

# FANTACALCIO



[www.fantalegaflegrea.it](http://www.fantalegaflegrea.it)

---

---

REGOLAMENTO

---

---



### Indice

1. SCOPO DEL GIOCO .....	4
2. VINCOLO DI PARTECIPAZIONE .....	4
3. ORGANI DELLA LEGA FLEGREA.....	4
3.1. LA LEGA .....	4
3.2. IL PRESIDENTE DI LEGA .....	4
3.3. IL CONSIGLIO DI LEGA .....	5
3.4. I RAPPRESENTANTI DI LEGA.....	5
4. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE .....	5
4.1. ISCRIZIONE ALLA LEGA FLEGREA.....	5
4.2. RITIRO O CESSIONE DELLA PROPRIA SQUADRA.....	5
5. MERCATO .....	5
5.1. COMPOSIZIONE DELLA ROSA .....	5
5.2. IL CAPITALE SOCIALE .....	6
6. MERCATO ESTIVO .....	6
6.1. CONFERMA DI CALCIATORI DELLA STAGIONE PRECEDENTE .....	6
6.2. CALCIATORI IN SCADENZA DI CONTRATTO .....	7
6.3. SVOLGIMENTO DELL'ASTA.....	8
6.4. GUIDA AL MERCATO.....	9
6.5. LA LISTA FEDERALE.....	9
6.6. PERIODI DI RIAPERTURA DEL MERCATO .....	10
6.7. MERCATI DI RIPARAZIONE .....	10
6.8. SVOLGIMENTO DEL MERCATO DI RIPARAZIONE .....	10
6.9. OPERAZIONI DI MERCATO.....	10
6.10. PERIODO DI INIZIO E FINE DELLE OPERAZIONI DI MERCATO .....	11
6.11. MERCATO LIBERO .....	11
6.12. RICHIESTA DI SOSTITUZIONE MEDIANTE MERCATO LIBERO.....	11
6.13. CESSIONE DI UN GIOCATORE ALL'ESTERO O IN SERIE DIVERSA.....	12
6.14. LIMITAZIONI DEL MERCATO LIBERO .....	12
6.15. FONTI DI RIFERIMENTO PER IL MERCATO LIBERO.....	12
6.16. REGOLA PER IL RECUPERO DEL VALORE ATTUALE .....	12
7. MERCATO TELEMATICO .....	13
8. CALENDARIO DELLE COMPETIZIONI E PREMI .....	13
9. DIRITTI TELEVISIVI.....	14
10. LE INCERTEZZE IN CLASSIFICA .....	14
11. INCASSI.....	14
12. IL CAPOCANNONIERE .....	15
13. PREMIO FAIR PLAY.....	15
14. TOP 11.....	15
15. FONTE UFFICIALE VOTI E QUOTAZIONI .....	15
15.1. FONTI DI RISERVA .....	15
16. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE.....	15
16.1. FORMAZIONE E MODULI TATTICI .....	15
16.2. ERRORI NELLA COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE .....	16
16.3. LE MULTE.....	16
17. DETERMINAZIONE DELL'ESITO DI UNA PARTITA.....	16
17.1. IL FATTORE CAMPO .....	16
17.2. IL CAPITANO.....	16
17.3. IL MODIFICATORE O BONUS PER LA DIFESA.....	17
17.4. IL MODIFICATORE DEL MODULO TATTICO .....	17
17.5. I PUNTI DI AZIONE .....	17
17.6. INGRESSO DELLE RISERVE .....	18
17.7. RISERVA D'UFFICIO.....	18
17.8. REGOLA DEL CALCIATORE ASSENTE .....	18
17.9. CONVERSIONE DEL TOTALE SQUADRA IN GOL REALIZZATI.....	18
17.10. TEMPI SUPPLEMENTARI.....	19
17.11. CALCI DI RIGORE .....	19



# LEGA FLEGREA

[www.fantalegaflegrea.it](http://www.fantalegaflegrea.it)

## REGOLAMENTO

---

17.12.	PLAY OFF E PLAY OUT.....	20
17.13.	CASI PARTICOLARI.....	20
18.	PARTITE SOSPESE.....	20
19.	PARTITA DI SERIE A DECISA A TAVOLINO.....	21
20.	RICORSI.....	21
21.	COMPETIZIONI.....	21
21.1.	CAMPIONATO.....	21
21.2.	COPPA DI LEGA.....	22
21.3.	FEDERATION CUP.....	22
21.4.	COPPA DEI CAMPIONI.....	22
21.5.	COPPA U.E.F.A.....	23
21.6.	SUPERCOPPA DI LEGA.....	23
22.	CONCLUSIONI ED APPROVAZIONE DEL REGOLAMENTO.....	24



### 1. SCOPO DEL GIOCO

Il FantaCalcio è un gioco basato sul Campionato Italiano di calcio di serie A. Il numero degli iscritti, che non può essere superiore a quello delle squadre del Campionato di Serie A, disputa le manifestazioni previste dall'inizio della stagione secondo i calendari predisposti dall'organizzazione.

Ogni giocatore, ha diritto a partecipare alla campagna acquisti estiva, dove può concorrere all'acquisto dei calciatori che costituiranno la rosa della propria squadra.

Al termine del mercato estivo vengono stilati i calendari delle competizioni.

Una volta fissata la data di inizio della stagione, ogni squadra è pronta per affrontare le altre, dando vita ad appassionanti partite e scontri diretti, che si disputeranno parallelamente alle gare del campionato italiano di Serie A. Dalla fonte ufficiale di riferimento, scelta dalla Lega Flegrea, vengono prelevate le quotazioni e i voti relativi alle prestazioni di ogni singolo calciatore, i quali consentono la determinazione dell'esito degli incontri.

Questo avvincente gioco consente di guardare al Campionato di Calcio con occhio diverso da quello di un semplice tifoso o appassionato e catapulta i partecipanti nel torrido e difficile mestiere dell'allenatore.

Il FantaCalcio fa provare l'emozione di allenare i fuoriclasse che riempiono le pagine del mondo del pallone. Si potrà relegare in panchina grandi giocatori, esultare per un gol segnato contro la propria squadra del cuore. Insomma, non c'è alcun dubbio che ci sarà proprio da divertirsi. Le felici o malaugurate scelte che farete e la vostra buona o cattiva sorte, determineranno il vostro esonero o la vostra piena promozione nel grande calcio.

### 2. VINCOLO DI PARTECIPAZIONE

Per entrare a far parte della Lega Flegrea è necessario prestare **giuramento di fedeltà ai colori azzurri del Grande Napoli** e rinunciare espressamente, alla tentazione di abbandonarli anche per un solo istante.

La Lega Flegrea è Azzurra al 100% e lo sarà per sempre.

### 3. ORGANI DELLA LEGA FLEGREA

#### 3.1. LA LEGA

La Lega è costituita dagli organi direttivi, da quelli esecutivi e da quelli rappresentativi.

Gli organi direttivi sono:

- Il Presidente di Lega
- Il Consiglio di Lega

mentre quelli rappresentativi sono I Rappresentanti di Lega.

Il Presidente è eletto ogni 2 anni dalla Lega. La votazione avviene a maggioranza e con voto segreto. Ogni votante può esprimere 3 preferenze. Viene eletto Presidente chi colleziona più voti. Vengono eletti consiglieri i 3 presidenti maggiormente votati dopo il Presidente.

A parità di voti, per stabilire chi viene eletto, un si effettua il ballottaggio tra i candidati in lizza.

Gli elettori sono il Consiglio di Lega e i Rappresentanti di Lega.

#### 3.2. IL PRESIDENTE DI LEGA

Il Presidente ha il compito di:

- organizzare le manifestazioni e convocare le sedute di mercato;



- redimere tutte le controversie tra le squadre, in merito all'interpretazione del Regolamento ufficiale, quando questo non prevede situazioni particolari;
- predisporre all'approvazione della Lega il Regolamento Ufficiale.

Il Presidente di Lega è parte integrante del Consiglio di Lega.

