

# **Lega Top Players 11/12**

## **18° Edizione**

### **Regolamento Ufficiale**

#### **1° Pubblicazione (23 Agosto 2011)**

#### **1. Introduzione**

Eccoci giunti alla 18° Edizione del Fantacalcio più amato del mondo. Chi scuirà lo scudetto a Petalo?

#### **2. Le Società**

**2.1** Ogni Società dovrà avere una denominazione sociale (reale o di fantasia).

**2.2** Ciascuna Società dispone per l'Asta iniziale di un capitale di trecento (300) crediti. A questi saranno aggiunti, al termine dell'Asta, sessanta (60) crediti che serviranno per il Mercato e che andranno sommati agli eventuali crediti rimasti.

**2.3** Ciascun Presidente dovrà comunicare un indirizzo e-mail ed un numero di cellulare per essere contattato tempestivamente. Dovrà inoltre scegliere un nickname con il quale iscriversi al forum della lega (<http://www.fantavilla.net/forum>).

#### **3. La Rosa**

**3.1** La rosa di ciascuna Squadra deve essere composta da venticinque (25) calciatori con i seguenti limiti: si potranno avere 1 o 2 pacchetti (valgono per 3 calciatori), da 7 a 9 difensori, da 7 a 9 centrocampisti e da 5 a 7 attaccanti.

**3.2** A partire dalla settimana successiva alla prima giornata della Lega fino alla chiusura del Mercato, una Squadra può sostituire, senza perderne la proprietà, qualunque calciatore della rosa che sia infortunato con un calciatore libero da contratto, inserendolo nella Lista Infortunati.

**3.2.1** Un calciatore viene considerato infortunato quando il suo periodo di indisponibilità previsto è di almeno una giornata di campionato (sarà possibile documentarsi riguardo l'infortunio attraverso [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it)) e se l'infortunio è di tipo fisico, quindi sono esclusi i giocatori squalificati, non appartenenti più alla Serie A o assenti per qualsiasi motivo differente all'infortunio.

**3.2.2** L'operazione di inserimento di un calciatore infortunato nella Lista Infortunati costa 5 crediti. Il giocatore preso in prestito dovrà essere dello stesso ruolo dell'infortunato.

**3.2.3** L'Allenatore che intende avvalersi della Lista Infortunati dovrà specificarlo o in fase di chiamata (aprendo cioè un nuovo topic nel apposito forum di Mercato Libero, specificando nell'offerta il nome del calciatore infortunato, facendo dunque partire l'asta da una base di 0 (zero) crediti) o in fase di rilancio su un giocatore chiamato da altri, sempre specificando

nell'offerta il nome del calciatore infortunato. In questo caso l'operazione costerà cinque (5) crediti più gli eventuali crediti spesi per prenderlo in prestito.

**3.2.4** Il calciatore preso è da considerarsi in prestito: volendo potrà essere sostituito con un nuovo elemento (sempre in prestito e l'operazione costerà altri 5 crediti) e verrà tagliato il giorno successivo che il calciatore infortunato verrà inserito nella formazione titolare o nella lista delle riserve della sua squadra di Serie A.

**3.2.5** Se il calciatore preso in prestito per la Lista Infortunati lascia la serie A, viene subito reintegrato il calciatore infortunato.

**3.2.6** Se il calciatore inserito nella Lista Infortunati lascia la Serie A, il calciatore preso in prestito viene subito liberato e messo sul mercato. Successivamente, l'allenatore potrà, se lo vuole, tagliare il calciatore non più di Serie A.

**3.3** Nel caso in cui un calciatore venga ceduto all'Estero, in un'altra Serie, rescinda il contratto con la propria squadra, venga squalificato per illecito o doping, muoia, si ritiri o diventi allenatore, la squadra proprietaria del suo cartellino non avrà nessun indennizzo. Potrà decidere se tenerlo in rosa sperando in un suo ritorno (non dalla morte, ovviamente) oppure sostituirlo.

#### **4. L'Asta Iniziale**

**4.1** Ciascuna squadra deve acquistare venticinque (25) calciatori: 1 o 2 Pacchetti (valgono per 3 calciatori), 8 Difensori, 8 Centrocampisti e 6 Attaccanti a un costo totale non superiore a trecento (300) crediti.

**4.2** L'ordine di chiamata dei calciatori da tesserare è stabilito in base all'ordine inverso della classifica della scorsa stagione (a partire dall'ultimo classificato). Se ci saranno nuovi partecipanti, essi si siederanno prima dell'ultimo classificato, sorteggiando il posto.

L'ordine di chiamata verrà invertito ogni volta che tutte le squadre avranno completato i giocatori di un determinato ruolo (ad esempio, per i difensori, si partirà dal primo classificato, per i centrocampisti di nuovo dall'ultimo e per gli attaccanti nuovamente dal primo).

