



FEDERAZIONE FANTACALCIO "TAVERNA 94"

REGOLAMENTO UFFICIALE

AGGIORNATO AL 03 GIUGNO 2010

INDICE GENERALE

CAPITOLO I :	MODALITA' DI LEGA	-	pag. 3
CAPITOLO II :	LE COMPETIZIONI	-	pag. 6
CAPITOLO III :	LA SOCIETA'	-	pag. 8
CAPITOLO IV :	IL CALCIOMERCATO	-	pag. 10
CAPITOLO V :	LA FORMAZIONE	-	pag. 17
CAPITOLO VI :	IL QUOTIDIANO UFFICIALE	-	pag. 19
CAPITOLO VII :	MODALITA' DI CALCOLO	-	pag. 19
CAPITOLO VIII :	PARTITE SOSPESE E RINVIATE	-	pag. 24
CAPITOLO IX :	MAGLIE, CAPITANI E SPONSOR	-	pag. 25
CAPITOLO X :	SERIE B, ANTICIPI E POSTICIPI	-	pag. 25
CAPITOLO XI :	RECLAMI	-	pag. 26
CAPITOLO XII :	CASI PARTICOLARI	-	pag. 27

CAPITOLO I - MODALITA' DI LEGA

1. OGGETTO DEL GIOCO

Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di fantasquadre, formate dai veri calciatori delle squadre del campionato di serie A e di alcune squadre del campionato di serie B, che si affrontano tra loro, nel rispetto del presente regolamento.

1bis. COSTITUZIONE

La Lega Taverna 94 debitamente costituita è composta da quattordici società.

1ter. POTERI

La Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti i presidenti.

1quater. MEZZI

Per le comunicazioni ufficiali, la Lega si avvale di un sito internet di riferimento.

2. ORGANI DELLA LEGA TAVERNA 94

Gli organi della Lega Taverna 94 sono: il Presidente di Lega, l'Assemblea di Lega e il Comitato Esecutivo.

3. ATTRIBUZIONI DEL PRESIDENTE DI LEGA

Le attribuzioni del Presidente di Lega sono le seguenti:

- rappresentanza della Taverna 94 nei rapporti con terzi esterni alla Lega
- coordinamento delle operazioni di calciomercato
- composizione calendari
- registrazione delle formazioni
- calcolo risultati e classifiche
- presentazione al Comitato Esecutivo di eventuali proposte di modifiche regolamentari
- ogni altra attività necessaria al corretto funzionamento della Lega

Il Presidente di Lega ha la facoltà di convocare l'assemblea del Comitato ogni qualvolta lo ritenga opportuno per l'esercizio delle attribuzioni previsti dall'art. 5 quater.

3bis. DURATA DEL MANDATO

Il mandato del Presidente di Lega è a tempo indeterminato e può essere revocato dall'Assemblea di Lega all'unanimità. Nel caso di dimissioni del Presidente di Lega, il Comitato deve riunirsi e stabilire tramite votazione, chi dei tre, compreso quindi il vicepresidente vicario, deve assumere temporaneamente (fino al termine della stagione in corso), le vesti di Presidente di Lega.

4. ASSEMBLEA DI LEGA

L'Assemblea di Lega è formata dai quattordici Presidenti della Taverna 94.

4bis. RIUNIONI DELL'ASSEMBLEA

Sono previste due assemblee ordinarie annuali della Lega: 1. Assemblea Formale indetta per il solo Comitato. 2. Assemblea Finale.

Nell'Assemblea Formale il Presidente di Lega propone al Comitato le modifiche regolamentari per la stagione successiva: quelle di cui all'articolo 5quater, modificabili in tale sede, quelle di cui all'articolo 4ter, deliberate poi all'Assemblea Finale.

Nell'Assemblea Finale si procede alla ratificazione del nuovo Regolamento Ufficiale, con le modifiche imposte dal Comitato per le regole di propria autonomia, articolo 5quater; e con le modifiche regolamentari approvate da tutta l'Assemblea in tale sede, articolo 4ter. All'ordine del giorno inoltre si delibera: il giorno di mercato della nuova stagione, la formazione del nuovo Comitato Esecutivo, sorteggio delle squadre di serie B, sorteggio della Coppa di Lega, premiazioni e giochi vari. E' consuetudine poter suddividere tali adempimenti fra l'Assemblea Finale ed il Gran Galà di fine stagione.

4ter. POTERI DELL'ASSEMBLEA

Per modificare le regole stabilite ai capitoli: 1-3-4-7, è necessaria la maggioranza semplice dell'Assemblea, vale a dire la metà più uno dei presenti.

4quater. LE REGOLE IN OGGETTO DI CUI SOPRA

Le regole che richiedono la maggioranza dell'Assemblea, devono essere deliberate all'Assemblea Finale, alla presenza degli altri Presidenti, visto il requisito della maggioranza. I Presidenti possono essere informati dal sito ufficiale della Lega, sulle proposte che si terranno all'Assemblea finale. In caso di assenza di un Presidente, non è ammessa la delega. Le regole approvate entrano in vigore il giorno successivo all'Assemblea Finale.

5. IL COMITATO ESECUTIVO

L'Assemblea Finale di Lega designa al suo interno un Comitato Esecutivo composto da tre Presidenti: il Presidente di Lega più due Vicepresidenti di Lega.

5bis. MODALITA' DI NOMINA

I due Vicepresidenti del Comitato Esecutivo sono nominati a maggioranza relativa con procedura d'elezione a scrutinio segreto cui devono partecipare tutti i Presidenti. Nel caso in cui un Presidente non possa partecipare all'elezione potrà delegare un altro Presidente previa comunicazione al Presidente di Lega. Possono essere eletti quali Vicepresidenti di Lega esclusivamente coloro che vengono inseriti nell'apposita lista d'incarico formata dal Presidente di Lega in virtù delle credenziali e della disponibilità dimostrata nel corso delle diverse stagioni. La lista d'incarico è composta da coloro che intendono fornire il loro attivo contributo nell'esecuzione dei ruoli istituzionali che il Presidente di Lega vorrà loro affidare. Qualora nel corso del mandato un Vicepresidente si renda inadempiente ai propri obblighi, potrà essere escluso dal Comitato esecutivo con deliberazione all'unanimità del Presidente di Lega, dell'altro Vicepresidente e del Vicepresidente Vicario e gli subentrerà il Vicepresidente Vicario previsto dall'art. 5 sexies.

5ter. MANDATO DEI VICEPRESIDENTI DI LEGA

I Vicepresidenti di Lega restano in carica per dodici mesi, fino alla nuova votazione che si svolge all'Assemblea Finale. Nel caso di dimissioni di uno o più Vicepresidenti, il Comitato Esecutivo sarà composto dalle persone restanti fino al termine della stagione in corso; dopodichè si provvederà alla nuova nomina.

5quater. ATTRIBUZIONI DEL COMITATO ESECUTIVO

Il Comitato Esecutivo è chiamato a:

- modificare insindacabilmente le regole stabilite ai capitoli: 2-5-6-8-9-10-11-12
- interpretare le regole in caso di controversie, reclami e ricorsi
- deliberare nei casi non menzionati nel presente regolamento

5quinquies. DECISIONI DEL COMITATO

Il Comitato Esecutivo delibera con il voto favorevole del Presidente di Lega e di almeno uno dei Vicepresidenti di Lega.

5sexies. VICEPRESIDENTE VICARIO

Il Presidente di Lega, con il consenso di almeno uno dei Vicepresidenti del Comitato Esecutivo, nomina un Vicepresidente vicario di Lega. Questi coadiuva il Comitato Esecutivo nello svolgimento di tutte le attività operative e consultive che gli vengono delegate dal Comitato stesso.

A titolo esemplificativo, il Vicepresidente Vicario:

- sostituisce il membro del Comitato Esecutivo che si trovi in conflitto di interessi nella decisione di una diatriba;
- partecipa alla decisione di primo grado sui reclami proposti dai fantapresidenti;
- collabora alla elaborazione di quotazioni, sondaggi, sito web, ecc.

5septies. ESERCIZIO DEL POTERE NORMATIVO DEL COMITATO ESECUTIVO

Le regole che il Comitato può modificare autonomamente sono proposte, discusse ed eventualmente approvate all'Assemblea Formale fissata dal Presidente di Lega. Alla riunione devono essere presenti i due Vicepresidenti di Lega. In caso di assenza di uno, legittimato a votare è il Vicepresidente vicario. Le regole introdotte valgono per la stagione successiva ed entrano quindi in vigore il giorno successivo all'Assemblea Finale.

6. NUOVE REGOLE E PROPOSTE

Le nuove regole sono ufficializzate all'Assemblea Finale di stagione. Le proposte di nuove regole o variazioni di quelle esistenti devono essere formulate per iscritto o per email.

6bis. RETROATTIVITA'

Le regole introdotte non hanno effetto retroattivo. Una ed una sola volta annualmente sono analizzate, per eliminare possibili ripetuti cambiamenti. Questo salvo l'eccezione della regola di cui sotto.

6ter. MODIFICA REGOLAMENTARE

Una nuova norma approvata può essere modificata o annullata fino a quando non è entrata in vigore. In seguito all'entrata in vigore, la norma può essere modificata o annullata solo se ricorrono cumulativamente le seguenti condizioni: 1) consenso unanime del Comitato Esecutivo 2) maggioranza assoluta e non semplice dell'Assemblea. In questa ipotesi, la norma è efficace dalla fase di mercato successiva alla modifica, se il campionato è già in corso; durante l'estate e comunque prima che iniziano le competizioni, se la stagione non è ancora iniziata. Ad eccezione di quanto detto, non è possibile modificare o annullare a campionato in corso le regole che incidono sul calcolo dei risultati, e di cui ai capitoli 5-7-8-9-11.

