

# 1) REGOLAMENTO

## 1.a) GIURAMENTO

I partecipanti di questo campionato accettano insindacabilmente il presente regolamento. Nel caso in cui il suddetto risulti lacunoso od in caso di controversa interpretazione, si potrà cambiare una regola durante il campionato solo con verdetto unanime.

## 1.b) OGGETTO DEL GIOCO

Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta 24 calciatori. Mandare in campo, giornata dopo giornata, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 24 di una rosa per disputare le partite previste dal calendario.  
NOTA. Chi vince **PUÒ SBEFFEGGIARE!!!**

## 1.c) QUOTIDIANO UFFICIALE

Il Q.U. scelto dall'Assemblea Generale per l'assegnazione dei voti e dei punti azione è "Fantacalcio.it" redazione Italia.  
In caso di mancanza dei voti il lunedì dopo una giornata di campionato, si deve attendere fino al successivo turno l'eventualità che i voti siano pubblicati.  
Nel caso ciò non avvenga si calcola l'esito della partita sulla base dei voti assegnati dal sito **gazzetta.it**, od in mancanza dal sito **fantacalcio.it** e a seguire si dal **Corriere dello Sport**.  
Nel caso in cui nessuna testata riporti i voti della giornata sarà convocata un'assemblea straordinaria.

## 1.d) DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Per il concorso valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati sulle pagine di fantacalcio.it redazione Italia. Sono valide le successive modifiche se notificate dalla redazione di fantacalcio.it. Non è da considerarsi un voto valido il 6 grigio assegnato a chi non ha preso voto. Ossia, vale esclusivamente quanto visto e poi trascritto sulle pagine di fantacalcio.it

## 2) INDICE

1) REGOLAMENTO .....	1
1.a) Giuramento.....	1
1.b) Oggetto Del Gioco.....	1
1.c) Quotidiano Ufficiale .....	1
1.d) Dati Validi Per Il Calcolo Dei Punteggi .....	1
2) INDICE .....	2
3) ASTA .....	3
3.a) Svolgimento Dell'asta .....	3
3.b) Ruoli .....	3
3.c) Contratti .....	3
3.d) Opzioni.....	3
3.e) Vincoli Pluriennali.....	3
3.f) Portiere in rosa.....	3
3.g) Formazione Base .....	4
4) MERCATO.....	5
4.a) Durata.....	5
4.b) Operazioni .....	5
4.c) Sospensione Del Mercato .....	5
4.d) Officializzazione Delle Operazioni .....	5
4.e) Acquisto Temporaneo .....	6
4.f) Prestiti .....	6
4.g) Rientro Dei Crediti.....	6
4.h) Mercato Libero.....	6
4.i) In caso di asta anticipata .....	6
5) LA GARA .....	7
5.a) Formazioni .....	7
5.b) Errori Ed Omissioni.....	7
5.c) Totale Calciatore .....	7
5.d) Totale Centrocampo .....	7
5.e) Totale Difesa .....	8
5.f) Il Punto Capitano.....	8
5.g) Fattore Campo.....	8
5.h) Tabella Di Conversione: .....	8
5.i) Risultato Finale.....	9
5.j) Tabellino Contestato .....	9
6) CASI PARTICOLARI.....	10
6.a) Calciatori Senza Voto.....	10
6.b) Voti Particolari .....	10
6.c) Partita non disputata .....	10
7) CLASSIFICA FINALE E PREMI .....	11
7.a) Premi Piazzamento.....	11
7.b) Parità Fra 2 o Più Squadre.....	11
7.c) Classifica Avulsa .....	11
7.d) Classifica Cannonieri .....	11
7.e) Consegna Della Coppa .....	11
8) PARTITA SINGOLA (COPPA ITALIA).....	12
8.a) Caratteristiche.....	12
8.b) Partite non disputate di Coppa Italia .....	12
8.c) Tempi Supplementari.....	12
8.d) Calci Di Rigore.....	12
8.e) Premi Coppa Italia .....	12
8.f) ALL STAR GAME .....	12

## 3) ASTA

### 3.a) SVOLGIMENTO DELL'ASTA

Ogni società partecipa all'asta con 350 Crediti, ai quali si aggiungono gli eventuali crediti accumulati nei precedenti campionati ed i crediti derivanti dai premi. Da questa somma si sottrae il valore dei calciatori vincolati (vedi VINCOLI PLURIENNALI).

Scopo dell'asta è di acquistare 24 calciatori così ripartiti:

- 2 portieri
- 8 difensori
- 8 centrocampisti
- 6 attaccanti

ATTENZIONE: sono assegnati 3 punti di penalità a chi acquista meno di 24 calciatori ed a chi acquista calciatori che non si sarebbe potuto permettere economicamente.

