giornata

Terminata la fase a gironi passeranno alla fase successiva le prime due classificate di ogni girone e le due migliori terze classificate.

In caso di parità tra una o più squadre, l'ordine di classifica del girone si stabilisce con il seguente criterio:

- Costanza nell'invio della formazione (chi avrà inviato la formazione sempre sarà in vantaggio nei confronti di chi non ha inviato la formazione una o più volte).
- Punti fatti negli scontri diretti nel girone.
- Goal fatti negli scontri diretti nel girone.
- Somma totali squadra (senza modificatori o fattore campo) negli scontri diretti nel girone.
- Posizione nella classifica Granpremio.

Il ripescaggio delle terze classificate viene stabilito in base al miglior punteggio in classifica ottenuto rispetto alle altre terze classificate. In caso di parità di punteggio tra più terze classificate viene ripescata la squadra che ha totalizzato il punteggio più alto sommando i totali squadra relativi al girone di qualificazione.

Nel caso estremo di un'eventuale ulteriore pareggio del totale punti verranno adottati i seguenti criteri:

1. migliore media voto difesa compreso il portiere durante le partite del girone
2. migliore media voto centrocamp durante le partite del girone
3. migliore media voto attacco durante le partite del girone
4. sorteggio

Fase 2

Formano il tabellone le 8 squadre qualificate nei gironi eliminatori

Non ci sarà il sorteggio ma gli abbinamenti saranno determinati nel seguente modo:

QUARTI DI FINALE

Quarto 1	1° Gruppo A - 1° Migliore Terza
Quarto 2	2ª Gruppo A - 2° Gruppo C
Quarto 3	1ª Gruppo B - 2° Migliore Terza
Quarto 4	1ª Gruppo C - 2° Gruppo B

SEMIFINALI

Semifinale 1	Vincente Quarto 1 - Vincente Quarto 2
Semifinale 2	Vincente Quarto 3 - Vincente Quarto 4

FINALE

Vincente Semifinale 1 - Vincente Semifinale 2

La squadra vincitrice della coppa acquisisce il diritto alla partecipazione alla BUBI'S CHAMPION per la stagione successiva. Nel caso in cui la squadra vincente acquisisca il diritto di partecipare alla BUBI'S CHAMPIONS anche tramite il piazzamento in campionato, lascerà questo posto alla prima squadra classificatasi dietro di lei che non avrebbe avuto diritto al posto.

COPPA IL CAPITANO

Le squadre sono suddivise in 2 gironi di 15 con partite di sola andata. La formazione dei gironi sarà stabilita tramite il risultato della classifica Granpremio dell'anno precedente.

Il girone A sarà composto dalle prime 15 posizioni, l'altro dalle restanti 15.

In caso di nuove squadre che non partecipavano l'anno precedente, queste verranno messe in fondo alla lista.

Questa coppa in onore del capitano Astori premia le difese migliori con punteggi diversi da quelli che si adottano nelle varie competizioni.

Ci sarà il modificatore della difesa con fasce più ravvicinate (ogni 0,25 punti invece di ogni 0,5) e cioè:

meno di 5	+4	5,75-5,99	0	6,00-6,24	-1
5,00-5,24	+3			6,25-6,49	-2
5,25-5,49	+2			6,50-6,74	-3
5,50-5,74	+1			6,75-6,99	-4
				oltre 7,00	-5

Sempre per premiare i difensori, nel caso questi ultimi dovessero segnare un gol sia su azione, avranno un bonus di 4 punti invece dei soliti 3 punti, su rigore di 3 punti invece di 2.

Nella prima fase dei due gironi preliminari le squadre che giocano in casa avranno un bonus di 2 punti.

Terminati i due gironi passano alla fase successiva le prime 10 di ogni girone che andranno a formare un unico girone finale di 20 squadre sempre con partite di sola andata.

In caso di parità tra una o più squadre, l'ordine di classifica del girone si stabilisce con il seguente criterio:

- Costanza nell'invio della formazione (chi avrà inviato la formazione sempre sarà in vantaggio nei confronti di chi non ha inviato la formazione una o più volte).
- Punti fatti negli scontri diretti nel girone.
- Goal fatti negli scontri diretti nel girone.
- Somma totali squadra (senza fattore campo) negli scontri diretti nel girone.
- Posizione nella classifica Granpremio.

Il girone finale si svolgerà con le stesse modalità dei gironi eliminatori. Le prime 5 classificate dei due gironi eliminatori avranno il vantaggio di giocare una partita in più in casa (10 invece di 9) rispetto a tutte le altre squadre. Per stabilire l'ordine di classifica finale verranno tenuti conto gli stessi criteri elencati qui sopra per i gironi eliminatori.

Il trofeo verrà assegnato definitivamente alla squadra che vincerà per due volte la competizione.

HOCA HOLA CUP

Tutte le squadre che fanno parte della lega vengono iscritte automaticamente.

