



FEDERAZIONE FANTACALCIO

TAVERNA 94

REGOLAMENTO UFFICIALE





INDICE GENERALE:

01-06-2023. Le nuove modifiche regolamentari sono evidenziate in GIALLO.

CAPITOLO I - LA LEGA: OGGETTO E FUNZIONAMENTO (Pagina 12)

1. OGGETTO DEL GIOCO

2. ORGANI DELLA LEGA TAVERNA 94

3. IL PRESIDENTE DI LEGA

- 3.1. Poteri e competenze
- 3.2. Potere disciplinare
- 3.3. Coadiutori
- 3.4. Durata del mandato

4. L'ASSEMBLEA DI LEGA

- 4.1. Composizione
- 4.2. Poteri e competenze
- 4.3. Assemblea Finale

5. IL COMITATO ESECUTIVO

- 5.1. Composizione
- 5.2. Durata del mandato
- 5.3. Poteri e competenze
- 5.4. Deliberazioni



6. MODIFICHE REGOLAMENTARI

- 6.1. Proposte
- 6.2. Deliberazioni
- 6.3. Efficacia temporale

7. MEZZI UFFICIALI DI COMUNICAZIONE

CAPITOLO II - LE COMPETIZIONI (Pagina 15)

8. PARTITE VALIDE AI FINI DEL GIOCO

- 8.1. Sosta di serie b
- 8.2. Partite anticipate
- 8.3. Partite posticipate

9. CAMPIONATO

- 9.1. Piazzamenti
- 9.2. Due squadre a pari punti
- 9.3. Tre o più squadre a pari punti
- 9.4. Play out
- 9.5. Ritiro o esclusione

10. COPPA DI LEGA

11. SUPERCOPPA DI LEGA

12. COPPE EUROPEE

- 12.1. Fantasquadre partecipanti alla Champions League



12.2. Fantasquadre partecipanti alla Europa League

12.3. Turni

12.4. Aggiornamento delle formazioni

13. COPPA INTERCONTINENTALE

14. RANKING TAVERNA94 E FESTEGGIAMENTI

15. SCRIVANIA D'ARGENTO E TAPIRO D'ORO

16. IMPEGNI NON UFFICIALI

CAPITOLO III – LE SOCIETA' (Pagina 19)

17. DENOMINAZIONI SOCIALI

17.1. Divieti

17.2. Durata

18. LA ROSA

18.1. Numeri di maglia

18.2. Capitano e vicecapitano

18.3. Terzo portiere

19. VINCOLI

19.1. Termine per i vincoli

19.2. Giocatori da computare nei vincoli

19.3. Giocatori da non computare nei vincoli

19.4. Contratti con efficacia posticipata



19.5. Ingaggio annuale dei giocatori vincolati

71. PAYROLL

20. CAPITALE SOCIALE

20.1. Montepremi competizioni

20.2. Aggiornamento

20.3. Società non retrocessa

20.4. Società neopromossa

20.5. Rapporti di debito/credito con società retrocesse/ritirate

20.6. Decesso o squalifica per illecito

CAPITOLO IV -IL CALCIOMERCATO (Pagina 23)

21. CALCIOMERCATO

SEZIONE I - I GIORNI DI MERCATO

22. GIORNI DI MERCATO

21.1. Sessioni

21.2. Presenza e delega

23. DURATA DEL MERCATO

24. QUOTAZIONI UFFICIALI

24.1. Ruolo

24.2. Valori



25. ASTE

- 25.1. Lista gialla
- 25.2. Svolgimento
- 25.3. Ritiro da un'asta vinta
- 25.4. Ultima asta
- 25.5. Ufficialità dell'acquisto

26. GIOCATORE FANTASMA

27. ADEMPIMENTI CONCLUSIVI

- 27.1. Svincolo giocatori in eccesso
- 27.2. Acquisto giocatori svincolati
- 27.3. Modulo riepilogativo

SEZIONE II - OPERAZIONI DI MERCATO TRA FANTASQUADRE

28. LIMITAZIONI TEMPORALI

29. ELEMENTI DI UN CONTRATTO

- 29.1. Elementi essenziali
- 29.2. Clausole aggiuntive
- 29.3. Pagamenti dilazionati

30. COMUNICAZIONE FORMALE DELL'ACCORDO

31. PRESTITO

- 31.1. Durata
- 31.2. Limiti
- 31.3. Tipi di prestito



31.4. Vincolo di un giocatore in prestito

31.5. Diritto di riscatto per le retrocesse

32. CONDIZIONI DI RIACQUISTO IMMEDIATO DI UN GIOCATORE CEDUTO

CAPITOLO V - LA FORMAZIONE (Pagina 30)

33. MODULI

34. PANCHINA

34.1. Numero massimo

34.2. Primo portiere schierato come riserva del suo secondo

35. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE - OGGETTO

35.1. Anticipi

35.2. Coppe/spareggi

35.3. Modifica

35.4. Eccezioni

36. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE - TERMINE

36.1. Anticipi

36.2. Ritardo

36.3. Mancata comunicazione

36.4. Sanzioni

37. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE - MODALITA'

38. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE - ERRORI



39. PUBBLICAZIONE DELLA FORMAZIONE

- 39.1. Anticipi
- 39.2. Errori di pubblicazione

CAPITOLO VI - MODALITA' DI CALCOLO DEI RISULTATI (Pagina 33)

40. FONTE DI RIFERIMENTO

- 40.1. Quotidiano Ufficiale
- 40.2. Mancanza
- 40.3. Modifica
- 40.4. Insindacabilità
- 40.5. Discordanza

41. IL RISULTATO

SEZIONE I - VOTO GIOCATORE

42. VOTO GIOCATORE SCHIERATO TITOLARE

43. VOTO GIOCATORE SUBENTRATO DALLA PANCHINA

- 43.1. Sostituzione con giocatore di uguale ruolo
- 43.2. Sostituzione con giocatore di diverso ruolo
- 43.3. Malus per sostituzione con un giocatore di diverso ruolo
- 43.4. Sostituzione del portiere

44. VOTO DEL GIOCATORE S.V.

- 44.1. Giocatori s.v. senza punti azione
- 44.2. Giocatori s.v. con punti azione



44.3. Giocatori s.v. espulsi

44.4. Tutti i giocatori s.v.

45. VOTO D'UFFICIO IN CASO DI INFERIORITA' NUMERICA

45.1. Portieri

45.2. Giocatori di movimento

46. MANCANZA DELLA VALUTAZIONE DI UN GIOCATORE

SEZIONE II - MODIFICATORI

47. MODIFICATORE MODULO

48. MODIFICATORE PORTIERE

49. MODIFICATORE DIFESA

50. MODIFICATORE CENTROCAMPO

51. MODIFICATORE TREQUARTISTA

51b. Trequartista nel ruolo di Attaccante

52. MODIFICATORE ATTACCO

53. CALCOLO MODIFICATORI NEI PRELIMINARI DELLE COPPE EUROPEE

54. FATTORE CAMPO



SEZIONE III - PUNTI AZIONE

55. PUNTI AZIONE

56. ESPULSIONE CON PRECEDENTE AMMONIZIONE

56.2. Espulsione a fine partita

57. GIOCATORE DI MOVIMENTO IN PORTA

SEZIONE IV - PUNTEGGI

58. SCAGLIONI DI PUNTEGGIO

59. SUPPLEMENTARI

60. CALCI DI RIGORE

60.1. Rigoristi s.v.

60.2. Portiere rigorista s.v.

60.3. Rigori ad oltranza

61. MANCATA COMUNICAZIONE DEI SUPPLEMENTARI/RIGORISTI

62. ULTERIORI PARTITA'

CAPITOLO VII - CASI PARTICOLARI: PARTITE RINVIATE, DECISE A TAVOLINO, SOSPESE (Pagina 42)



63. PARTITE RINVIATE

- 63.1. Recuperi
- 63.2. Mancata attesa dei recuperi

64. PARTITA DECISA A TAVOLINO

- 64.1. Partita giocata
- 64.2. Partita non iniziata

65. PARTITE SOSPESE

- 65.1. Partite sospese con voti
- 65.2. Partite sospese senza voti
- 65.3. Partite sospese e non recuperate

66. PARTITA NON OMOLOGATA E RIGIOCATA

CAPITOLO VIII – RICORSI (Pagina 43)

67. TERMINE DI PRESENTAZIONE

68. MOTIVI

69. DECISIONE

70. COSTI



CAPITOLO I - LA LEGA: OGGETTO E FUNZIONAMENTO

1. OGGETTO DEL GIOCO

La Lega Taverna94 organizza e gestisce una simulazione del gioco del calcio a cui partecipano 16 fantasquadre, formate dai calciatori reali delle squadre del campionato di serie A e di 7 squadre del campionato di serie B, che si affrontano tra loro con le modalità disciplinate dal presente regolamento. La Lega riconosce e garantisce i diritti a parteciparvi a tutti (salvo esaurimento posti) e richiede ai partecipanti stessi l'adempimento dei doveri inderogabili di solidarietà economica e sociale.

Per andare incontro alle disponibilità finanziarie di tutti, le quote potranno essere versate unicamente in un'unica soluzione entro il 16 agosto di ogni anno. **Si applica uno sconto cassa di 30 € per i pagamenti effettuati entro il 16 luglio.** Nel caso un Presidente non sia in regola con la quota verrà sanzionato con 4 fantamilioni di multa ad ogni giorno di ritardo ed avrà qualsiasi operazione societaria bloccata fino al suo saldo. Ogni Presidente ha il dovere di svolgere, secondo le proprie possibilità, un'attività o una funzione che concorra al progresso materiale o spirituale della Lega. Chi sceglie di iscriversi alla Lega Taverna 94, accetta e sottoscrive il presente Regolamento (basta solo una lettura), si impegna a portare a termine la stagione che si intraprende, in qualunque stato psico-fisico si trovi.

2. ORGANI DELLA LEGA TAVERNA 94

Gli organi che governano la Lega Taverna 94 sono: il Presidente di Lega, l'Assemblea di Lega e il Comitato Esecutivo. La sovranità appartiene a tutti i Presidenti ed è regolata dal Comitato Esecutivo, che la esercita nelle forme e nei limiti del Regolamento.

3. IL PRESIDENTE DI LEGA

3.1. Poteri e competenze



Le attribuzioni del Presidente di Lega sono le seguenti:

- rappresentanza della Taverna94 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 il Comitato ogni qualvolta lo ritenga opportuno per l'esercizio delle attribuzioni previste dall'art. 5.3.

3.2. Potere disciplinare

Al Comitato Esecutivo è attribuito il potere disciplinare da esercitare nei confronti di un Presidente che si comporti in maniera scorretta.

Tale Presidente può essere soggetto a deferimento e, in caso di recidiva, essere penalizzato con una ammenda e/o squalifica del campo e, quindi, eliminazione del fattore campo nel calcolo del totale squadra.