**4.3** L'offerta d'asta è libera, ma non potrà essere inferiore ad un (1) credito.

**4.4** Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quella offerta. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente.

**4.5** Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto da tutti gli effettivi.

**4.6** Al fine di evitare che una Società si trovi senza portieri, in fase di chiamata degli estremi difensori, si provvederà a chiamare per "pacchetti". Una volta che ci si aggiudica un "pacchetto" si avranno i portieri di quella squadra di Serie A. Ogni società non potrà avere più di due "pacchetti". Una volta preso un "pacchetto" si dovrà attendere che tutti ne abbiano uno per poter iniziare il secondo, facoltativo, giro. Dichiarando di non voler più acquistare portieri, si viene estromessi dal secondo giro.

**4.7** Il ruolo di un calciatore per la stagione in corso è quello indicato dall'Almanacco dei Ruoli della FFC (disponibile nel sito [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it))

**4.8** Una volta per ruolo, un allenatore può decidere di non effettuare la chiamata, saltando il turno.

**4.9** I presidenti verranno separati in due divisioni tramite estrazione. Dopo essere stati divisi in 3 fasce di merito in base al Ranking degli ultimi 3 anni, verranno estratti quattro presidenti per fascia e quindi saranno formati i due gruppi.

Sarà possibile effettuare il mercato solo tra presidenti della stessa divisione.

**4.9.1** Per quanto riguarda il campionato, i punti sono assegnati seguendo questa formula :  $N - (Pos - 1)$  dove N è il numero di partecipanti alla Lega e Pos è la posizione raggiunta.

Per le Coppe, verrà assegnato 1 punto per ogni turno passato, 1 punto al vincitore della Coppa (le finali per il terzo posto non vengono calcolate).

Finire in Coppa Uefa non dà punti, mentre finire in Coppa Campioni dà 1 punto.

Vincere la SuperCoppa dà 1 punto, ogni turno passato in Coppa Fantavilla è 1 punto, vincerla darà 1 punto aggiuntivo.

**4.10** Nel caso in cui, alla chiusura del calciomercato estivo, un calciatore abbia lasciato la serie A per essere ceduto in un campionato estero o minore, il suo presidente ha diritto ad un indennizzo pari alla cifra spesa.

## **5. Il CalcioMercato**

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

**5.1.1** Le operazioni di Mercato Libero sono permesse dal 5 settembre 2011 fino alla fine della Lega, con pause nelle settimane di stop del Campionato di Serie A, ovvero dal 3 ottobre al 9 ottobre, dal 7 novembre al 13 novembre e dal 19 dicembre al 1 gennaio 2012.

**5.1.2** Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine dell'Asta iniziale (oltre ai 60 dell'integrazione).

**5.1.3** Si potranno fare offerte solo ai calciatori 'liberi da contratto', ovvero non tesserati da altre squadre della Lega.

**5.1.4** Per iniziare un'asta, andrà aperto un nuovo Thread nella sezione "Mercato Libero" del Forum intitolato con il nome del giocatore da comprare.

Il corpo del Thread deve essere composto dall'offerta e dal giocatore che viene svincolato, in nessun caso infatti, una squadra potrà avere meno di 25 giocatori.

Ecco la settimana tipo del mercato:

Andranno scritti il nome del giocatore per cui si fa l'offerta, il giocatore svincolato e i crediti offerti.

In nessun caso infatti, una squadra potrà avere meno di 25 giocatori. Ecco la settimana tipo del mercato:

Lunedì: possono essere postate offerte per giocatori svincolati

Martedì: NON possono essere postate offerte per giocatori svincolati. Si possono effettuare solo rilanci su aste già aperte (per precisione l'asta finirà alle 23.59.59 di ogni martedì).

Mercoledì: NON potranno essere postate offerte per giocatori svincolati. I presidenti possono effettuare rilanci solo su aste su cui durante la settimana essi hanno già effettuato un rilancio (per precisione l'asta finirà alle 20.59.59 di ogni mercoledì).

Nel caso in cui qualcuno dovesse offrire negli ultimi 10 minuti di asta, la durata verrà prolungata di successivi 10 minuti.

Esempio :

A offre per Cassano alle 20.52

L'asta durerà fino alle 21.02.59

B rilancia per Cassano alle 20.58

L'asta durerà fino alle 21.08.59

A rilancia nuovamente per Cassano alle 21.03

L'asta durerà fino alle 21.13.59

E così via.

**5.1.4.1** Ogni offerta (anche gli eventuali rilanci) deve essere sempre accompagnata dal nome del giocatore che in caso verrebbe svincolato. Se così non fosse, l'offerta in questione verrebbe dichiarata invalida, con la conseguente vittoria della prima offerta valida precedente.

**5.1.4.2** Non possono essere fatte offerte per interposta persona. Tutte le offerte ricadono sempre e comunque nella sfera del proponente l'affare. Se il giocatore svincolato non è della propria squadra, procederò d'ufficio come descritto sopra.

