



*Lega
Fantacalcistica
Ascianese*

Stagione 2004/2005

REGOLAMENTO

Premessa e Ringraziamenti

Qui di seguito trovate le Regole Ufficiali della Lega Fantacalcistica Ascianese. Tali regole prendono spunto dal Regolamento Ufficiale della Federazione Fantacalcio e dall'esperienza maturata in questi anni dalla Lega stessa.

Il regolamento che segue è diviso in Capitoli (Primo, Secondo, ecc.), Punti (1, 2, ecc.), Lettere (a, b, ecc.) e Paragrafi ((i), (ii), ecc.).

In ogni caso non previsto dal presente Regolamento verranno applicate le regole del Regolamento Ufficiale della Federazione Fantacalcio.

Un grazie di cuore alla Federazione Fantacalcio per il supporto dato in questi anni, ad Andrea De Togni, amico e creatore del programma Fantacalcio Manager e a tutti coloro che hanno collaborato nella realizzazione di questo Regolamento.



CAPITOLO PRIMO

Regola 1: Oggetto del gioco

1. L'oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di Fantasquadre, formate dai veri calciatori del campionato di calcio di Serie A, che si affrontano tra loro nel rispetto del presente regolamento.

Regola 2: Modalità del gioco

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

CAPITOLO SECONDO

Regola 3: La Lega e il suo ordinamento

1. La Lega è composta da dieci società
2. La Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.
3. L'assemblea di Lega può designare tanti responsabili quanti ne ritiene necessario. Ad ogni modo, il responsabile effettivamente necessario è uno solo: il Presidente di Lega.
4. I compiti del Presidente di Lega sono:
 - a. coordinamento delle operazioni di Calciomercato;
 - b. registrazione delle operazioni di Mercato Libero;
 - c. registrazione dei trasferimenti nati dalle trattative tra squadre;
 - d. composizione del calendario;
 - e. registrazione settimanale delle formazioni;

- f.** calcolo dei risultati finali delle partite;
 - g.** composizione delle classifiche.
- 5.** Il Presidente di Lega designerà inoltre un Comitato Esecutivo composto da due allenatori più il Presidente di Lega, il quale ha l'autorità di interpretare le regole e occuparsi degli affari straordinari della Lega. Tutte le decisioni e le interpretazioni del Comitato Esecutivo sono soggette al veto dell'Assemblea di Lega, la quale può approvarle o bocciarle con voto a maggioranza semplice (ovvero la metà più uno).
- 6.** Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice.
- 7.** Le riunioni ufficiali di Lega sono 2:
 - a.** Calciomercato e Assemblea di Lega pre-Campionato;
 - b.** Assemblea di Lega post-Campionato.
- 8.** Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.
- 9.** Nel caso una società si ritiri dal campionato o da altra manifestazione ufficiale di Lega, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria. Il Comitato Esecutivo potrà comunque trovare un sostituto per la gestione della società ritirata entro la gara successiva al ritiro.
- 10.** Nel caso un allenatore intenda porgere reclamo al Presidente di Lega, al fine di contestare l'esito di un incontro e chiedere che esso venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:
 - a.** I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre la giornata di campionato successiva alla gara in questione.
 - b.** Essi dovranno essere compilati in forma scritta, o comunque in forme che possano essere verificate (non oralmente).
 - c.** Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.
 - d.** Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Quotidiano Ufficiale (o, eventualmente, dal quotidiano di riserva), purché proposti entro i limiti di tempo e forma di cui sopra.

CAPITOLO TERZO

Regola 4: Le società

1. Denominazione Sociale

- a. La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o squadra, viene stabilita dal rispettivo allenatore.
- b. Un allenatore non può adottare un nome già scelto da un altro allenatore.
- c. Una volta scelto il nome della società non è più possibile cambiarlo per il campionato in corso. Fa eccezione il caso previsto alla **Regola 3, Punto 9**.
- d. Si fa obbligo alle squadre retrocesse di cambiare denominazione sociale.