3.3. Coadiutori

Nell'esercizio dei propri poteri il Presidente di Lega ha la facoltà di farsi coadiuvare dai Presidenti che manifestino la propria disponibilità ed ai quali può delegare lo svolgimento di alcuni compiti.

Il Presidente incaricato di svolgere ruoli istituzionali (ad esempio ricevere le formazioni) che si comporta in maniera scorretta (ad esempio rivelando in anticipo i giocatori schierati), può essere sanzionato dal Presidente di Lega con il pagamento di una bottiglia a favore degli altri Presidenti.

3.4. 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 sceglierà tra i propri componenti un sostituto che assuma l'incarico di Presidente di Lega sino al termine della stagione in corso, quando l'Assemblea si riunirà per eleggere il nuovo Presidente di Lega.

4. L'ASSEMBLEA DI LEGA

4.1. Composizione

L'Assemblea di Lega è formata da i tutti Presidenti della Taverna94. Tutti i Presidenti hanno pari dignità sociale e sono quasi eguali davanti alla legge, senza distinzione di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali.

4.2. Poteri e competenze

Sono attribuite all'Assemblea di Lega:

- La modifica delle regole stabilite ai capitoli: 1-3-4-6
- Nomina del Comitato Esecutivo.

4.3. Assemblea Finale



L'Assemblea di Lega viene convocata dal Presidente di Lega al termine di ogni stagione (c.d. Assemblea Finale) per discutere il seguente ordine del giorno:

- valutazione delle modifiche regolamentari deliberate nella Assemblea dell'anno precedente;
- ratifica del nuovo Regolamento Ufficiale, previa illustrazione delle norme modificate dal Comitato nell'esercizio del potere previsto dalla norma 5.3.; - discussione e votazione delle proposte di modifiche regolamentari precedentemente pubblicate sul sito ufficiale ai fini di una completa e tempestiva informazione ai Presidenti;
- scelta del giorno di mercato della nuova stagione; - determinazione dell'ammontare della quota di iscrizione.

La votazione avverrà per alzata di mano.

Il Presidente assente all'Assemblea di Lega non potrà delegare al voto.

L'approvazione della modifica regolamentare richiede la maggioranza semplice, vale a dire la metà più uno dei presenti, o il 51% in caso di numero dispari.

5. IL COMITATO ESECUTIVO

5.1. Composizione

Il Comitato Esecutivo è composto dal Presidente di Lega e da tre Vicepresidenti di Lega scelti all'interno di una lista di candidati.

La lista dei candidati viene formata dal Presidente di Lega in virtù delle credenziali e della disponibilità dimostrata nel corso delle diverse stagioni e comprende coloro che intendono fornire il loro attivo contributo nell'esecuzione dei ruoli istituzionali che il Presidente di Lega intende loro affidare.

La nomina dei tre Vicepresidenti di Lega avviene 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.

È compito del Comitato rimuovere gli ostacoli di ordine economico (dopo che hanno pagato) e sociale, che, limitando di fatto la libertà e l'eguaglianza dei partecipanti, impediscono il pieno sviluppo del gioco e l'effettiva partecipazione di tutti i Presidenti all'organizzazione politica (dopo che hanno vinto), economica (dopo che hanno pagato) e sociale della Lega.

5.2. Durata del mandato

I Vicepresidenti di Lega restano in carica per dodici mesi e, comunque, fino alla nuova votazione dell'anno successivo.

Qualora nel corso del mandato un Vicepresidente si renda inadempiente ai propri obblighi, potrà essere escluso con deliberazione all'unanimità degli altri componenti del Comitato Esecutivo e non sarà sostituito.

5.3. Poteri e competenze

Il Comitato Esecutivo è chiamato a:

- modificare insindacabilmente le regole stabilite ai capitoli: 2-5-7-8;
- interpretare le regole in caso di controversie, reclami e ricorsi;
- deliberare nei casi non menzionati nel presente regolamento.

5.4. Deliberazioni



Le regole che il Comitato può modificare autonomamente sono proposte, discusse ed eventualmente approvate nella riunione che viene convocata dal Presidente di Lega prima dell'Assemblea di Lega.

Alla riunione devono essere presenti i tre Vicepresidenti di Lega.

Il Comitato Esecutivo delibera con il voto favorevole di almeno due dei Vicepresidenti di Lega e del Presidente di Lega (cui spetta l'ultima parola).

6. MODIFICHE REGOLAMENTARI

6.1. Proposte

Le proposte aventi ad oggetto l'introduzione di nuove regole o la modifica di quelle esistenti devono essere formulate per iscritto secondo la modulistica on line prima della riunione del Comitato Esecutivo o dell'Assemblea Finale di Lega. Tali proposte vengono analizzate dal Comitato che valuterà se proporle in Assemblea oppure rifiutarle.

6.2. Deliberazioni

Il Comitato Esecutivo valuta ed eventualmente approva le regole di propria competenza e di cui alla norma 5.3. con le modalità previste dalla norma 5.4. Le regole di competenza dell'Assemblea di Lega come da norma 4.2. vengono deliberate con le modalità previste dalla norma 4.3.

6.3. Efficacia temporale

Le regole approvate dall'Assemblea e dal Comitato Esecutivo entrano in vigore il giorno successivo all'Assemblea Finale e non possono avere effetto retroattivo. Le norme non possono essere modificate prima della Assemblea Finale salvo che vi sia una delibera d'urgenza del Comitato, dopo votazione interna, laddove vi sia la maggioranza semplice. In caso di parità di voto, conta il voto del Presidente di Lega. In caso di approvazione, il Presidente di Lega aggiornerà immediatamente il regolamento e segnalerà tempestivamente tutti i partecipanti.

Tale eccezione non riguarda le regole che incidono sul calcolo dei risultati e le norme di cui ai capitoli 5-6-8: solo per queste norme il Presidente di Lega si riserva la facoltà di correggere immediatamente una norma laddove ci siano evidenti lacune che compromettano la buona riuscita del gioco, anche se dovesse essere una regola importante ai fini dello sviluppo della Lega o del gioco.

7. MEZZI UFFICIALI DI COMUNICAZIONE

Per le comunicazioni ufficiali, la Lega si avvale di un proprio sito internet di riferimento: www.taverna94.it.

CAPITOLO II – LE COMPETIZIONI



8. PARTITE VALIDE AI FINI DEL GIOCO

Le partite delle Fanta competizioni (campionato e coppe) si svolgono parallelamente alle reali giornate dei campionati di serie A e B.

8.1. Sosta di serie B

La giornata di fantacampionato o di coppa fissata in corrispondenza di un turno in cui la serie B non gioca verrà disputata comunque.

8.2. Partite anticipate

Le partite anticipate sono valide ai fini del gioco. In tali ipotesi si applicano le disposizioni di cui alla norma 35.1.

8.3. Partite posticipate o rinviate

Le partite posticipate o rinviate entro la giornata successiva di campionato sono sempre valide ai fini del gioco.

Per le partite posticipate oltre la giornata successiva di campionato si applicano le disposizioni di cui alla norma 63.2.

9. CAMPIONATO

Il campionato si svolge a girone unico con partite di andata e ritorno. È possibile che le giornate di ritorno siano sorteggiate casualmente.

9.1. Piazzamenti

I posizionamenti del campionato sono i seguenti: primo Campione di Lega; primo, secondo e terzo in Champions League; quarto preliminare Champions League; dal quinto al settimo classificato in Europa League; ottavo e nono preliminari Europa League; decimo, undicesimo e dodicesimo guadagnano la salvezza; tredicesimo e quattordicesimo disputano i play out; quindicesimo e sedicesimo retrocedono direttamente in serie B.

9.2. Due squadre a pari punti

Nel caso in cui al termine del campionato due squadre si trovino a pari punti si procederà allo spareggio solo se necessario per l'assegnazione dello scudetto ~~e per la retrocessione diretta~~. ABROGATA²¹ In particolari stagioni, ove il calendario non lo consenta, il Comitato ad inizio stagione deciderà se non si potrà procedere allo spareggio e/o ai play out in quanto non vi sono giornate a disposizione; in quel caso si utilizzeranno i criteri qui successivamente indicati. In tutte le altre ipotesi il piazzamento verrà determinato secondo i seguenti criteri (indicati in ordine di applicazione): fantamedia totale, totale punti realizzati 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, sorteggio.

9.3. Tre o più squadre a pari punti

Se vi è parità fra tre o più squadre si procederà alla classifica avulsa: la peggiore (in base ai criteri della norma 9.2.) sarà esclusa (o la migliore nel caso di retrocessione) e le due rimanenti disputeranno lo spareggio in campo neutro, solo per gli obiettivi alla norma 9.2.

9.4. Play out

I play out verranno disputati tra la tredicesima e quattordicesima classificata al termine del campionato, salvo il caso in cui tra le due squadre vi siano più di due punti di distacco; in tale ipotesi retrocederà direttamente in serie B la quattordicesima classificata senza che si giochino i play out.

Le partite sono di andata e ritorno; all'andata giocherà in casa la peggiore classificata in campionato.



Si salverà la squadra che nelle due partite totalizzerà più punti; in caso di pari punti (due pareggi o una vittoria ciascuno), si salverà la squadra che avrà segnato più gol; in caso di parità di gol segnati, si salverà la squadra meglio classificata al termine del campionato (se pari punti premiata la fantamedia). In caso di partita secca, si disputa in campo neutro: se termina in parità si salverà la squadra meglio classificata; in caso di parità di punti in classifica si disputano anche i supplementari e rigori.

9.5. Ritiro o esclusione

Qualora una società si ritiri dal Campionato con comunicato ufficiale o ne venga esclusa per qualsiasi ragione durante il girone di andata, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore per la classifica, che viene formata senza tenere conto dei risultati delle gare della società rinunciataria od esclusa. Qualora una società si ritiri dal Campionato con comunicato ufficiale o ne venga esclusa per qualsiasi ragione durante il girone di ritorno tutte le gare ancora da disputare saranno considerate perdute con il punteggio di 0-3, in favore dell'altra società con la quale avrebbe dovuto disputare la gara fissata in calendario.

In mancanza del comunicato ufficiale, si adotteranno i provvedimenti stabiliti in caso di comportamenti scorretti alle norme 36.3. e 36.4.

Il Comitato a sua discrezione e in qualsiasi momento della stagione, ha l'autorità di poter escludere dalla Lega una società che si sia comportata in maniera gravemente scorretta o che abbia cumulato più di venti asterischi.

10. COPPA DI LEGA

Alla coppa di Lega partecipano tutte le squadre iscritte alla Lega.

La manifestazione si svolge con partite di solo andata in casa della peggio classificata l'anno precedente, finale in campo neutro. In caso di pareggio sono previsti supplementari e rigori.

I turni, in base al numero di fantasquadre partecipanti sono: sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali, finale. La vincente parteciperà alla Coppa Intercontinentale.

11. SUPERCOPPA DI LEGA

Alla Supercoppa di Lega partecipano tutte le squadre iscritte alla Lega.