Non possono essere acquistati due portieri della stessa squadra. Per evitare ciò, prima d'ogni asta si stabiliscono i portieri titolari per ogni squadra di SERIE A tramite votazione.

Acquistando il portiere di una squadra, automaticamente si ottiene il diritto di **schierare** nella fantafornazione anche le sue reali riserve.

Il valore dei calciatori svincolati parte da 0 crediti. L'offerta minima è di 1 credito.

La società rimasta sola a dover completare la rosa deve acquistare i calciatori ad un parametro stabilito nella seguente misura:

- 5 Crediti per ogni portiere
- 5 Crediti per ogni difensore
- 8 Crediti per ogni centrocampista
- 12 Crediti per ogni attaccante

### 3.b) RUOLI

I ruoli dei calciatori sono quelli pubblicati dal Q.U. [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it) sotto il nome di **Quotazioni Ufficiali Fantacalcio** LISTA CLASSIC. Non c'è limite per l'acquisto di calciatori extracomunitari. Non possono essere tesserati calciatori non presenti nell'elenco del quotidiano ufficiale. Per verificare l'inserimento di nuovi calciatori in lista fa fede la lista pubblicata da [fantacalcio.it](http://fantacalcio.it), alla voce **Quotazioni Ufficiali Fantacalcio**.

### 3.c) CONTRATTI

La durata di un contratto è di 3 fantacampionati e non è modificata dai trasferimenti che avvengono durante il mercato (vedi MERCATO).

### 3.d) OPZIONI

Alla scadenza del terzo anno di contratto i calciatori possono essere opzionati. Il giocatore che opziona un calciatore non partecipa all'asta per il calciatore in questione, ma può acquistarlo pagandolo con un ingaggio pari all'ultima offerta ricevuta dal calciatore + 1 credito. Nessun'altra società può rilanciare.

Si possono opzionare al massimo 3 calciatori, senza distinzione di ruolo.

Il contratto dei calciatori opzionati è di 2 fantacampionati. Al termine di questi il calciatore deve essere definitivamente ceduto.

N.B. Chiunque può chiamare all'asta un calciatore opzionato.

### 3.e) VINCOLI PLURIENNALI

Al termine di ogni fantacampionato ogni società può vincolare undici (11) calciatori divisi nel seguente modo:

- minimo 1 portiere
- minimo 3 difensori
- minimo 1 centrocampista
- minimo 1 attaccante - massimo 3 attaccanti.

Il termine per la consegna della lista dei vincolati è 24 ore prima dello svolgimento dell'asta, ma in caso di necessità tale termine potrà essere modificato con votazione a maggioranza.

### 3.f) PORTIERE IN ROSA

Entro le 23:59:59 del giorno in cui si gioca l'ultima partita di fantacampionato ogni società può aggiungere un portiere alla propria rosa, scegliendo tra le riserve dei due portieri acquistati.

Il portiere aggiunto prende contratto ed ingaggio del suo compagno di squadra titolare.

Durante il mercato libero, tra un campionato ed il successivo, si possono quindi avere in rosa fino a 3 portieri.

### **3.g) FORMAZIONE BASE**

Al termine dell'asta ogni allenatore può comunicare al presidente di lega la formazione base. In caso di mancata o errata comunicazione si utilizza la formazione ottenuta con modulo 343 schierata con difesa a uomo scegliendo i calciatori, i marcatori ed i capitani in ordine alfabetico, per l'ordine alfabetico deve essere considerata la prima lettera utilizzata nel listone ufficiale per il nome del calciatore.

Nel caso di comunicazione parziale la formazione base sarà completata sempre scegliendo i calciatori, i marcatori ed i capitani mancanti in ordine alfabetico.

I Calciatori acquistati al mercato di riparazione che vanno ad incrementare la rosa sono messi ultimi nel proprio ruolo nella formazione base, i calciatori acquistati, che sostituiscono un componente della rosa, occuperanno il posto del rispettivo calciatore liberato o ceduto.

Durante lo svolgimento del campionato è possibile aggiornare la propria formazione base comunicandone al presidente le variazioni. Non è possibile modificare la propria formazione base durante lo svolgimento delle partite.

## 4) MERCATO

### 4.a) DURATA

Il mercato di riparazione ha inizio immediatamente dopo la chiusura dell'asta ed è aperto, (salvo sospensioni per le partite), fino alle ore 20.00 del giorno che precede la prima partita della giornata di SERIE A con cui si gioca la **14<sup>^</sup> (quattordicesima)** giornata di fantacampionato (ad es. il venerdì se c'è l'anticipo il sabato).

### 4.b) OPERAZIONI

Durante il mercato di riparazione è possibile acquistare, vendere, scambiare, prestare o mettere fuori rosa (liberare) i calciatori, ma la rosa deve essere sempre composta da almeno 2 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti.