2. Capitale Sociale

- a. Ciascuna società dispone di un capitale sociale di 400 crediti, che dovrà spendere per acquistare i giocatori.
- b. Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate alle regole 6 e 7 di questo Regolamento.

Regola 5: La Rosa

1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.
2. Per calciatori appartenenti alle squadre del campionato italiano di serie A si intendono quei calciatori tesserati per le società di serie A abilitati a giocare nella stagione in corso e presenti nelle liste di ruolo della Federazione Fantacalcio.
3. La rosa deve essere obbligatoriamente composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:
 - 3 Portieri
 - 8 Difensori
 - 8 Centrocampisti
 - 6 attaccanti

4. Il tesseramento dei calciatori stranieri è regolato secondo le seguenti disposizioni:
- a. E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri, qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extra-comunitari.

5. Lista Infortunati

- a. A partire dalla settimana successiva alla seconda giornata del Campionato una squadra può sostituire, senza perderne la "proprietà", qualunque calciatore della rosa che si sia infortunato con un calciatore libero da contratto.
- b. Un calciatore viene considerato "calciatore infortunato" quando il suo periodo di indisponibilità previsto è di quattro o più giornate del campionato di Serie A.
- c. E' compito dell'allenatore della squadra che ne detiene il "cartellino" presentare al Presidente di Lega la documentazione dell'indisponibilità del calciatore.
- d. Quando un calciatore viene considerato "infortunato" dovrà sempre e comunque saltare almeno quattro giornate del campionato di Serie A a partire dalla giornata successiva al suo inserimento nella Lista Infortunati.
- e. Il cartellino del "calciatore infortunato" inserito nella Lista Infortunati resta di proprietà della fantasquadra di appartenenza.
- f. L'inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:
 - (i) L'operazione di inserimento di un "calciatore infortunato" nella Lista Infortunati costa 5 crediti, che verranno detratti dal capitale sociale restante della fantasquadra in questione;
 - (ii) Nessuna squadra può inserire un calciatore nella Lista Infortunati se non dispone dei crediti sufficienti per l'operazione;
 - (iii) Ogni calciatore inserito nella Lista Infortunati dovrà essere sostituito con un giocatore dello stesso ruolo libero da contratto al momento dell'inserimento.
- g. Non c'è limite al numero di calciatori inseribili nella Lista Infortunati (se non per mancanza di crediti), ma una squadra potrà inserire un solo calciatore alla settimana.

- h.** L'inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati equivale a un acquisto al Mercato Libero, quindi se una squadra esercita il suo diritto di inserire un calciatore nella Lista Infortunati non potrà avvalersi, in quella settimana, della facoltà di acquistare un calciatore al Mercato Libero.
- i.** Un calciatore squalificato o non più tesserato per una squadra di Serie A non può essere inserito nella Lista Infortunati.
- j.** La Lista Infortunati si chiude contemporaneamente al Mercato Libero.

6. Reintegrazione nella rosa

- a.** Quando un "calciatore infortunato" viene inserito nella formazione titolare o nella lista delle riserve in panchina in qualsiasi gara ufficiale della sua squadra di Serie A, deve essere obbligatoriamente reintegrato nella rosa della fantasquadra entro la giornata di campionato successiva. Il calciatore in questione deve comunque rimanere in Lista Infortunati per almeno quattro giornate, anche in caso di recupero-lampo.
- b.** Un "calciatore infortunato" reintegrato nella rosa può soltanto rientrare al posto del calciatore che l'ha sostituito, il quale verrà automaticamente svincolato e sarà immediatamente disponibile al Mercato Libero.
- c.** Un "calciatore infortunato" dovrà essere reintegrato obbligatoriamente al termine della stagione nella fantasquadra di appartenenza, mentre il suo sostituto sarà automaticamente svincolato e non potrà essere in nessun caso oggetto di trattativa con un'altra squadra.