**5.1.4.3** I ripensamenti, dopo aver effettuato un'offerta, non sono assolutamente concessi.

**5.1.4.4** Dopo aver effettuato uno o più acquisti il totale dei Calciatori tesserati deve essere sempre 25 con i seguenti limiti: si potranno avere da 1-2 pacchetti (valgono per 3 calciatori), da 7 a 9 difensori, da 7 a 9 centrocampisti e da 5 a 7 attaccanti.

**5.1.4.5** Nel caso in cui un presidente abbia offerto più crediti di quelli rimanenti, l'offerta in questione verrebbe dichiarata invalida, con la conseguente vittoria della prima offerta valida precedente.

**5.1.4.6** Nel caso in cui un presidente abbia offerto per più aste e non dovessero rimanere crediti a sufficienza per tutte, verranno ritenute valide le prime offerte in ordine cronologico, con la conseguente vittoria della prima offerta valida precedente.

**5.1.4.7** Nel caso in cui un presidente abbia offerto per più aste svincolando lo stesso giocatore o un calciatore che non può svincolare a causa dei limiti della regola 5.1.4.4, l'offerta verrà giudicata non valida, con la conseguente vittoria della prima offerta valida precedente.

**5.1.5** Un giocatore svincolato può essere acquistato da qualsiasi società, tranne da quella che l'ha svincolato. In nessun caso infatti un giocatore svincolato potrà tornare nella società che l'ha tagliato o scambiato nel corso dello stesso anno.

**5.1.6** I giocatori divenuti liberi da contratto in seguito ad un taglio avvenuto dopo il 6 febbraio 2012 non potranno più essere acquistati da nessuna squadra fino al termine della stagione.

**5.1.7** Se un taglio dovesse mettere in pericolo gli equilibri della Lega, verrà annullato.

**5.2** Le Trattative e gli Scambi tra Squadre della Lega sono regolati dalle seguenti disposizioni:

**5.2.1** Le Trattative e gli Scambi tra le Squadre della Lega sono permessi in cinque finestre di mercato:

3 ottobre

7 novembre

5 dicembre

2 gennaio

6 febbraio

**5.2.2** Andrà aperto un nuovo Thread nella sezione “Compravendite tra Società” del Forum intitolato possibilmente con i nomi delle squadre coinvolte.

**5.2.3** Il corpo del Thread deve contenere le società coinvolte, i giocatori scambiati più gli eventuali crediti messi in conguaglio.

**5.2.4** Nel Thread deve esserci la conferma di entrambi i Presidenti coinvolti.

**5.2.5** In nessun caso un giocatore potrà tornare nella società che l'ha tagliato o scambiato nel corso dello stesso anno.

**5.2.6** Potranno essere scambiati un qualsiasi numero di Calciatori, l'importante è che alla fine il totale di Calciatori tesserati sia 25 con i seguenti limiti: si potranno avere 1-2 pacchetti (valgono per 3 calciatori), da 7 a 9 difensori, da 7 a 9 centrocampisti e da 5 a 7 attaccanti.

**5.2.7** Se uno scambio dovesse essere pesantemente in favore di un presidente (es. Totti + 50 crediti per Simone Inzaghi), verrà annullato d'ufficio.

## **6. La Formazione**

**6.1** Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni :

**6.1.1** La formazione dovrà essere composta da un portiere, un minimo di tre (3) difensori, un minimo di tre (3) centrocampisti e da almeno un (1) attaccante fino ad un massimo di tre (3).

**6.1.2** In base alle disposizioni della regola 6.1.1, i moduli ammessi sono :  
3-4-3, 3-5-2, 3-6-1, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1, 6-3-1

**6.2** La formazione va inserita nella sezione “Invio Formazioni”, nell'apposita sezione presente sul sito ufficiale. Il termine di consegna è fissato a mezz'ora prima della prima Partita della Giornata corrispondente di Serie A. Se la prima partita dovesse essere spostata e la notizia è certa da più di 24 ore, verrà spostato anche il termine per inviare le formazioni.

Nel caso in cui ci fosse una rosa non aggiornata, sarà possibile inserire le formazioni nell'apposito topic aperto nel forum. I giocatori vanno inseriti separandoli tramite il tasto invio, basta il cognome , a meno che non ci sia un caso di omonimia che rende necessario l'inserimento del nome o della squadra di appartenenza. Tra i giocatori in campo e quelli della panchina deve esserci semplicemente una doppia riga bianca, senza scrivere nulla (come ad esempio riserve o panchina).

**6.3** Si adotteranno le seguenti disposizioni nel caso di mancata comunicazione della formazione :

**6.3.1** Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, verrà considerata valida la formazione della settimana precedente.