Nelle sessioni di mercato che precedono la 13<sup>^</sup> e la 14<sup>^</sup> giornata di campionato, sono consentiti esclusivamente gli acquisti di calciatori disoccupati, sono vietati gli scambi di calciatori tra squadre e gli acquisti di calciatori liberati da altre squadre.

**I calciatori venduti, liberati, prestati o scambiati conservano il valore del proprio ingaggio e lo stato contrattuale.**

I calciatori liberati dalle società tornano automaticamente sul mercato e sono a disposizione di chiunque voglia acquistarli. Le modalità di acquisto sono le stesse applicate per i calciatori disoccupati, ma l'offerta minima deve essere 1 credito superiore all'ingaggio attuale del calciatore.

Le società, durante il mercato di riparazione, possono incrementare la propria rosa di **due** calciatori per ruolo, escluso il portiere.

Si possono acquistare calciatori privi di contratto pagandoli a parametro.

Si possono acquistare calciatori liberati da altre squadre pagandoli per il valore del loro ingaggio più un credito, in questo caso il nuovo ingaggio del calciatore è pari al vecchio ingaggio più 1.

È possibile riacquistare un proprio calciatore precedentemente liberato e pagarlo 1 credito, in questo caso il nuovo ingaggio del calciatore è pari al vecchio ingaggio più 1.

### 4.c) SOSPENSIONE DEL MERCATO

Il mercato di riparazione è sospeso dalle ore 20.00 del giorno che precede la prima partita, anche eventuale anticipo, della giornata di SERIE A (ad es. venerdì) fino alla mezzanotte del giorno stesso. Durante la sospensione non è possibile effettuare alcuna operazione.

Saranno considerati validi gli acquisti effettuati prima di un turno di Serie A scartato per eccesso di partite sospese/rinviate (vedi regola 6.c).

### 4.d) UFFICIALIZZAZIONE DELLE OPERAZIONI

Per acquistare un calciatore al mercato di riparazione bisogna accedere all'apposita sezione del sito di lega, scriverne il nome, scegliere il ruolo e scrivere la cifra massima che si è disposti a spendere.

L'offerta effettuata è definitiva e non potrà più essere modificata.

I nomi richiesti saranno visibili a tutti, mentre il valore dell'offerta solo a chi l'ha fatta.

Se qualcuno vuole fare un'offerta per un calciatore già richiesto, scrive la propria offerta massima di fianco al nome del calciatore.

La somma dei crediti offerti da ogni società non deve superare il totale dei crediti a disposizione della società stessa nel momento in cui si chiude il mercato. Nel caso siano offerti più crediti di quelli disponibili, TUTTE le offerte della società vengono annullate.

Alla successiva sospensione del mercato i calciatori richiesti sono direttamente assegnati al miglior offerente. Nel caso siano inserite da una società più di un'offerta per un calciatore, risulta valida l'offerta maggiore, le offerte sotto il parametro del ruolo non sono valide.

Nel caso un calciatore abbia ricevuto un'unica offerta è ingaggiato a parametro.

Nel caso un calciatore abbia ricevuto più di un'offerta è ingaggiato con valore pari alla seconda miglior offerta +1. (Es. A offre 10, B offre 20: il calciatore viene assegnato a B per 11 crediti).

Nel caso un calciatore abbia ricevuto più offerte massime di pari valore il sistema automaticamente assegna il calciatore a chi ha fatto la prima offerta.

La società che acquista un calciatore al mercato di riparazione e deve liberare un calciatore dalla propria rosa, deve comunicare il nome del calciatore liberato entro lo svolgimento della successiva partita. In caso contrario l'acquisto viene annullato ed il calciatore rimesso sul mercato.

Le società che hanno richiesto calciatori senza riuscire ad aggiudicarseli possono effettuare un "*Acquisto temporaneo*" e scegliere un calciatore, dello stesso ruolo, fra quelli rimasti disponibili.

Gli scambi tra società devono essere comunicati inviando un'e-mail a [mercato@fantesimominuto.it](mailto:mercato@fantesimominuto.it) e non possono avvenire durante la sospensione del mercato e durante le sessioni di mercato che precedono la 13<sup>^</sup> e la 14<sup>^</sup> giornata.

#### **4.e) ACQUISTO TEMPORANEO**

Le società che hanno richiesto calciatori al mercato di riparazione senza riuscire ad aggiudicarsi possono ingaggiare un calciatore dello stesso ruolo e schierarlo subito.

Il nome del calciatore richiesto deve essere inserito nella pagina di acquisto temporaneo contestualmente all'offerta di acquisto. Il primo richiedente si aggiudica il diritto di schierare il calciatore nella giornata in corso.

L'offerta effettuata al momento della richiesta del calciatore temporaneo è definitiva e vale come offerta anche nel caso in cui altri richiedano lo stesso calciatore nella successiva sessione di mercato. Il calciatore temporaneo può essere richiesto esclusivamente nelle 4 ore successive alla chiusura del mercato, cioè fino alla mezzanotte del giorno di chiusura.