7. Cessione di un calciatore

- a.** Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra venga ceduto dalla sua società di appartenenza ad un'altra società che milita in un campionato estero o di serie inferiore, la squadra che detiene il "cartellino" del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari alla metà del suo ingaggio, arrotondato per eccesso.
- b.** L'indennizzo sarà incamerato dalla fantasquadra al momento dello svincolo del calciatore in questione e potrà essere utilizzato per un eventuale acquisto al Mercato Libero.

Regola 6: Il Calciomercato

1. Preliminari

- a.** Alle operazioni di Calciomercato devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.
- b.** In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Lega, cioè non potrà essere un altro allenatore.
- c.** Se un allenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dagli allenatori delle altre squadre.
- d.** E' compito del Presidente di Lega stabilire la data del Calciomercato, previa consultazione con gli altri allenatori.

2. Svolgimento del calciomercato

Il Calciomercato, cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

- a.** Il Calciomercato si svolge sotto forma di asta.
- b.** Ciascuna squadra deve acquistare 25 calciatori ad un costo non superiore a 350 crediti. Non è obbligatorio spendere tutti i crediti a disposizione.
- c.** L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà essere mai inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.
- d.** Le offerte dovranno incrementare quantomeno dell'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.
- e.** Il Calciomercato dura finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 25 calciatori.
- f.** Un calciatore tesserato da un allenatore è vincolato alla squadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun'altro allenatore.
- g.** Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un allenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.

- h.** Nessuna allenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi. Ad esempio, se una squadra ha già acquistato 6 attaccanti, l'allenatore di tale squadra non può partecipare all'asta per un attaccante.
- i.** Il Presidente di Lega opererà da "Battitore d'Asta" e coordinerà i tempi e lo svolgimento del Calciomercato.

Regola 7: Mercato Libero

1. Regole generali

Il Mercato Libero, cioè l'acquisto e lo svincolo di calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

- a.** Il Mercato Libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori, sono permesse a partire dalla settimana successiva alla seconda giornata del fantacampionato fino alla settimana precedente l'ultima giornata della stagione fantacalcistica (sia essa una giornata di campionato o di Coppa di Lega).
- b.** Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine del Calciomercato di inizio stagione (oltre ai 50 crediti di riserva).
- c.** L'ingaggio dei calciatori "liberi da contratto" varia secondo il ruolo del giocatore da acquistare secondo le seguenti disposizioni:

Portieri	5 crediti
Difensori	5 crediti
Centrocampisti	10 crediti
Attaccanti	20 crediti

- d.** E' possibile acquistare soltanto calciatori "liberi da contratto", cioè calciatori non tesserati da altre squadre.
- e.** Una squadra può presentare un'offerta per un solo calciatore per settimana.
- f.** L'offerta dovrà essere presentata al Presidente di Lega in forma scritta (o comunque in forma che possa essere "provata"). Nell'offerta dovrà comparire il nome del calciatore da acquistare e il nome del giocatore che verrà svincolato.
- g.** L'offerta potrà essere inoltrata dal lunedì al mercoledì di ogni settimana. Se nessun'altra offerta da squadre della stessa divisione giungerà per quel calciatore nell'arco dei tre giorni il calciatore diventerà di proprietà della squadra che ha presentato l'offerta.