### 3.3. IL CONSIGLIO DI LEGA

Il Consiglio di Lega è composto dal Presidente di Lega e da 3 Consiglieri. Esso è il vero e proprio organo esecutivo della Lega e ha il compito di:

- presiedere alle sedute per la discussione delle norme in materia di Regolamento
- discutere ed approvare le proposte di modifica o integrazione del Regolamento

I consiglieri vengono eletti ogni 2 anni, allorquando viene eletto il Presidente di Lega. Alle votazioni partecipano tutti i Rappresentanti di Lega.

### 3.4. I RAPPRESENTANTI DI LEGA

I Rappresentanti di Lega, sono anche i Presidenti delle FantaSquadre.

Essi hanno il compito di:

- eleggere il Presidente di Lega
- presentare le proposte di modifica del Regolamento al Presidente o ai membri del Consiglio di Lega.

## 4. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

### 4.1. ISCRIZIONE ALLA LEGA FLEGREA

La quota di iscrizione al FantaCalcio è stabilita all'inizio della stagione e comprende un indennizzo per le spese di organizzazione, utili per la gestione del sito web della Lega [www.fantalegaflegrea.it](http://www.fantalegaflegrea.it) e di altro materiale che consenta lo svolgimento del gioco. Ogni partecipante deve, all'atto dell'iscrizione, comunicare all'organizzazione il nome che intende dare alla propria squadra. Tale nominativo sarà omologato e adottato per tutto il proseguo della stagione. Non sono ammessi ritardi nei pagamenti delle quote di iscrizione.

Prima di partecipare al mercato estivo (asta), va versata interamente la quota di iscrizione alle competizioni, come indicato in tabella:

Torneo	Quota
Campionato	€ 25,00
Coppa di Lega	€ 10,00
Federation Cup	€ 10,00

### 4.2. RITIRO O CESSIONE DELLA PROPRIA SQUADRA

Se durante l'anno uno dei partecipanti decide di ritirarsi da una competizione o di cedere la propria squadra, l'organizzazione prevede, laddove non subentri un accordo con un eventuale sostituto, l'assegnazione della squadra rimasta senza proprietario ad un nuovo gestore, che ha l'incarico di terminare la stagione. In questo modo si tenterà di non falsare il torneo in corso e si favorirà il nuovo partecipante, il quale non pagherà la quota di iscrizione. In caso di piazzamento con premio finale, al nuovo proprietario sarà detratta dalla vincita la quota di iscrizione alla Lega.

## 5. MERCATO

### 5.1. COMPOSIZIONE DELLA ROSA



La campagna acquisti è il momento principale di tutta la stagione, in quanto è in questa fase che le squadre partecipanti al torneo si danno un'identità e acquistano la rosa di calciatori disponibili per tutta la stagione. Al termine del mercato precampionato, ogni squadra deve arruolare tra le proprie fila un minimo di 18 e un massimo di n. 25 calciatori.

### 5.2. IL CAPITALE SOCIALE

In caso di allargamento della Lega dalle attuali 8 squadre, la nuova società iscritta riceverà un capitale sociale di 400 MLN, interamente spendibili durante l'asta per i calciatori.

Nel caso di una squadra già iscritta alla Lega, essa si presenta al mercato estivo con il capitale sociale composto dalla somma dei seguenti valori:

- residuo e ricavato dalla stagione precedente;
- valore totale della rosa, rivalutata rispetto al valore di acquisto;
- premi o diritti tv acquisiti dalle competizioni.

Come sarà spiegato nel dettaglio di seguito, il capitale sociale delle squadre potrà essere incrementato attraverso le seguenti operazioni di mercato, descritte in dettaglio in seguito:

- Cessioni di calciatori ad altre squadre;
- Recupero del valore di calciatori che vanno a giocare in un campionato diverso dalla Serie A;
- Cessioni tramite mercato libero o mercati di riparazione;
- Recupero del valore di calciatori che vengono posti in Lista Federale in sede di mercato estivo, che consentono il recupero del loro valore riducendo il numero di calciatori confermabili dalla squadra;
- Diritti Televisivi.

## 6. MERCATO ESTIVO

Le squadre che partecipano alla nuova stagione possono dar vita alle contrattazioni per la compravendita diretta di calciatori presenti nelle loro rose. Ovviamente questo mercato, che anticipa l'asta, non deve necessariamente rispettare i limiti numerici previsti per la composizione delle squadre.

La Lista Federale di riferimento per queste operazioni è quella della stagione che si è appena conclusa. Al momento della presentazione all'asta e quindi dell'iscrizione della propria squadra, va ovviamente rispettata la regola, descritta di seguito, che disciplina la possibilità di tenere in rosa calciatori posseduti già nella stagione precedente o acquistati durante il mercato estivo.

### 6.1. CONFERMA DI CALCIATORI DELLA STAGIONE PRECEDENTE

Se una squadra è già iscritta alla Lega Flegrea, può presentarsi alla campagna acquisti con la rosa dei calciatori di cui disponeva nella stagione precedente. In questo caso si ha la possibilità di mantenere nella propria squadra un certo numero di calciatori.

Il numero di calciatori che può essere confermato, è stabilito dalla posizione occupata nella *Classifica Generale o Totali Squadra* della stagione precedente.

Questa classifica è ottenuta dalla somma dei totali squadra, calcolati sulla base dei risultati al termine dei tempi regolamentari di ogni incontro della stagione.

La seguente tabella mostra la relazione esistente tra il piazzamento conseguito e il numero di calciatori che possono essere confermati.

Piazzamento	Conferme
I	7
II	7



III	6
IV	6
V	6
VI	5
VII	5
VII	5

Se due squadre occupano la stessa posizione nella classifica totali squadre si piazza per prima:

- 1 - La squadra che ha segnato più reti nell'arco di tutta la stagione;
- 2 - La squadra che ha conseguito più vittorie;
- 3 - Si effettua il sorteggio.

Inoltre, al numero di confermati della tabella precedente si aggiunge la conferma automatica dei migliori giocatori per ogni ruolo della Classifica Top 11.

Si noti che in questa classifica non vengono considerati gli incontri di Coppa dei Campioni, di Coppa UEFA, di Supercoppa di Lega ed eventuali Spareggi, poiché questi incontri vengono disputati in contemporanea ad altre competizioni della stagione.

Nel caso dell'ingresso in Lega di un nuovo partecipante, la squadra dovrà essere costruita esclusivamente da calciatori, acquistati mediante le regole del mercato estivo.

La conferma di calciatori non è sottoposta ad alcun vincolo. A tale proposito si evidenzia che se una squadra desidera confermare un portiere, indicato dalla Lista Federale quale riserva, ciò è possibile. Analogamente, durante l'asta iniziale, è possibile concorrere all'acquisto di portieri indicati come riserva.

Se durante il mercato estivo un calciatore viene ceduto all'estero, va a giocare in una serie diversa dalla serie A e non figura più nella Lista Federale della stagione in questione, la sua squadra potrà recuperare i milioni spesi per il suo acquisto, mediante la regola del recupero del valore attuale, descritta di seguito (c.f.r. regola del). La lista federale di riferimento è ovviamente quella relativa all'ultima giornata della stagione precedente. In questo caso la squadra che si avvale di questa possibilità, dovrà confermare un calciatore in meno rispetto a quelli spettanti.

Fermo restando il numero massimo di calciatori confermabile, stabilito da questa regola, una squadra può decidere di rinunciare alla conferma di uno o più calciatori e recuperare i MLN corrispondenti al valore attuale dello stesso.

La lista federale di riferimento è ovviamente quella relativa all'ultima giornata della stagione precedente. In questo caso per ogni calciatore svincolato mediante questa regola la fantasquadra che si avvale di questa possibilità, dovrà confermare un calciatore in meno rispetto a quelli spettanti.

### **6.2. CALCIATORI IN SCADENZA DI CONTRATTO**

All'atto dell'acquisto, la squadra che tesserà un calciatore può averlo in rosa per un massimo di 2 stagioni dalla data di acquisto dello stesso.