7. ISCRIZIONE

L'ammontare e le modalità di iscrizione al campionato sono decise dall'Assemblea Finale. La quota deve in ogni caso essere versata entro la prima giornata di campionato, pena un'ammenda in fantamilioni decisa dal Presidente di Lega.

8. RITIRO DI UNA SOCIETA'

Qualora una società annunci con un comunicato ufficiale il ritiro 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 della società rinunciataria. In mancanza del comunicato ufficiale, si adoperano i provvedimenti stabiliti alle regole 58ter e 58quater, in caso di comportamenti scorretti. Il comitato a sua discrezione e in qualsiasi momento della stagione, ha

l'autorità di poter escludere dalla Lega una società che si è comportata in maniera gravemente scorretta o che abbia accumulato più di 20 asterischi. La società che fosse esclusa sarà indicata come ultima in classifica, e di conseguenza ne retrocederanno solamente due. Anche in questo caso le conseguenze sono l'annullamento di tutti i risultati della società espulsa.

CAPITOLO II - LE COMPETIZIONI

9. CAMPIONATO

Il campionato si svolge a girone unico con partite di andata e ritorno, ed è composto da quattordici squadre.

9bis. LE GIORNATE DI CAMPIONATO

Le partite del fantacampionato si svolgono parallelamente alle reali giornate dei campionati di serie A e B. La giornata di fantacampionato fissata in corrispondenza di un turno in cui la serie B non gioca verrà disputata comunque. La giornata di fantacampionato non si disputerà nel solo caso in cui, in occasione di un turno, la serie B non giochi, e sia fissato almeno un posticipo di A.

10. PIAZZAMENTI

I posizionamenti del campionato sono: primo Campione di Lega; primo e secondo in Champions League; terzo in preliminare di Champions League, con in caso di sconfitta accesso in Europa League; quarto, quinto, sesto e settimo in Europa League; ottavo in Intertoto; nono, decimo e undicesimo guadagnano la salvezza; dodicesimo, tredicesimo e quattordicesimo retrocedono in serie B.

10bis. ACQUISIZIONI DI DIRITTO

Le acquisizioni di diritto: chiunque vinca una competizione europea partecipa di diritto (esclusa la coppa Intercontinentale) alla competizione dell'anno successivo, anche se retrocede, salvo parere contrario dell'avente diritto. Chi vince la coppa di Lega ha il diritto di partecipare alla Europa League.

10ter. ACQUISIZIONI DI DIRITTO

I posizionamenti di cui all'articolo precedente possono essere soggetti a modifiche dovute ad acquisizioni di diritto, secondo le seguenti modalità:

- a) nel caso in cui la vincente della Coppa di Lega si qualifichi nella stagione successiva per la Champions League, la finalista della Coppa di Lega parteciperà alla Europa League.
- b) nel caso in cui la vincente della Europa League si qualifichi nella stagione successiva per la Champions League, l'ottava classificata parteciperà alla Europa League, mentre la nona disputerà l'Intertoto.
- c) nel caso in cui la vincente della Champions League si qualifichi nella stagione successiva per l'Europa League, l'ottava classificata parteciperà alla Europa League e la nona classificata all'Intertoto.
- d) nel caso in cui la vincente della Champions League si qualifichi nella stagione successiva al terzo posto, parteciperà alla Champions League senza dover disputare i preliminari, mentre non libererà alcun posto per l'Europa League.

11. COPPA DI LEGA

Alla coppa di Lega partecipano tutte le squadre iscritte alla Lega. La manifestazione si svolge con partite di sola andata ad eliminazione diretta. Il primo turno coincide con gli ottavi di finale. Accedono ai quarti di finale le sette squadre vincenti gli ottavi nonché la miglior squadra perdente, stabilita in base alla miglior fantamedia totale nei 90 minuti. In caso di parità di fantamedia si procederà a sorteggio.

12. COPPE EUROPEE

Le coppe europee sono la Champions League e l'Europa League. Entrambe prevedono cinque turni. Sono composte da quattro gironi da tre squadre ciascuno. Si qualificano le prime due per i quarti di finale, poi semifinali e finale. Tutte le partite sono di sola andata. Dal primo turno ai quarti le formazioni delle coppe europee saranno aggiornate dal Presidente di Lega in base a squalifiche, infortuni e indisponibilità dei giocatori, sostituendoli con le naturali riserve valutando le squadre reali. Le formazioni di queste squadre sono sorteggiate dal Presidente di Lega scegliendo le prime nove in classifica per la Champions League e le ultime nove per l'Europa League ; tali formazioni possono essere schierate in campo da quei presidenti che hanno già terminato la loro stagione fantacalcistica. A chi di interesse verrà attribuita una squadra per competizione ed in caso di vincita del trofeo vincerà due milioni.

12bis. PARITA' NEL GIRONE

In caso di parità in classifica nel girone, si segue l'ordine stabilito alla regola 14.

13. COPPA INTERCONTINENTALE

La coppa Intercontinentale laurea il vincitore dei vincitori. Si incontrano, infatti, nelle semifinali il vincitore del campionato con il vincitore della coppa di Lega, e il vincitore della Champions League con il vincitore dell'Europa League. Le vincenti si affrontano poi in finale. Le partite sono di sola andata. Nel caso una squadra ha vinto due competizioni, questa può scegliere che match disputare. Per la sostituzione poi si va in ordine così: secondo in campionato, secondo in coppa di Lega, terzo in campionato.

14. PARITA' IN CLASSIFICA

In caso di parità in classifica si procederà allo spareggio quando si deve decidere una zona rilevante: scudetto e retrocessione (tra il 11[^] e il 12[^]). Altrimenti si seguirà quest'ordine: totale punti negli scontri diretti, maggior numero di reti segnate generale, differenza reti generale, maggior numero di gol segnati negli scontri diretti, differenza reti negli scontri diretti, fantamedia totale, sorteggio.

14bis. TRE SQUADRE A PARI PUNTI

Se vi è parità tra tre o più squadre si procederà alla classifica avulsa, dove la peggiore (in base ai criteri della norma 14) sarà esclusa (o la migliore nel caso di retrocessione), e si farà lo spareggio tra le due rimanenti, in campo neutro.

15. ASSEGNAZIONE DENARO

I premi e gli incassi per le varie competizioni sono decisi dal Presidente di Lega all'inizio della stagione. Per le coppe i fantamilioni ad ogni passaggio del turno s'intendono cumulativi.

16. RAKING TAVERNA⁹⁴

Il Ranking esprime la classifica generale di tutti gli anni e di tutti gli allenatori che hanno partecipato e che partecipano alle competizioni. I criteri per l'assegnazione dei punti e quant'altro sono comunicati nel sito ufficiale della Lega.

17. SCRIVANIA D'ARGENTO E TAPIRO D'ORO

Alla fine della stagione vengono premiati anche il migliore e peggiore Presidente di società, che tramite una scelta tecnica od economica si è guadagnato il riconoscimento. I trofei si chiamano "Scrivania d'Argento" e "Tapiro d'Oro", e le votazioni sono fatte dagli stessi Presidenti.

17bis. TROFEI SIMBOLO

Ad ogni tre scudetti vinti da un allenatore, come premio viene data la coppa ufficiale di fantacalcio. Ad ogni cinque retrocessioni subite da un allenatore, omaggio simbolo della B a costui.

18. IMPEGNI NON UFFICIALI

In mancanza di impegni ufficiali, due o più squadre hanno la facoltà di organizzare una partita amichevole o un trofeo. Le partite amichevoli potranno essere organizzate esclusivamente tra squadre di fantacalcio. Il fattore campo, gli incassi e quant'altro sono decisi dalle società stesse: anche il calcolo dei risultati deve essere fatto dalle società partecipanti. Se non vi è comunicazione, l'incasso standard stabilito dalla Lega è: +1/2 milione per chi vince e -1/2 milione per chi perde.

CAPITOLO III - LA SOCIETA'

19. DENOMINAZIONI SOCIALI

La denominazione sociale di ogni fantasquadra deve corrispondere a quella di una qualsiasi società calcistica reale di livello professionistico (quindi ad esempio per l'Italia la serie A,B o C), italiana o straniera.

19bis. DIVIETI

Non possono essere adottate denominazioni:

- già scelte da altre fantasquadre
- di società retrocesse
- di società fallite, cioè denominazioni già utilizzate da ex Presidenti

19ter. DURATA

La denominazione sociale scelta non può essere cambiata sino a fine stagione. Al termine di ogni stagione:

- le squadre retrocesse avranno l'obbligo di mutare denominazione sociale
- le squadre non retrocesse avranno la facoltà di mutare denominazione sociale perdendo, in caso di cambiamento, ogni diritto sui giocatori della precedente società

20. LA ROSA

La rosa di una squadra deve essere formata da un minimo di 21 a un massimo di 26 giocatori, di cui obbligatoriamente tre portieri. Ogni società può tesserare qualsiasi giocatore di qualunque nazionalità del campionato di serie A e delle squadre scelte di serie B.

21. CAPITALE SOCIALE

Ciascuna società, all'inizio della sua attività, dispone di un capitale sociale di 250 milioni di euro.