Viceversa, se un altro o più allenatori della stessa divisione presenteranno un'offerta per quel giocatore si procederà alle buste secondo le seguenti disposizioni:

- (i)** l'offerta dovrà pervenire al Presidente di Lega in forma scritta (o comunque in forma che possa essere "provata") entro e non oltre le ore 12 del venerdì della settimana nella quale sono state presentate le offerte;
 - (ii)** l'offerta minima dovrà essere pari a quanto specificato alla lettera **c** di questo punto;
 - (iii)** alla scadenza il Presidente di Lega, o un Consigliere, nel caso che il Presidente sia coinvolto direttamente, valuterà le offerte pervenute e assegnerà il giocatore all'allenatore che avrà presentato l'offerta più alta, che lo acquirerà al prezzo specificato nell'offerta.
- h.** Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto a un nuovo acquisto, diventa "libero da contratto" e può quindi essere acquistato a partire dalla settimana successiva, da qualunque altra società.
 - i.** Un calciatore svincolato o ceduto da una squadra non potrà essere riacquistato dalla stessa squadra nel corso della stagione.
 - j.** I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.
 - k.** Non c'è limite al numero di calciatori acquistabili al Mercato Libero, se non la mancanza di crediti.
 - l.** Nel caso in cui una squadra decida di scegliere un calciatore per sostituire un "calciatore infortunato", cioè da inserire nella Lista Infortunati, e nel caso detto calciatore sia oggetto di richiesta da parte di altre squadre, la squadra che intende acquistarle per sostituire un "calciatore infortunato" non avrà diritto di prelazione sulle altre, ma si procederà alle buste secondo quanto scritto alla lettera **g** di questo stesso punto. L'offerta minima dovrà essere pari a quanto specificato alla lettera **c** di questo stesso punto.
 - m.** Nel caso due o più squadre intendano scegliere lo stesso calciatore per sostituire un "calciatore infortunato", dovranno andare alle buste, secondo quanto specificato ai paragrafi **(i)** e **(iii)**, lettera **g** di questo stesso punto. L'offerta minima sarà in questo caso di 5 crediti.

CAPITOLO QUARTO

Regola 8: La gara

1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 25 appartenenti alla rosa.
2. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete, o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.
3. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato per mezzo della Tabella di Conversione confrontando i Totali Squadra di ciascuna squadra (vedi Regola 11, punto 9)

Regola 9: La formazione

2. Schema di gioco

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

- (i) ciascuna formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da almeno 1 attaccante fino a un massimo di 3;
- (ii) in base alle disposizioni di cui al paragrafo precedente le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:

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		

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

2. Comunicazione della formazione

- a. Prima dell'inizio della gara, entro l'inizio della prima partita della giornata del campionato di Serie A, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Presidente di Lega.

- b.** Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi (vedi Regola 11, punto 11).
- c.** La formazione comunicata al Presidente di Lega può essere modificata entro i limiti di tempo specificati alla lettera **a** di questo stesso punto.

3. Mancata comunicazione della formazione

- a.** Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.
- b.** Nel caso che alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega assegnerà alla squadra del suddetto allenatore un Totale Squadra d'ufficio equivalente a 60. Questo Totale Squadra d'ufficio potrà essere assegnato nelle giornate successive alla prima, ovvero fino a quando detto allenatore comunicherà la sua formazione al Presidente di Lega entro la scadenza prevista, tenendo comunque conto delle disposizioni della lettera successiva.
- c.** Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per quattro giornate consecutive, la società prenderà una sconfitta a tavolino per 3 a 0 e una penalizzazione di due (2) punti in classifica, anche per le giornate successive, fino a che l'allenatore non comunicherà la formazione entro le scadenze stabilite.
- d.** Le disposizioni della lettera precedente possono essere comminate più volte nel corso del campionato, comunque ogni qual volta un allenatore manchi di comunicare la formazione per quattro giornate consecutive.