Se il calciatore viene acquistato a stagione in corso, la sua scadenza sarà di 1 anno più i mesi residui al completamento della stagione stessa.

In caso di scambi o operazioni di compravendita tra squadre, il contratto dei calciatori interessati mantiene la sua scadenza originaria.



La regola per il **recupero del valore attuale** si applica anche ai calciatori in scadenza di contratto per i quali si ha l'obbligo di svincolo. Per ogni calciatore svincolato in scadenza di contratto è possibile recuperare il valore attuale rinunciando ad una conferma di quelle previste dal piazzamento nella stagione precedente.

### 6.3. SVOLGIMENTO DELL'ASTA

Prima dello svolgimento del mercato estivo (Asta), le società devono ratificare al Presidente di Lega le operazioni di calciomercato concluse con altre società. Ciò deve avvenire prima della comunicazione alla Lega dei giocatori della stagione precedente mantenuti in rosa.

#### I. Opzione sui calciatori svincolati per scadenza di contratto

Ogni squadra ha la possibilità di comunicare prima dell'inizio della sessione estiva del calciomercato (asta) N. 2 opzioni tra i giocatori svincolati dalla stagione precedente. Le opzioni sono spendibili anche per i giocatori per i quali si è deciso di operare il recupero del valore attuale in luogo della riconferma e/o su quelli svincolati perché in scadenza di contratto.

L'opzione può essere esercitata estromettendosi dall'asta per il calciatore opzionato, riservandosi di rilanciare, ad asta conclusa, di almeno 1 MLN sul prezzo fissato dai contendenti all'acquisto del calciatore.

#### II. Comunicazione della conferma dei calciatori della stagione precedente

La Lega si riserva di stabilire la data per la consegna della lista dei calciatori confermati dai presidenti. Ovviamente questa data tiene conto della data in cui è fissata la seduta del mercato estivo e quindi dell'inizio della stagione. Dopo la conferma dei calciatori, tutti i partecipanti vengono informati da una comunicazione del Presidente di Lega, che invia la Lista Federale ai partecipanti. La Lista Federale riporta ovviamente, tutti i calciatori confermati dalle squadre.

Il valore attribuito ad un calciatore confermato è quello della stagione precedente.

#### III. Composizione delle squadre

Ogni squadra deve presentare ai nastri di partenza della stagione una lista di calciatori, divisi per ruolo, attenendosi allo schema illustrato di seguito.

Ruolo	Min	Max
Portiere	2	3
Difensore	6	8
Centrocampista	6	8
Attaccante	4	6
Totale	18	25

Lo schema precedente, fissa il limite minimo e massimo di calciatori che una squadra può tesserare, rispettando il vincolo numerico previsto per ogni ruolo. Tale regola consente di sfozzire o arricchire la rosa durante la stagione, ma fissa dei limiti necessari al corretto svolgimento delle operazioni di mercato. Il numero di stranieri comunitari ed extracomunitari è illimitato all'atto dell'acquisto, così come quando si deve schierare la propria squadra per gli incontri di FantaCalcio.

#### IV. Asta per l'acquisto dei calciatori

Per l'acquisto dei calciatori, a completamento della propria rosa, ogni partecipante può attingere alla lista di tutti i giocatori del Campionato Italiano di serie A (*Lista Federale*), che La Lega mette a disposizione dei partecipanti all'asta. In questa fase, come è ovvio, tutti possono partecipare all'asta dei giocatori nominati dal banditore di turno. Durante l'asta, l'organizzatore da a turno ad ogni partecipante, la possibilità di scegliere un giocatore dalla Lista Federale e da il via all'asta per la contesa dello stesso. Il miglior offerente allo scadere del conteggio, si assicura le prestazioni del calciatore nominato.





### **V. Formazione di emergenza**

Al fine di evitare che un torneo venga falsato, qualora prima di un match la formazione non venga consegnata all'organizzatore per qualsiasi motivo, la formazione che verrà schierata in campo è l'ultima formazione comunicata all'organizzatore. In questo caso si tiene conto di tutte le regole previste per la consegna della formazione di un incontro.

### **6.4. GUIDA AL MERCATO**

Per facilitare l'acquisto dei calciatori da parte delle squadre, l'organizzazione rende disponibile ad ogni partecipante una lista dei calciatori acquistabili, già suddivisi per ruolo (Lista Federale).

Ogni partecipante deve osservare attentamente il limite di crediti di cui dispone, per la composizione della propria squadra. Durante lo svolgimento dell'asta, il partecipante che ha completato l'acquisto di tutti i calciatori di un ruolo (Es. portiere), deve estromettersi da essa ogni volta che viene contrattato un calciatore di quel ruolo. Se durante l'asta uno o più partecipanti termina il numero di crediti a disposizione e non riesce ad acquistare il minimo previsto di calciatori, deve estromettersi dalla stessa, e consegnare la propria squadra. Il completamento della rosa potrà avvenire solo in un secondo momento, quando sarà organizzato un nuovo mercato (mercato di riparazione).

### **6.5. LA LISTA FEDERALE**

La Gazzetta delle Sport, quotidiano ufficiale della Lega, pubblica ogni giorno, nel periodo che precede l'inizio del campionato, la lista di tutti i calciatori disponibili sul mercato, suddivisi per ruolo, indicando per ciascuno la squadra di serie A e il valore in crediti (simbolico per la Lega FantaCalcio) attribuito al calciatore. La suddivisione per ruolo operata dalla Gazzetta dello Sport risulta fondamentale. Infatti al momento dell'Asta, la Lista Federale è aggiornata all'ultima pubblicata ed è utilizzata per consentire alle fantasquadre l'acquisto dei calciatori secondo lo schema indicato in precedenza. Successivamente la lista viene utilizzata sia per le operazioni di mercato libero che per i mercati di riparazione.

#### **I. Modalità di aggiornamento della lista federale**

Dopo ogni giornata di campionato la lista federale viene aggiornata, scaricando l'aggiornamento dal sito internet della *Gazzetta dello Sport*. E' possibile che i calciatori vengano aggiunti alla lista manualmente, poiché spesso l'aggiornamento del file sul sito internet, avviene con notevole ritardo rispetto al tesseramento da parte delle squadre di serie A. Per questo motivo quando vi è ufficialità sull'acquisto di un nuovo calciatore da parte di una squadra di serie A, l'organizzazione aggiunge manualmente il calciatore in lista, in attesa che ciò venga poi riportato anche nell'aggiornamento scaricato dal sito internet della *Gazzetta dello Sport*.

#### **II. Validità della lista federale**

La lista federale assume carattere di documento ufficiale, per la determinazione di tutte le controversie relative alla cessione e all'acquisto di calciatori da parte delle fantasquadre. Ad esempio essa indica quale portiere di una squadra risulta titolare e quale è invece è una riserva, (mediante il maggior numero di crediti relativi alla quotazione dello stesso), essa inoltre presenta la lista dei calciatori che una squadra può tesserare e quindi risulta evidente, che non può essere acquistato o tenuto in rosa da una fantasquadra un calciatore che non figura nella lista federale. La lista federale di una stagione viene aggiornata l'ultima volta dopo l'ultima giornata del campionato di serie A e resta valida fino all'asta iniziale della stagione successiva, cioè quando viene distribuita ai partecipanti la nuova lista federale per la stagione che sta per cominciare.

Inoltre la Lista Federale viene congelata al termine di ogni mercato (asta iniziale e mercati di riparazione) e mantenuta tale fino a quello successivo. Dunque per le operazioni di mercato libero, potranno essere oggetto di acquisto, solo i calciatori presenti al momento del suo congelamento. I calciatori aggiunti alla lista



successivamente al suo congelamento potranno essere acquistati solo a partire dal prossimo mercato di riparazione. Questo ovviamente non vale per l'ultimo mercato, quello invernale. Fino al termine della stagione infatti eventuali nuovi calciatori verranno aggiunti alla lista e potranno essere oggetto di acquisto.