Alla riapertura del mercato il calciatore potrà essere richiesto da altre società.

La sua assegnazione definitiva sarà stabilita alla successiva sospensione del mercato.

#### **4.f) PRESTITI**

Le società possono prestare un proprio calciatore ad un'altra squadra, il tipo di prestito e gli importi degli eventuali pagamenti in crediti devono essere concordati e comunicati all'indirizzo email [mercato@fantesimominuto.it](mailto:mercato@fantesimominuto.it) al momento della cessione.

Il prestito può essere oneroso o gratuito, con diritto di riscatto obbligatorio, con diritto di riscatto facoltativo o senza diritto di riscatto.

I riscatti possono essere pagati con i crediti incassati al termine del campionato e vengono ufficializzati alla successiva asta.

Anche per i prestiti valgono i soliti vincoli di mercato, operazioni solo a mercato aperto, nessuna modifica dello stato contrattuale, minimo numero in rosa ecc.

Se un giocatore prestato lascia la serie A la società detentrici del cartellino (la società che ha prestato) riceverà i crediti dell'ingaggio.

Un calciatore ricevuto in prestito non può essere ceduto ad altra società o messo fuori rosa.

#### **4.g) RIENTRO DEI CREDITI**

Nel caso in cui un calciatore abbandoni la SERIE A (fuori dal listone) durante il fantacampionato, per un qualsiasi motivo, la società di appartenenza riceve nuovamente i Crediti dell'ingaggio, a patto che la rosa di calciatori per il ruolo in questione non scenda sotto il minimo consentito.

L'acquisto di un rimpiazzo di un proprio calciatore che abbia abbandonato la serie A è possibile solo a campionato in corso, ma mai durante le sospensioni del mercato.

Nel caso in cui una società liberi un calciatore, riceve nuovamente i Crediti dell'ingaggio, solo quando un'altra società acquista tale calciatore, oppure quando tale calciatore abbandona la SERIE A (fuori dal listone).

#### **4.h) MERCATO LIBERO**

Il giorno successivo all'ultima giornata di Fantacampionato ha inizio il mercato libero che dura fino alla consegna delle liste dei vincolati per l'asta.

Tutti i calciatori messi fuori rosa sono reintegrati nelle rispettive società mantenendo ingaggio e stato contrattuale. Durante il mercato libero è possibile effettuare scambi e vendite di giocatori tra le società, che possono utilizzare per le operazioni i crediti rimanenti, più i premi piazzamento, più i 350 crediti annuali.

Le operazioni di mercato non modificano l'ingaggio ed il contratto del giocatore; esclusivamente durante suddetto periodo le rose sono illimitate.

Il mercato libero non ha influenza sulla Coppa Italia che sarà interamente giocata con le stesse rose del campionato precedente.

#### **4.i) IN CASO DI ASTA ANTICIPATA**

Tutti i calciatori che abbandonano la Serie A, prima della chiusura del campionato (ore 20.00 del venerdì), consentono di riavere tutti i crediti dell'ingaggio, senza obbligo di sostituzione. Facoltativamente si può comprare un sostituto, ma tale calciatore non potrà essere vincolato.

## 5) LA GARA

### 5.a) FORMAZIONI

L'incontro simula una partita di calcio.

Le formazioni vanno comunicate all'avversario o ad altra persona di fiducia entro l'orario di inizio della prima partita della giornata di SERIE A.

La **formazione** deve essere composta da 11 calciatori titolari e dalle riserve.

Gli 11 titolari devono essere così suddivisi:

- 1 portiere
- da 3 a 8 difensori
- da 1 a 6 centrocampisti
- da 1 a 3 attaccanti.

Con la formazione possono essere comunicate anche le marcature ed il capitano.

In caso di mancata o errata comunicazione:

- la difesa viene schierata (zona o uomo) come indicato nella formazione base, mentre i marcatori sono scelti e posizionati in ordine alfabetico fra i titolari della formazione di giornata, per l'ordine alfabetico deve essere considerata la prima lettera utilizzata nel listone ufficiale per il nome del calciatore

- il Capitano è il primo titolare in ordine alfabetico che abbia preso voto (vedi totale difesa e capitano).

L'ordine alfabetico è relativo sempre e soltanto ai nomi dei titolari e mai al nome della riserva eventualmente entrata in campo e deve essere considerata la prima lettera utilizzata nel listone ufficiale per il nome del calciatore.

Non ci sono limiti alle sostituzioni, tutti i componenti della panchina possono entrare in campo, seguendo l'ordine stabilito al momento della comunicazione della fantafornazione; inoltre, i calciatori di riserva potranno sostituire solo calciatori dello stesso ruolo e non quelli espulsi.