**6.3.2** Nel caso che alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, verrà schierata una formazione d'ufficio con il modulo 4-4-2 e comprenderà il primo portiere, i primi 4 difensori, i primi 4 centrocampisti e i primi 2 attaccanti in ordine decrescente di costo di acquisto all'asta. La panchina sarà composta dal secondo portiere, il quinto ed il sesto difensore, il quinto ed il sesto centrocampista, il terzo ed il quarto attaccante. In caso di parità di costo tra due o più giocatori, saranno preferiti quelli che forniscono il Totale-Squadra minore.

**6.4** Si adotteranno le seguenti disposizioni nel caso di errori nella comunicazione della formazione :

**6.4.1** Se un fantallenatore schiera in formazione giocatori non tesserati per la sua squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve di ruolo schierate in panchina, secondo l'ordine di priorità. Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili (3).

**6.4.2** Se un fantallenatore schiera due volte in formazione lo stesso giocatore, questo sarà considerato una sola volta e al posto dei titolari mancanti subentreranno le riserve del reparto, secondo l'ordine di priorità.

**6.4.3** Se lo stesso giocatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina

**6.4.4** Nel caso una squadra schieri in un reparto un numero di giocatori insufficiente rispetto al limite minimo previsto dal presente Regolamento, i giocatori mancanti per ricostituire il numero minimo saranno pescati automaticamente tra le riserve del reparto in questione e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno esclusi d'ufficio i giocatori che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento. A parità di Totale-Calciatore conterranno i soli voti e in caso di ulteriore parità sarà preferito per convenzione il modulo più difensivo. Questi giocatori non scenderanno in panchina, ma saranno esclusi dalla formazione. Qualora un reparto non consenta a sua volta riduzioni di numero a termini di Regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.

**6.4.5** Nel caso una squadra schieri in un reparto un numero di giocatori eccedente il limite massimo previsto dal presente Regolamento, verranno esclusi tanti giocatori di quel reparto (quelli che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore) quanti ne occorrono per rientrare nel limite e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno pescati dalla panchina i giocatori che hanno ottenuto i peggiori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento, rispettando però l'ordine di priorità delle riserve. Qualora un reparto non consenta a sua volta l'inserimento di un giocatore in più a termini di regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.

**6.4.6** Se una squadra schiera più di 11 titolari ma non c'è un reparto in soprannumero, sarà escluso il giocatore che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore in assoluto nei reparti di movimento, ma sempre a patto che la sua esclusione non determini un'inferiorità numerica nel suo reparto rispetto a quanto previsto dal presente Regolamento, altrimenti la scelta ricadrà sugli altri reparti di movimento.

**6.4.7** Se una squadra schiera meno di 11 titolari ma la scelta sulla riserva da 'promuovere' può ricadere su più reparti, verrà preferita quella che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore.

**6.4.8** Le sostituzioni per effetto di errori nello schieramento della formazione sono da considerarsi prioritarie rispetto a tutte le altre sostituzioni.

**6.4.9** Va sempre consegnata la migliore squadra possibile. Nel caso in cui venga consegnata una squadra con palesi intenzioni di far vincere l'avversario, si provvederà a penalizzazioni.

## **7. Riserve e Sostituzioni**

**7.1** E' consentito l'utilizzo di calciatori di riserva. Devono essere rispettate le seguenti disposizioni:

**7.1.1** Ogni squadra può schierare in panchina sino a nove calciatori di riserva.

**7.1.2** I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.

**7.1.3** Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal Regolamento). Le riserve, che verranno scelte tra i nove calciatori 'in panchina', devono figurare in calce alla formazione comunicata.

**7.1.4** I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere).

**7.1.5** I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto.

**7.2** Nel caso che anche il primo calciatore di riserva per un dato ruolo o reparto non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato giudicato s.v. o n.g. si prenderà in considerazione la seconda riserva di quel ruolo, altrimenti il calciatore assente verrà sostituito dalla riserva d'ufficio, il cui Totale-Calciatore è equivalente a 4 (quattro).

**7.3** La riserva d'ufficio rispetta le seguenti disposizioni :

**7.3.1** La riserva d'ufficio per un calciatore di movimento vale 4 (quattro) punti.

**7.3.2** La regola della riserva d'ufficio viene applicata, tranne le eccezioni previste dal Regolamento, a due calciatori per squadra. Se una squadra è priva di tre o più titolari (e di riserve in panchina con cui sostituirli) o schiera in formazione tre o più calciatori non tesserati, quei calciatori oltre il primo 'calciatore assente' non verranno sostituiti da riserve. La squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

**7.3.3** Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo del risultato verrà assegnato, come riserva d'ufficio, un 3 (tre) come Totale-Calciatore. Questo valore di riserva d'ufficio vale esclusivamente per il portiere.