### 6.6. PERIODI DI RIAPERTURA DEL MERCATO

Ogni volta che il mercato riapre i battenti per le squadre di serie A, è possibile che effettuare operazioni di compravendita, mediante scambi, prestiti e comproprietà.

### 6.7. MERCATI DI RIPARAZIONE

Durante la stagione sono previsti i seguenti mercati di riparazione:

- Mercato autunnale (Novembre)
- Mercato invernale (Febbraio)

Non è previsto alcun aumento di capitale all'inizio dei Mercati di riparazione.

### 6.8. SVOLGIMENTO DEL MERCATO DI RIPARAZIONE

Le richieste di vendita devono pervenire tutte all'inizio della seduta di mercato. Solo quando tutte le fantasquadre hanno iscritto alla lista di vendita i propri calciatori può avere inizio la contrattazione per la loro sostituzione. I calciatori possono essere richiesti e trattati all'asta con eventuali contendenti per ruolo e devono essere sostituiti nell'ordine in cui sono stati iscritti alla lista di vendita. I calciatori sostituiti da una fantasquadra non sono più acquistabili dalla stessa, mentre altre fantasquadre possono aggiudicarsene le prestazioni appena gli stessi risultano sostituiti e quindi svincolati.

### 6.9. OPERAZIONI DI MERCATO

Durante il mercato di riparazione sono possibili diversi tipi di operazioni:

#### III. Asta per giocatori liberi da contratto

Ogni singolo partecipante all'asta depone nella lista federale, la lista dei calciatori liberi da contratto, quelli che ha deciso di cedere, e riacquista il capitale speso all'atto dell'acquisto del calciatore mediante la regola denominata *Recupero del valore attuale*.

Il capitale recuperato può essere reinvestito per l'acquisto di altri calciatori. Si ricorda che ogni calciatore svincolato deve essere sostituito con uno di pari ruolo. Ad esempio, un centrocampista deve essere sostituito con un altro centrocampista, un portiere con un altro portiere etc.

#### IV. Scambio di calciatori con altre squadre

Non vi sono limiti di scambi effettuabili, ma bisogna sempre rispettare i termini previsti dalla regola che definisce la conformazione della rosa di una squadra, già esposta in precedenza.

- Scambio di un giocatore per uno o più giocatori
- Scambio di un giocatore + eventuali crediti
- Scambio di un giocatore per più giocatori + eventuali crediti
- Acquisto di un giocatore di una squadra per un certo numero di crediti

In tutti i casi esposti, tranne che per l'ultimo, i calciatori oggetto di scambio mantengono il loro originario valore di mercato. Nell'ultimo caso il calciatore assume ovviamente il nuovo valore per cui è stato acquistato.



### V. Prestiti

Una fantasquadra può decidere di parcheggiare in prestito presso un'altra fantasquadra un calciatore. Tale operazione comporta un accordo tra la squadra proprietaria del giocatore e quella beneficiaria del prestito, sia in termini economici (valore del prestito) sia in termini di durata di tale operazione (durata del prestito). Il tempo massimo di durata di un prestito è pari ad una stagione. Quando un calciatore ritorna nella fantasquadra di origine, causa la fine del prestito, esso deve essere rimesso in lista federale o integrato nella rosa della squadra di appartenenza al posto di un altro calciatore, che deve essere quindi ceduto, se il reparto a cui appartiene è già composto dal massimo di calciatori consentiti dal regolamento. Per l'acquisto del calciatore che finisce in lista federale valgono le regole del mercato libero.

### VI. Comproprietà

Una squadra può decidere di vendere parte di un suo calciatore ad un'altra fantasquadra mediante la formula della comproprietà. In questo caso esiste la possibilità di definire quale delle due squadre, proprietarie del calciatore, alla scadenza del termine fissato per la comproprietà può esercitare il diritto di riscatto. Il diritto di riscatto consente di decidere per primi se tenere o cedere il calciatore a titolo definitivo. Le comproprietà senza diritto di riscatto, o quando esso non viene esercitato, devono comunque risolversi entro i termini stabiliti. Quando non si trova un accordo, il calciatore oggetto della comproprietà viene vincolato alle buste. Le comproprietà possono essere stipulate durante tutti i mercati previsti dalla stagione.

#### 6.10. PERIODO DI INIZIO E FINE DELLE OPERAZIONI DI MERCATO

Scambi, prestiti e comproprietà sono operazioni che possono essere effettuate a partire da due settimane prima e due settimane dopo i mercati di riparazione. Essi vengono fissati, calendario alla mano, durante la seduta estiva del calcio mercato. Ovviamente ciò può avvenire anche durante le sessioni di riapertura del mercato di serie A.

Si evidenzia che prestiti e comproprietà, devono essere validi per un'intera stagione. Non è infatti ammesso il ritorno di un giocatore nella sua fantasquadra di origine, per fine prestito, nell'arco della stagione in corso. Questo può avvenire solo a stagione conclusa. Si evidenzia che questa limitazione è valida solo durante il mercato estivo e per i calciatori che non vengono confermati.

#### 6.11. MERCATO LIBERO

Se durante la stagione regolare, un giocatore si infortuna o viene esonerato ed è impossibilitato a giocare per almeno due mesi, la squadra che lo possiede può svincolarlo, utilizzando il "Mercato libero". Esso consente di sostituire il calciatore infortunato con uno senza squadra, che è presente nella lista federale. Questa operazione consente il recupero dei crediti spesi in campagna acquisti per il giocatore infortunato o svincolato e di utilizzare gli stessi per acquistare il suo sostituto. Anche in questo caso il calciatore che si acquista deve essere di pari ruolo a quello sostituito.

#### 6.12. RICHIESTA DI SOSTITUZIONE MEDIANTE MERCATO LIBERO

La richiesta deve pervenire ufficialmente al gestore del calcio mercato, possibilmente per iscritto, in modo da lasciare traccia del momento della richiesta. L'indisponibilità per almeno 2 mesi del calciatore, viene calcolata dal momento della richiesta e trascorsi 3 giorni da essa, il calciatore viene assegnato alla fantasquadra interessata al suo acquisto. Il costo dell'operazione viene reso noto dal gestore del calcio mercato e ufficializzato a tutti i partecipanti.

Il calciatore acquistato mediante il mercato libero può essere immediatamente schierato nella prima partita di FantaCalcio successiva al suo acquisto, a meno che l'operazione non venga effettuata il giorno in cui va comunicata la formazione dell'incontro.



Il costo delle operazioni di mercato libero è così determinato:

Ruolo	Spesa in crediti
Portiere	5
Difensore	5
Centrocampista	10
Attaccante	20

Se entro i 3 giorni fissati per l'assegnazione di un calciatore ad una fantasquadra che ne ha fatto richiesta, sopraggiunge una richiesta di un'altra fantasquadra per lo stesso calciatore, per l'aggiudicazione dello stesso vale il seguente criterio:

- 1 - Peggior posizione in classifica crediti
- 2 - Numero di giornate di indisponibilità del calciatore
- 3 - Sorteggio

### **6.13. CESSIONE DI UN GIOCATORE ALL'ESTERO O IN SERIE DIVERSA**

Qualora si verificasse l'ipotesi che durante il Campionato Nazionale di serie A un giocatore venga ceduto a squadre di serie o di campionati diversi, la FantaSquadra interessata potrà sostituirlo con un giocatore libero sul mercato. Il valore attribuito al calciatore acquistato in sostituzione di quello svincolato è quello indicato nella precedente tabella.

### **6.14. LIMITAZIONI DEL MERCATO LIBERO**

E' impossibile effettuare operazioni di mercato libero in uno dei seguenti casi:

- Mancano meno di trenta giorni alla data di fine della stagione
- La fonte che riporta l'indisponibilità del calciatore, non è riconosciuta attendibile.