21bis. CAPITALE SOCIALE SOCIETA' RETROCESSE

Il capitale sociale di una società retrocessa nella precedente stagione ammonta alla differenza tra 250 milioni di euro e la metà del valore di mercato dei giocatori vincolati ai sensi dell'art. 26.

Eventuali rimanenze di bilancio non confluiranno nel patrimonio della nuova società e verranno, quindi, perdute. Qualunque acquisto dopo l'ultima fase di mercato va ad incidere finanziariamente sulla nuova società. Il Presidente può vendere solo i cinque giocatori che ha vincolato dalla vecchia società, ed i soldi ricavati dalla

cessione (o i giocatori arrivati) confluiranno nel patrimonio della nuova società. Se si svincola uno o più dei cinque giocatori vincolati dalla precedente società, incassa sempre la metà del valore del cartellino.

22. SOCIETA' IN DEFICIT

Al termine di ogni fase di mercato ciascuna società ha l'obbligo di avere il bilancio in pareggio o in attivo. In caso di bilancio in passivo la società sarà esclusa dalle competizioni.

23. DEBITORE CHE SI RITIRA O RETROCEDE

I creditori di un presidente che si ritira o retrocede, perderanno il proprio credito e non potranno, quindi, chiederne il pagamento alla Lega.

24. CREDITORE CHE SI RITIRA O RETROCEDE

I debitori di un presidente che si ritira o retrocede, hanno l'obbligo di pagare i propri debiti alla Lega.

25. DEFERIMENTO

Un Presidente che si comporta in maniera scorretta, può essere deferito dal Presidente di Lega qualora lo ritenga necessario. Se un Presidente deferito si comporta in maniera scorretta, può andare incontro ad un'ammenda e/o squalifica del campo, quindi eliminazione del fattore campo nel calcolo del totale squadra.

26. VINCOLI

Al termine di ogni stagione ciascun presidente ha la facoltà di vincolare per l'anno successivo:

- fino a dodici giocatori se la squadra non è retrocessa
- fino a cinque giocatori se la squadra è retrocessa

26bis. TERMINE PER I VINCOLI

Il termine per la comunicazione dei giocatori da vincolare viene fissato dal Presidente di Lega in una data comunque successiva al termine della stagione di fantacalcio. Per permettere il procedimento richiesto alla regola sulle comproprietà di cui all'art. 47sexies punto J, coloro che posseggono la metà di un giocatore lasciato libero dall'altra partecipata, hanno 24 ore in più per modificare i propri vincolati.

26ter. GIOCATORI INCLUSI NEI VINCOLI

I giocatori che rientrano da un prestito andranno computati nei giocatori da vincolare ai sensi dell'art. 26.

26quater. GIOCATORI ESCLUSI DAI VINCOLI

Tutti gli acquisti compiuti dopo l'ultima fase di mercato, che di consuetudine coincide con il mese di febbraio, andranno a far parte della rosa dell'anno seguente, quindi non saranno computati nei giocatori vincolati ai sensi dell'art. 26. Per i giocatori in comproprietà vedasi regola 47sexies.

26quinquies. SOCIETA' CON QUATTRO ANNI DI ANZIANITA'

Al termine di ogni stagione fantacalcistica le due società con maggior anzianità e con un minimo di quattro anni compiuti, potranno vincolare solamente sette giocatori della rosa, dovendo cedere al mercato (e quindi, non cedere e/o concedere in comproprietà e/o prestito ad altre società) tutti gli altri giocatori, nel termine previsto dall'art. 26bis. Per i giocatori in prestito si applica la norma prevista dall'art. 26ter. Per i giocatori in comproprietà si applica la norma prevista per le società non retrocesse dall'art 47sexies.

27. CONTRATTI CON EFFICACIA POSTICIPATA

Le società possono concludere contratti con cui si prevede che il giocatore passerà da una squadra all'altra in una fase di mercato successiva alla stipulazione. Si possono verificare le seguenti ipotesi:

1) le due società contraenti non retrocedono, in questo caso la disciplina è quella di un nuovo acquisto

2) una delle società contraenti retrocede: a) se retrocede la società cedente

la società cedente deve vincolare il giocatore nei 5 solo nel caso in cui come contropartita figura un altro calciatore (con o senza conguaglio, che non incasserà). Se invece risulta solo un conguaglio in denaro, la società non dovrà vincolarlo in quanto per la norma 24, non incasserà il credito. La società acquirente considera il giocatore come nuovo acquisto.

b) se retrocede la società acquirente

la società acquirente deve vincolare il giocatore nei 5 se ha pagato almeno il 30% dell'acquisto con il patrimonio (giocatori o soldi) della vecchia società e scalare il valore del giocatore al momento del passaggio dai 250 milioni della nuova società. In virtù della norma 23, la restante percentuale da pagare non verrà versata al creditore, ma alla Lega.

Nel caso di scambio con uno o più giocatori, si considera sempre superata la percentuale di cui sopra.

3) le due società contraenti retrocedono, vedi sub 2.

27bis. RISOLUZIONE COMPROPRIETA' CON EFFETTO POSTICIPATO

Qualora nel corso di una delle fasi di mercato (novembre o febbraio) due società vogliano già pattuire le modalità di risoluzione di una comproprietà intercorrente tra loro:

- la comproprietà si intenderà risolta sin da quel momento (novembre o febbraio) nel caso in cui la società che acquista l'altra metà versi subito alla società cedente il corrispettivo stabilito;
- la comproprietà si risolverà alla scadenza contrattuale se il corrispettivo verrà versato a giugno.

CAPITOLO IV - IL CALCIOMERCATO

28. LA PRESENZA

Alle operazioni di calciomercato devono essere presenti tutti i presidenti della Lega.

29. LE FASI DI MERCATO

Le fasi di mercato sono tre: la prima si terrà sempre nel primo weekend di settembre mentre la seconda e la terza si terranno secondo quanto disposto di anno in anno dal Presidente di Lega.

30. LE DATE DI MERCATO

Le date del calciomercato e gli orari sono decisi dal Presidente di Lega, almeno un mese prima.

31. ASSENZA AL MERCATO

Il Presidente che manchi dal mercato per motivi non dichiarati accettabili, nella fattispecie lavoro, salute oppure chi non vuole fare operazioni d'acquisto, verrà sanzionato con una ammenda in fantamilioni pari a cinque. Tale Presidente potrà operare le sue scelte soltanto tra i giocatori rimasti liberi al termine delle aste.

31bis. DELEGA PER IL MERCATO

Il Presidente, giustificato per i motivi di cui sopra, che sia impossibilitato a presenziare al mercato ha la facoltà di nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante deve essere tra i componenti del Comitato Esecutivo, o una persona estranea alla Lega.

31ter. ASSENTE E SENZA DELEGA

Il Presidente assente che non abbia provveduto a farsi rappresentare ai sensi dell'art. 31bis, potrà trattare solo i giocatori che risultino liberi sul mercato al termine delle aste.

32. PUBBLICAZIONE DI RIFERIMENTO

Le pubblicazioni di riferimento sono le quotazioni, pubblicate sul sito ufficiale della Lega. Queste elencano i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo fanno testo in caso di contestazione. Il ruolo ed il valore di un giocatore sono stabiliti dal Comitato Esecutivo, previo accertamento con il quotidiano ufficiale.

33. QUOTAZIONI UFFICIALI

Le quotazioni durante il campionato indicano il valore attuale del giocatore in quel preciso momento. La quotazione finale invece rispecchia l'andamento di tutta la stagione. La quotazione è stabilita in conformità a: valore precedente, presenze (esclusi però i senza voto), media voto, reti, ruolo. In specifico la quotazione finale di un giocatore è data dalla somma aritmetica tra:

- il valore assegnato in base alla media voto che varia secondo il numero di presenze effettive;
- il valore derivante dai gol segnati che non varia secondo il numero di presenze effettive. Nella valutazione del giocatore che nel corso del campionato ha cambiato ruolo, il valore del gol si determina in base al nuovo ruolo assegnato al termine della sessione di mercato o della stagione.

Per le quotazioni intermedie vedere la tabella qui sotto riportata.

La quotazione dei giocatori che nel corso della stagione sono trasferiti da una società di serie A ad una società di serie B, o viceversa, sarà decisa dal Comitato in base ai dati disponibili e, in ogni caso, detta quotazione potrà essere oggetto di ricorso da parte di chi ha interesse. Ai fini della quotazione non verranno valutati i gol e la media voto delle partite disputate in una squadra non rientrante nel fantacalcio. Le quotazioni finali sono effettuate al termine del campionato di serie A, e non al termine della stagione fantacalcistica. Le quotazioni dei giocatori di serie B vengono calcolate se possibile con i dati del quotidiano ufficiale, altrimenti con i dati a disposizione del Comitato Esecutivo.