La manifestazione prevede un "tutti contro tutti" dove non conterranno i modificatori, né il fattore campo, conterà soltanto la fantamedia. Le ultime, per ogni turno, in base al numero di fantasquadre, verranno eliminate. Anche la finale si disputa in modalità fantamedia. In caso di punteggio pari passerà il turno la squadra con il modulo meno offensivo; a parità di modulo la squadra con il piazzamento peggiore in campionato nell'anno precedente. La vincente parteciperà alla Coppa Intercontinentale.

12. COPPE EUROPEE

Le coppe europee sono la Champions League e l'Europa League.

12.1. Fantasquadre partecipanti alla Champions League



Alla Champions League partecipano: le prime tre classificate del fantacampionato precedente, le squadre reali che si sono classificate dal terzo al decimo posto nel campionato precedente di serie A, la vincente del preliminare di Champions League a cui partecipa il quarto classificato del fantacampionato e la undicesima classificata nel campionato di serie A. **E' possibile che le squadre cosiddette "avversarie" siano composte da più formazioni delle squadre reali, distinte per ogni reparto.**

Partecipa di diritto la vincente della precedente edizione salvo sua rinuncia o che sia retrocesso.

I preliminari si disputano con partite di andata e ritorno.

In caso di parità di gol segnati ~~si qualificherà la squadra che ne ha segnati di più in trasferta e in caso di parità di gol segnati in trasferta~~ si disputeranno i supplementari ed eventuali rigori. Le formazioni ufficiali sono quelle pubblicate sul sito. In caso di errori, vedasi norma 39.2

12.2. Fantasquadre partecipanti alla Europa League

Alla Europa League partecipano: le squadre che si sono classificate dal quinto al settimo posto nel fantacampionato precedente, le squadre reali che si sono classificate dal dodicesimo al sedicesimo posto nel campionato precedente di serie A, le vincenti dei preliminari a cui partecipano l'ottavo ed il nono classificato, le prime neopromosse nel campionato reale di serie A, ed infine la perdente del preliminare di Champions League.

Partecipa di diritto la vincente della precedente edizione salvo sua rinuncia o che sia retrocesso.

Nel caso in cui la vincente della Champions League della stagione precedente si classifichi tra il quinto ed il decimo posto in fantacampionato, all'Europa League parteciperà direttamente la nona classificata e la decima disputerà i preliminari. I preliminari si disputano con partite di andata e ritorno.

In caso di parità di gol segnati ~~si qualificherà la squadra che ne ha segnati di più in trasferta e in caso di parità di gol segnati in trasferta~~ si disputeranno i supplementari ed eventuali rigori. Le formazioni ufficiali sono quelle pubblicate sul sito. In caso di errori, vedasi norma 39.2

12.3. Turni

La Champions League e l'Europa League prevedono entrambe una prima fase con quattro gironi composti da tre squadre che si affrontano in partite di sola andata (una in casa ed una in trasferta). In caso di parità di punti in classifica, si segue il criterio del campionato.

Le prime due classificate di ciascun girone disputeranno i quarti di finale in partite di andata e ritorno, le vincenti giocheranno le semifinali in partite di andata e ritorno e le vincenti si affronteranno nella finale in partita unica.

Nel caso di gare contro squadre reali, il calendario dovrà essere adattato in modo da affrontare tali squadre una volta che giochino in casa ed una fuori.

13. COPPA INTERCONTINENTALE

La coppa Intercontinentale prevede:

Quarto di finale tra il vincitore della Supercoppa di Lega e il vincitore della Coppa di Lega.

Semifinali: tra il vincitore della precedente contro il vincitore del Campionato; tra il vincitore della Champions League e il vincitore dell'Europa League.

Nel caso in cui una squadra abbia vinto due competizioni, potrà scegliere che match disputare.

~~In questa ipotesi, il posto lasciato libero dalla squadra che ha vinto due competizioni sarà occupato nell'ordine: dalla squadra che si è classificata al secondo posto nel precedente fantacampionato, dalla squadra finalista della precedente Coppa di Lega, dalla squadra che si è classificata al terzo posto nel precedente~~



~~fantacampionato~~. ABROGATA²¹ Nel caso in cui una squadra abbia vinto una coppa e sia retrocessa, alla Coppa Intercontinentale parteciperà comunque il Presidente con la nuova società.

Le partite si giocano in campo neutro e sono di sola andata. In caso di parità supplementari e rigori.

14. RANKING TAVERNA⁹⁴ E FESTEGGIAMENTI

Il Ranking Storico 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 sono comunicati nel sito ufficiale della Lega.

Il Ranking Dinamico esprime una classifica generale di tutti gli anni e di tutti gli allenatori, aggiornata con dei coefficienti più alti nelle stagioni più recenti. I criteri per l'assegnazione dei coefficienti sono indicati nel sito ufficiale della Lega.

Chi vince il campionato avrà l'ONORE di scegliere il luogo, il locale e soprattutto cosa e quanto mangiare.

15. SCRIVANIA D'ARGENTO E TAPIRO D'ORO

Alla fine della stagione viene assegnata mediante votazione di tutti i Presidenti la "Scrivania d'Argento" al Presidente che si sia rivelato il migliore della stagione ed il "Tapiro d'Oro" al Presidente che si sia rivelato il peggiore.

Il premio non viene attribuito ad un singolo affare ma al Presidente in base ad una valutazione riguardante le scelte tecniche e/o economiche compiute. Una settimana prima delle nomination per la Scrivania d'Argento il Presidente di Lega invita ogni Presidente ad indicare due motivi per i quali si candida al premio. In caso di mancato riscontro, il Presidente di Lega deciderà autonomamente tali motivi.

16. 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 calcolo dei risultati (ivi compreso il fattore campo) verrà effettuato dalle società partecipanti.

Salva diversa comunicazione da parte delle squadre partecipanti, la Lega stabilisce che ciascuna squadra metta in palio 1 mln: chi vince guadagnerà 1 milione, chi perde ci rimetterà 1 mln, in caso di pareggio i 2 mln versati andranno alla Lega.

CAPITOLO III – LE SOCIETÀ'

17. DENOMINAZIONI SOCIALI



Ogni Presidente deve optare per la denominazione di una squadra che, al momento della scelta, corrisponda a quella di una qualsiasi società calcistica reale di livello professionistico (ad esempio per l'Italia la serie A, la serie B o Lega Pro), italiana o straniera, presente nella lista pubblicata sul sito ufficiale della Lega. Qualora il nome scelto non sia presente, il Comitato si riserva la facoltà di non accettare tale denominazione.

Il Presidente potrà mantenere la denominazione scelta se, successivamente, la corrispondente società reale diventi dilettantistica.

17.1. Divieti

Non possono essere adottate le denominazioni

-già scelte da altre fantasquadre, presenti o passate (anche se non più presenti nella Lega) - di società retrocesse

17.2. 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.~~ ABROGATA20

Un Presidente può, dopo almeno un anno di assenza dal gioco, riprendere una sua società lasciata libera in passato, a condizione che non sia retrocessa. Un Presidente non può trasferirsi da una società ad una nuova se non costretto dalla retrocessione o da almeno un anno di assenza dal gioco.

17.3. Direttori sportivi o allenatori

Un Presidente può affidare la gestione manageriale o sportiva a uno o più direttori sportivi o allenatori. Questi hanno potere di firma su tutte le competenze.

18. LA ROSA

La rosa di una squadra deve essere formata da un minimo di 23 a un massimo di 27 giocatori scelti tra:

- i giocatori delle squadre serie A, a condizione che siano presenti nella lista redatta dal Quotidiano Ufficiale.

- i giocatori delle squadre di serie B, estratte a sorteggio, a condizione che siano presenti nella rosa riportata sul Quotidiano Ufficiale.

~~In ogni rosa devono essere presenti almeno tre giocatori delle squadre di serie B.~~ ABROGATA21

18.1. Numeri di maglia

All'inizio della stagione, ogni Presidente può assegnare ai propri giocatori i numeri di maglia progressivi dal n. 1 in avanti.

Sono consentite due eccezioni.

Dalla seconda fase di mercato, ad ogni acquisto successivo viene assegnato il numero di maglia secondo progressione numerica.

18.2. Capitano e vicecapitano

Ogni presidente deve scegliere all'interno della propria rosa un capitano e un vicecapitano.



~~Ad ogni fase di mercato i Presidenti possono modificare il capitano e/o il vicecapitano.~~ **ABROGATA23** Il capitano ed il suo vice possono essere cambiati ad ogni partita. Se non comunicato restano quelli della partita precedente.

La società guadagna 0,5 fantamilioni per ogni partita in cui il proprio capitano (o il vicecapitano nel caso in cui il capitano non abbia voto) consegue la sufficienza. In caso di insufficienza oppure qualora sia il capitano che il vicecapitano non abbiano voto o siano coinvolti in una partita sospesa o rinviata (nella quale i voti non siano presi in considerazione ai fini del risultato) la società non incassa nulla.

18.3. Terzo portiere

In rosa devono essere presenti obbligatoriamente tre portieri di cui almeno 2 appartenenti alla medesima squadra reale.

Qualora durante l'anno, in seguito ad operazioni di mercato, una fantasquadra si ritrovi ad annoverare tra le sue fila 3 portieri di 3 diverse squadre reali, deve provvedere nella fase di mercato immediatamente successiva a vendere o svincolare uno dei tre portieri ed acquistare la riserva di uno degli altri due.

19. VINCOLI

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

- fino a dieci giocatori se la squadra non è retrocessa

- fino a cinque giocatori se la squadra è retrocessa

19.1. Termine per i vincoli

Il termine per la comunicazione dei giocatori da vincolare è fissato dal Presidente di Lega in una data successiva al termine della stagione di fantacalcio ed anteriore alla estrazione delle squadre di serie B valide per la stagione successiva.

19.2. Giocatori da computare nei vincoli

I giocatori che rientrano da un prestito secco andranno computati nei giocatori da vincolare.

I giocatori concessi in prestito che rientrano in rosa tramite contro riscatto andranno computati nei giocatori da vincolare.

19.3. Giocatori da non computare nei vincoli

I giocatori acquistati dopo il termine della stagione non andranno computati nei giocatori da vincolare.

19.4. Contratti con efficacia posticipata

Qualora due società stipulino un contratto di vendita concordando che il passaggio di proprietà del giocatore avvenga al termine della stagione successiva o in una fase di mercato successiva, tale giocatore alla fine della stagione dovrà essere vincolato dall'acquirente (se intenzionato a tenerlo) ai sensi dell'art.19.2, anche in caso di retrocessione

19.5. Ingaggio annuale dei giocatori vincolati

~~Alla scadenza stabilita annualmente dalla Lega (compresa comunque fra la comunicazione dei vincoli e l'inizio del calciomercato), le società verseranno a titolo di salario il 10%, calcolato sul valore complessivo dei giocatori vincolati e di ogni giocatore ricevuto in prestito nella stessa sessione estiva di mercato. Non sarà dovuto alcun ingaggio per il giocatore vincolato che, prima della scadenza sopra indicata, sia stato ceduto a titolo definitivo ad altra società fantacalcistica, oppure risulti ufficialmente trasferito all'estero o in una squadra di categoria inferiore non rientrante nel fantacalcio.~~ **ABROGATA22**



71. Payroll

Il Payroll è il libro paga in cui ogni fantasocietà dovrà inserire tutti i giocatori sotto contratto al termine di ogni mercato per il pagamento del relativo ingaggio.