### **6.15. FONTI DI RIFERIMENTO PER IL MERCATO LIBERO**

Le fonti di riferimento per l'effettuazione e la ratifica delle operazioni di mercato libero sono quelle solitamente utilizzate per verificare la lista dei calciatori indisponibili e squalificati (ad esempio il sito [www.fantacalcio.kataweb.it](http://www.fantacalcio.kataweb.it)) o comunque fonti giornalistiche che descrivano in modo inequivocabile entità dell'infortunio e tempi di rientro in campo del calciatore.

Saranno considerate attendibili alte fonti alternative che riporteranno la notizia.

Sono riconosciute valide altre fonti, solo quando non siano riportati infortuni o situazioni chiare ai fini della sostituzione di un calciatore, per dimenticanze o errori molto evidenti.

### **6.16. REGOLA PER IL RECUPERO DEL VALORE ATTUALE**

Questa regola consente ad una squadra, all'atto della cessione di un calciatore, il recupero dei crediti spesi per il suo acquisto. Il recupero dei crediti avviene in base al suo rendimento, comparando i valori della lista federale al momento dell'acquisto e al momento della cessione del calciatore.

La formula utilizzata è la seguente.

$$\text{Crediti recuperati} = \text{Valore acquisto FantaCalcio} + ((\text{Valore Finale} - \text{Valore Iniziale}) * \text{Valore acquisto FantaCalcio} / \text{Valore Iniziale}) * \text{Fattore di correzione.}$$

Il *Fattore di correzione* interviene a supporto dei casi anomali e cioè in soccorso di quelle situazioni ove i crediti recuperati sarebbero spropositati rispetto al capitale speso.

La seguente tabella mostra il valore del Fattore di correzione.



Valore iniziale Gazzetta	Portieri Difensori	Centrocampisti Attaccanti
1	0.01	0.01
2	0.05	0.02
3	0.1	0.04
4	0.4	0.06
5	0.7	0.08
6	1	0.1
7	1	0.3
8	1	0.6
9	1	0.8
10	1	1
n+1	1	1

Per effetto della formula, può accadere che una fantasquadra recuperi un numero maggiore di crediti rispetto a quelli spesi ma anche un numero minore se il calciatore ha avuto un rendimento tale da far calare la sua quotazione.

Si noti che questa regola si applica a tutte le operazioni di:

- Mercato libero
- Mercato di riparazione

Per il recupero dei crediti di un calciatore infortunato ed indisponibile per almeno 2 mesi, il valore attuale della gazzetta che va preso come riferimento per la sostituzione, è quello immediatamente precedente alla giornata di campionato in cui si è infortunato.

Per i calciatori messi fuori rosa non è possibile effettuare la sostituzione mediante mercato libero. Per i calciatori svincolati la regola è invece applicabile.

Il valore finale dei calciatori confermati per la stagione successiva, sarà quello dell'ultima giornata di fantacalcio e quindi dell'ultima lista federale.

All'inizio della stagione successiva il costo del giocatore per la Lega Flegrea sarà aggiornato al valore attuale relativo alla fine della stagione precedente.

## 7. MERCATO TELEMATICO

Attraverso il sito della Lega e l'apposita sezione Mercato <http://www.fantalegaflegrea.it/index.asp?P=1> sarà possibile acquistare calciatori liberi in Lista Federale.

Le regole per l'acquisto sono indicate nella pagina relativa al mercato del sito e sono integrate dalle seguenti disposizioni.

Il mercato telematico sarà attivo per 7 giorni (salvo allungarlo o anche accorciarlo in accordo con i partecipanti) prima o dopo lo svolgimento dei mercati di riparazione (autunnale ed invernale).

E' vietata la cessione di calciatori acquistati nella stessa sessione di mercato.

Dopo che la Lega avrà ufficializzato l'acquisto di un calciatore tramite il mercato telematico, la squadra che ne ha prelevato il cartellino ha 12 ore di tempo per comunicare al Presidente il calciatore ceduto al suo posto. nel

Durante il mercato telematico è possibile inserire offerte per i calciatori disponibili, il sistema fissa la scadenza di tutte le offerte prodotte, nel giorno calcolato alle ore 22.00.

## 8. CALENDARIO DELLE COMPETIZIONI E PREMI



Il calendario degli incontri di ogni singola competizione viene pubblicato prima dell'inizio di ogni manifestazione. Esso è sempre determinato mediante sorteggio. Nel caso di gironi all'italiana l'esito delle partite è premiato nel seguente modo:

- Alla vittoria vengono attribuiti 3 punti
- Al pareggio viene attribuito 1 punto
- Alla sconfitta 0 punti

### 9. DIRITTI TELEVISIVI

Nell'arco della stagione, ogni squadra può usufruire dei diritti televisivi, che vengono distribuiti secondo la seguente tabella.

La seguente tabella mostra la distribuzione dei compensi per le competizioni previste. L'introito di ogni squadra è chiaramente in relazione con il piazzamento conseguito al termine di ogni competizione.

POSIZIONE	CAMPIONATO	COPPA DI LEGA	FEDERATION CUP	CHAMPIONS LEAGUE	U.E.F.A.	SUPER COPPA
1	60	45	45	30	20	10
2	55	41	41	28	18	7
3	50	38	38	25	17	-
4	45	34	34	23	15	-
5	40	30	30	-	-	-
6	35	26	26	-	-	-
7	30	23	23	-	-	-
8	25	19	19	-	-	-

### 10. LE INCERTEZZE IN CLASSIFICA

Nel caso di gironi all'italiana, se due squadre terminano a pari punti il loro torneo, per stabilire l'ordine finale di arrivo, ci si attiene alla seguente procedura:

- 1 - Spareggio (previsto solo per il Campionato e se decisivo per stabilire retrocessioni o premi)
- 2 - Migliore differenza reti
- 3 - Maggior numero di gol fatti
- 4 - Scontro diretto
- 5 - Sorteggio

Per la definizione dello spareggio, quando più di due squadre in classifica hanno gli stessi punti, si risolvono attenendosi a quest'ordine di procedura:

- 1 - Maggiore numero di punti nella classifica avulsa
- 2 - Miglior differenza reti nella classifica avulsa
- 3 - Maggiore quantità di gol realizzati nella classifica avulsa
- 4 - Migliore differenza reti nella classifica generale
- 5 - Maggiore quantità di gol segnati nella classifica generale
- 6 - Somma dei punteggi totali di tutto il campionato
- 7 - Sorteggio

### 11. INCASSI

Al termine di ogni partita, ogni squadra incassa 2 crediti per la vittoria e 1 credito per il pareggio.

Si ricorda che al fine di stabilire l'incasso, viene ritenuto valido il solo risultato al termine dei tempi regolamentari.



### 12. IL CAPOCANNONIERE

Il Capocannoniere è quel giocatore, che al termine di una competizione, ha realizzato il maggior numero di gol quando è schierato in campo (cioè quando partecipa attivamente alla fantapartita).

La squadra che possiede il calciatore che si aggiudica questo titolo, guadagna **10 crediti**. Se più calciatori vincono il titolo segnando lo stesso numero di gol, ad ogni calciatore è attribuito il premio di 10 crediti, che viene destinato alle squadre proprietarie del giocatore.

### 13. PREMIO FAIR PLAY

Al termine della stagione, la squadra che avrà totalizzato il minor numero di ammoniti ed espulsi sarà premiata con **10 crediti**. Al fine di stabilire la classifica per il Premio Fair Play, ogni espulsione sarà equiparata a 2 ammonizioni subite.

### 14. TOP 11

Al termine della stagione, i migliori calciatori nel loro rispettivo ruolo, che avranno totalizzato la miglior media voto, indicati nella speciale classifica della Lega Flegrea denominata Top 11, potranno essere automaticamente confermati dalla loro squadra di appartenenza.

Per far parte della classifica dei Top 11 un calciatore dovrà aver disputato almeno i 2/3 delle partite di fantacalcio previste nella stagione.

I calciatori che si aggiudicheranno questo premio, saranno dunque automaticamente riconfermabili per la stagione successiva, in aggiunta a quelli confermabili secondo la classifica generale finale.