4. Errori nella comunicazione della formazione

- a.** Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:
 - (i) se un calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella squadra, verrà considerato assente e tolto d'autorità dalla formazione. A partite concluse, al momento del calcolo del risultato, verrà sostituito dalla Riserva D'Ufficio (vedi Regola 10, punto 2). Il calciatore non tesserato non potrà, in nessun

caso, essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione;

- (ii) se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto al punto **1**, lettera **a**, paragrafo **(ii)** di questa stessa Regola, a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Presidente di Lega toglierà d'autorità dalla formazione il calciatore con il miglior Totale Calciatore tra quelli nei ruoli o reparti nei quali potrà essere tolto al fine di schierare una formazione regolare, il quale verrà sostituito dalla Riserva D'Ufficio. Il calciatore rimosso non potrà, in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione.
- b.** Se una squadra schiera più di un calciatore non tesserato, o fuori modulo, come dagli esempi di questa stessa Regola, punto **4**, lettera **a**, non potrà sostituire con Riserve D'Ufficio i calciatori eccedenti oltre il primo. La squadra a cui appartengono detti calciatori giocherà in inferiorità numerica.
- c.** Se una squadra schiera più di 11 giocatori in campo le verrà tolto d'ufficio il calciatore con il migliore Totale Calciatore.
- d.** Se una squadra schiera meno di 11 giocatori in campo giocherà in inferiorità numerica.

Regola 10: Riserve e sostituzioni

- 1.** E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:
 - e.** ogni squadra può schierare in panchina sino a sette calciatori di riserva: un portiere, due difensori, due centrocampisti e due attaccanti.
 - f.** I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.
 - g.** Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal regolamento). Le riserve che verranno scelte tra i sette calciatori in panchina devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega.
 - h.** I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere e le eccezioni previste dal regolamento).
 - i.** I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto.

- j. I calciatori di riserva non possono sostituire, in nessun caso, calciatori espulsi.
2. Nel caso che il primo calciatore di riserva per un dato ruolo o reparto non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato giudicato s.v. o n.g. si prenderà in considerazione la seconda riserva di quel ruolo, altrimenti il calciatore assente verrà sostituito dalla Riserva D'Ufficio, il cui Totale Calciatore è equivalente a quattro (4).
 3. La regola della riserva d'ufficio viene applicata, tranne le eccezioni previste dal regolamento, a un solo calciatore per squadra. Se una squadra è priva di due o più titolari (e di riserve in panchina con cui sostituirli) o schiera in formazione due o più calciatori non tesserati o eccedenti in base alla Regola 9, punto 4, quei calciatori oltre il primo calciatore assente non verranno sostituiti da riserve. La squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.
 4. Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo del risultato gli verrà assegnato, come Riserva D'Ufficio, un tre (3) come Totale Calciatore. Questo valore della Riserva D'Ufficio vale esclusivamente per il portiere.
 5. In caso di due o più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione del portiere è prioritaria e obbligatoria. In pratica nessuna squadra può giocare senza portiere e se questi è assente, per qualunque ragione, dovrà essere sostituito obbligatoriamente dalla Riserva D'Ufficio.
 6. Nel caso in cui una squadra quattro giocatori non vengano giudicati o non scendano in campo, entreranno in sostituzione le riserve con il Totale Calciatore più alto. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito dal portiere di riserva e i calciatori di movimento devono essere sostituiti rispettando le disposizioni relative alle riserve. Naturalmente il quarto calciatore assente non verrà sostituito e la squadra giocherà in inferiorità numerica.
 7. Se per una qualunque ragione una squadra è impossibilitata a schierare una panchina completa, è data facoltà all'allenatore di schierare una panchina parziale o, addirittura, di non schierarla.
 8. Nel caso una squadra schieri in panchina, erroneamente, più di due giocatori per un dato ruolo, il Presidente di Lega dovrà ridurli d'ufficio a due, eliminando i giocatori che, nel reparto eccedente, sono stati indicati per ultimi.

Regola 11: Modalità di calcolo

1. Criterio generale

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

- a. La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in quattro fasi distinte:
 - (i) calcolo del Totale Calciatore per ciascun calciatore;
 - (ii) calcolo del Totale Squadra per ciascuna squadra;
 - (iii) assegnazione del fattore campo;
 - (iv) confronto dei Totali Squadra.