L'ingaggio è stabilito nel 10% da calcolarsi sul valore di quotazione nel caso di operazioni tra fantasquadre durante la sessione estiva oppure sul valore di aggiudicazione nel caso di acquisto all'asta e di operazioni tra fantasquadre durante i mercati infrannuali (settembre – novembre – febbraio).

L'ingaggio verrà pagato in base alla sessione di mercato in cui il giocatore è stato acquistato secondo le seguenti percentuali: 100% settembre, 75% novembre, 50% febbraio. Il pagamento avviene al termine della stagione, dunque indicativamente a giugno dell'anno successivo.

Casi particolari:

- I.** nel caso in cui un giocatore venga acquistato durante la sessione di mercato estiva e svincolato prima della chiusura del mercato della prima fase (settembre), nessun ingaggio è dovuto;
- II.** nel caso (cd. taglio involontario) in cui un giocatore si trasferisca in una squadra reale non rientrante tra quelle considerate ai fini del gioco (serie B o estero), l'ingaggio è dovuto in proporzione al periodo in cui è rimasto in rosa;
- III.** al di fuori delle ipotesi sopra indicate, nel caso (c.d. taglio volontario) in cui un giocatore venga svincolato, l'ingaggio è dovuto per intero sino al termine della stagione oppure in percentuale fino a quando il giocatore non venga acquistato all'asta da un'altra fantasquadra. Questa si accollerà il relativo ingaggio ricalcolato percentualmente sul valore a cui se lo è aggiudicato.
- IV.** nel caso in cui una fantasquadra venda ad un'altra un giocatore acquistato all'asta nella medesima sessione di mercato o in una precedente della stessa stagione, la fantasquadra acquirente pagherà l'ingaggio calcolato sul valore a cui la cedente se lo era aggiudicato all'asta e non al valore di quotazione.
- V.** anche in caso di successive cessioni tra fantasquadre (nella stessa stagione) del medesimo giocatore, l'ingaggio rimarrà quello calcolato sul valore al quale il giocatore era stato inizialmente acquistato all'asta.
- VI.** prestiti: l'ingaggio dei giocatori in prestito verrà pagato dalla fantasquadra che li utilizza ed in proporzione alla durata del prestito (50% per prestiti da settembre a febbraio e da febbraio a giugno) e sarà determinato in base al valore di mercato se la fantasquadra che concede il prestito lo aveva già in rosa prima di settembre oppure in base al valore di aggiudicazione all'asta. In caso di rescissione di un prestito, l'ingaggio sino al termine della stagione resta a carico del proprietario del cartellino.
- VII.** Per le società retrocesse l'ingaggio stabilito è del 5%. La nuova società pagherà l'ingaggio sugli eventuali cinque giocatori vincolati ai sensi dell'art.19, calcolato sul valore di acquisto se comprati all'asta, sul valore di quotazione negli altri casi.

20. CAPITALE SOCIALE



Ciascuna società, all'inizio della sua attività, dispone di un capitale sociale di 250 fantamilioni. Non è consentito prestare fantamilioni tra fantasquadre.

20.1. Montepremi competizioni

I premi ed i costi collegati ad ogni competizione sono aggiornati annualmente dal Presidente di Lega e pubblicati sul sito ufficiale. Sono riconosciuti degli sponsor e un fondo di solidarietà, **che saranno scelti prima dell'inizio del campionato.**

I premi previsti per il raggiungimento di un determinato turno delle Coppe si cumulano tra di loro.

~~Il Comitato si riserva la facoltà di riconoscere un contributo economico ai Presidenti che partecipano fattivamente alle riunioni di Lega.~~ **ABROGATA23**

20.2. Aggiornamento.

Lo stato patrimoniale di ogni società viene periodicamente aggiornato (in ogni caso prima di ogni sessione di mercato) tramite mail ufficiali. All'inizio della stagione, il saldo verrà arrotondato per eccesso se il bilancio presenta un valore maggiore o uguale allo 0,5, per difetto se inferiore. **Dopo sette giorni dalla comunicazione ufficiale del proprio bilancio, lo stesso s'intende accettato e definitivo, senza possibilità di appello.**

20.3. Società non retrocessa

Il capitale di una società che non sia retrocessa equivale alla somma tra le rimanenze di bilancio della stagione precedente, il ricavato dalla vendita o dal prestito di giocatori della rosa ed il valore di mercato (determinato nelle quotazioni ufficiali) dei giocatori della rosa che non vengono vincolati o che si trasferiscono in una squadra reale che non fa parte del fantacalcio, nonché ulteriori ricavi derivanti dalle varie iniziative organizzate dalla Lega.

20.4. Società neopromossa capitale 250 fantamilioni ~~o 200 fantamilioni.~~

Il capitale di una società che sia retrocessa nella precedente stagione può **consistere in:**

- la differenza tra 250 fantamilioni e la metà del valore di mercato dei giocatori vincolati ai sensi della norma 19. Qualora uno o più di tali giocatori vengano ceduti (vendita o controriscatto di un prestito) ad un'altra fantasquadra dovrà essere scalato l'intero valore di mercato mentre l'incasso confluirà nel patrimonio della nuova società. Il Presidente della società retrocessa può cedere solo i cinque giocatori che vincola.
- ~~la differenza tra 200 fantamilioni e la metà del valore di mercato dei giocatori vincolati ai sensi della norma 19. Qualora uno o più di tali giocatori vengano ceduti (vendita o controriscatto di un prestito) ad un'altra fantasquadra dovrà essere scalato l'intero valore di mercato mentre l'incasso confluirà nel patrimonio della nuova società. Oltre ai cinque giocatori vincolati, il Presidente della società retrocessa può cedere ulteriori 5 giocatori (con il limite massimo di uno scambio alla pari). Di tali giocatori dovrà essere scalata la metà del valore di mercato.~~ **ABROGATA21**

Il Presidente può liberare sul mercato uno o più dei cinque giocatori della società retrocessa che vincola, incassando la metà del valore del cartellino.

Eventuali rimanenze di bilancio della società retrocessa non confluiranno nel patrimonio della nuova società.

Eventuali premi extrafanta o vincite di un trofeo confluiranno nella nuova società.

Qualunque acquisto successivo all'ultima fase di mercato inciderà esclusivamente sul bilancio della nuova società.

20.5. Rapporti di debito/credito con società retrocesse/ritirate

Eventuali crediti vantati nei confronti di una società retrocessa (o che si ritiri) sono inesigibili.



Eventuali debiti nei confronti di una società retrocessa (o che si ritiri) devono essere pagati alla Lega.

20.6 Decesso o squalifica per illecito

Qualora un giocatore muoia o sia squalificato per illecito sportivo o per doping, la fantasquadra che lo svincola non riceverà alcun indennizzo anche nell'ipotesi in cui tale giocatore sia ceduto ad una squadra extra fantacalcio.

CAPITOLO IV – IL CALCIOMERCATO

21. CALCIOMERCATO

Il calciomercato è l'insieme delle operazioni con cui le squadre possono costituire la propria rosa acquistando (o cedendo) giocatori.

L'acquisizione dei giocatori può avvenire alle aste che si tengono nei giorni di mercato oppure mediante accordi contrattuali (di compravendita o prestito) con altre società.

SEZIONE I - I GIORNI DI MERCATO

22. GIORNI DI MERCATO

22.1. Sessioni

Le sessioni di mercato sono tre: la prima si terrà indicativamente nel primo weekend di settembre mentre la seconda e la terza si svolgeranno nelle date stabilite di anno in anno dal Presidente di Lega.

22.2. Presenza e delega

Per poter partecipare alle aste ciascun Presidente deve essere presente personalmente o, in caso di impedimento, farsi rappresentare da un soggetto terzo. Il Presidente assente che non abbia nominato un delegato potrà trattare solo i giocatori che risultino liberi sul mercato al termine delle aste. **Non è ammesso il collegamento da remoto in qualsiasi caso, ad eccezione dei non residenti in Veneto.**

23. DURATA DEL MERCATO

Il Presidente di Lega stabilisce l'orario di apertura e chiusura del mercato e lo comunica ai Presidenti nell'avviso di convocazione

Il Presidente assente alla prima asta e che non ha inviato la lista gialla entro il termine previsto dall'art.25.1 non potrà più partecipare alle successive aste con riferimento ai giocatori assegnati nella prima asta.

Al mercato di settembre si terranno 5 aste, al mercato di novembre e **febbraio 3 aste.**



24. QUOTAZIONI UFFICIALI

Le quotazioni ufficiali pubblicate sul sito della Lega elencano tutti i giocatori: quelli che non sono abbinati a nessuna fantasquadra sono liberi e, quindi, soggetti ad asta. Vedasi anche norma 40.4 sull'insindacabilità.

24.1. Ruoli

I giocatori sono distinti per ruolo: portieri, difensori, centrocampisti, trequartisti e attaccanti. Per determinare il ruolo dei giocatori di Serie A si fa riferimento al Quotidiano Ufficiale (versione Mantra): attraverso i codici colore: verde – difensore (Ds,Dc,Dd), blu – centrocampista (E,C,M); viola – trequartista (W,T); rosso – attaccante (A,Pc). Nel caso in cui ad un calciatore vengano attribuiti dal Q.U. più ruoli, al fine dell'attribuzione del ruolo nel nostro fantacalcio verrà considerato il primo ruolo (ruolo principale).

Per determinare il ruolo dei giocatori di serie B si fa riferimento a quello risultante dal Riferimento Ufficiale di B.

I trequartisti di serie B vengono stabiliti dal Comitato Esecutivo in base alle risultanze della pagina iniziale del R.U. di B; nello specifico: Trequartista è Trequartista; Punta Centrale e seconda punta è Attaccante. L'ala, è attaccante qualora nel profilo completo del giocatore sia indicato:

a) ala dx, seconda punta (o punta centrale), ala sx

L'ala è trequartista qualora nel profilo completo del giocatore sia indicato:

b) ala dx, ala sx

c) solo ala

d) ala dx, trequartista, ala sx

e) ala dx (o sx), centrale e/o trequartista

f) ala dx (o sx), centrocampista dx (o sx)

In mancanza il Comitato stabilirà il ruolo in base alla fonte che riterrà maggiormente autorevole e credibile senza possibilità di reclamo. I ruoli non sono soggetti a variazione nel corso della stagione a meno che non sia la stessa fonte ufficiale a modificarli.

24.2. Valori

Ad ogni giocatore viene assegnato un valore di mercato.

Nella prima sessione di mercato tale valore corrisponde a quello maturato al termine della stagione precedente, mentre per i calciatori nuovi il valore viene determinato dal Presidente di Lega.