La tabella di conversione, con il 75% di presenze sul totale, è la seguente:

Mediavoto	valore da zero	reti	portieri	valore da zero
fino 5,40	2	difensore +3	fantamedia	
fino 5,60	3	centrocampista +2,5	fino a 4,80	3
fino 5,80	4	attaccante +2	fino a 4,90	4
fino 5,99	5		fino a 4,95	5
fino 6,09	6	per la b	fino a 5,05	7
fino 6,12	7	attaccante +1	fino a 5,15	9
fino 6,19	8	centrocampista +2	fino a 5,25	12
fino 6,22	9	difensore +3	fino a 5,35	15

fino 6,29	12		fino a 5,45	18
fino 6,39	19	togliere sv dalle presenze	fino a 5,60	22
fino 6,49	29	Quotazioni intermedie novembre: val.giugno+val.attuale da zero :2	fino a 5,70	26
fino 6,59	39		fino a 5,80	30
fino 6,69	49	Quotazioni intermedie febbraio: val.novembre+val.att.da zero:2	fino a 5,90	35
fino 6,79	59		fino a 6,00	40
fino 6,89	69		fino a 6,10	45
fino 6,99	79		fino a 6,20	50
fino 7,09	89			

33bis. RICORSI CONTRO LE QUOTAZIONI

Ogni società ha il diritto di contestare le quotazioni che ritenga inesatte, presentando reclamo ai vicepresidenti di Lega in cui devono essere indicati i valori considerati, dai reclamanti, corretti. Il reclamo deve essere proposto in forma scritta, o per email, o per sms, entro il termine perentorio di sette giorni dalla pubblicazione di riferimento e comunque non oltre il giorno precedente il mercato, a pena di decadenza.

La decisione sul reclamo viene adottata, entro tre giorni dalla presentazione, dal Comitato Esecutivo a maggioranza, previa verifica da parte dei vicepresidenti della non manifesta infondatezza del reclamo. Alla decisione del Comitato è possibile fare appello al Presidente di Lega, come stabilito dalla norma 101.

33ter. QUOTAZIONI UFFICIALI E UFFICIOSE

Abrogata.

34. L'OFFERTA MINIMA CONSENTITA

L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore al valore stabilito dalle quotazioni ufficiali. La misura minima dell'aumento da apportarsi alle offerte è di un milione.

35. IL TERZO PORTIERE

Dei calciatori da acquistare, tutti vengono acquistati regolarmente tramite asta e trattative; l'ultimo, che è poi solo ed esclusivamente il terzo portiere, deve essere obbligatoriamente la riserva di uno dei due portieri acquistati. Qualora durante l'anno, in seguito ad operazioni di mercato, una società di fantacalcio annoveri tra le sue fila 3 portieri di 3 diverse squadre, dovrà provvedere nella fase di mercato immediatamente successiva vendendo uno dei tre portieri e acquistando la riserva di uno degli altri due.

36. DURATA DEL CALCIOMERCATO

Il Presidente di Lega stabilisce l'orario di apertura e chiusura del mercato e lo comunica ai Presidenti nell'avviso di convocazione da effettuarsi almeno un mese prima.

Trascorsa l'ora di chiusura, prima della quale il Presidente di Lega è tenuto ad avvisare quando vi sarà l'ultima asta, non si terranno altre aste, salva la possibilità del Comitato Esecutivo di concedere proroghe. Un Presidente assente alla prima asta non potrà mai partecipare alle successive aste per i giocatori usciti nella prima asta. Al termine delle aste è consentito, per un periodo deciso dal Presidente di Lega, alle società di effettuare le operazioni di prestito e comproprietà tra squadre di fantacalcio e di acquistare giocatori svincolati.

Al termine dell'ultima asta ogni Presidente dovrà svincolare i giocatori in eccesso rispetto ai 26 previsti entro 10 minuti. Scaduto tale termine, la società che presenta più di 26 giocatori nella propria rosa sarà sanzionata con 5 mln per ogni giocatore in eccesso e verranno eliminati gli ultimi giocatori acquistati in ordine di tempo. Trascorsi i 10 minuti dall'ultima asta, si potranno acquistare i giocatori che risultano svincolati.

Qualora due o più società vogliano lo stesso giocatore si terrà l'asta con il metodo della busta chiusa ex art. 48 con la differenza che i perdenti non riceveranno alcun indennizzo non essendo proprietari del giocatore.

Il giocatore viene assegnato in via definitiva al maggior offerente anche se più tardi un Presidente chiede quel giocatore.

37. SVOLGIMENTO DELLE ASTE

La singola asta si svolge tra due o più Presidenti, ciascuno dei quali ha un tempo massimo di 30 secondi per rilanciare l'offerta altrui a pena di decadenza. In ogni caso potrà partecipare all'asta successiva per lo stesso giocatore. Nel caso in cui all'asta per l'acquisto di un giocatore partecipano più società, sarà l'ultimo Presidente che si è inserito nella trattativa a dover formulare l'offerta. L'asta proseguirà finché l'offerta di un Presidente non sia più rilanciata, con il limite di tempo di cui l'art. 36.

38. UFFICIALITÀ DELL'ACQUISTO

L'acquisto di un giocatore libero diviene definitivo ed ufficiale solo alla chiusura del mercato.

38bis. PIU' DI 26 GIOCATORI ALLA SCADENZA

Abrogata

39. SVINCOLO DI UN TESSERATO

Il Presidente che durante il mercato svincola un proprio tesserato perde, dal momento della notifica del Presidente di Lega, ogni diritto sul giocatore, quindi se intende riacquistarlo dovrà partecipare alla relativa asta.

40. RITIRO DA UN'ASTA VINCENTE

Il Presidente che si ritira da un'asta che ha vinto perde la differenza tra il prezzo di aggiudicazione e l'ultima offerta cui era arrivato il concorrente nella stessa asta. Il giocatore risulta assegnato a tale concorrente al prezzo dell'ultima offerta fatta, ma egli può rinunciare al giocatore senza incorrere in alcuna penalità. Non sono accettati accordi tra le parti per far scendere il prezzo del cartellino.

Esempio: Rossi offre 40 per Maradona. Bianchi rilancia 44. Rossi rilancia 46. Poi Rossi rinuncia. A quel punto Rossi si becca 2 milioni di multa; il giocatore passa a Bianchi per 44, il quale però ha la facoltà a sua volta di rinunciare al giocatore senza alcuna penalità (trovandosi in una situazione non per colpa sua). Se accetta si tiene il giocatore, se rinuncia il giocatore resta a 44 (di nessuno) fino alla scadenza del mercato; dopodichè tornerà al valore di mercato e sarà possibile acquistarlo nel mercato degli svincolati. (dove se lo vorranno 2 o più persone si farà col solito meccanismo in busta chiusa...).

41. MERCATO AL TERMINE DELLA STAGIONE

A partire dal lunedì successivo alla fine della stagione fino il giorno della consegna delle liste di vincolo, le squadre sono libere di stipulare contratti e fare trasferimenti di ogni genere e senza alcun limite. Ad eccezione delle squadre retrocesse, per le quali vedasi regola numero 21bis.

41bis. MERCATO DOPO LE LISTE DI VINCOLO

Dopo la consegna delle liste di vincolo, per i giocatori restanti o arrivati in rosa, le società sono libere di stipulare contratti e fare trasferimenti fino al giorno ultimo disponibile per il mercato.

42. DIVIETO DI MERCATO

Non sono permessi né trasferimenti né contratti stipulati durante lo svolgimento delle competizioni, ad eccezioni delle fasi intermedie di mercato.

43. NESSUN LIMITE

Abrogata

44. ELEMENTI NECESSARI PER UN CONTRATTO

Una volta raggiunto un accordo di trasferimento, entrambi i presidenti devono comunicarlo al Presidente di Lega per: email, sms, iscritto, a pena di inefficacia. Gli elementi necessari per la validità e l'efficacia di un contratto sono: il nome del giocatore, la data dell'operazione, il periodo interessato, la modalità, le due squadre interessate, eventuali clausole alla scadenza e le firme dei due Presidenti. Il tutto a pena di nullità.

44bis. PENALI

Le eventuali clausole devono essere controfirmate da entrambi i Presidenti, a pena di inefficacia e con multa di 10 milioni di euro ad entrambe le società.

45. DIVERSI TIPI DI CONTRATTO

I contratti possono avere ad oggetto:

- la cessione a titolo definitivo
- la comproprietà
- il prestito

46. PRESTITO

Il prestito può essere fatto esclusivamente tra squadre di fantacalcio. Il contratto deve essere concluso con le modalità di cui all'art. 44, a pena di inefficacia.

47. COMPROPRIETA'

Le comproprietà possono essere concluse esclusivamente tra squadre di fantacalcio. Il contratto deve essere concluso con le modalità di cui all'art. 44 e con la necessaria informazione della squadra in cui militerà il giocatore, a pena di inefficacia. Il contratto di prestito ad una terza fantasquadra, di un giocatore in comproprietà, richiede a pena di nullità il consenso di entrambe le società comproprietarie.

47bis. TIPI

Le comproprietà possono essere:

- libere: il possessore di una delle due metà può cedere la propria quota a qualunque altra società
- vincolate: la comproprietà può essere risolta solo dai contraenti originari

Salvo espressa indicazione contrattuale, la comproprietà s'intende libera.

47ter. DURATA COMPROPRIETA'

La comproprietà deve durare minimo sino al termine della stagione ed al massimo fino al termine della stagione successiva, salvo rescissione consensuale. Può essere rinnovata per un solo anno.

47quater. TERMINI PER IL RINNOVO O LA RISOLUZIONE

Entro la scadenza del contratto i contraenti devono provvedere al suo rinnovo o alla risoluzione, altrimenti:

- entro cinque giorni dopo la scadenza i possessori (o solo uno di loro) non vendono la propria metà ad altre società: in tal caso si ricorrerà alle buste per determinare il riscatto.
- entro cinque giorni dopo la scadenza i possessori (o solo uno di loro) vendono la propria metà ad altre società: in tal caso i nuovi acquirenti dovranno trovare un accordo sulle modalità di utilizzo del giocatore o sul prezzo del riscatto entro altri 5 giorni, altrimenti si ricorrerà alle buste per determinarli.