La Hoca Hola cup è una competizione ad eliminazione basata sul totale squadra (senza modificatori o fattore campo) ottenuto dalle singole squadre partecipanti alla lega SSV.

A partire dal turno 9 del campionato di serie A, ad ogni turno viene fatta una classifica con i totali squadra di ogni partecipante e la squadra con il totale più basso viene eliminata. Tutte le altre passano al turno successivo nel quale non viene considerato il punteggio ottenuto nel turno precedente, si riparte da zero. Così via fino all'ultima giornata in cui saranno rimaste due sole squadre che si contenderanno il trofeo con lo stesso meccanismo. In caso di parità di totale squadra, verrà eliminata la squadra che è in posizione peggiore nella classifica Granpremio. La squadra vincitrice della coppa acquisisce il diritto alla partecipazione alla BUBI'S CHAMPION per la stagione successiva.

CLASSIFICA GRANPREMIO

Tutte le squadre che fanno parte della lega vengono iscritte automaticamente.

La classifica Granpremio tiene conto della somma dei totali squadra (senza modificatori o fattore campo) ottenuti giornata per giornata da ogni partecipante. Vince la classifica chi al termine delle 36 giornate di lega avrà totalizzato il punteggio più alto. La squadra vincitrice della coppa acquisisce il diritto alla partecipazione alla BUBI'S CHAMPION per la stagione successiva.

TOP PLAYER

Tutte le squadre che fanno parte della lega vengono iscritte automaticamente.

Vince la classifica TOP PLAYER chi, nell'arco della stagione, sarà la squadra che per più volte avrà totalizzato il punteggio più alto della giornata (al netto di modificatori e fattore campo). Se al termine della stagione ci saranno più squadre a pari punteggio, vincerà chi ha totalizzato il punteggio più alto in assoluto. In caso di ulteriore parità, vale la posizione nella classifica Granpremio.

MISTER 100

Vince il trofeo mister 100 la squadra che alla fine della stagione avrà totalizzato il totale squadra più alto in una singola partita (compresi modificatori e fattore campo).

ITALY CUP

il trofeo ITALY CUP viene disputato in partita secca senza fattore campo tra la vincitrice del campionato e la vincitrice della coppa SSV.

EURO CUP

il trofeo EURO CUP viene disputato in partita secca senza fattore campo tra la vincitrice della BUBI'S CHAMPIONS e la vincitrice della MONGHY'S CUP.

COPPA GENNARINO

Tutte le squadre che fanno parte della lega vengono iscritte automaticamente.

La Coppa Gennarino è una competizione ad eliminazione basata sul totale squadra (senza modificatori o fattore campo) ottenuto dalle singole squadre partecipanti alla lega SSV.

A partire dal turno 9 del campionato di serie A, ogni 5 turni viene fatta una classifica con i totali squadra di ogni partecipante relativo alle 5 giornate in questione e le 5 squadre con la somma totale più bassa vengono eliminate. Tutte le altre passano al turno successivo nel quale viene azzerato il punteggio e si riparte da zero per altri 5 turni. Così via fino a quando non saranno rimaste 5 squadre che si contenderanno il trofeo con lo stesso meccanismo negli ultimi 5 turni. In caso di parità di totale squadra, verrà eliminata la squadra che è in posizione peggiore nella classifica Granpremio. La squadra vincitrice della coppa acquisisce il diritto alla partecipazione alla BUBI'S CHAMPION per la stagione successiva.

PREMI:

Serie A: 1° classificato 400 + Trofeo 2° classificato 200 3° classificato 120	Serie B: 1° classificato 300 + Trofeo 2° classificato 150 3° classificato 70	Serie C: 1° classificato 180 + Trofeo 2° classificato 90 3° classificato 50
COPPA SSV 1° classificato 160 + Trofeo	BUBI'S CHAMPIONS 1° classificato 140 + Trofeo	MONGHI'S CUP 1° classificato 120 + Trofeo
HOCA HOLA 1° classificato Trofeo	GRANPREMIO 1° classificato 100 + Trofeo	MISTER 100 1° classificato Trofeo
TOP PLAYER 1° classificato Trofeo	ITALY CUP 1° classificato Trofeo	EURO CUP 1° classificato Trofeo
COPPA GENNARINO 1° classificato Trofeo	RED BULL CUP 1° classificato Trofeo	COPPA IL CAPITANO 1° classificato 150 + Trofeo

LA PREMIAZIONE SARA' FATTA IN UN GIORNO DA STABILIRE A GIUGNO 2019. ORGANizzeremo UNA CENA DURANTE LA QUALE SARANNO CONSEGNATI I TROFEI E I PREMI IN DENARO. CHI, TRA I VINCITORI, NON VIENE A MANGIARE PRENDERA' SOLO L'EVENTUALE PREMIO IN

DENARO.