Nella seconda e terza sessione di mercato la quotazione di ciascun giocatore viene calcolato sulla media tra il valore maturato dall'inizio della stagione e quello indicato nella sessione precedente.

Al termine dei campionati di serie A e B, la quotazione finale corrisponde al valore maturato dall'inizio della stagione e viene calcolato sommando aritmeticamente:



-il valore corrispondente alla media voto (per i portieri alla fantamedia) che è proporzionale al numero di presenze; -il valore corrispondente al numero di gol segnati che varia in base al ruolo ed alla serie (A o B) in cui gioca.

Il portiere che abbia totalizzato meno del 25% di presenze, varrà 1 mln nella media da calcolare, indipendentemente dalla sua fantamedia.

Media Voto	Valore da zero	Reti		Portieri	
fino 5,60	2	difensore	+3	fino 4,80	3
fino 5,75	3	centrocampista/trequartista	+2.5	fino 4,90	4
fino 5,90	4	Attaccante	+2	fino 4,95	5
fino 5,99	5			fino 5,05	7
fino 6,05	6	Per la B		fino 5,15	9
fino 6,10	8	Attaccante	+1	fino 5,25	12
fino 6,12	9	centrocampista/trequartista	+2	fino 5,35	15
fino 6,15	10	difensore	+3	fino 5,45	18
fino 6,20	13			fino 5,60	22
fino 6,25	15	Togliere S.V. dalle presenze		fino 5,70	26
fino 6,30	20			fino 5,80	30
fino 6,40	30	Quotazioni intermedie novembre:		fino 5,90	35
fino 6,50	40	val. giugno + val. attuale da zero : 2		fino 6,00	40
fino 6,60	50	Quotazioni intermedie febbraio:		fino 6,10	45
fino 6,70	60	val. novembre + val. attuale da zero : 2		fino 6,20	50
fino 6,80	70	Meno del 25% di presenze, si contano solo le reti fatte. 1 per i portieri			
fino 7,00	90				

~~In caso di cambi di ruolo o di serie (dalla A alla B o viceversa) durante la stagione, il valore del giocatore viene determinato in base al ruolo ed alla serie di appartenenza al momento precedente la sessione di mercato in cui c'è la variazione; se cambia ruolo a fine stagione la quotazione è basata sul ruolo precedente.~~
ABROGATA23.

Ai fini della determinazione del valore di un giocatore non saranno presi in considerazione i gol e la media voto delle partite disputate in una squadra non rientrante nel fantacalcio.

Contro la quotazione assegnata ad un giocatore può essere presentato ricorso formale da inoltrarsi ai Vicepresidenti di Lega a mezzo mail o sms con l'indicazione del valore che si ritiene corretto entro il termine perentorio di tre giorni dalla pubblicazione sul sito ufficiale e comunque non oltre il giorno precedente il mercato, a pena di decadenza.

Il Comitato Esecutivo deciderà a maggioranza entro tre giorni dalla presentazione del ricorso e comunque entro il giorno di mercato.



Per quei giocatori che sono stati ceduti dopo il nostro fantamercato ma entro il termine del mercato reale, a società non appartenenti al fantacalcio, le fantasocietà proprietarie dei cartellini riceveranno il valore di mercato presente nelle quotazioni dell'ultima sessione disponibile. Se questa casistica riguarda i portieri, vedi norma 18.3.

73. DRAFT

Il draft permette a determinate società, secondo un ordine prestabilito, di tesserare in prestito oneroso e con il pagamento di una tassa, un calciatore tra quelli liberi da contratto prima dell'inizio del calciomercato, secondo le seguenti disposizioni:

- a) il tesseramento non è obbligatorio
- b) il draft può essere utilizzato dalle ultime tre NON retrocesse della stagione precedente, in ordine a ritroso (se non vi sono, precedenza alle nuove iscritte, altrimenti alla quart'ultima non retrocessa e così via), pagando una tassa così calcolata: il primo calciatore costa il 50% della sua quotazione; il secondo calciatore costa il 30% della sua quotazione; il terzo calciatore costa il 20% della sua quotazione.
- c) Se una società decide di non acquistare tramite draft, non potrà più farlo per tutta la stagione in corso
- d) Il calciatore può essere tesserato in prestito con diritto di riscatto e per una sola stagione; non può essere tesserato per due stagioni consecutive dalla stessa fantasquadra. Al termine della stagione la società potrà esercitare il diritto di riscatto con le stesse modalità della regola 31.3.
- e) Non può essere oggetto di nessuna trattativa durante la stagione
- f) Può essere svincolato ma la società non percepirà nessun rimborso ed essendo libero poi sul mercato potrà essere acquistato regolarmente
- g) Il draft è permesso per quei giocatori che rientrano nelle quotazioni dell'anno precedente, dev'essere ovviamente libero, non può essere della stessa società che lo ha svincolato a giugno, deve essere un under 23, il cui periodo preciso di nascita viene comunicato di anno in anno dal Comitato. In caso di fuori lista ci dev'essere il benestare del Comitato di Lega.
- h) Il draft si svolge secondo le modalità decise di anno in anno dal Presidente di Lega, indicativamente dopo la scadenza dei vincolati ed entro l'asta di mercato della prima fase.

25. ASTE

25.1. Lista gialla

Il Presidente che voglia partecipare all'asta per un giocatore deve inserirlo nel modulo denominato "lista gialla".

Nella sessione di mercato di settembre potranno essere inseriti un numero massimo di 40 giocatori per prima asta, 25 per la seconda, 20 per la terza, 15 per la quarta, 10 per la quinta.



Nelle altre sessioni di mercato potranno essere inseriti un numero massimo di 25 giocatori per prima asta, 20 per la seconda, 15 per la terza, 10 per la quarta. La lista gialla relativa ai giocatori da chiamare alla prima asta dovrà essere anticipata al Presidente di Lega entro il giorno precedente il mercato, anche nel caso in cui non vi sia inserito nessun giocatore, ma non prima della pubblicazione delle quotazioni (ufficiali o ufficiose), pena l'invalidità.

25.2. Svolgimento

La singola asta si svolge tra i Presidenti che hanno inserito il medesimo giocatore nella propria lista.

La base d'asta corrisponde al valore della quotazione ufficiale ed il rilancio minimo è di 1 fantamilione.

Il Presidente che per ultimo ha inserito il nominativo deve formulare una offerta.

Entro 30 secondi da ciascun rilancio gli altri partecipanti all'asta potranno a loro volta rilanciare. L'asta si conclude quando una offerta non viene rilanciata.

Il Presidente che abbia perso un'asta può partecipare alle aste successive per lo stesso giocatore.

25.3. Ritiro da un'asta vinta

Il Presidente che si ritira da un'asta che ha vinto perde la differenza tra il prezzo di aggiudicazione e il valore di quotazione iniziale. ~~L'ultima offerta cui era arrivato il concorrente nella stessa asta.~~ **ABROGATA**

Il giocatore risulta assegnato a tale concorrente al prezzo dell'ultima offerta fatta, ma egli può rinunciare al giocatore senza incorrere in alcuna penalità. In tal caso il giocatore rimane libero sul mercato.

Non sono accettati accordi tra le parti per far scendere il prezzo del cartellino.

25.4. Ultima asta

Prima dell'ultima asta il Presidente di Lega sorteggerà il ruolo e, per ciascun ruolo la squadra, da cui comincerà a chiamare i giocatori procedendo poi in ordine alfabetico.

25.5. Ufficialità dell'acquisto

L'acquisto di un giocatore all'asta diviene definitivo solo al termine dell'ultima asta.

26. GIOCATORE FANTASMA

Contestualmente alla consegna della lista gialla per la prima asta della sessione di mercato di settembre ciascun Presidente potrà formulare una offerta in busta chiusa per un giocatore cd. "fantasma" che sarà estratto da una lista di 12 nomi (4 difensori, 3 centrocampisti, 1 trequartista e 4 attaccanti) sorteggiati dal Presidente di Lega.

L'offerta verrà fatta al buio, senza cioè conoscere il nome del giocatore estratto.

Il giocatore verrà assegnato al Presidente che avrà presentato l'offerta più alta.

In caso di offerte equivalenti, i Presidenti che l'hanno presentata potranno depositare una nuova offerta in busta chiusa.

Qualora decidessero di non farlo, il giocatore verrà assegnato al successivo miglior offerente. Se il Presidente intende svincolare il giocatore aggiudicatosi, nella stessa sessione di mercato, incasserà il valore corrispondente alla quotazione del giocatore, rimettendoci quindi la differenza.



27. ADEMPIMENTI CONCLUSIVI

27.1. Svincolo giocatori in eccesso o sforamento di bilancio

Entro 30 minuti dal termine dell'ultima asta ogni Presidente dovrà svincolare i giocatori eccedenti il numero massimo previsto dal regolamento.

Scaduto tale termine, la società che presenta un numero di giocatori superiore al limite massimo sarà sanzionata con 5 fantamilioni per ogni giocatore in eccesso e verranno esclusi dalla rosa tramite sorteggio del Presidente di Lega, tanti quanti giocatori necessari per rientrare nel limite consentito. Sarà data precedenza nel sorteggio di quei giocatori acquistati senza asta. Nel caso di bilancio in rosso, stesso procedimento, includendo anche le multe ricevute, per far rientrare il saldo da negativo a positivo.

27.2. Acquisto giocatori svincolati

Trascorsi i 30 minuti dal termine dell'ultima asta, si potranno acquistare i giocatori che risultano svincolati. Qualora due o più società vogliano acquistare lo stesso giocatore svincolato si terrà l'asta in busta chiusa ed il giocatore sarà definitivamente del maggior offerente. In caso di offerta uguale si terrà una ulteriore asta in busta chiusa.

27.3. Modulo riepilogativo

Al termine del mercato ciascun Presidente dovrà compilare il modulo riepilogativo di acquisti e cessioni predisposto dalla Lega.

SEZIONE II - OPERAZIONI DI MERCATO TRA FANTASQUADRE

28. LIMITAZIONI TEMPORALI E NUMERO DI CESSIONI

Durante la stagione fantacalcistica le operazioni tra fantasquadre sono consentite esclusivamente in occasione delle sessioni di mercato. Nel periodo estivo le operazioni sono consentite dal giorno di pubblicazione delle quotazioni fino alle liste di vincolo.

La comunicazione di eventuali operazioni concluse al di fuori di tali sessioni non è valida e produrrà effetto solo se regolarizzata durante tali fasi.

Sino al termine della consegna delle liste di vincolo, i Presidenti possono disporre di tutti i giocatori della propria rosa, salvi i limiti previsti dalla norma 20.4. per le fantasquadre retrocesse.

Nella sessione estiva si possono cedere, compreso i prestiti, al massimo dieci giocatori facenti parte della rosa della stagione appena conclusa.

Successivamente alla consegna delle liste di vincolo e sino al giorno di mercato, i Presidenti possono disporre di tutti i giocatori che hanno vincolato o acquistato, salvi i limiti previsti dalla norma 20.4. per le fantasquadre retrocesse.