47quinquies. CESSIONE DELLA QUOTA

Ciascuno dei possessori di una delle due metà può cedere la propria quota (in estate o in una fase intermedia di mercato):

- dopo la scadenza della proprietà
- prima della scadenza della proprietà previo consenso scritto del possessore dell'altra metà. In quest'ultimo caso i nuovi contraenti dovranno accordarsi sulle modalità di utilizzo del giocatore o sul prezzo del riscatto entro 5 giorni (se in estate) o un giorno (in fase intermedia di mercato), altrimenti andranno alle buste.

47sexies. CASI

Attenendosi al principio che l'obbligo di vincolare il giocatore per mantenere la propria metà spetta alla squadra che per ultima ha usufruito del giocatore, le fattispecie che possono verificarsi al termine della stagione sono le seguenti:

A) squadra che ha usufruito del giocatore:

A1) non retrocessa

Se risolve la proprietà prima della comunicazione dei 12 da vincolare:

- se riscatta l'altra metà, deve farlo rientrare nei 12
- se vende la sua metà, non deve farlo rientrare nei 12
- se proroga la proprietà, deve farlo rientrare nei 12, anche se si decidesse di farlo giocare nell'altra squadra.

Se risolve la proprietà dopo la comunicazione dei 12 da vincolare:

- se vuole mantenere la metà deve tenerlo nei 12 e poi potrà risolvere la proprietà
- J. se non lo inserisce nei 12, perde la sua metà che andrà sul mercato libero, dove il possessore dell'altra metà ha la prelazione di acquistarla solo se lo vincola nei 12 (o nei 5), alla metà del valore del cartellino senza asta. Se non fa valere tale diritto, la metà sarà oggetto d'asta in busta chiusa, che si terrà con le medesime regole stabilite agli artt. 47quater per i tempi e 48/48bis/48ter per le modalità e senza che il possessore della metà del cartellino del giocatore sappia quali e quanti Presidenti vi parteciperanno; la proprietà dovrà poi essere regolata, entro 5 giorni, dal vincitore dell'asta e dal possessore dell'altra metà (fuorché non sia la stessa persona o che questi abbia a sua volta venduto la sua metà). Se non c'è accordo, si andrà alle buste per rilevare l'intero cartellino. Il cedente originario che ha lasciato libera la sua metà al mercato non potrà concorrere all'asta. Se l'asta va deserta, il possessore dell'altra metà percepirà la metà del valore del cartellino e perderà il giocatore. Nel caso in cui entrambe le società lasciano libera sul mercato la loro metà, ovviamente nessuno lo deve vincolare.

A2) retrocessa

- se non vincola il giocatore in proprietà nei 5 perde la sua metà senza aver diritto ad alcun indennizzo (e si agisce come detto al punto precedente)
- se lo vincola nei 5, dovrà scalare dai 250 milioni la metà del valore attuale del giocatore, e poi potrà risolvere o rinnovare la proprietà.

B) squadra che non ha usufruito del giocatore:

B1) non retrocessa

- salvo che non si verifichi il caso del punto J, in nessun altro caso dovrà far rientrare il giocatore nei 12

B2) retrocessa

- salvo che non si verifichi il caso del punto J, non deve farlo rientrare nei 5, ma scala dai 250 milioni la metà del valore attuale del giocatore in questione, e poi potrà

risolvere o rinnovare la comproprietà.

In nessun caso una quota può rimanere libera sul mercato e l'altra ad una società.

48. MECCANISMO “IN BUSTA CHIUSA”

Il procedimento delle buste si svolge secondo il seguente meccanismo: ciascuno dei Presidenti possessori di metà del giocatore conteso inserisce in una busta chiusa la propria offerta per il riscatto dell'altra metà. Il Presidente di Lega aprirà le buste assegnando l'intera proprietà del giocatore al maggior offerente, mentre l'altro percepirà il valore indicato dal maggior offerente. Nel caso si debba solo decidere da che parte giochi il calciatore, il perdente della busta comunque riceve il valore indicato dal maggior offerente.

48bis. CONDIZIONI DI AMMISSIBILITA' DELL'OFFERTA IN BUSTA CHIUSA

L'offerta d'asta non può essere inferiore alla metà del valore del giocatore risultante dalle quotazioni ufficiali, pena la perdita del giocatore ed il mancato ricevimento di qualsiasi indennizzo. Se alle buste ci si gioca solo per stabilire in quale squadra giocherà, questo ultimo obbligo non viene preso in considerazione.

Sono ammissibili unicamente offerte unitarie, con esclusione dei ½ milioni. Se l'offerta per stabilire solo da che parte gioca non è corretta, ad esempio si offre 0.5, il Presidente in questione riceve la metà del cartellino ma il perde il giocatore in toto. Se entrambi i presidenti sono in fallo, il giocatore va libero sul mercato con l'incasso della metà del valore per i due presidenti.

48ter. OFFERTA UGUALE

Nel caso in cui i Presidenti abbiano offerto nelle buste la medesima cifra, il giocatore resta nella squadra che ha militato dichiarando vincente la medesima società. In questo caso l'altra società incasserà i soldi dell'altra busta e cede la sua metà all'avversario. Se ci si gioca la busta solo per stabilire dove militerà il calciatore, a parità di offerta resta nella squadra che ha giocato.

Se sono due società che non hanno avuto il giocatore, a parità di offerta entrambe perdono il giocatore e riceveranno rispettivamente la metà del valore del cartellino, sia che ci si gioca la proprietà del cartellino, che solo l'eventualità di dove debba giocare. Se riguarda un'asta multipla, tipica per una comproprietà lasciata libera, per offerta uguale si riferisce quando rimangono solo due presidenti nel concorrere ad essa.

49. NON RITORNO ALLA VECCHIA SOCIETA'

Un giocatore ceduto al termine della stagione non potrà essere riacquistato dalla società cedente nella stessa sessione di mercato. La norma ha efficacia anche sulle comproprietà: se una comproprietà viene risolta prima dei vincoli, la parte cedente non può riavere il giocatore, tutto o in comproprietà o in prestito, nella stessa sessione di mercato. Nel caso in cui la società acquirente lo svincoli durante la sessione di mercato, la società cedente potrà partecipare all'asta per aggiudicarselo.

50. CESSIONE ALTRA CATEGORIA

Nel caso un calciatore facente parte di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua vera società di appartenenza ad un'altra società che non rientra nelle categorie prevista alla regola 20, la squadra che ne detiene il cartellino riceverà come indennizzo il suo valore di mercato al momento dello svincolo.

51. RUOLI DIFFERENTI

I giocatori di serie A verranno divisi in ruoli all'inizio della stagione in conformità alla classificazione risultante dal Quotidiano Ufficiale.

I giocatori di serie B verranno assegnati al ruolo risultante dal sito ufficiale della squadra reale di appartenenza. In mancanza il Comitato giudicherà in base alla fonte che riterrà maggiormente autorevole e credibile senza possibilità di reclamo. I ruoli non varieranno durante la stagione, a meno che non sia la stessa fonte ufficiale a fare modifiche.

52. GIOCATORE DECEDUTO

Nel triste caso un calciatore facente parte della rosa di una squadra muoia, la società che ne detiene il cartellino non riceverà alcun indennizzo.

53bis. ILLECITO SPORTIVO

Si parla di illecito sportivo in riferimento a situazioni quali, a titolo di esempio, la falsificazione di passaporti, oppure il calcio-scommesse. Si tratta di fattispecie in cui viene configurato un vero e proprio illecito, ai sensi del diritto civile o penale ed i cui effetti sono dagli stessi disciplinati, le cui conseguenze si riflettono nell'ambito sportivo.

53ter. GIOCATORE SQUALIFICATO

Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra venga squalificato per illecito sportivo o per doping, ed il Presidente lo libera al mercato, la società che ne detiene il cartellino non riceverà alcun indennizzo. La fantasquadra che voglia acquistare un giocatore squalificato per doping o per illecito sportivo e libero (o liberato da altra fantasquadra) sul mercato, dovrà pagarne il valore del cartellino stabilito nelle quotazioni.

CAPITOLO V - LA FORMAZIONE

54. MODULI

Le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli: 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 4-4-2, 3-5-2, 4-3-3, 3-4-3.

55. PANCHINA

Per la panchina non c'è nessun obbligo riguardo ai ruoli.

55bis. PANCHINA

Se in panchina vengono schierati più di sette calciatori, il Presidente di Lega, tramite sorteggio, ne eliminerà quanti necessari.

56. TUTELA EMERGENZA PORTIERI

Nell'ipotesi in cui:

- a) CONVOCATI: nessuno dei due portieri schierati dal fantallenatore scenda in campo, sia che siano indisponibili che panchinari, automaticamente subentra il terzo portiere facente parte della rosa della squadra di fantacalcio, senza alcuna penalità aggiuntiva.
- b) TRE INDISPONIBILI: nessuno dei tre portieri sia disponibile (infortuni, squalifiche o altro), si applicherà un voto d'ufficio pari a due.

57. TUTELA INFERIORITÀ NUMERICA

Nel caso in cui una squadra si trovasse in inferiorità numerica per assenza di uno o più giocatori di movimento, vale a dire tutti escluso il portiere, entrano uno o più giocatori fittizi, chiamati "primavera", con voto d'ufficio uguale a tre. Tali giocatori vengono considerati anche nei modificatori e vanno ad occupare il reparto scoperto, avendo nota dello schema iniziale della squadra. Da considerare che il loro ingresso deve essere il meno penalizzante per la squadra in questione, e perciò si dovranno scegliere le sostituzioni che garantiscono al totale finale il maggior fanta punteggio.