### 15. FONTE UFFICIALE VOTI E QUOTAZIONI

La fonte ufficiale della Lega per le quotazioni e i voti è il sito [www. https://www.fantacalcio.it/](https://www.fantacalcio.it/).

#### 15.1. FONTI DI RISERVA

In caso di scioperi o di mancata pubblicazione della fonte ufficiale voti e quotazioni il regolamento prevede le seguenti modalità di comportamento:

- 1 - Si aspetta il martedì
- 2 - Si sostituisce il quotidiano con i voti della *Gazzetta dello Sport*;
- 2 - Si sostituisce il quotidiano con i voti del *Corriere dello Sport*;
- 3 - Si sostituisce il quotidiano con "*Tutto Sport*"
- 5 - Si annulla la giornata del FantaCalcio

E' considerato altresì valida, ai fini della validità quale quotidiano di riserva, qualsiasi fonte (anche Internet) che riporti i voti dei calciatori riferiti ad una giornata o incontro di serie A, a patto che sia dichiarata in essa la provenienza dal quotidiano ufficiale o da uno di quelli indicati in precedenza come riserva dello stesso. A tale proposito si cita ad esempio il sito [www.fantagazzetta.it](http://www.fantagazzetta.it) che distribuisce i voti attribuiti dalla Gazzetta dello Sport.

### 16. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE

#### 16.1. FORMAZIONE E MODULI TATTICI



# LEGA FLEGREA

[www.fantalegaflegrea.it](http://www.fantalegaflegrea.it)

## REGOLAMENTO

Per ogni incontro di FantaCalcio deve essere comunicata la formazione della partita da disputare all'organizzatore. Se essa non viene comunicata entro le ore 12 del giorno di inizio del primo degli incontri della giornata di serie A in programma, viene schierata automaticamente l'ultima formazione comunicata per un incontro di FantaCalcio.

Si ricorda che costituendo un documento ufficiale di estrema importanza, è cura dell'organizzatore che riceve le formazioni, preoccuparsi che sul modulo previsto dalla Lega per la trascrizione delle formazioni comunicate, non vi siano cancellature o correzioni di alcun tipo. Se tale regola non dovesse essere rispettata è prevista una multa a carico del partecipante al FantaCalcio, che ha commesso l'irregolarità. La formazione comunicata è formata da 11 titolari + 7 riserve (almeno uno per ruolo e i restanti 3 posti a scelta libera). Essa deve essere conforme con uno dei seguenti moduli tattici.

Difensori – Centrocampisti – Attaccanti
3 - 4 - 3
3 - 5 - 2
3 - 6 - 1
4 - 3 - 3
4 - 4 - 2
4 - 5 - 1
5 - 3 - 2
5 - 4 - 1
6 - 3 - 1

### 16.2. ERRORI NELLA COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE

Gli errori nella comunicazione della formazione della propria squadra vengono sanzionati con le seguenti applicazioni regolamentari e in tutti i casi l'allenatore che ha commesso l'irregolarità non deve avere la possibilità di porvi rimedio. Alcuni esempi di irregolarità vengono riportate di seguito.

- Se viene schierato un calciatore squalificato
- Se viene schierato un calciatore non tesserato con la propria squadra
- Se la formazione presenta un modulo tattico non previsto, viene estratto a sorte uno dei giocatori del reparto di eccedenza e la squadra gioca in inferiorità numerica.
- Se viene presentata una formazione con più di 11 giocatori viene estratto a sorte uno dei giocatori ed eliminato dalla stessa. Successivamente, viene sorteggiato un altro giocatore dello stesso ruolo di quello estratto in precedenza e la squadra gioca in inferiorità numerica.

### 16.3. LE MULTE

Se un allenatore commette un qualsiasi errore nelle procedure, deve pagare una multa di 10 crediti.

## 17. DETERMINAZIONE DELL'ESITO DI UNA PARTITA

### 17.1. IL FATTORE CAMPO

Negli incontri di FantaCalcio è possibile applicare la regola del fattore campo, che prevede un bonus di 2 punti a favore della squadra che gioca in casa. Tale regola non va quindi utilizzata per incontri in campo neutro.

### 17.2. IL CAPITANO





Il capitano è quel giocatore, che indicato come tale all'atto della comunicazione della formazione, può influire sull'esito di un incontro annullando i malus collezionati dalla propria squadra. Nel dettaglio egli si comporta nel seguente modo:

- Se riceve un voto maggiore o uguale a 7,5 annulla tutti i malus (ammonizioni + espulsioni) ricevute dai suoi compagni di squadra e da se stesso.
- Se riceve un voto minore o uguale a 4 raddoppia tutti i malus (ammonizioni + espulsioni) ricevute dai suoi compagni di squadra e da se stesso.
- In tutti gli altri casi il capitano risulta ininfluente.

In questa ottica sarà attribuito al calcolo dell'esito della fantapartita un fattore capitano, che sarà determinato dalla somma tradotta in positivo dei malus ottenuti dalla squadra (ammonizioni + espulsioni). Questo solo se il voto ricevuto è superiore a 7,5, mentre il fattore capitano è uguale a 0 in tutti gli altri casi. Se il capitano non viene comunicato viene automaticamente attribuito questo compito al portiere titolare.

### 17.3. IL MODIFICATORE O BONUS PER LA DIFESA

Il modificatore o bonus per la difesa, consente alla fantasquadra di guadagnare punti a secondo del valore raggiunto dalla media dei voti di tutti i difensori schierati in campo + il portiere. Nel caso di calciatori senza voto o non giudicati vale il voto dei giocatori subentrati dalla panchina, o il voto più basso della partita per i calciatori considerati assenti (c.f.r regola del calciatore assente).

L'applicazione del Modificatore della difesa non dipende dal modulo tattico utilizzato e prevede il raggiungimento di un bonus che si aggiunge al totale squadra quando:

- MEDIA VOTO DIFENSORI + PORTIERE  $\geq 6,5 < 7$  BONUS = +1
- MEDIA VOTO DIFENSORI + PORTIERE  $\geq 7$  BONUS = +3

### 17.4. IL MODIFICATORE DEL MODULO TATTICO

Questa regola attribuisce un valore di gioco all'utilizzo del modulo tattico. In base a quello scelto, viene aggiunto al totale squadra dell'avversario un bonus che assume un valore negativo o positivo a seconda se il modulo utilizzato è più o meno offensivo.

La seguente tabella indica il bonus da aggiungere al totale squadra avversario a seconda del modulo tattico utilizzato.

Modulo tattico	Bonus
3 - 4 - 3	+1,5
3 - 5 - 2	+0,5
3 - 6 - 1	-0,5
4 - 3 - 3	+1
4 - 4 - 2	0
4 - 5 - 1	-1
5 - 3 - 2	-0,5
5 - 4 - 1	-1,5
6 - 3 - 1	-2

### 17.5. I PUNTI DI AZIONE

Per la determinazione del risultato di un incontro di FantaCalcio si fa riferimento ai tabellini contenenti i voti assegnati dal quotidiano sportivo ufficiale, ad ogni giocatore schierato tra gli 11 titolari delle due squadre in gara. Oltre ai voti bisogna aggiungere algebricamente ad ogni calciatore alcuni punti di azione illustrati nella seguente tabella.

Punto di azione	Punti
-----------------	-------



# LEGA FLEGREA

[www.fantalegaflegrea.it](http://www.fantalegaflegrea.it)

## REGOLAMENTO

Gol realizzato	+3
Autogol	-2
Rigore segnato	+3
Rigore sbagliato	-2
Assist	+1
Rigore parato	+3
Gol subito	-1
Ammonizione	-0,5
Espulsione	-1

La somma algebrica del voto assegnato dal giornale, con gli eventuali punti di azione accumulati da ogni giocatore, determina il *totale calciatore*.

Sommando tutti i totali calciatore, si ottiene il *totale squadra*.

### 17.6. INGRESSO DELLE RISERVE

Nel caso che un giocatore di movimento non giochi o non riceva alcuna votazione, lo stesso viene sostituito dal suo pari ruolo in panchina.