29. ELEMENTI DI UN CONTRATTO

29.1. Elementi essenziali



Gli elementi richiesti necessari ai fini della validità e dell'efficacia di un contratto sono: il tipo di contratto (cessione a titolo definitivo o prestito), il nome del giocatore, la data dell'operazione, il periodo interessato, le due squadre interessate, il corrispettivo (ed eventualmente i tempi per il suo pagamento) e le firme dei due Presidenti.

29.2. Clausole aggiuntive

Le clausole aggiuntive sono considerate gentlemen agreement e, pertanto, il loro mancato adempimento non è sanzionabile dalla Lega.

29.3. Pagamenti dilazionati

Qualora i contraenti inseriscano la clausola che prevede il pagamento rateale del corrispettivo pattuito, il saldo deve essere in ogni caso corrisposto entro la fase di mercato successiva alla stipula del contratto (ad es. per un contratto concluso in giugno il saldo dovrà avvenire a novembre, per un contratto concluso a novembre il saldo dovrà avvenire a febbraio, per un contratto di febbraio il saldo dovrà avvenire a giugno).

30. COMUNICAZIONE FORMALE DELL'ACCORDO

L'accordo deve essere formalizzato da parte di entrambe le società mediante comunicazioni (mail, sms, per iscritto, WhatsApp) da far pervenire al Presidente di Lega entro 24 ore l'una dall'altra.

In caso contrario l'accordo non si riterrà concluso.

31. PRESTITO

Con il contratto di prestito una fantasquadra può concedere ad un'altra fantasquadra di usufruire di un giocatore per un tempo determinato.

31.1. Durata

La durata minima del prestito è la seguente: da agosto a gennaio, da novembre a giugno, da gennaio a giugno. Ad ogni modo le parti possono risolvere anticipatamente il prestito annuale o di durata inferiore a condizione che la società proprietaria svincoli il giocatore al mercato libero.

31.2. Limiti

Ogni fantasquadra può ricevere in prestito un numero massimo di due giocatori.

Ogni fantasquadra può concedere in prestito un numero massimo di due giocatori.

31.3. Tipi di prestito

Un giocatore può essere concesso in prestito secco oppure con diritto di riscatto e contro riscatto da precisare al momento della stipula.

In questo secondo caso, la fantasquadra che ha ricevuto il giocatore in prestito potrà riscattarlo pagando all'altra entro sette giorni dalla pubblicazione delle quotazioni una somma pari al valore di mercato del giocatore aumentato del 50%, e non sarà tenuto a vincolarlo.

Nel sopracitato caso in cui il giocatore viene riscattato dalla società che lo ha avuto in prestito, a sua volta la fantasquadra che ha concesso il giocatore in prestito potrà contro riscattarlo pagando all'altra entro sette giorni dalla scadenza del diritto di riscatto una somma pari al doppio del valore di mercato del giocatore.

31.4. Vincolo di un giocatore in prestito

La società proprietaria deve vincolare il giocatore concesso in prestito che è rientrato in rosa (sia a seguito di prestito secco che di contro riscatto).

31.5. Diritto di riscatto per le retrocesse



Alle nuove società viene trasferito il diritto di riscatto e controriscatto. Il riscatto di un giocatore è da ritenersi assimilabile ad un nuovo acquisto, quindi la società retrocessa che voglia esercitare il riscatto, utilizzerà il patrimonio della nuova società e, di conseguenza, avrà anche il diritto di percepire il corrispettivo del controriscatto; in quest'ultimo caso però, incassando il controriscatto, si dovrà detrarre dal bilancio il valore intero della quotazione del giocatore, senza inserirlo nei vincoli.

Se retrocede la società che lo ha dato in prestito, lo deve vincolare in ogni caso se vi è riscatto o controriscatto; se l'altra squadra esercita il riscatto, incassa i soldi ma scala il valore intero di cartellino; se successivamente esercita il controriscatto deve sempre scalare il valore intero di cartellino, perché in precedenza ha percepito i soldi del riscatto.

32. CONDIZIONI DI RIACQUISTO IMMEDIATO DI UN GIOCATORE CEDUTO

Una fantasquadra che al termine della stagione abbia ceduto un giocatore non potrà riacquistarlo nella medesima sessione di mercato né definitivamente né in prestito, a meno che non lo inserisca nei propri vincolati. Tale limite riguarda i soli giocatori che hanno fatto parte della rosa della società cedente nella stagione appena conclusa, con esclusione quindi dei nuovi acquisti.

Nel caso in cui la società acquirente lo svincoli durante la sessione di mercato, la società cedente potrà partecipare all'asta per aggiudicarselo.

CAPITOLO V -LA FORMAZIONE

33. MODULI

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

34. PANCHINA

34.1. Numero massimo

In panchina dovranno essere schierati 1 portiere e massimo 9 giocatori di movimento, senza vincoli con riguardo ai ruoli.

Se in panchina vengono schierati più di dieci calciatori (1 portiere e 9 giocatori di movimento), l'incaricato di inserire le formazioni eliminerà i giocatori di movimento in eccesso previo sorteggio.

34.2. Primo portiere schierato come riserva del suo secondo

La fantasquadra che schiera come titolare il portiere che nella realtà è palesemente (a giudizio del Comitato) la riserva, verrà sanzionata con due fantamilioni.

35. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE - OGGETTO

Tutti i Presidenti (personalmente o tramite un delegato) hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Presidente di Lega (o a chi ne fa le veci) indicando il modulo, i titolari, la panchina.



35.1. Anticipi

In caso di anticipi di campionato, i Presidenti dovranno comunicare:

- i soli giocatori impegnati in tali partite che intendono schierare come titolari a condizione che indichino anche il modulo (il resto della formazione dovrà essere comunicata nel termine di cui alla norma 36 e, in caso contrario, sarà loro assegnato un voto d'ufficio pari a cinque);
- il portiere impegnato in tale partita che intendano schierare come riserva a condizione che indichino anche il portiere titolare ed il modulo;
- i giocatori impegnati in tali partite che intendono schierare come riserve a condizione che indichino l'intera formazione (che non potrà più essere modificata) ed il modulo.

Qualora non venga comunicato il modulo, i giocatori degli anticipi non saranno presi in considerazione.

35.2. Coppe/spareggi

In caso di partite di coppa o di spareggi, i Presidenti devono comunicare anche la lista dei supplementari (tre giocatori scelti tra quelli in panchina e contrassegnati con S) e dei rigoristi (cinque giocatori scelti tra titolari e contrassegnati con la lettera R). In mancanza si applicherà la norma 61.

35.3. Modifica

Entro i termini indicati alla norma 36, la formazione già comunicata potrà sempre essere modificata con l'eccezione del caso previsto per gli anticipi quando venga comunicata l'intera formazione.

35.4. Eccezioni

Per esigenze di forza maggiore il Comitato potrà eccezionalmente derogare alla norma 35.1. emanando un comunicato ufficiale che consentirà per quella specifica giornata ai Presidenti di comunicare:

- i soli giocatori impegnati in tali partite che intendono schierare come titolari a condizione che indichino anche il modulo (il resto della formazione dovrà essere comunicata nel termine di cui alla norma 36 e, in caso contrario, sarà loro assegnato un voto d'ufficio pari a cinque);
- il portiere impegnato in tale partita che intendano schierare come riserva a condizione che indichino anche il portiere titolare ed il modulo;
- i giocatori impegnati in tali partite che intendono schierare come riserve a condizione che indichino tutti i titolari ed i panchinari del reparto in cui schiera tali giocatori (in caso di centrocampisti dovranno essere comunicati anche i trequartisti) ed il modulo.

Qualora non venga comunicato il modulo, i giocatori degli anticipi non saranno presi in considerazione.

Nel caso in cui il Comitato accerti che la successiva comunicazione dell'intera formazione venga effettuata (omettendo alcuni giocatori o indicando giocatori infortunati/assenti) al solo scopo di far subentrare panchinari che hanno già disputato gli anticipi conseguendo bonus azione, sarà facoltà del Comitato stesso revocare tali bonus.

36. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE - TERMINE

Tutti i Presidenti devono comunicare la formazione entro trenta minuti prima dell'inizio delle gare, che di norma coincidono con il sabato ed il martedì per i turni infrasettimanali.

36.1. Anticipi



In caso di anticipi, la comunicazione deve essere trasmessa entro 15 minuti dall'inizio del primo anticipo in cui sono impiegati giocatori che si vogliono schierare.

36.2. Ritardo

Qualora la formazione venga comunicata nel quarto d'ora successivo verrà comminato alla fantasquadra un'ammonizione di penalità, ma sarà considerata valida la formazione consegnata entro il fischio d'inizio, senza alcuna penalità.

36.3. Mancata comunicazione

Dopo l'inizio delle gare di giornata, la formazione si considera come non comunicata, indipendentemente se non si hanno giocatori impegnati nelle prime gare. In tal caso sarà considerata valida la formazione della settimana precedente, con esclusione di quei giocatori che era possibile schierare nei vari anticipi e che saranno sostituiti con quelli della panchina.

Alla fantasquadra andrà comminato un asterisco di penalità (corrispondente a due ammonizioni), oltre alla penalizzazione di 5 punti sul totale fantamedia.

In caso di recidiva e quindi, a partire dalla seconda infrazione, anche un punto di penalizzazione in classifica.

Qualora la formazione non venga comunicata alla prima giornata di campionato, sarà assegnato d'ufficio un voto pari a 5,5 agli undici giocatori.

36.4. Sanzioni

La fantasquadra che abbia cumulato quattro ammonizioni sarà multata con tre fantamilioni. Per ogni ammonizione successiva alla quarta la multa sarà di ulteriori due fantamilioni.

37. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE - MODALITA'

La formazione può essere comunicata con messaggi sms, WhatsApp o e-mail.

Ogni Presidente deve avere cura di accertarsi che il Presidente di Lega (o chi ne fa le veci) abbia ricevuto la comunicazione.

Nel caso in cui il messaggio non dovesse giungere a destinazione per inconvenienti tecnici o di rete entro i termini previsti dalla norma 36, sarà considerata valida agli effetti della gara, la formazione della settimana precedente e comminati le sanzioni previste dalla norma 36.3.

38. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE - ERRORI

In caso di errore nella comunicazione della formazione, si procederà come segue:

- 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, non verrà considerato il giocatore del reparto in eccedenza che ha totalizzato la miglior fantavalutazione in quella giornata e verrà sostituito con un giocatore del ruolo più vicino (un centrocampista al posto di un trequartista, un trequartista al posto di un attaccante, un difensore al posto di un centrocampista), partendo dalla difesa.
- se una squadra schiera più di undici giocatori in campo non verrà considerato il giocatore che ha totalizzato la miglior fantavalutazione in quella giornata; - 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 la peggior fantavalutazione. A parità di fantavalutazione, verrà inserito il giocatore corrispondente al modulo meno penalizzante per la squadra avversaria.