58. SCADENZE

Entro la scadenza fissata dal Presidente di Lega, tutti gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Presidente di Lega, o di chi ne fa le veci. La formazione comunicata potrà sempre essere modificata dal Presidente in questione sino al termine ultimo previsto dall'art. 58 ter.

58bis. DELEGA PER LA FORMAZIONE

Un Presidente, previa segnalazione scritta o orale al Presidente di Lega o di chi ne fa le veci, può delegare una qualsiasi persona a sostituirla nella comunicazione della formazione.

58ter. FORMAZIONE NON COMUNICATA

Questo è l'orario standard per la comunicazione della formazione. In casi diversi provvederà il Presidente di Lega a comunicare orari e modalità. Consegna formazione entro le ore 14,30 del sabato. Dopo tale ora ma entro le 15.30, un asterisco. Dopodichè non sarà più possibile comunicare la formazione e sarà considerata valida la formazione della settimana precedente, comminando due asterischi alla suddetta società e con esclusione di quei giocatori che era possibile schierare nei vari anticipi e che saranno sostituiti con quelli della panchina. Qualora la formazione non venga comunicata alla prima giornata di campionato, verrà assegnato d'ufficio un voto pari a 5,5 a undici giocatori.

58quater. CONSEGUENZE

Dal quinto asterisco c'è un'ammenda di tre fantamilioni. Poi ad ogni altro asterisco ammenda di due fantamilioni, fino al 10^a asterisco. Dopodichè la società sarà penalizzata di un punto ad ogni tre asterischi successivi.

58quinquies. COMUNICAZIONE AL VENERDI o MARTEDI

Nella situazione prevista dall'art. 95 (anticipi), l'avversario non avrà diritto a richiedere se un giocatore impegnato nell'anticipo è stato schierato nella formazione titolare, oltre a non poter richiedere che gli venga comunicata l'intera formazione né lo schieramento adottato.

59. UTILIZZO DI SMS O EMAIL

Nel caso di utilizzo di messaggi sms o di e-mail per comunicare la formazione, è cura di ogni allenatore accertarsi che il Presidente di Lega abbia ricevuto l'informazione. Se il sms o l'email non dovessero giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara, la formazione della settimana precedente e comminati due asterischi come da regola numero 58ter.

60. ERRORI DI FORMAZIONE

Nel caso che un allenatore commetta un errore nel dettare la formazione ed il Presidente di Lega non se n'è preventivamente accorto, se il calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella squadra verrà considerato assente; se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto, il Presidente toglierà d'autorità il miglior totale calciatore tra quelli del reparto in eccedenza; se una squadra schiera più di undici giocatori in campo verrà tolto d'ufficio il migliore totale calciatore; se una squadra schiera meno di undici giocatori in campo, subentreranno i giocatori in panchina in ordine per ruoli mancanti; nel caso però non sia stato comunicato il modulo, e non sia quindi possibile determinare in quale reparto manchi un giocatore, verrà inserito il giocatore della panchina (escluso il portiere) con il peggior totale. A parità di peggior totale, verrà inserito il giocatore corrispondente al modulo meno penalizzante per la squadra avversaria.

61. DISCORDANZA TRA SITO WEB E REGISTRO

In ipotesi di discordanza tra la formazione pubblicata sul sito e quella scritta nel registro ufficiale del Presidente di Lega, solo quest'ultima deve considerarsi corretta.

62. ALTRE COMUNICAZIONI

Prima dell'inizio di una gara che può prevedere l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, anche la lista dei supplementari e dei rigoristi. In mancanza si applicherà la norma 81 sexies.

CAPITOLO VI - IL QUOTIDIANO UFFICIALE

63. COMPETENZA

Prima dell'inizio della stagione, l'Assemblea di Lega deve scegliere un quotidiano sportivo, detto Quotidiano Ufficiale, che servirà come riferimento ufficiale nel corso del campionato.

64. AUTOMATICITA'

Se non vi è comunicazione, il quotidiano ufficiale da prendere in considerazione sarà quello della passata stagione.

65. INSINDACABILITA'

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

65bis. RESPONSABILITA'

Le indicazioni date dal Quotidiano Ufficiale sulle rose delle squadre, possono non coincidere con la realtà o essere errate. Il Quotidiano, come detto sopra, è un riferimento, non un codice. Quindi non esclude dalla responsabilità i Presidenti che tramite il Quotidiano, hanno operato in maniera sbagliata o scorretta.

66. MANCANZA DEL QUOTIDIANO

Se per problemi o contrattempi, come gli scioperi, anche se solo parziali, ma tali da non consentire al Comitato di calcolare le partite, spetterà al Comitato stesso agire come esso ritiene più opportuno. Se adottare il quotidiano di riserva, se aspettare il Martedì per il quotidiano ufficiale, o se adottare un'altra decisione.

67. LA NOMINA

Il Quotidiano Ufficiale stabilito dalla Lega è "La Gazzetta dello Sport". Il quotidiano di riserva è "Il Corriere dello Sport". Il secondo quotidiano di riserva è "Tuttosport".

68. DISCORDANZA

Nel caso in cui il Quotidiano Ufficiale riporti indicazioni contraddittorie in relazione ai nominativi di giocatori a cui si riferiscono dei punti azione, verrà considerato rilevante il solo tabellino della singola partita. In ipotesi di errore evidente che trovi riscontro nelle immagini televisive e/o in altri quotidiani, il Presidente di lega potrà modificare il dato del tabellino della singola partita. Resta, in ogni caso, salvo il diritto dei Presidenti di esperire ricorso ai sensi di cui agli artt. 98 e 101.

CAPITOLO VII - MODALITA' DI CALCOLO

69. IL RISULTATO

L'esito, cioè il risultato finale, è calcolato secondo le modalità qui descritte: voto giocatore, punti azione giocatore, calcolo del totale giocatore, calcolo del totale squadra, punti tattica, modificatori, fattore campo, confronto totali squadra.

70. PUNTI AZIONE

I punti azione: +3 gol fatto, +3 rigore parato, -3 rigore sbagliato, -0.5 ammonizione, -1 espulsione, -1 gol subito, -2 autogol, +2 fattore campo.

71. TATTICA

Il calcolo delle tattiche: i punti si sommano algebricamente all'avversario. 3-4-3 +1.5; 3-5-2 +0.5; 4-3-3 +1; 4-4-2 +0; 4-5-1 -1; 5-4-1 -1.5; 5-3-2 -0.5.

72. SOSTITUZIONI

Non vi è limite al numero delle sostituzioni. L'ordine d'entrata dei giocatori si basa nell'ordine della stesura dei nomi per ruolo. Se per mancanza di giocatori, dovessero entrare dei giocatori con ruoli differenti, allora si procederà in questo modo: un difensore al posto di un centrocampista è -1; un centrocampista al posto di un attaccante è -1; un attaccante al posto di un difensore è -2. Viceversa stessi punteggi. Se non dovesse giocare un difensore, prima entrerebbe un centrocampista e semmai un attaccante. Ugual cosa per gli attaccanti, cioè prima un centrocampista e semmai un difensore. Per i centrocampisti invece, prima entreranno i difensori e semmai gli attaccanti.

72bis. SOSTITUZIONI

Il portiere non può invece essere sostituito da un giocatore di un ruolo diverso.

73. PORTIERE SENZA VOTO

Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato sia giudicato s.v., gli sarà assegnato d'ufficio un voto equivalente a sei, se è rimasto in campo almeno trenta minuti, altrimenti dovrà essere sostituito. Al voto vanno naturalmente aggiunti i punti azione. Se una fantasquadra ha entrambi i portieri della stessa società di serie A o di B, si prenderà in considerazione il portiere titolare della fantasquadra, sempre che abbia giocato almeno trenta minuti.

73bis. PORTIERE SENZA VOTO

A parziale modifica della regola di cui sopra, nel caso che un portiere abbia subito o realizzato gol, autogol o parato rigori, gli verrà assegnato un sei d'ufficio, cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.

73ter. PORTIERE SENZA VOTO

A parziale modifica delle regole di cui sopra, se un portiere subisce o realizza gol, fa autogol o para un rigore, e poi viene espulso, e nel caso il Quotidiano dia sv, ci si rifà alla regola 75.

73quater. CONCOMITANZA PUNTI AZIONE

La regola 73ter vale anche per gli altri giocatori. Quindi in caso di concomitanza di punti azione, prevale la regola 75, sempre che il voto sia stato sv.

74. MARCATORE SENZA VOTO

Nel caso che un giocatore realizzi una rete ma il suo voto è sv, gli verrà assegnato d'ufficio un sei, con l'aggiunta dei punti azione.

75. ESPULSIONE SENZA VOTO

Nel caso che un giocatore venga espulso ma il suo voto è sv, gli verrà assegnato un cinque, meno uno dell'espulsione. Con l'aggiunta poi di altri punti azione se ci sono.

75bis. ESPULSIONE SENZA VOTO

Il punto azione dell'espulsione non deve essere applicato se il calciatore, pur essendo sceso in campo, viene espulso a fine partita.

75ter. ESPULSIONE SENZA VOTO

Il punto azione dell'espulsione non deve essere applicato se il calciatore espulso è uno dei panchinari.

75quater. ESPULSIONE SENZA VOTO

Il punto azione dell'espulsione deve essere applicato se il calciatore viene espulso durante l'intervallo, lasciando la squadra in dieci per tutto il secondo tempo.