Nel caso più di un calciatore dello stesso ruolo non giochi, la prima panchina sostituisce il primo titolare in ordine alfabetico e così via, per l'ordine alfabetico deve essere considerata la prima lettera utilizzata nel listone ufficiale per il nome del calciatore.

Nel caso un calciatore non sia sostituibile per mancanza di riserve, riceve una valutazione pari al voto più basso della fantafornazione -1.

### 5.b) ERRORI ED OMISSIONI

Nel caso di **mancata comunicazione** o **errata comunicazione** della formazione, la partita sarà disputata con la formazione base. La squadra che durante la stessa stagione ripeterà l'errore avrà **tanti punti di penalità in classifica quanti ne ha ottenuti nella partita stessa**.

L'errore di battitura non è riconducibile ad un errata comunicazione della formazione a meno che non crei ambiguità nel riconoscimento dei nomi dei calciatori.

### 5.c) TOTALE CALCIATORE

Il **totale calciatore** è dato dalla somma del voto e dei punti-azione.

I punti-azione sono stabiliti nella seguente misura:

- +3 per ogni gol realizzato
- 3 per ogni rigore sbagliato
- 1 per ogni autogol
- +3 per ogni rigore parato
- 1 per ogni gol subito
- 1 per l'espulsione
- 0,5 per l'ammonizione
- +1 per l'assist effettuato

### 5.d) TOTALE CENTROCAMPO

Il **totale centrocamp** si ottiene confrontando la somma dei voti dei propri centrocampisti schierati con la somma dei voti dei centrocampisti schierati dalla squadra avversaria. Se le squadre non schierano lo stesso numero di centrocampisti, la squadra che ne schiera di meno sommerà al totale centrocamp un bonus di 4,5 voti per ogni calciatore in meno. Attenzione, il bonus di 4,5 **NON** va aggiunto al totale squadra.

I punti centrocamp sono stabiliti nella seguente misura: + 1 per ogni **voto e mezzo** di differenza tra i totali centrocamp.

## 5.e) TOTALE DIFESA

Ogni allenatore può schierare la propria difesa a zona oppure con marcature a uomo.

### Difesa a zona

Ogni allenatore dichiara un ordine di preferenza di tre dei suoi difensori, a prescindere se giochi con tre, quattro, cinque difensori ecc.

Quindi schiera: primo marcatore, secondo marcatore e terzo marcatore.

Se il proprio avversario ha un solo attaccante si confronta il voto dell'attaccante avversario solo con il primo marcatore. Se l'avversario ha due attaccanti si sommano i voti dei primi due marcatori e si confrontano con la somma dei voti degli attaccanti avversari e così via.

### Difesa a uomo

Ogni allenatore può schierare in marcatura un proprio difensore per ogni attaccante della squadra avversaria. Si procede quindi confrontando il voto del difensore con quello dell'attaccante marcato.

### Punti marcatura

I punti marcatura sono assegnati tenendo in considerazione la differenza di numero tra i propri difensori schierati e gli attaccanti avversari schierati. Sarà quindi assegnato:

1. 1 pt ogni **voto e mezzo** (1,5) di differenza quando il numero dei difensori è uguale a quello degli attaccanti avversari.
2. 1 pt ogni **voto** (1) di differenza quando il numero dei difensori è maggiore di quello degli attaccanti avversari.

Ad es. se ci sono **3 voti** di differenza, nel caso 1 si ottengono 2 pt, nel caso 2 si ottengono 3 pt.

Il punto marcatura può essere realizzato esclusivamente dal difensore.

In caso di errata o mancata comunicazione la difesa viene schierata (zona o uomo) come indicato nella formazione base, mentre i marcatori sono scelti e posizionati in ordine alfabetico fra i titolari della formazione di giornata, per l'ordine alfabetico deve essere considerata la prima lettera utilizzata nel listone ufficiale per il nome del calciatore.

## 5.f) IL PUNTO CAPITANO

Con la formazione si può comunicare anche l'ordine di scelta del proprio Capitano tra tutti i titolari.

Il punto Capitano si calcola confrontando il voto del proprio Capitano con il voto del Capitano scelto dall'avversario, ottenendo un (1) punto, e solo un punto, quando il voto del proprio Capitano è maggiore del voto del Capitano avversario, con una differenza di almeno un (1) voto.

Esempio:

6 su 5,0 = 1 punto

6 su 5,5 = 0 punti

7 su 5,0 = 1 punto

Nel caso nessuno dei Capitani scelti abbia preso voto viene automaticamente nominato Capitano il primo calciatore titolare in ordine alfabetico che abbia preso voto, per l'ordine alfabetico deve essere considerata la prima lettera utilizzata nel listone ufficiale per il nome del calciatore.

In caso di mancata o errata comunicazione del Capitano viene scelto il primo titolare in ordine alfabetico che abbia preso voto.