2. Calcolo del Totale Calciatore

- a. Il Totale Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto assegnatogli dalla Gazzetta dello Sport e dei Punti Azione.
- b. Per Voto si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dalla Gazzetta dello Sport.
- c. Per Punti azione si intende la somma algebrica dei Punti Gol e dei Punti Cartellino.
- d. I Punti Gol sono segnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un gol durante una gara di campionato. I Punti Gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:
 - + 3 punti per ogni gol realizzato;
 - + 3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
 - - 2 punti per ogni autogol;
 - - 3 punti per ogni rigore sbagliato;
 - - 1 punto per ogni gol subito (si applica al portiere).
- e. Nel caso che un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare.
- f. La dizione di "rigore parato" è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato direttamente contro un legno o fuori dalla porta viene contato (ovviamente in negativo) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.

- g.** I Punti Cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti Cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:
- - ½ punto (cioè 0,5) per un'ammonizione;
 - - 1 punto per un'espulsione.
- h.** Un calciatore espulso riceverà sempre e comunque un -1 in caso di espulsione, anche se fosse stato ammonito in precedenza.

3. Casi particolari

a. Portiere senza voto

Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. o n.g., gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere di riserva. Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i Punti Gol e Punti Cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere.

b. Portiere senza voto con Punti Azione

A parziale modifica della regola di cui alla lettera **a** di questo stesso punto, nel caso che un portiere abbia subito o segnato gol, abbia parato rigori o fosse gli fosse stato comminato un cartellino, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i Punti Azione, a prescindere dai minuti giocati.

c. Calciatore senza voto

Nel caso che un calciatore, che non sia il portiere, venga giudicato s.v. o n.g., verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo presente tra quelli in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della Riserva D'Ufficio (vedi Regola **10**, punto **2**).

d. Squadra/e senza voto

Nel caso in cui i 22 calciatori di una partita (o gli 11 di una squadra), più le riserve, vengano giudicati tutti s.v., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 5, con le seguenti eccezioni:

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

- (ii) Per i calciatori che hanno collezionato Punti Azione, pur avendo giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, si applicherà la regola di cui al paragrafo precedente. Al voto 5 si dovranno però sommare o sottrarre i Punti Azione.

e. Rigore sbagliato

Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha battuto ha ripreso respinta e segnato. Al calciatore verranno assegnati meno tre (- 3)Punti Gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+ 3) Punti Gol per aver segnato al secondo tiro (come da regolamento).

f. Espulso senza voto

Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato dal Quotidiano Ufficiale, cioè termini la gara senza voto, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 4 come Totale Calciatore.

g. Marcatore senza voto

Nel caso un calciatore segni un gol, ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere il +3 per la marcatura.

h. Autogol senza voto

Nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente sottrarre 2 punti per l'autogol.

i. Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

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

j. Correzioni e rettifiche

Nel caso che il Q.U. rettifichi in una successiva edizione un voto assegnato a un calciatore, l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al Presidente di Lega, portando a prova della sua tesi la copia del Q.U. contenente la rettifica. Se il Presidente di Lega verificherà la fondatezza del reclamo, dovrà annullare il Risultato Finale della partita e ordinare che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.

k. Discrepanze nelle pagelle del Q.U.

Qualora il Q.U. riporti in due o più parti distinte i Voti assegnati ai calciatori e si verifichi una discrepanza nei Voti assegnati a uno o più calciatori (un classico refuso), si terrà in considerazione ai fini del calcolo del risultato il voto della "pagella" (quella, per intenderci, che, oltre ai voti, contiene anche i commenti dell'inviato relativi alla prestazione di ogni singolo giocatore).

l. Rigore calciato senza voto

Nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o meno), ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno aggiungere o sottrarre 3 punti, a seconda dell'esito del rigore.

4. Calcolo del Totale Squadra

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

5. Fattore Campo

- a.** Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati due (2) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale Squadra.
- b.** In caso di partita in campo neutro non si prende in considerazione il Fattore Campo.