75quinqies. ESPULSIONE CON AMMONIZIONE

Se un giocatore viene espulso direttamente, ed in precedenza aveva accumulato anche un'ammonizione, quest'ultima non si tiene in considerazione. Pertanto è solo – 1.

76. GIOCATORE IN PORTA

Nel caso che il portiere venga sostituito da un calciatore di movimento, questi, assumerà il ruolo per intero, con tutti i punti azione a riguardo.

77. RIGORISTA SENZA VOTO

Nel caso che un giocatore calci un rigore, ma non viene giudicato dal giornale, gli verrà assegnato un sei d'ufficio, al quale si dovranno aggiungere o togliere i punti azione, secondo l'esito del rigore.

78. CAMPO NEUTRO

In caso di partita in campo neutro il fattore campo viene annullato.

79. TABELLA PUNTEGGI

Calcolo dei punteggi: meno di 66 è zero gol; da 66 a 71.9 è un gol; da 72 a 76.9 sono due gol; da 77 a 80.9 sono tre gol; da 81 a 84.9 sono quattro gol; da 85 a 88.9 sono cinque gol; da 89 a 92.9 sono sei gol. Poi ad ogni quattro punti un gol.

79bis. AL DI SOTTO DEI 66 PUNTI

In qualsiasi caso la squadra totalizza zero gol.

80. SUPPLEMENTARI

Nel caso vi fosse bisogno dei supplementari, si prendono in considerazione tre giocatori della panchina, e si calcolano i loro totali. Se quelli scelti non hanno preso il voto, saranno sostituiti dai restanti giocatori in panchina, in ordine per ruolo e senza penalità. Altrimenti giocheranno in inferiorità numerica.

80bis. PUNTEGGI DEI SUPPLEMENTARI

I punteggi dei supplementari: meno di 18 è zero gol; da 18 a 20,9 è un gol; da 21 a 23.9 sono due gol; da 24 a 26.9 sono tre gol; da 27 a 29.9 sono quattro gol; da 30 in su sono cinque gol.

80ter. VARIAZIONE PUNTEGGI SUPPLEMENTARI

Nel caso le due squadre non arrivino a 18, ma la differenza tra le due è comunque superiore a 10 punti, si assegna un gol alla squadra col totale maggiore.

81. CALCI DI RIGORE

Nel caso vi fosse bisogno dei calci di rigore, si scelgono cinque rigoristi tra i titolari in campo. Chi prende la sufficienza segna, chi l'insufficienza sbaglia. Si tiene in considerazione solo il voto e non i punti azione.

81bis. CALCI DI RIGORE

Se i calciatori designati sono sv, escluso il caso particolare della regola 102, saranno sostituiti dalle rispettive riserve. Se anche le rispettive riserve per ruolo non hanno giocato, e di conseguenza sono entrati altri con ruolo diverso, il rigore sarà considerato sbagliato, indipendentemente dal voto preso dal suo sostituto "non naturale".

81ter. RIGORI AD OLTRANZA

Per i rigori ad oltranza, l'allenatore può comunicare anche una lista dal 6^a al 11^a giocatore, durante la stesura delle formazioni. Altrimenti si va nell'ordine a ritroso, cioè dall'ultimo attaccante fino al portiere.

81quater. PORTIERE RIGORISTA

Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi sia giudicato sv (esclusa sempre l'eccezione della regola 102), si rimanda alle regole specifiche per il voto d'ufficio del portiere (73, 73bis e ter). Se si rientra nelle prime due norme, quindi con il voto d'ufficio sei, il rigore è realizzato. Se si rientra nel caso 73ter, il rigore si considera sbagliato.

81quinqies. ULTERIORE PARITA'

Nel caso che neanche dopo i rigori ad oltranza, si riesca a stabilire un vincitore, si terrà conto della fantamedia delle squadre dopo i 90 minuti, o di 180 nel caso della doppia sfida. In caso di parità si terrà conto anche della fantamedia nei supplementari. Per un'ulteriore parità, ci sarà il lancio della monetina.

81sexies. MANCATA COMUNICAZIONE DEI SUPPLEMENTARI / RIGORISTI

In caso di mancata comunicazione della lista dei supplementari e rigoristi, verranno considerati per i supplementari i giocatori con fantamedia totale peggiore e per i rigori i giocatori con media voto peggiore.

82. MODIFICATORE DIFESA

Il modificatore difesa è dato dalla media voto dei difensori schierati in campo, senza prendere in considerazione i punti azione. Questa è la tabella di conversione.

Media voto	punti all'avversario
Meno di 5	+2.5
5.00 – 5.24	+2
5.25 – 5.49	+1.5
5.50 – 5.74	+1
5.75 – 5.99	+0
6.00 – 6.24	-1

6.25 – 6.49	-1.5
6.50 – 6.74	-2
6.75 – 6.99	-2.5
7.00 o più	-3

La media è basata su quattro difensori. Se i difensori sono tre, il modificatore è peggiorato di un livello. Se i difensori sono due/uno, il modificatore viene peggiorato di due/tre livelli. Se i difensori sono cinque, il modificatore è migliorato di un livello.

83. MODIFICATORE CENTROCAMPO

Il modificatore centrocampo è dato dalla differenza tra i due totali centrocampo delle squadre. Prima si fa la somma dei voti dei centrocampisti della squadra x e poi quelli della squadra y, senza tener conto dei punti azione. Poi si fa la differenza tra le due somme. Questa è la tabella di conversione del centrocampo:

Differenza tra i due totali	squadra col totale migliore	squadra col totale peggiore	
< 1.5	+0	-0	
1.5 – 2.99	+0.5	-0.5	In caso di disparità numerica tra i reparti, saranno assegnati alla squadra il cui reparto è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria. Chi gioca con tre centrocampisti è chiaro che si trova svantaggiato se nell'altra squadra ce ne sono quattro. Ecco perché il voto d'ufficio è equivalente a cinque.
3 – 3.99	+1	-1	
4 – 4.99	+1.5	-1.5	
5 – 5.99	+2	-2	
6 o più	+2.5	-2.5	

84. LA PREMINENZA DEL MODULO PER I MODIFICATORI

In entrambi i modificatori, ma anche nella tattica, ha la preminenza il modulo rispetto ai singoli giocatori, nelle modalità di calcolo. 2 esempi: per la tattica: se si gioca con un 3-5-2, ma poi non si hanno 5 centrocampisti e quindi un difensore entra al loro posto, creando di fatto un 4-4-2, il modulo da tenere presente sarà sempre il 3-5-2, e quindi +0.5 all'avversario. Secondo esempio, per i modificatori: se si gioca con un 3-5-2 ma un difensore subentra ad un centrocampista, creando di fatto un 4-4-2, per il modificatore centrocampo si considerano solo 4 centrocampisti, ma per la difesa solo i 3 che inizialmente erano previsti nella tattica (e non quattro).

84bis. LA PREMINENZA NELLE SOSTITUZIONI PER I MODIFICATORI

Nel caso di sostituzioni, a far parte integrante dei modificatori è sempre il primo sostituto in base alla formazione comunicata dall'allenatore, e non quello con il miglior voto.

105. MODIFICATORE PORTIERE

Il modificatore portiere è assegnato al portiere che non abbia parato rigori né abbia segnato e si ottiene sottraendo 6 al voto attribuito al giocatore. Questa la tabella di conversione:

voto	modificatore
6	+0
6,5	+0,5
7	+1
7,5	+1,5
8 e oltre	+2

CAPITOLO VIII - PARTITE SOSPESSE E RINVIATE

85. DISPOSIZIONI PER PIU' PARTITE RINVIATE

Nel caso vi siano più di due partite rinviate (per la serie B s'intende più di quattro squadre coinvolte), si dovranno aspettare i recuperi di queste, sempre ch  tali recuperi non siano in una data posteriore al turno successivo di coppa (se riguardano le coppe), o al termine del fantacampionato (se riguardano il fantacampionato). In tali casi non si aspetteranno i recuperi ma si applicheranno le disposizioni di cui agli artt. 86 o 87.

86. DISPOSIZIONI PARTITE RINVIATE

Nel caso una o pi  partite, fino al numero limite di cui sopra, vengono rinviate, ai calciatori facenti parte nei 18 inseriti nella lista dei convocati, verr  dato un sei d'ufficio ai giocatori di movimento, un cinque al portiere.

Per conoscere i 18 convocati ci si dovr  attenere al Quotidiano Ufficiale del giorno stesso della gara o in quello successivo, o in mancanza del giorno precedente. Coloro che non risulteranno nella lista dei 18 convocati, saranno considerati ai fini fantacalcistici assenti.

87. PARTITE RINVIATE CERTE

Nel caso che si conosca gi  per certo che una o pi  gare, fino al numero limite di cui sopra art.85, saranno rinviate, i giocatori di quelle partite sono da considerare assenti. Condizione necessaria per questa applicazione   che la comunicazione del rinvio della gara avvenga prima del termine ultimo per la comunicazione della formazione.

Se a causa del rinvio certo, il Presidente si trova a disputare la gara senza portieri, pu  avvalersi della norma 56, che riguarda la "tutela portieri".

Se a causa del rinvio certo, il Presidente si trova a disputare la gara senza giocatori di movimento, gli verranno assegnati dei voti d'ufficio pari a 5 (cinque), tanti quanti necessari per arrivare ad 11 giocatori.