## 5.g) FATTORE CAMPO

La squadra che in base al calendario ufficiale gioca in casa somma +2 al totale squadra.

## 5.h) TABELLA DI CONVERSIONE:

Per determinare il **risultato finale** della partita viene confrontato il totale squadra con quello dell'avversario. Il totale squadra si ottiene sommando il totale calciatore, il totale centrocampista, il totale difesa ed i punti capitano, più, eventualmente, il fattore campo ed è trasformato in gol in base alla tabella sottostante:

meno di 66 punti	= 0 gol
da 66 a 71,99 punti	= 1 gol
da 72 a 77,99 punti	= 2 gol
da 78 a 83,99 punti	= 3 gol
da 84 a 89,99 punti	= 4 gol
da 90 a 95,99 punti	= 5 gol
e così via.	

**Integrazione alla tabella:** nel caso due totali squadra rientrino nella stessa fascia, è assegnato **1 gol** alla squadra che ha totalizzato almeno 4 punti in più rispetto all'avversario.

Nel caso in cui i totali di entrambe le squadre siano inferiori a 66 punti, è assegnato **1 gol** alla squadra che ha totalizzato almeno 6 punti in più rispetto all'avversario.

È assegnato **1 gol in più** alla squadra che totalizza almeno 10 punti in più rispetto all'avversario. Attenzione, in caso di 20 punti di differenza sono assegnati **2 gol** e così via.

### **5.i) RISULTATO FINALE**

Il risultato della propria partita **deve** essere comunicato al presidente di lega entro l'inizio della prima partita della successiva giornata di serie A, avendo comunque sempre a disposizione un tempo minimo garantito di 48 ore a partire dalla mezzanotte del giorno in cui si svolge l'ultima partita del turno, ovvero entro la mezzanotte di due giorni dopo. In caso di mancata comunicazione del risultato da parte di entrambi gli allenatori, la partita viene archiviata con il risultato di 0-0 ed entrambe le squadre hanno 1 punto di penalità in classifica. È ritenuta valida ed ufficiale anche la comunicazione del risultato da parte di uno solo dei due allenatori interessati.

### **5.j) TABELLINO CONTESTATO**

Per contestare un tabellino del Q.U. bisogna inoltrare ricorso entro la successiva giornata di gioco ed il responso dovrà per forza essere dato entro lo svolgimento della successiva asta.

Nel caso in cui il Q.U. corregga il proprio tabellino in una delle edizioni successive a quella contestata il reclamo sarà accolto automaticamente.

Nel caso in cui il Q.U. non rettifichi la propria posizione bisognerà sottoporre, all'assemblea dei partecipanti, le prove relative come testimonianza dell'errore del Q.U.

Farà fede la maggioranza di prove scaturite da gazzetta.it (Magic Cup), fantacalcio.it e Corriere dello Sport.

Saranno consentiti esclusivamente reclami inerenti omissioni o clamorose sviste e non potranno mai essere contestate né le interpretazioni del Q.U. né i voti in pagella a meno che dei calciatori non manchino del tutto nelle pagelle.

## 6) CASI PARTICOLARI

### 6.a) CALCIATORI SENZA VOTO

**Portiere senza voto senza p.a. (punti azione):** +6 se gioca almeno un tempo, altrimenti entra la riserva schierata nella fantafornazione.

**Portiere senza voto con p.a.:** + 6 + o - p.a., anche se gioca meno di un tempo.

**Entrambi i portieri assenti:** si considera il voto più basso della fantafornazione -1.

**Calciatore senza voto senza p.a.:** entra la panchina della fantafornazione.

**Calciatore senza voto con punti azione** (tranne che nel caso di calciatore espulso senza voto): + 6 + o - p.a.

**Calciatore espulso s.v.:** + 5 - 1.

**Calciatore espulso s.v. con p.a.:** + 5 + o - p.a.

**Calciatore ammonito e poi espulso:** si considera solo espulso quindi -1

**Calciatore che sostituisce il portiere:** nel caso che ciò avvenga sono considerati validi, nel calcolo del totale calciatore, anche gli eventuali gol subiti ed i rigori parati.

**Partita interamente giocata, ma tutti s.v./n.g.** ecc o voti non dati, si assegna 6 politico + o - i punti azione a tutti i calciatori entrati fino al 15° minuto del secondo tempo e 6 + o - i punti azione a tutti i calciatori con punti azione.

ATTENZIONE. Non sono da considerarsi voti validi i 6 d'ufficio assegnati da Fantacalcio.it.

### 6.b) VOTI PARTICOLARI

Se il Q.U. assegna voti tipo 6+ o 6-, si calcola 6,25 nel primo caso e 5,75 nel secondo.