**7.3.4** In caso di tre o più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria. In pratica nessuna squadra può giocare senza portiere e se questi è assente, per qualunque ragione, dovrà essere sostituito obbligatoriamente dalla 'riserva d'ufficio portiere'.

**7.3.5** Nel caso in cui in una squadra quattro o più calciatori non vengano giudicati o non giochino, sarà il fantallenatore a decidere le tre riserve (generalmente quelle con il miglior Totale-Calciatore, ma non è detto se si utilizzano i Modificatori) che entreranno in campo. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito dal portiere di riserva e i calciatori di movimento devono essere sostituiti rispettando le disposizioni relative alle riserve. Naturalmente, il quarto calciatore assente non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

**7.3.6** Se per una qualunque ragione una squadra è impossibilitata a schierare una panchina completa, è data facoltà all'allenatore di schierare una panchina parziale o, addirittura, di non schierarla.

**7.3.7** Nel caso una squadra schieri erroneamente più di nove giocatori in panchina, si dovrà ridurre la panchina a nove calciatori, togliendo d'autorità il panchinaro (o i panchinari nel caso siano più di dieci) con il miglior Totale-Calciatore.

## 8. Quotidiani Ufficiali

**8.1** I Quotidiani Ufficiali che stabiliscono i voti di ogni calciatore sono la Gazzetta dello Sport ed il Corriere dello Sport per i gol e gli autogol (in caso di parità, verrà utilizzato anche il tabellino di Tuttosport), per assist, ammonizioni, espulsioni, i rigori sbagliati ed i rigori parati valgono i dati pubblicati il lunedì dalla Federazione Fantacalcio (<http://www.fantacalcio.it>).

**8.2** Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i Voti di una o più giornate, dette partite saranno 'recuperate' assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcolerà l'esito della partita o delle partite sulle base dei Punti-Azione disponibili.

## 9. Modalità di calcolo

**9.1** Il punteggio della Squadra è dato dalla somma dei Voti dei Calciatori schierati più la somma dei Bonus/Malus di ogni Calciatore schierato più la somma dei modificatori più l'assegnazione del Fattore Campo.

**9.1.1** Questo è l'elenco dei Bonus e dei Malus:

- +3 per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato che non sia rigore
- +2 per ogni gol realizzato su rigore
- +3 per ogni rigore parato
- +1 per ogni assist effettuato (Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore (non effettuato da calcio d'angolo o da calcio di punizione) che mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso)
- 2 per ogni autogol
- 3 per ogni rigore sbagliato
- 1 per ciascun gol subito
- 0.5 per un'ammonizione
- 1 per un'espulsione (in caso di ammonizione e poi espulsione diretta, si conterà sempre il -1 e non -1.5)

## 9.2 Casi Particolari

**9.2.1** Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere di riserva. Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i punti gol o punti cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere. Nel conteggio valgono anche eventuali minuti di recupero disputati.

**9.2.1.1** Nel caso in cui un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio a cui andranno sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati

**9.2.2** Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo tra quelli presenti in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della 'riserva d'ufficio'. Se gli è stato assegnato il voto solo da un Q.U., prenderà quel voto.

**9.2.3** Nel caso in cui i 22 calciatori di una partita (o gli 11 di una squadra) vengano giudicati tutti s.v., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6, con le seguenti eccezioni:

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

**9.2.3.2** Per i calciatori che hanno segnato un gol o un autogol, pur avendo giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, si applicherà la regola 9.2.3. Al voto di 6 si dovranno però sommare o sottrarre i Punti-gol relativi alla marcatura o all'autogol.

**9.2.4** Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato, cioè termini la gara senza voto, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 5 come Voto, al quale si dovrà ovviamente sottrarre un punto (-1) per l'espulsione.

**9.2.5** Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 5.5 come Voto al quale si dovrà ovviamente sottrarre -0.5 per l'ammonizione. Se si tratta di un portiere che ha subito reti, il voto d'ufficio resta 6 come detto nella regola 9.2.1.1., se non le ha subite, anche per l'estremo difensore scatta il 5.5.

**9.2.6** Nel caso un calciatore venga ammonito o espulso mentre siede in panchina (quindi tra le riserve) o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita, dopo il triplice fischio finale dell'arbitro, il malus per l'espulsione o per l'ammonizione non verrà conteggiato se questo calciatore non è mai sceso in campo. I malus valgono invece se ha giocato.

**9.2.7** Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato, sarà regolarmente sostituito dalla riserva nel suo ruolo, senza ottenere voti di ufficio.

**9.2.8** Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura. Saranno 2 i punti in più assegnati se il gol viene realizzato su calcio di rigore.

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

**9.2.10** Nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli), ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere 2 punti o sottrarre 3, a seconda dell'esito del rigore.