Per le sostituzioni si segue l'ordine stabilito dall'allenatore al momento della comunicazione della formazione e si procede per ruolo.

Le sostituzioni possono essere un massimo di 3 (4 solo nel caso non giochi il portiere).

Nel caso delle 4 sostituzioni si procede prendendo un giocatore per ruolo (prima il portiere, poi un difensore, poi un centrocampista, poi un attaccante).

E' possibile effettuare una sostituzione solo tra calciatori dello stesso ruolo, quindi un difensore con un difensore, un attaccante con un altro attaccante etc..

Il prelievo dei giocatori schierati in panchina deve rigorosamente seguire l'ordine in cui sono stati comunicati.

### 17.7. RISERVA D'UFFICIO

Quando si supera il numero massimo di sostituzioni, cioè 3, entra in campo la riserva d'ufficio. Il voto attribuito alla *riserva d'ufficio* equivale a 4.

La riserva d'ufficio viene applicata anche per i calciatori mancanti all'atto della comunicazione della formazione e quando si è in presenza di irregolarità (squalificati, non tesserati etc.). Nell'ultimo caso è ovviamente prevista la Multa, per ogni irregolarità commessa, così come indicato in precedenza.

La riserva d'ufficio per il portiere è 3.

### 17.8. REGOLA DEL CALCIATORE ASSENTE

Se non si è superato il massimo di sostituzioni effettuabili ma un calciatore non è sostituibile, esso è considerato *assente*. In questo caso viene applicata l'omonima regola, detta appunto del *calciatore assente*. L'enunciato di tale regola è il seguente:

Ad un giocatore considerato "calciatore assente", viene attribuito automaticamente il voto peggiore della partita di FantaCalcio, in cui esso è dichiarato tale. Ad esso vengono sommati algebricamente gli eventuali bonus/malus.

### 17.9. CONVERSIONE DEL TOTALE SQUADRA IN GOL REALIZZATI

I due *totali squadra* vengono confrontati. La seguente tabella di conversione stabilisce il risultato dell'incontro.

Totale squadra	Gol segnati
----------------	-------------



# LEGA FLEGREA

[www.fantalegaflegrea.it](http://www.fantalegaflegrea.it)

## REGOLAMENTO

66.0	1
72.0	2
77.0	3
81.0	4
85.0	5
Totale squadra + 4	Gol segnati + 1

Si continua ad oltranza applicando la regola è: Totale squadra + 4 = Gol segnati + 1.

Esempi:

Totale Squadra 1	Totale Squadra 2	Risultato
73.0	64.0	2 - 0
66.5	70.0	1 - 1
79.5	88.5	3 - 5
65.5	60.5	0 - 0

### 17.10. TEMPI SUPPLEMENTARI

Se l'incontro termina in parità ma bisogna comunque designare un vincitore (Es. finale unica o partita andata/ritorno secondo le regole UEFA), sono necessari i tempi supplementari. In questo caso si tiene conto anche dei giocatori che sono stati schierati in panchina.

Sommando i soli bonus/malus dei calciatori in panchina, senza dunque considerare il loro voto, viene calcolato il *contributo panchina*.

Solo se il valore ottenuto è positivo (maggiore di 0), esso viene aggiunto al totale squadra ottenuto nei tempi regolamentari.

Una volta aggiunti i due contributi panchina ai totali squadra dei tempi regolamentari, si procederà al ricalcolo del risultato dell'incontro.

Se continuerà a persistere una situazione di ulteriore parità, allora si procederà alla disputa dei calci di rigore.

### 17.11. CALCI DI RIGORE

Quando gli allenatori comunicano la formazione di una gara da cui deve necessariamente scaturire un vincitore, devono presentare anche la lista dei rigoristi. Essa è composta da una lista ordinata a piacere, ove compaiano tutti i calciatori presentati nella formazione dell'incontro meno il portiere di riserva. L'ordine dei calciatori determina quello dei rigoristi.

L'esito di un calcio di rigore è determinato dal voto attribuito dal quotidiano di riferimento ad un calciatore nella fantapartita che si sta disputando. Se esso è maggiore o uguale a 6 il rigore viene trasformato in gol, se esso è minore di 6 il rigore viene fallito. Confrontando i giocatori relative alle prime 5 posizioni delle due liste quindi, ogni voto che supera il 6 è un calcio di rigore trasformato. Un voto inferiore a 6 rappresenta un errore dal dischetto. Ovviamente i calciatori senza voto vengono considerati *assenti* (c.f.r. regola del). I gol segnati vengono aggiunti al risultato dei tempi supplementari e si aggiudica quindi l'incontro la squadra che realizza più rigori tra i primi 5 rigoristi. In caso di ulteriore parità dopo i primi 5 calci di rigore, si procede ad oltranza, prendendo in ordine singolarmente i restanti rigoristi e confrontando i loro voti. L'incontro termina quando ad un errore fa eco un rigore trasformato o viceversa. La logica e la matematica prevedono un caso di ulteriore parità anche al termine dei rigori ma in questo caso si parlerà di FantaScienza e non più di FantaCalcio. Comunque, in questo ultimo e lasciateci dire "sfigato" caso, è prevista la ripetizione della partita la settimana seguente, o il sorteggio se la giornata di campionato di serie A è l'ultima.

Per le partite Andata/Ritorno i rigori vengono sommati al risultato della partita tra andata e ritorno (somma dei gol). Il risultato finale dell'incontro sarà dunque:

risultato andata + risultato ritorno (compreso i supplementari) + calci di rigore.



### 17.12. PLAY OFF E PLAY OUT

Se una competizione prevede i play off o i play out, al termine di una fase a gironi di qualificazione, gli incontri vengono disputati mediante la regola dello scontro diretto. Sia nel caso di incontri andata e ritorno, che in caso di gara singola, è previsto che in caso di parità, anche dopo la disputa dei tempi supplementari, si aggiudichi la partita la squadra meglio classificata nei gironi di accesso ai play off/play out. In questo modo si intende dare un vantaggio alla formazione che ha fatto meglio durante la fase preliminare.

### 17.13. CASI PARTICOLARI

**Portiere senza voto**

Nel caso un portiere giochi ma non riceva alcun voto (s.v. o n.g.), anche se sostituito riceve d'ufficio 6 punti, a patto che abbia giocato almeno 30 minuti. Ad esso vengono sommati gli eventuali bonus/malus. Se gioca meno di 30 minuti viene sostituito dal suo vice in panchina.

**Riserva d'ufficio del portiere**

Nel caso il portiere titolare non giochi, esso viene sostituito dal portiere di riserva. Nel caso in cui nessuno dei due portieri giochi, entra la riserva d'ufficio che, nel caso del portiere, ha il voto 3.

**Calciatore espulso senza voto**

Se un calciatore di serie A (incluso il portiere), espulso viene giudicato senza voto, gli viene attribuito un *totale calciatore* equivalente a 4. In questo caso non gli è attribuito nessun altro tipo di punto azione.

**Calciatore senza voto**

Se un calciatore è giudicato senza voto, esso viene sostituito dal calciatore del suo stesso ruolo schierato inizialmente in panchina. Se anche il calciatore in panchina è giudicato senza voto, oppure non ha giocato nella partita di serie A, allora al calciatore schierato tra i titolari si applica la *regola del calciatore assente*.

**Calciatore con bonus/malus giudicato senza voto**

Se un calciatore è giudicato senza voto ma ottiene uno o più punti azione, se esso non è sostituibile, gli viene applicata la regola del *calciatore assente*, e sommati i bonus/malus ricevuti.

**Goleador senza voto**

Se un calciatore segna un gol ma è giudicato senza voto, ottiene un voto d'ufficio pari a 6. Il suo totale sarà quindi pari alla somma del voto più il bonus relativo al gol segnato, più gli altri bonus/malus eventualmente ricevuti.

**Il portiere para il rigore ma sulla respinta subisce gol**

In questo caso viene attribuito un punto azione pari a +2, in quanto per il rigore parato ottiene +3, ma per il gol subito gli viene sommato un -1.