87bis. PARTITA DECISA A TAVOLINO

Nel caso il risultato di una partita, per qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terr  conto dei voti assegnati dal Quotidiano Ufficiale e dai punti azione conseguiti sul campo. Se il Quotidiano Ufficiale non assegna i voti ai calciatori, si applicher  la norma 89bis.

87ter. PARTITA DECISA A TAVOLINO SENZA ESSERE INIZIATA

Nel caso una partita non venga fatta disputare per qualsiasi motivo, e successivamente il risultato venga deciso a tavolino, si applicher  in toto la norma 86.

88. PARTITE ANTICIPATE

Le partite anticipate sono valide ai fini del gioco. Si segue il criterio della norma 96.

88bis. PARTITE POSTICIPATE

Le partite posticipate in maniera occasionale, rientrano, a seconda della comunicazione del posticipo, nella norma 86 o 87.

89. DISPOSIZIONI PARTITE SOSPESSE CON VOTI

Nel caso una o pi  partite sono sospese, e il Quotidiano Ufficiale assegna i voti, questi verranno presi in considerazione, visto che non si attender  il recupero. E saranno ovviamente validi tutti i punti azione maturati. In questo caso i giocatori che hanno preso s.v. o che non hanno giocato, saranno considerati assenti.

89bis. DISPOSIZIONI PARTITE SOSPESE SENZA VOTI

Nel caso una o più partite sono sospese, e il Quotidiano Ufficiale non assegna i voti, si agirà come segue: a coloro che hanno avuto punti azione (esclusa la semplice ammonizione) si applicheranno le norme dei giocatori s.v. con punti azione (vedi norme 73-74-75-76); ai giocatori che non hanno avuto punti azione verrà dato un sei d'ufficio (un cinque per il portiere) salvo per quei giocatori che al 30°st non sono ancora entrati (dove la sospensione della gara avviene successivamente a quel minuto), in tal caso saranno considerati assenti. Ovviamente se la sospensione della gara avviene prima del 30°st, tutti e 18 i giocatori di ciascuna squadra riceveranno un sei d'ufficio (un cinque per il portiere).

90. PARTITA SOSPESA E NON RECUPERATA

Una partita sospesa o terminata, ma poi decisa a tavolino o omologata, valgono i voti e i punti azione. In caso di assenza dei voti, vedasi norma 89bis.

91. PARTITA NON OMOLOGATA E POI RIGIOCATA

Nel caso una partita non venga omologata nella realtà e il giudice sportivo decide di rigiocarla, ai fini del gioco resterà comunque valida la prima partita. Se il Quotidiano Ufficiale non assegna i voti, si applicherà la norma 89bis.

CAPITOLO IX - MAGLIE, CAPITANI E SPONSOR

92. NUMERI DI MAGLIA

All'inizio della stagione, ogni allenatore può assegnare i numeri di maglia ai propri giocatori. L'ordine da seguire va dal numero 1 al numero 26. Sono possibili due eccezioni per chi volesse assegnare numeri più alti. Dalla seconda fase di mercato, ad ogni acquisto successivo, per l'assegnazione della maglia, si progredisce numericamente.

93. CAPITANO E VICECAPITANO

Il capitano ed il vice capitano di ogni squadra saranno determinati in base al numero di presenze totalizzate con il fantapresidente (e non con la fantasquadra). La società guadagnerà mezzo milione di euro per ogni partita in cui il proprio capitano guadagnerà la sufficienza, mentre in caso di insufficienza la società non perderà nulla. Se entrambi, capitano e vice, non prendono il voto o sono in una partita sospesa o rinviata dove il voto non è valido, l'incasso non c'è. Capitano e vicecapitano possono variare ad ogni mercato in base alle presenze effettive dei giocatori in quel momento, oppure in caso di cessione.

94. MODALITA' DI INTROITI E SPESE

Il Comitato di Lega stabilisce di anno in anno varie modalità per introiti e spese che ogni società riceve. Sempre il Comitato ne prevede l'obbligatorietà o meno delle suddette modalità.

CAPITOLO X - SERIE B, ANTICIPI E POSTICIPI

95. LE SQUADRE AMMESSE

Vengono prese in considerazione per le squadre che rientrano nel fantacalcio cinque squadre di serie B, che sono tutte estratte tramite sorteggio all'Assemblea finale di stagione. L'estrazione sarà suddivisa in tre fasce, stabilite per tempo ed in modo inappellabile dal Comitato, dove si distingueranno fascia alta, media e bassa a seconda del presunto valore di forza di ciascuna squadra. Verranno estratte due squadre per fascia A e B, una per fascia C.

96. ANTICIPI DI CAMPIONATO

In caso di anticipo di campionato, i Presidenti dovranno comunicare quali giocatori impegnati in tale partita intendono schierare come titolari e obbligatoriamente lo schieramento che vogliono adottare. In caso di mancata comunicazione dello schieramento i giocatori comunicati non verranno presi in considerazione. Il resto della formazione potrà essere comunicato nel termine previsto dall'art. 58ter. In caso di mancata comunicazione dei restanti giocatori entro tale termine, verrà loro assegnato un voto d'ufficio pari a 5.

96bis. ANTICIPI AL MARTEDI

Nei turni infrasettimanali, ove vi siano partite il martedì ed il mercoledì, tutti i Presidenti hanno l'obbligo di comunicare l'intera formazione entro mezzora prima dell'inizio della prima partita del martedì.

97. POSTICIPI DI CAMPIONATO

Non è possibile in nessun caso schierare giocatori impegnati in una gara posticipata di uno o più giorni. Si agirà secondo la norma 88bis.

CAPITOLO XI - RECLAMI

98. LIMITE MASSIMO

Il Presidente che intenda sporgere reclamo per contestare l'esito di un incontro o di un qualsiasi avvenimento, deve farlo pervenire al Comitato di Lega entro e non oltre il mercoledì precedente la giornata di campionato successiva alla gara in questione, a pena di decadenza. Se la giornata successiva si svolge prima del suddetto mercoledì, è sempre valevole il termine di cui sopra. Se la giornata si disputa il mercoledì, come riferimento temporale di decadenza si considera il sabato successivo.

99. COSE NON SOGGETTE A RECLAMO

Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.

100. ACCOGLIMENTO AUTOMATICO

Nel caso in cui il Presidente alleggi al proprio reclamo copia del Quotidiano Ufficiale indicante la rettifica del voto assegnato, o un altro punto azione, il Comitato dovrà immediatamente annullare il risultato finale e ricalcolare l'esito dell'incontro. Dovrà in ogni caso essere rispettato il termine perentorio di cui alla regola 98.

101. CONTESTAZIONE

Nel caso il Quotidiano Ufficiale riporti tra gli ammoniti/espulsi/marcatori o altri punti azione un calciatore non indicato da altri mezzi di informazione (stampa e Tv), il Presidente penalizzato potrà porre reclamo al Comitato Esecutivo, portando a prova della sua tesi le risultanze di cui ai siti www.corrieredellosport.it e www.legacalcio.it. Nel caso in cui uno di questi siti non fosse disponibile, si potrà fare riferimento al sito www.livescore.com. Al reclamo dovranno essere allegate le risultanze di almeno due delle tre citate fonti.

Il reclamo verrà deciso in primo grado dal Comitato di Lega formato dai due vicepresidenti e dal vicepresidente vicario. Contro la decisione di primo grado potrà essere proposto appello che verrà deciso dal Presidente di Lega.

Nel caso in cui il ricorrente sia uno dei vicepresidenti la decisione verrà presa dai rimanenti componenti del Comitato e sarà comunque appellabile al Presidente di Lega; nel caso in cui il ricorrente sia il Presidente di Lega il reclamo verrà deciso definitivamente in unico grado di giudizio dal Comitato Esecutivo. La società reclamante dovrà versare 1 milione per ogni grado di giudizio in cui venga respinto il suo ricorso.

CAPITOLO XII - CASI PARTICOLARI

102. TUTTI I GIOCATORI SENZA VOTO

Nel caso in cui i 22 giocatori di una partita (o gli 11 di una squadra), vengono giudicati tutti s.v., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a sei, con le seguenti eccezioni: a) per i calciatori che abbiano giocato un tempo inferiore ai 30 minuti, la mancanza di voto verrà considerata come una normale assenza; b) per i calciatori che hanno avuto dei punti azione (esclusa la semplice ammonizione), pur avendo giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, si sommeranno comunque i punti azione al 6 del voto d'ufficio detto sopra.

102bis. CALCI DI RIGORE

Nel caso specifico di cui sopra, e solo in quel caso, per la presa in considerazione dei calci di rigore, il tiro si considera realizzato, visto che il voto d'ufficio è equivalente a sei.

103. MANCANZA DELLA VALUTAZIONE DI UN GIOCATORE

Qualora il Quotidiano Ufficiale ometta per dimenticanza di assegnare una valutazione, voto o s.v., ad un calciatore, a tale giocatore, a meno di rettifiche entro le ore 24 del giorno successivo, sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 se è entrato al massimo al 25' del secondo tempo. Se è entrato dopo tale termine, e non ha maturato punti azione (esclusa l'ammonizione), il suo voto sarà s.v.

104. GIOCATORE S.V. CHE HA GIOCATO UN TEMPO

Qualora il Quotidiano Ufficiale assegni un s.v. ad un giocatore che ha disputato almeno un tempo intero, ai fini del fantacalcio verrà assegnato un sei d'ufficio a tale giocatore.

Per presa visione

Il Comitato di Lega.



FEDERAZIONE FANTACALCIO

REGOLAMENTO UFFICIALE