- se una squadra schiera un giocatore sia in campo che in panchina, verrà tolto d'ufficio il giocatore in panchina.

39. PUBBLICAZIONE DELLA FORMAZIONE

Le formazioni vengono pubblicate sul sito ufficiale dal Presidente di Lega (o da chi ne fa le veci).

39.1. Anticipi

In caso di anticipi, prima della pubblicazione sul sito ufficiale, nessun Presidente può richiedere che gli venga comunicata la formazione né il modulo dell'avversario né se un giocatore impegnato nell'anticipo è stato schierato nella formazione titolare.

39.2. Errori di pubblicazione

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.

CAPITOLO VI – MODALITA' DI CALCOLO DEI RISULTATI

40. FONTE DI RIFERIMENTO

Il Quotidiano Ufficiale è l'unico riferimento ufficiale della Lega Taverna⁹⁴

40.1. Quotidiano Ufficiale

Il Quotidiano Ufficiale è "Fantagazzetta", mentre quello di riserva è "La Gazzetta dello Sport". Per la serie B il quotidiano ufficiale è Transfermarket per le quotazioni, mentre per i risultati è ~~"La Gazzetta dello Sport"~~ Fantapiù³.

40.2. Mancanza

In caso di indisponibilità o malfunzionamento del Quotidiano Ufficiale, che impedisca di procedere al calcolo dei risultati, il Comitato decide se ricorrere al quotidiano di riserva o se attendere la soluzione delle problematiche del Quotidiano Ufficiale.

40.3. Modifica

L'Assemblea di Lega può deliberare di cambiare il Quotidiano Ufficiale in occasione dell'Assemblea Finale.

40.4. Insindacabilità

Le indicazioni fornite dal Quotidiano Ufficiale sono insindacabili sebbene risultino difformi dalla realtà o errate.

In caso di errore nell'assegnazione di punti azione è comunque fatto salvo il diritto del Presidente interessato di proporre ricorso ai sensi delle norme 67 e seguenti.



41. IL RISULTATO

Il procedimento per il calcolo dei risultati comporta:

- il conteggio del voto giocatore, dei punti azione giocatore, calcolo del totale giocatore, calcolo del totale squadra; - l'applicazione dei punti tattica, dei modificatori, del fattore campo - il confronto totali squadra.

SEZIONE I - VOTO GIOCATORE

42. VOTO GIOCATORE SCHIERATO TITOLARE

Il voto del giocatore corrisponde alla valutazione assegnatagli dal Quotidiano Ufficiale.

43. VOTO GIOCATORE SUBENTRATO DALLA PANCHINA

43.1. Sostituzione con giocatore di uguale ruolo

Nel caso in cui un giocatore schierato titolare non giochi (o non giochi abbastanza per meritare una valutazione) gli subentrerà il giocatore in panchina dello stesso reparto nell'ordine in cui sono state comunicate le riserve, senza che venga applicata alcuna penalità.

43.2. Sostituzione con giocatore di diverso ruolo

Nel caso in cui un giocatore schierato titolare non giochi (o non giochi abbastanza per meritare una valutazione) e non possa essere sostituito da un giocatore della panchina di uguale ruolo, subentrerà un giocatore della panchina di un ruolo diverso secondo il seguente ordine:

- al posto di un difensore assente: prima un centrocampista poi un trequartista ed infine un attaccante;
- al posto di un centrocampista assente: prima un trequartista, poi un difensore ed infine un attaccante;
- al posto di un trequartista assente: prima un centrocampista, poi un difensore ed infine un attaccante;
- al posto di un attaccante assente: prima un trequartista, poi un centrocampista ed infine un difensore.

43.3. Malus per sostituzione con un giocatore di diverso ruolo:

Giocatore Titolare	Giocatore Subentrante	Malus
Difensore	Centrocampista	-1
Difensore	Trequartista	-2
Difensore	Attaccante	-2,5
Centrocampista	Trequartista	-1



Centrocampista	Difensore	-1
Centrocampista	Attaccante	-1,5
Trequartista	Centrocampista	-0
Trequartista	Difensore	-1
Trequartista	Attaccante	-1
Attaccante	Trequartista	-0,5
Attaccante	Centrocampista	-1
Attaccante	Difensore	-2

43.4. Sostituzione del portiere

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

Nell'ipotesi in cui nessuno dei due portieri schierati dal fantallenatore scenda in campo subentra automaticamente il terzo portiere della rosa della fantasquadra, senza alcuna penalità.

Qualora anche questi non giocasse si rimanda alla norma 45.1.

44. VOTO DEL GIOCATORE S.V.

Il giocatore che sia valutato s.v. sarà sostituito da un giocatore della panchina con le modalità previste dalla norma 43 con le seguenti eccezioni.

44.1. Giocatori s.v. senza punti azione

Al portiere giudicato s.v. che sia rimasto in campo almeno trenta minuti e non abbia maturato punti azione sarà assegnato d'ufficio un voto pari a sei. Al giocatore di movimento giudicato s.v. che abbia disputato almeno un tempo intero verrà assegnato d'ufficio un voto pari a sei.

44.2. Giocatori s.v. con punti azione

A giocatori giudicati s.v. che abbiano maturato punti azione (esclusa la semplice ammonizione) verrà assegnato d'ufficio un voto pari a sei, cui saranno sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.

44.3. Giocatori s.v. espulsi

A giocatori giudicati s.v. che siano espulsi verrà assegnato un cinque d'ufficio da cui sarà sottratto un punto azione per l'espulsione e a cui saranno ulteriormente sottratti o sommati altri punti azione.

Il punto azione per l'espulsione non verrà sottratto se l'espulsione avviene a fine partita

Il punto azione per l'espulsione non verrà sottratto se il calciatore è stato espulso mentre si trovava in panchina.

Il punto azione per l'espulsione verrà sottratto se l'espulsione avviene durante l'intervallo e la squadra rimane in inferiorità per tutto il secondo tempo.



44.4. Tutti i giocatori s.v.

Nel solo caso particolare in cui i 22 giocatori di una partita terminata regolarmente (o gli 11 di una squadra) siano giudicati tutti s.v. sarà loro assegnato d'ufficio un voto pari a sei a condizione che abbiano giocato almeno 30 minuti oppure che abbiano maturato punti azione (esclusa l'ammonizione).

45. VOTO D'UFFICIO IN CASO DI INFERIORITA' NUMERICA

45.1. Portieri

Nell'ipotesi in cui nessuno dei tre portieri in rosa scenda in campo, verrà assegnata la valutazione peggiore tra il 4,5 ed il voto (al netto dei punti azione) assegnato al portiere che gioca nella squadra reale di cui si hanno già 2 portieri anche se già occupato. Se si hanno i 3 portieri di una stessa squadra si considera comunque il voto del portiere che ha giocato al posto dei 3, anche se già occupato.

~~Il Presidente che voglia evitare il voto d'ufficio potrà, prima della comunicazione della formazione, tesserare in prestito il portiere libero che gioca al posto dei sopramenzionati al prezzo di 1 mln. Se sono liberi entrambi è d'obbligo tesserare il portiere dove se ne hanno due della stessa squadra. ABROGATA21~~

Nei casi qui non menzionati (ad esempio 3 portieri di B e la serie B non gioca oppure la squadra riposa) si assegna un 4,5 d'ufficio.

45.2. Giocatori di movimento

Nel caso in cui una fantasquadra si trovi in inferiorità numerica per assenza di uno o più giocatori di movimento, entrano uno o più giocatori fittizi, chiamati "primavera", con voto d'ufficio uguale a quattro.

I giocatori "primavera" vengono tenuti in considerazione anche nel calcolo dei modificatori, ma con voto d'ufficio pari a cinque (5).

I giocatori "primavera" vanno ad occupare il reparto scoperto avuto riguardo allo schema iniziale della squadra e, dovendo il loro ingresso essere il meno penalizzante per la squadra in questione, si dovranno scegliere le sostituzioni che garantiscono al totale finale il maggior Fanta punteggio.

46. MANCANZA DELLA VALUTAZIONE DI UN GIOCATORE

Qualora il Quotidiano Ufficiale ometta per dimenticanza di assegnare una valutazione ad un calciatore e non provveda a rettifiche entro le ore 24 del giorno successivo, al giocatore sarà assegnato un voto d'ufficio pari a sei 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), la sua valutazione sarà s.v.

SEZIONE II - MODIFICATORI

47. MODIFICATORE MODULO

Ad ogni modulo corrisponde un modificatore da applicare all'avversario come da tabella seguente:

3-4-1-2	+1	3-4-3	+1,5
---------	----	-------	------



3-4-2-1	+0,5	3-5-2	+0
4-3-1-2	+0,5	4-4-2	+0
4-3-2-1	+0	4-3-3	+1
4-4-1-1	-0,5	4-5-1	-0,5
5-4-1	-1	5-3-2	-0,5
3-5-1-1	-0,5	5-3-1-1	-1
4-2-3-1	+1		

Il modificatore viene determinato in base al modulo comunicato dal Presidente contestualmente alla formazione e non cambia nel caso in cui, a causa delle sostituzioni, il modulo muti rispetto a quello inizialmente comunicato.

48. 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:

Voto Portiere	Modificatore
6	+0
6,5	+0,5
7	+1
7,5	+1,5
8 e oltre	+2



49. MODIFICATORE DIFESA

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

Media Voto Difesa	Punti all'Avversario
Meno di 5	+2
5.00 – 5.24	+1.5
5.25 – 5.49	+1
5.50 – 5.74	+0.5
5.75 – 5.99	+0
6.00 – 6.24	-0.5
6.25 – 6.49	-1
6.50 – 6.74	-1.5
6.75 – 6.99	-2
7.00 o Più	-2.5

La media è basata sul numero dei giocatori schierati.

Se i difensori sono cinque il modificatore è migliorato di un livello; se i difensori sono tre il modificatore è peggiorato di un livello.

Ai fini del calcolo del modificatore difesa, verrà assegnato ai difensori assenti e non sostituiti dai difensori in panchina un voto d'ufficio pari a cinque. Nel calcolo del modificatore viene considerato il modulo comunicato dal Presidente contestualmente alla formazione e non quello che eventualmente si verifichi a causa delle sostituzioni.

50. MODIFICATORE CENTROCAMPO

Il modificatore centrocampo è dato dalla differenza tra i due totali centrocampo (dati dalla somma dei soli voti dei centrocampisti senza considerare i punti azione) delle squadre.



Differenza tra i due totali	Squadra col totale migliore	Squadra col totale peggiore
<1,5	+0	-0
1,5 - 2,49	+0.5	-0.5
2,5 - 3,49	+1	-1
3,5 - 4,49	+1.5	-1.5
4,5 - 5,49	+2	-2
5,5 - 6,49	+2.5	-2.5
6,5 - 7,49	+3	-3
7,5 - 8,49	+3.5	-3.5
8,5 o Più	+4	-4

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 è con tre centrocampisti è chiaro che si trova svantaggiato se nell'altra squadra ce ne sono quattro. Ecco perché il voto d'ufficio è pari a 5.