### 6.c) PARTITA NON DISPUTATA

Se il Q.U. assegna i voti di una partita sospesa essi devono essere considerati validi e quindi valida anche la partita.

Se il Q.U. non assegna i voti o assegna sv/ng/ecc a tutti, la partita non è disputata e non sono da considerarsi validi neanche gli eventuali punti azione. ATTENZIONE. Non sono da considerarsi voti validi i 6 d'ufficio assegnati da Fantacalcio.it.

Se in una giornata di serie A sono sospese/rinviate almeno **3** partite, a meno che non siano recuperate entro il successivo turno di serie A, il turno stesso di serie A è scartato ed il fantacampionato riprenderà dalla successiva giornata di serie A. Tutte le restanti giornate slitteranno di un turno in avanti.

Se invece si può utilizzare il turno di serie A, per l'assegnazione dei voti mancanti, si attenderà fino allo svolgimento della 14<sup>a</sup> giornata di fantacampionato il recupero delle partite rinviate. Se il recupero dovesse avvenire oltre la 14<sup>a</sup> giornata i calciatori delle partite non disputate prenderanno il voto ed i p.a. della **partita** di serie A disputata dalla loro squadra (anche se fosse un recupero, ma solo di serie A) successiva al turno sospeso e se in quella partita il calciatore non giocherà sarà considerato semplicemente sv. Il voto del calciatore che recupera è valido sia per la giornata in corso sia per il recupero.

I gol realizzati nei recuperi valgono una sola volta ai fini della classifica cannonieri.

Nel caso siano rinviate consecutivamente più partite ad una squadra sarà effettuato un recupero per ogni successiva giornata di serie A, ogni partita, quindi, può essere utilizzata al massimo per un recupero.

Per effettuare recuperi si possono utilizzare i turni di serie A disponibili fino allo svolgimento della successiva asta (quindi anche eventuali turni di Fanta Coppa Italia). Nel caso non siano disponibili turni per effettuare i recuperi la partita viene disputata utilizzando le riserve. Se utilizzando le riserve una squadra non riesce a raggiungere 11 calciatori, si assegna un 6 politico esclusivamente ai calciatori non sostituibili.

## 7) CLASSIFICA FINALE E PREMI

### 7.a) PREMI PIAZZAMENTO

Al termine del campionato ogni squadra riceve 1 credito per ogni punto ottenuto.

La squadra prima classificata al termine delle 14 giornate di fantacampionato è la vincitrice di lega, e riceve un premio pari a 10 Crediti.

La squadra seconda classificata riceve un premio di 5 crediti.

La squadra terza classificata riceve un premio di 3 crediti.

### 7.b) PARITÀ FRA 2 O PIÙ SQUADRE

**Parità fra due squadre classificate al 1° o al 7° posto:** si procede allo spareggio (vedi PARTITA SINGOLA) in campo neutro.

**Parità fra più di due squadre classificate al 1° o al 7° posto:** si stila la **classifica avulsa** (vedi CLASSIFICA AVULSA) per stabilire le migliori/peggiori due formazioni, che in seguito disputeranno lo spareggio (vedi sopra).

**Parità fra due o più squadre non classificate al 1° o al 7° posto:** si stila la **classifica avulsa** per stabilire direttamente la classifica generale. Non sono previsti spareggi.

### 7.c) CLASSIFICA AVULSA

Si crea una classifica considerando esclusivamente i risultati ottenuti negli scontri fra le squadre interessate, prendendo in esame i punti ottenuti;

- in caso di parità di punti tra due o più squadre sono presi in considerazione, relativamente agli scontri fra tutte le squadre interessate, il maggior numero di gol realizzati e quindi la differenza reti;
- in caso di ulteriore parità sono determinanti il maggior numero di gol realizzati nell'arco del campionato e quindi la differenza reti ottenuta nell'arco dell'intero campionato;
- in caso di ulteriore parità: DADO (2 facce errore, 4 facce gol) si simula la gara di rigori prima serie di 5 poi ad oltranza.

### 7.d) CLASSIFICA CANNONIERI

Il premio per il capocannoniere è di 5 crediti.

Vince la classifica cannonieri il calciatore che ha realizzato il maggior numero di gol. A tal fine, non sono presi in considerazione i gol realizzati nel caso in cui il calciatore non prenda parte alla fantapartita. In caso di parità di numero di reti segnate fra due o più calciatori, vince la classifica chi ha segnato meno rigori; in caso di parità anche di numero di rigori il premio è assegnato ad **ognuno**.

### 7.e) CONSEGNA DELLA COPPA

L'assemblea di Lega acquista e consegna il "FANTACOPPONE" ad ogni società che vince tre campionati. Sarà assegnata una nuova Coppa ogni tre campionati vinti.