**Il calciatore sbaglia il rigore ma sulla respinta segna un gol**

In questo caso viene attribuito un punto azione pari a +1, in quanto per il rigore sbagliato ottiene -2, ma per il gol segnato gli viene sommato un +3.

**Rigore sul palo**

In questo caso il giocatore che ha sbagliato il rigore riceve un -2, ma il portiere non riceve un +3, in quanto non ha parato il rigore.

**Calciatore che sostituisce il portiere**

Nel caso in cui un calciatore sostituisce il portiere nell'arco di una partita di serie A, ad esso vengono applicati gli stessi punti d'azione utilizzati per il portiere.

**Dimenticanza di voto sul giornale**

Vedere il paragrafo "Ricorsi".

### 18. PARTITE SOSPESSE



Per tutte le partite del FantaCalcio, nelle quali figurano giocatori coinvolti in una gara sospesa che non viene recuperata entro il successivo turno di si mantengono le formazioni originariamente comunicate dagli allenatori e si attribuisce un 6 d'ufficio a tutti i calciatori della partita. In questo caso vengono anche ignorati eventuali bonus/malus attribuiti ad ogni calciatore.

### 19. PARTITA DI SERIE A DECISA A TAVOLINO

Se una partita di serie A viene decisa a tavolino, si fa riferimento ai tabellini pubblicati sul quotidiano ufficiale e nel caso essi non vengano pubblicati, si assegna a ogni calciatore di questa partita, un voto d'ufficio equivalente a 6.

Se viene omologato il risultato del campo e il tabellino viene pubblicato, al voto d'ufficio vengono sommati gli eventuali bonus/malus.

### 20. RICORSI

Ogni volta che una squadra presenta un ricorso è compito del Presidente di Lega decidere se accoglierlo o meno. E' possibile che il quotidiano ufficiale presenti degli errori sui tabellini delle partite di serie A. Può accadere che non sia riportata l'ammonizione subita da un calciatore, o che venga erroneamente riportato il marcatore di un gol.

Una squadra può presentare ricorso solo ed esclusivamente nel caso in cui il quotidiano ufficiale presenti degli errori o dimenticanze.

Per i casi di autogol non è possibile fare ricorso.

Per effettuare il ricorso si deve presentare la richiesta al Presidente di Lega, entro il successivo turno di fantacalcio e dimostrare che tutte le fonti riconosciute dalla Lega, per la presentazione dei ricorsi, smentiscano il quotidiano ufficiale.

Le fonti riconosciute dalla Lega per i ricorsi sono i siti Web di:

- Lega Calcio Serie A e B
- Rai sport

Se entrambe le fonti confermano le ragioni del ricorso, allora esso viene accolto.

È bene sottolineare che non è possibile effettuare ricorsi per contestare i voti assegnati dal quotidiano ufficiale di riferimento ai calciatori. Questo tipo di ricorso è accettato solo se il quotidiano ufficiale, non riporta il voto di un calciatore, che ha preso parte ad un incontro. Il giornale dal quale si preleva il voto mancante, è assegnato sulla base di scelta del quotidiano di riferimento.

### 21. COMPETIZIONI

#### 21.1. CAMPIONATO

##### Formula di gioco

Il Campionato è disputato con la stessa formula del Campionato Italiano di serie A, con partite di andata e ritorno in un girone unico all'italiana. Le squadre in lizza quest'anno sono 8 per un totale di 21 giornate.

Si disputano 2 gironi all'italiana con partite di andata e ritorno con fattore campo e 1 girone all'italiana finale senza fattore campo. Vince chi alla fine totalizza più punti.

##### Montepremi

La Lega assegnerà la Coppa al vincitore della manifestazione che sarà il detentore della stessa fino a quando non sarà vinta da un'altra fantasquadra.

Piazzamento	Premio
1°	70% del montepremi
2°	30% del montepremi



### 21.2. COPPA DI LEGA

#### Formula di gioco

La manifestazione prevede la suddivisione dei partecipanti in due gironi all'italiana di 4 squadre con partite di andata e ritorno. Al termine dei 2 gironi (6 incontri) si disputano le finali incrociate, così come indicato nella seguente tabella:

Girone A	Girone B	Finale
1°	1°	Finale 1° e 2° Posto
2°	2°	Finale 3° e 4° Posto
3°	3°	Finale 5° e 6° Posto
4°	4°	Finale 7° e 8° Posto

Le finali saranno disputate in gara unica secondo le regole UEFA.

#### Montepremi

La Lega assegnerà la Coppa al vincitore della manifestazione che sarà il detentore della stessa fino a quando non sarà vinta da un'altra fantasquadra.

I premi previsti sono indicati nella seguente tabella:

Piazzamento	Premio
1°	70% del montepremi
2°	30% del montepremi

### 21.3. FEDERATION CUP

#### Formula di gioco

La manifestazione prevede la suddivisione dei partecipanti in due gironi all'italiana di 4 squadre con partite di sola andata. Al termine dei 2 gironi (6 incontri) si disputano le semifinali incrociate, così come indicato nella seguente tabella:

Girone A	Girone B	Plau Off – Play Out
I	II	Finale Play Off
II	I	
III	IV	Finale Play Out
IV	III	

Le semifinali saranno disputate in gara A/R secondo le regole UEFA.

Le finali saranno disputate in gara unica secondo le regole UEFA.

#### Montepremi

La Lega assegnerà la Coppa al vincitore della manifestazione che sarà il detentore della stessa fino a quando non sarà vinta da un'altra fantasquadra.

I premi previsti sono indicati nella seguente tabella:

Piazzamento	Premio
1°	70% del montepremi
2°	30% del montepremi

### 21.4. COPPA DEI CAMPIONI



Disputano questa competizione soltanto 4 squadre.

- I Campionato
- II Campionato
- III Campionato
- IV Campionato

La Coppa dei Campioni prevede:

- Semifinali con partite di andata e ritorno con regole UEFA
- Finali in campo neutro con partita unica con regole UEFA.

Per la definizione delle semifinali viene effettuato il sorteggio ad inizio stagione.

La manifestazione non ha valore per la classifica crediti ma assegna i diritti televisivi previsti.

### **21.5. COPPA U.E.F.A.**

Disputano questa competizione le squadre che non si qualificano per la Coppa dei Campioni

La Coppa U.E.F.A. prevede:

- Semifinali con partite di andata e ritorno con regole UEFA
- Finali in campo neutro con partita unica con regole UEFA.

Per la definizione delle semifinali viene effettuato il sorteggio ad inizio stagione.

La manifestazione non ha valore per la classifica crediti ma assegna i diritti televisivi previsti.

### **21.6. SUPERCOPPA DI LEGA**

Disputano questa competizione soltanto 2 squadre.

- Vincente del Campionato;
- Vincente della Coppa di Lega.

Se la vincente della Coppa di Lega è la stessa che ha vinto il Campionato, avrà diritto di partecipare alla competizione la finalista della Coppa di Lega.

La finale viene disputata in gara unica ed in campo neutro (senza fattore campo), con la disputa di eventuali tempi supplementari e calci di rigore in caso di parità dopo i tempi regolamentari.

La manifestazione non ha valore per la classifica crediti ma assegna i diritti televisivi previsti.



### **22. CONCLUSIONI ED APPROVAZIONE DEL REGOLAMENTO**

Adesso possiamo augurare a tutti una grande stagione ricordando che, per tutte le problematiche che non trovino soluzione nei contenuti di questo regolamento, l'organizzazione prevede di estendere a tutti i partecipanti l'invito alla convocazione del Consiglio di Lega, per discutere le problematiche irrisolte e adottare con votazione a maggioranza, le eventuali proposte avanzate.

Letto, approvato e sottoscritto.

Il Presidente di Lega

Antonio Nugnes

---

I Consiglieri di Lega

Francesco Schlitzer

Giuseppe Schiano Di Cola

Martino Di Matteo

I Rappresentanti di Lega

Giovanni De Vivo

Luigi Carandente

Luigi Esposito

Salvatore Polverino