6. Confronto dei Totali Squadra

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

7. Tabella di Conversione

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

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

E così via.

- b.** La Tabella di Conversione va applicata nei modi seguenti:
- (i)** Se una squadra totalizza meno di 66 punti non si assegna alcun gol;
 - (ii)** Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;

8. Calcolo dei Tempi Supplementari

- a.** I tempi supplementari vengono considerati come una parità a sé stante, tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali Calciatore dei singoli calciatori in panchina (escluso il portiere) così da ottenere un Totale Squadra Supplementari per ciascuna squadra, il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli Tempi Supplementari. Nel caso in cui la prima delle due riserve dello stesso ruolo presenti in panchina non fosse scesa in campo si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima non sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare.
- b.** Se i Tempi Supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei Tempi Supplementari) si passerà ai Calci di Rigore.

- c. L'esito, cioè il Risultato Finale dei Tempi Supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:
- (i) Si sommano i Totali Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina (esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento) così da ottenere un Totale Supplementari per ciascuna squadra. In nessun caso le riserve assenti potranno essere sostituite dalla Riserva d'Ufficio;
 - (ii) Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;
 - (iii) Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato mezzo (0,5) punto, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale Supplementari;
 - (iv) Per determinare il Risultato Finale dei Tempi Supplementari vengono confrontati i Totali Supplementari delle due squadre, calcolati in base ai paragrafi (i) e (iii) di questa stessa lettera, in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

9. Tabella di Conversione supplementari

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

Meno di 20	=	0 gol
Da 20 a 23,999	=	1 gol
Da 24 a 27,999	=	2 gol
Da 28 a 31,999	=	3 gol
Da 32 a 35,999	=	4 gol

E così via.

- b. La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:
- (i) Se una squadra totalizza meno di 20 punti non si assegna alcun gol;
 - (ii) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti;

- (iii)** Da 20 punti in poi si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (Es.: 24 = 2 gol, 28 = 3 gol, 32 = 4 gol, ecc.)

10. Calcolo dei Calci di Rigore

- a. In caso di parità anche dopo i Tempi Supplementari, si procederà all'esecuzione dei Calci di rigore.
- b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei Tempi Supplementari ed eventualmente dei Calci di Rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei giocatori della formazione, riserve comprese, un numero da 1 a 18, che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri non portano comunque essere indicati prima dell'undicesimo posto.
- c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso Voto (senza modificatori per Punti Azione) sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.
- d. Nel caso uno o più dei rigoristi ufficiali non scendano in campo nella realtà vengano giudicati s.v. o n.g. si prenderanno in considerazione i giocatori successivamente indicati. Nel caso che questi ultimi non siano scesi in campo nella realtà o vengano anch'essi giudicate s.v. o n.g. i rigori calciati dai rigoristi "assenti" verranno considerati sbagliati.
- e. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6.
- f. In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti calciatori, nell'ordine in cui sono indicati nell'elenco dei rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.
- g. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio una lista corrispondente alla formazione schierata invertita. Il portiere titolare sarà all'ultimo posto, l'ultimo attaccante titolare al primo.

CAPITOLO QUINTO

Regola 12: Il Campionato

1. Il campionato si svolge con un girone unico di 10 squadre.
2. Il campionato è disputato con un doppio girone di Andata e Ritorno.
3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.
4. Le squadre classificate all'ottavo, nono e decimo posto retrocedono in Serie B.

Regola 13: Il Calendario

1. Il Calendario del Campionato è composto da 36 giornate.
2. Ogni squadra affronta tutte le sue avversarie 4 volte, due in casa e due in trasferta.