## 8) PARTITA SINGOLA (COPPA ITALIA)

### 8.a) CARATTERISTICHE

Le partite di **Coppa Italia** seguono le stesse regole di quelle di campionato, solo che può essere comunicato l'ordine dei rigoristi e si può giocare in campo neutro.

Inoltre, la società che non comunica la formazione, giocherà con la formazione base, ma non potrà ricevere il premio finale in crediti.

Se entrambe le squadre non comunicano il risultato di una partita, si giocherà con le formazioni base ed entrambe le squadre non potranno ricevere il premio finale in crediti.

### 8.b) PARTITE NON DISPUTATE DI COPPA ITALIA

Se il Q.U. assegna i voti di una partita sospesa essi devono essere considerati validi e quindi valida anche la partita.

Se il Q.U. non assegna i voti o assegna sv/ng/ecc a tutti, la partita non è disputata e non sono da considerarsi validi neanche gli eventuali punti azione. ATTENZIONE. Non sono da considerarsi voti validi i 6 d'ufficio assegnati da Fantacalcio.it.

Se in una giornata di serie A sono sospese/rinviate almeno **3** partite, a meno che non siano recuperate entro il successivo turno di serie A, il turno stesso di serie A è scartato e la Coppa Italia riprenderà dalla successiva giornata di serie A. Tutte le restanti giornate slitteranno di un turno in avanti.

Se invece si può utilizzare il turno di serie A, i calciatori che non hanno ricevuto voto saranno sostituiti dalle proprie riserve ed esclusivamente nel caso in cui con le riserve non si riesca a raggiungere 11 calciatori, sarà assegnato un 6 d'ufficio ai calciatori appartenenti alle squadre delle partite sospese (quindi prima le panchine poi il 6 d'ufficio).

### 8.c) TEMPI SUPPLEMENTARI

In caso di pareggio fra due squadre, risulta vincitrice, ai tempi supplementari, la squadra che realizza il totale squadra maggiore.

Nel caso il turno sia giocato con partite di andata e ritorno, il totale squadra deve essere considerato come somma dei totali di entrambe le partite. Risulta quindi necessario, al termine della partita di andata, comunicare il totale squadra esatto.

### 8.d) CALCI DI RIGORE

In caso di parità ai tempi supplementari si procede alla trasformazione dei **calci di rigore**. Il calcio di rigore risulta trasformato quando al rigorista è assegnato un voto pari o superiore a 6, senza considerare i p.a.

Anche i portieri possono tirare i rigori. Solo chi ha giocato può tirare i rigori.

In caso di mancata comunicazione dei rigoristi si procede mettendo i titolari in ordine alfabetico, per l'ordine alfabetico deve essere considerata la prima lettera utilizzata nel listone ufficiale per il nome del calciatore. Il rigorista sv è sostituito dalla propria riserva.

I rigori sono calciati in serie da 5, in caso di parità al termine dei 5 rigori si procede ad oltranza con i rimanenti 6 calciatori con la sequenza dei rigoristi in ordine alfabetico a meno di direttive, per l'ordine alfabetico deve essere considerata la prima lettera utilizzata nel listone ufficiale per il nome del calciatore. L'ordine alfabetico è relativo sempre e soltanto ai nomi dei titolari e mai al nome della riserva eventualmente entrata in campo.

In caso di ulteriore parità al termine degli 11 tiri si continua la serie ad oltranza degli 11 calciatori in ordine alfabetico.

In caso di persistente parità DADO. (2 facce errore, 4 facce gol) si simula la gara di rigori prima serie di 5 poi a oltranza.

### 8.e) PREMI COPPA ITALIA

Al termine della Coppa Italia sono assegnati i seguenti premi in crediti:

10 al vincitore; 7 al secondo; 5 al terzo; 4 al quarto; 3 al quinto; 2 al sesto; 1 al settimo; 0 all'ottavo.

### 8.f) ALL STAR GAME

Al termine del campionato e prima della coppa Italia, compatibilmente con le esigenze di calendario si disputa l'ALL STAR GAME, partita singola giocata in campo neutro da due squadre composte dai calciatori scelti tra le rose di due gruppi società. La composizione dei due gruppi segue la disposizione storica sul sito e su archivio, i 4 più a sinistra (West conference) contro i 4 più a destra (East conference).

La rosa e l'11 titolare è scelto liberamente da ogni gruppo di allenatori, qualora non si riuscisse a trovare un accordo sulla formazione, sarà schierata la migliore squadra in base alla media totale rendimento (voto + p.a. no capitano, difesa e centrocampo) di ogni singolo calciatore.

Ogni società che compone la squadra vincente riceve un premio di 3 crediti.

Il miglior giocatore dell'ALL STAR GAME in base al totale rendimento, voto + p.a. (no capitano, difesa e centrocampo) porterà 2 crediti in premio alla società che ne detiene il cartellino. In caso di pari merito fra due o più calciatori il premio sarà assegnato ad ognuno.