**9.2.11** Qualora il quotidiano ufficiale ometta per dimenticanza di assegnare una valutazione (voto, s.v. o n.g.) ad un calciatore, a tale calciatore (a meno di rettifiche successive pubblicate dal quotidiano ufficiale) sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 se ha disputato almeno 20 minuti di gara. Se ha invece giocato meno di 20 minuti senza maturare bonus o malus (ammonizioni escluse) previsti dal Regolamento, riceverà un "senza voto" d'ufficio. Nel conteggio, valgono anche eventuali minuti di recupero.

**9.2.12** Nel caso in cui un giocatore si trovasse a giocare due volte la stessa giornata di campionato, bisognerà attenersi alle seguenti disposizioni:

- Se il calciatore ha ottenuto il voto e/o realizzato punti azione in entrambe le partite, si tiene conto esclusivamente del voto e dei punti azione totalizzati nel primo incontro giocato
- Se il calciatore ha ricevuto il voto e/o realizzato punti azione in una sola delle due partite giocate, si tiene conto esclusivamente del voto e dei punti azione totalizzati nell'incontro giocato

**9.2.13** Sarà possibile, entro sette giorni dalla pubblicazione dei primi risultati della giornata di Fantacalcio, presentare ricorso, aprendo un thread nella sezione "Regolamento & Reclami", opportunamente motivato e possibilmente con documentazione, per eventuali questioni controverse. Ricordatevi che potrebbero esserci degli errori tra il tabellino ed i voti che verranno corretti nel giro di tre-quattro giorni (i ragazzi che pubblicano e trascrivono i voti non sono perfetti), quindi non vi scaldate subito.

**9.3** Per simulare il vantaggio di giocare in casa, vengono assegnati 3 (tre) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa.

**9.4** Ciascun Totale-Squadra verrà convertito in gol secondo la seguente tabella :

Meno di 66 punti	=	0 gol
Da 66 a 71.99 punti	=	1 gol
Da 72 a 77.99 punti	=	2 gol
Da 78 a 83.99 punti	=	3 gol
Da 84 a 89.99 punti	=	4 gol
Da 90 a 95.99 punti	=	5 gol
Da 96 a 101.99 punti	=	6 gol
E così via (ogni 6 punti un gol)		

**9.5** Integrazioni alla Tabella di Conversione

**9.5.1** Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra di almeno 3 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita.

**9.5.2** La regola 9.5.1 si applica anche nel caso di incontri ad eliminazione diretta che prevedano due partite (andata e ritorno), con un accorgimento: se la differenza tra i due

Totali-Squadra è minore di 3 punti, la partita terminerà in parità ma, per stabilire il numero di gol realizzati da entrambe le squadre, si considererà sempre e solo il punteggio ottenuto dalla squadra in trasferta.

**9.5.3** Se la situazione descritta nel punto 9.5.1 si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 anziché 1-1.

**9.5.4** Se una squadra totalizza meno di 59 punti, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 59 ed abbia staccato l'avversaria di almeno 3 punti.

## **9.6 Modificatore Portiere**

**9.6.1** Il Modificatore del Portiere si attribuisce alla squadra avversaria. I portieri che ottengono un voto superiore al 6, a patto che non abbiano parato rigori, toglieranno punti al totale-squadra dell'avversario secondo questa tabella :

Voto	6.5	=	-0,5
Voto	7	=	-1
Voto	7.5	=	-1,5
Voto	8 o più	=	-2

## **9.7 Modificatore Difesa**

**9.7.1** Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto in pagella assegnato a ciascun difensore.

La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi:

media voto	modificatore difesa
meno di 5	+4
5.00-5.24	+3
5.25-5.49	+2
5.50-5.74	+1
5.75-5.99	- 0
6.00-6.24	-1
6.25-6.49	-2
6.50-6.74	-3
6.75-6.99	-4
7.00 o più	-5

I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria. Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.

La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4. Se si schiera una difesa a 3, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto, se si schierano più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto.

Ai soli fini del calcolo del Modificatore, per tutte le Riserve d'Ufficio (sia la prima, che ottiene un 4, sia le successive, che prendono 0) viene conteggiato un 5.

## 9.8 Modificatore Centrocampo

**9.8.1** Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre.

Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma del solo Voto dei centrocampisti schierati in formazione.

In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria.

Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è pari a 5.

La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante, trasforma il risultato del confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi. La prima colonna indica la differenza tra i due Totali-Centrocampo, la seconda colonna indica i punti che vanno aggiunti al totale della squadra con il centrocampo migliore, la terza indica i punti da sottrarre al totale della squadra col centrocampo peggiore:

Differenza tra i Totali-Centrocampo	Squadra col totale migliore	Squadra col totale peggiore
meno di 1	0	0
1-1.99	+0.5	-0.5
2-2.99	+1	-1
3-3.99	+1.5	-1.5
4-4.99	+2	-2
5-5.99	+2.5	-2.5
6-6.99	+3	-3
7-7.99	+3.5	-3.5
8 o più	+4	-4

Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo migliore verranno assegnati (cioè sommati) dei punti positivi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.

Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo peggiore verranno assegnati (cioè sottratti) dei punti negativi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.

Anche ai fini del calcolo del Modificatore del Centrocampo, per tutti i giocatori mancanti (la Riserva d'Ufficio, che ottiene un 4, e gli altri che prendono 0) viene conteggiato un voto fittizio pari a 5.

## 9.9 Modificatore Attacco

**9.9.1** Il Modificatore di Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto superiore a 6.

La Tabella di Conversione Attacco sottostante trasforma il voto del singolo attaccante in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:

Voto 6.5 – 6.999	= +0.5
Voto 7 – 7.499	= +1
Voto 7.5 – 7.999	= +1.5
Voto 8 o superiore	= +2

## 9.10 Calcolo dei Tempi Supplementari

**9.10.1** I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante, quindi, escluso il portiere) così da ottenere un Totale-Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari. Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio.

**9.10.2** Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore.

**9.10.3** Il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:

**9.10.3.1** Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.

**9.10.3.2** Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo

**9.10.3.3** Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio.

**9.10.3.4** Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0.5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari.

**9.10.3.5** Tabella di Conversione Supplementari

Meno di 20	=	0 gol
Da 20 a 23,999	=	1 gol
Da 24 a 27,999	=	2 gol
Da 28 a 31,999	=	3 gol
Da 32 a 35,999	=	4 gol
e così via (ogni 4 punti un gol)		

## 9.11 Calcolo dei Rigori

**9.11.1** Nel caso di pareggio anche dopo i Tempi Supplementari si procederà ai calci di rigore.

**9.11.2** In una partita che preveda i Tempi Supplementari e successivamente i rigori, andrà consegnata anche una lista di rigoristi. Affianco ad ogni giocatore (titolare e della panchina) andrà scritto un numero che sarà l'ordine in cui si batteranno i calci di rigore. I giocatori titolari dovranno avere un numero da 1 a 11, quelli in panchina da 12 a 20. I portieri dovranno avere un numero uguale o superiore a 11.

**9.11.3** A questo punto si confronteranno i voti dei calciatori nella lista dei rigoristi, nel caso in cui il voto ricevuto sia uguale o maggiore di 6 il rigore sarà segnato, in caso contrario sbagliato. In caso di parità si proseguirà ad oltranza. Nel computo dei rigori non si tiene conto dei bonus e malus ricevuti dal calciatore ma semplicemente del suo voto.

**9.11.4** Nel caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà il diciottesimo rigorista).

**9.11.5** Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcolerà la media dei Totali-Squadra nelle due partite (andata e ritorno) di Coppa (o la FantaMedia totale della singola partita se si tratta di gara secca) disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo (o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale) la squadra con la media Totale-Squadra più alta. La FantaMedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.

**9.11.6** In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della moneta.

## **10. Partite Sospese, Posticipate, Decise a Tavolino, Giocate Subjudice e Non Omologate**

**10.1** Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese, rinviate o anticipate di più di 24 ore per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza i Quotidiani Ufficiali non pubblichino i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:

**10.1.1** Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi, non sarà possibile modificarle ed eventuali bonus e malus maturati durante le gare sospese o rinviate e poi riprese, saranno presi in considerazione ai fini del gioco. Se le partite sono sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano fantapartite di Coppa ad eliminazione diretta e i recuperi sono previsti in data posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, si opera nel seguente modo: a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio per i giocatori di movimento e un 5 per il portiere. Tali voti d'ufficio saranno però ridotti a 5,5 per i giocatori di movimento e a 4 per il portiere se la decisione di rinviare una partita viene comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per presentare le formazioni.

**10.1.2** In tutti i casi nei quali si renda necessario il 'congelamento' di una giornata di campionato in attesa di uno o più recuperi (interi o parziali che siano) sarà possibile effettuare un numero illimitato di sostituzioni. Inoltre sarà consentito eccezionalmente l'utilizzo della riserva d'ufficio per tutti i giocatori mancanti e non sostituibili (e non solo per i primi due).

**10.1.3** Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e i Quotidiani Ufficiali assegnino comunque i voti ai calciatori, detti voti non verranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere, per calcolare il Risultato Finale della partita, che le due vere squadre di Serie A giochino la partita di recupero.

**10.2** Nel caso una partita venga posticipata per una qualunque ragione, per calcolare il Risultato Finale delle partite che vedono coinvolti i calciatori delle squadre interessate al posticipo si dovrà attendere che la partita venga giocata salvo dovute eccezioni.

**10.3** Nel caso in cui un'intera giornata di campionato venga posticipata, qualunque possa esserne la causa (es. sciopero dei calciatori), ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

**10.3.1** Nel caso in cui la giornata interessi partite di Coppa di Lega, la giornata verrà cancellata e gli incontri verranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale.