Regola 14: La Classifica

1. La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta.
2. La squadra prima classificata è proclamata vincente del campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra Campione in base alle seguenti disposizioni:

a. Parità tra due squadre:

- (i) In caso di parità di punteggio tra due squadre, il titolo di campione di Lega è assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro.
- (ii) In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della partita di spareggio, si procederà alla disputa dei tempi supplementari, secondo le modalità descritte alla Regola **11**, punti **8** e **9**;
- (iii) In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari si determinerà il vincitore in base ai calci di rigore, secondo le modalità descritte alla Regola **11**, punto **10**;

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

b. Parità tra tre o più squadre:

- (i) In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre al termine del campionato si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta "classifica avulsa") fra le squadre interessate, tenendo conto, nell'ordine:
 - della Media Totale Squadra;
 - a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
 - a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;
 - a parità di differenza reti, del numero di reti segnate nel campionato;
 - a parità di reti segnate, sorteggio tramite monetina.
- (ii) Il titolo di Fantacampione verrà quindi assegnato mediante gara di spareggio tra le due squadre meglio classificate nella "classifica avulsa" con le modalità stabilite alla lettera precedente.

3. Zona retrocessione

Le squadre classificatesi dodicesima, tredicesima e quattordicesima in Campionato retrocedono in serie B. Al termine del campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione delle squadre retrocesse in base alle seguenti disposizioni:

a. Parità tra due squadre:

- (i) In caso di parità di punteggio tra due squadre, il titolo di campione di Lega è assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro.
- (ii) In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della partita di spareggio, si procederà alla disputa dei tempi supplementari, secondo le modalità descritte alla Regola **11**, punto **8** e **9**;

- (iii)** In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari si determinerà il vincitore in base ai calci di rigore, secondo le modalità descritte alla Regola **11**, punto **10**;
- (iv)** In caso di ulteriore parità anche dopo i calci di rigore, il titolo verrà assegnato calcolando la media dei Totali Squadra ottenuti da ciascuna squadra nell'arco del campionato e vincerà, ovviamente, la squadra con la Media Totale Squadra più alta. La Media del Totale Squadra si calcola sommando i Totali Squadra ottenuti da ciascuna squadra in ogni singola partita del campionato e dividendo così la cifra ottenuta per il numero di giornate di campionato;
- (v)** In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

b. Parità tra tre o più squadre:

- (vi)** In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre al termine del campionato si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta "classifica avulsa") fra le squadre interessate, tenendo conto, nell'ordine:
 - della Media Totale Squadra;
 - a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
 - a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;
 - a parità di differenza reti, del numero di reti segnate nel campionato;
 - a parità di reti segnate, sorteggio tramite monetina.
- (vii)** Qualora vi sia in competizione un unico posto retrocessione esso è assegnato mediante gara di spareggio tra le due squadre peggio classificate nella "classifica avulsa";
- (viii)** Qualora vi siano in competizione due posti retrocessione, uno è assegnato direttamente all'ultima squadra nella graduatoria risultante dalla "classifica avulsa", l'altro è assegnato mediante gara di spareggio tra le due squadre che precedono immediatamente nella stessa "classifica avulsa"

- c.** Le regole relative allo spareggio per il posto retrocessione sono le stesse dello spareggio per il Titolo di Campione.

Indice:

CAPITOLO PRIMO

Regola 1	Oggetto del gioco	pag. 3
Regola 2	Modalità del gioco	pag. 3

CAPITOLO SECONDO

Regola 3	La Lega e il suo ordinamento	pag. 3
----------	------------------------------	--------

CAPITOLO TERZO

Regola 4	Le Società	pag. 5
Regola 5	La Rosa	pag. 5
Regola 6	Il Calciomercato	pag. 8
Regola 7	Il Mercato Libero	pag. 9

CAPITOLO QUARTO

Regola 8	La Gara	pag. 11
Regola 9	La formazione	pag. 11
Regola 10	Riserve e Sostituzioni	pag. 13
Regola 11	Modalità di calcolo	pag. 15

CAPITOLO QUINTO

Regola 12	Il Campionato	pag. 22
Regola 13	Il Calendario	pag. 22
Regola 14	La Classifica	pag. 22