Nel calcolo del modificatore viene considerato il modulo comunicato dal Presidente contestualmente alla formazione e non quello che eventualmente si verifichi a causa delle sostituzioni.

Al fine del calcolo del modificatore viene considerato un cinque per ogni centrocampista che sia sostituito da un giocatore di un altro ruolo.

51. MODIFICATORE TREQUARTISTA

Il modificatore è assegnato al trequartista che non ha bonus positivi (+3) e si ottiene sottraendo 6 al voto attribuito al giocatore

Voto Trequartista	Modificatore
6	+0
6,5	+0.5
7	+1



7,5	+1.5
8 e oltre	+2

Il modificatore non vale per un ingresso fuori ruolo

51b. TREQUARTISTA NEL RUOLO DI ATTACCANTE

È consentito, previa comunicazione nella formazione (sia campo che panchina), di schierare come attaccante un trequartista, evidenziato nelle quotazioni con il ruolo A, senza penalità. Viene a cadere dunque l'obbligatorietà di schierare almeno un attaccante. Tale trequartista assume tutte le caratteristiche dell'attaccante, sia come modificatore, sia come eventuali penali per ingressi fuori ruolo di "non attaccanti".

52. MODIFICATORE ATTACCO

Il modificatore è assegnato all'attaccante che non ha bonus positivi (+3) e si ottiene sottraendo 6 al voto attribuito al giocatore.

Voto Attaccante	Modificatore
6	+0
6,5	+0.5
7	+1
7,5	+1.5
8 e oltre	+2

Il modificatore non vale per un ingresso fuori ruolo

53. CALCOLO MODIFICATORI NEI PRELIMINARI DELLE COPPE EUROPEE

~~Nei triangolari con cui si disputano i turni preliminari delle coppe europee, i modificatori vengono conteggiati nei confronti di ciascuna delle due avversarie. Il calcolo della fantamedia finale viene quindi determinato per ciascuna partita e sommato. ABROGATA2019~~

54. FATTORE CAMPO

La squadra che gioca in casa beneficia di un bonus di +1,5.

In caso di partita in campo neutro il fattore campo si annulla.



Nei derby il fattore campo è 0.

Nel confronto fra nemiche il fattore campo è +2.

SEZIONE III - PUNTI AZIONE

55. PUNTI AZIONE

I punti azione: +3 gol fatto, +3 gol su rigore, +3 rigore parato, -3 rigore sbagliato, -0.5 ammonizione, -1 espulsione, -1 gol subito, -2 autogol, +1.5 fattore campo.

56. ESPULSIONE CON PRECEDENTE AMMONIZIONE

Ad un giocatore espulso direttamente viene sottratto un punto azione anche se in precedenza era già stato ammonito

56.2. Espulsione a fine partita o in panchina

Al giocatore a cui viene assegnato un voto che sia espulso mentre si trova in panchina o a fine partita non si sottrae il punto azione.

57. GIOCATORE DI MOVIMENTO 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.

SEZIONE IV - PUNTEGGI

58. SCAGLIONI DI PUNTEGGIO

I gol segnati da una fantasquadra sono determinati della fantamedia totalizzata nella singola partita:

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.

59. SUPPLEMENTARI

Per determinare il risultato dei supplementari si calcola il punteggio totale dei tre giocatori della panchina scelti per i supplementari.

Se i giocatori scelti non hanno preso il voto, saranno sostituiti dai restanti giocatori in panchina indicati dal Presidente come S4, S5, S6 ecc. o, in mancanza, dai restanti giocatori della panchina in ordine per ruolo di sostituzione e senza penalità.

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.



~~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.~~
ABROGATA19

60. CALCI DI RIGORE

Se al termine dei tempi supplementari persiste la parità, il risultato sarà deciso dai calci di rigore.

Il rigore si considera realizzato dai giocatori indicati in formazione come rigoristi che prendono un voto pari o superiore al 6, si considera sbagliato in caso di voto inferiore a 6.

Si tiene in considerazione solo il voto e non i punti azione.

60.1. Rigoristi s.v.

Se un rigorista è giudicato s.v., ad eccezione del caso previsto dalla norma 44.4., sarà sostituito dal giocatore indicato come R6, R7, ecc.; o, in mancanza, dalla riserva con il medesimo ruolo.

Nel caso in cui il rigorista sia stato sostituito da un giocatore di un ruolo diverso il rigore si considera sbagliato indipendentemente dal voto.

60.2. Portiere rigorista s.v.

Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi sia giudicato s.v., ad eccezione del caso previsto dalla norma 44.4., si rimanda alla norma 44.1

60.3. 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.

61. MANCATA COMUNICAZIONE DEI SUPPLEMENTARI / RIGORISTI

In caso di mancata comunicazione della lista dei supplementari e rigoristi o nel caso in cui la lista sia comunicata in maniera errata, saranno considerati per i supplementari i giocatori con fantamedia totale peggiore e per i rigori i giocatori con voto peggiore.

62. 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. In caso di ulteriore parità, ci sarà il lancio della monetina.

CAPITOLO VII – CASI PARTICOLARI: PARTITE RINVIATE, DECISE A TAVOLINO, SOSPESSE

63. PARTITE RINVIATE

63.1. Recuperi



Nel caso di partite rinviate o posticipate oltre la successiva giornata di campionato (per successiva giornata s'intende entro l'ultima gara della giornata successiva), si attenderanno i recuperi solo se ricorrano cumulativamente le seguenti condizioni:

- a) i rinvii che, oltre la giornata successiva, coinvolgano più di tre squadre tra serie A e serie B, di cui fanno parte giocatori del fantacalcio come da norma 1;
- b) i recuperi non siano fissati in una data posteriore al turno successivo di coppa (se riguardano le coppe), o al termine del fantacampionato se questo compromette la disputa di eventuali spareggi e/o playoff.
- c) i recuperi non siano fissati in una data posteriore alla successiva fase di mercato

63.2. Mancata attesa dei recuperi

Qualora non ricorrano entrambe le condizioni, ai calciatori schierati come titolari nella fantafornazione subentreranno le riserve indicate nei corrispondenti ruoli. Qualora le riserve non giochino, ai calciatori schierati come titolari nella fantafornazione verrà assegnato un voto d'ufficio pari a 5,5 ai giocatori di movimento e un cinque al portiere, a condizione che non siano squalificati in quella partita. Tali voti d'ufficio sono validi per qualsiasi modificatore ed anche per eventuali supplementari e rigori.

63.3. Squadre fittizie nelle coppe europee

Ad eccezione di quanto sopra, se è coinvolta una squadra fittizia nelle coppe europee, si terrà utile ai fini del calcolo la giornata immediatamente successiva che la squadra in questione disputerà, anche se dovesse disputare due gare contemporaneamente. La condizione si applica sempre se il recupero è oltre la giornata successiva.

64. PARTITA DECISA A TAVOLINO

64.1. Partita giocata.

Nel caso in cui il risultato di una partita, per qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terrà 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 applicherà la norma 65.2.

64.2. Partita non iniziata

Nel caso una partita non venga fatta disputare per qualsiasi motivo, e successivamente il risultato venga deciso a tavolino, si applicherà in toto la norma 63.2.

65. PARTITE SOSPENSE

65.1. Partite sospese con voti

Nel caso le partite siano sospese, si attenderanno i recuperi se vi sono i requisiti della norma 63.1, con i relativi voti e punti azioni finali. Se non sono rispettati i requisiti della norma 63.1, valgono comunque i voti e punti azioni maturati fino alla sospensione.

I giocatori giudicati s.v. o che non hanno giocato sono considerati assenti.

65.2. Partite sospese senza voti

Nel caso in cui una o più partite siano sospese e il Quotidiano Ufficiale non assegni i voti, se non si potrà aspettare i recuperi come da norma 63.1, si agisce come segue:



- a coloro che hanno maturato punti azione (esclusa la semplice ammonizione) si applicano le norme dei giocatori s.v. con punti azione (norma 44.2.); - ai giocatori che non hanno maturato punti azione e schierati come titolari nella fantaformazione subentrano le riserve indicate nei corrispondenti ruoli (5 ruoli distinti). Se le riserve non giocano, ai calciatori schierati come titolari nella fantaformazione verrà assegnato un voto d'ufficio pari a 5,5 ai giocatori di movimento e pari a cinque al portiere. I giocatori che siano entrati dopo il 30' st o che non figurano nella lista dei titolari o panchinari sono considerati assenti.

65.3. Partite sospese e non recuperate

Nel caso di una o più partite che siano sospese e successivamente omologate o decise a tavolino (e quindi non recuperate) si applicano le disposizioni di cui alle norme 65.1. e 65.2.

66. PARTITA NON OMOLOGATA E RIGIOCATA

Nel caso in cui una partita non sia omologata e venga successivamente deciso che debba essere rigiocata, ai fini del gioco resta comunque valida la prima partita. Se ai giocatori impegnati in tale partita il Quotidiano Ufficiale non assegna i voti, si applica la norma 65.2.

CAPITOLO VIII - RICORSI

67. TERMINE DI PRESENTAZIONE

Il Presidente che intenda presentare ricorso per contestare l'esito di un incontro o di un qualsiasi avvenimento, deve farlo pervenire al Comitato Esecutivo, tramite modulo apposito disponibile sul sito ufficiale, entro e non oltre il mercoledì successivo alla partita oggetto di ricorso a pena di decadenza.

Il suddetto termine si applica anche nel caso in cui la giornata successiva si svolga prima del mercoledì.

Se la gara oggetto di ricorso riguarda un turno infrasettimanale, il termine coincide con il sabato successivo.

68. MOTIVI

Nel caso in cui un Presidente intenda contestare l'erronea assegnazione da parte del Quotidiano Ufficiale di punti azione ad un giocatore, al ricorso dovrà dovranno essere allegate le risultanze di almeno due delle seguenti fonti: www.transfermarket.it; legaseriea.it / legaserieb.it; www.tuttosport.com, che verranno valutate dal Comitato Esecutivo.

Nel caso in cui il Presidente alleggi al proprio tempestivo ricorso la pubblicazione del Quotidiano Ufficiale riportante la rettifica del voto assegnato, o di un punto azione, il Comitato dovrà annullare il risultato e procedere al ricalcolo dell'esito dell'incontro.

I ricorsi fondati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara sono inammissibili e non saranno presi in considerazione.

69. DECISIONE



Il ricorso sarà deciso in primo grado dal Comitato Esecutivo formato dai tre vicepresidenti.

Nel caso in cui il ricorrente sia uno dei componenti del Comitato, il ricorso sarà deciso dai rimanenti membri.

Contro la decisione di primo grado potrà essere proposto appello che sarà esaminato dal Presidente di Lega.

Nel caso in cui il ricorrente sia il Presidente di Lega, il ricorso verrà deciso definitivamente in unico grado di giudizio dal Comitato Esecutivo.

70. COSTI

La società ricorrente dovrà versare 1 fantamilione per ogni grado di giudizio.