**10.3.2** Nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, qualora la data fissata per il recupero della giornata del campionato reale, originariamente abbinata alla giornata di Fantacampionato, risulti essere antecedente alla fine del Campionato di Lega, la si dovrà recuperare, 'congelandola' e rinviandola alla data fissata per il recupero reale.

**10.3.3** Nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, ma la data fissata per il recupero risulti essere posteriore alla fine del Fantacampionato, oppure nel caso non si riesca a determinare, in ragionevoli tempi organizzativi la data del recupero (es: entro il sabato successivo alla giornata posticipata), si dovrà trascurare il recupero stesso, e continuare il Fantacampionato con la successiva giornata del campionato reale, sfasando, di fatto, i due campionati (quello reale e quello 'fanta') di una giornata.

**10.4** Nel caso il risultato di una partita, per qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della fantapartita dei voti assegnati di Quotidiani Ufficiali e del risultato ottenuto sul campo.

**10.4.1** Se i Quotidiani Ufficiali non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcherà l'esito della partita o delle partite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo.

**10.5** Nel caso una partita, per una qualunque ragione, non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, i voti assegnati dai quotidiani ufficiali ai calciatori coinvolti in detta partita e i Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati verranno annullati. Ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita, si prenderanno in considerazione i voti assegnati dai quotidiani ufficiali ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i nuovi Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati.

**10.6** Nel caso una partita venga sospesa, ma non recuperata, bensì omologata col punteggio conseguito al momento della sospensione dal Giudice Sportivo, e se i quotidiani ufficiali non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcherà l'esito della fantapartita o delle fantapartite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

**10.7** Nel caso una partita non venga fatta disputare per qualsiasi motivo e successivamente il risultato venga deciso a tavolino, tutti i calciatori facenti parte delle rose coinvolte riceveranno un voto d'ufficio pari a 6.

**10.8** Nel caso in cui una partita dovesse essere giocata ad almeno 2 giorni di distanza dalle altre, sarà possibile effettuare un numero illimitato di sostituzioni. Inoltre sarà consentito eccezionalmente l'utilizzo della riserva d'ufficio per tutti i giocatori mancanti e non sostituibili (e non solo per il primo).

## **11. Il Campionato**

**11.1** Il Campionato si articolerà in scontri tra le squadre all'italiana. Ci saranno due gironi giocati su andata e ritorno ed un ultimo girone in campo neutro. Le prime quattro squadre classificate nel primo girone all'italiana formeranno la serie A, dalla quinta all'ottava qualificata la serie B e dalla nona alla dodicesima classificata la serie C. Tutte le squadre partiranno dal punteggio in classifica ottenuto al termine della prima fase.

**11.2** Per la classifica verranno assegnati 3 punti in caso di vittoria, 1 punto in caso di pareggio e 0 in caso di sconfitta. Le posizioni delle squadre nel calendario verranno sorteggiate durante l'Asta Iniziale.

**11.3** In caso di pareggio in classifica verranno presi in considerazione (per ogni fase) : punti fatti negli scontri diretti, differenza reti negli scontri diretti (x2 fuori casa), gol fatti negli scontri diretti (x2 fuori casa), somma parziali squadra (senza modificatori portieri, difensori, centrocamp, attacco e fattore campo) , differenza reti totale, gol fatti totali, sorteggio.

**11.4** La squadra prima Classificata della Serie A si aggiudicherà il Campionato.

## **12. Coppa Campioni**

**12.1** Le squadre che giocheranno la Coppa Campioni saranno le prime 7 della serie A, le prime 4 di Serie B e la prima di Serie C. Gli ottavi di finale, i quarti di finali e le semifinali si giocheranno in scontri di andata e ritorno mentre la finale verrà giocata in campo neutro. Nel caso in cui ce ne fosse bisogno, verrà giocata una partita per determinare la squadra terza classificata che accederà alla SuperCoppa.

**12.2** Il vincitore della Finale si aggiudicherà la Coppa Campioni.

## **13. Coppa Uefa**

**13.1** Le squadre che giocheranno la Coppa Uefa saranno l'ultima di Serie A, le ultime 4 classificate della Serie B e le ultime 7 della Serie C. Gli ottavi di finale, i quarti di finali e le semifinali si giocheranno in scontri di andata e ritorno mentre la finale verrà giocata in campo neutro.

**13.2** Il vincitore della Finale si aggiudicherà la Coppa Uefa.

## **14 Coppa Fantavilla**

**14.1** La Coppa Fantavilla verrà giocata da tutte le squadre della Lega divise in 4 gironi all'italiana andata e ritorno da 6. Le prime 4 squadre di ogni girone giocheranno gli ottavi di finale. In caso di pareggio in classifica verranno presi in considerazione (per ogni fase) : punti fatti negli scontri diretti, differenza reti negli scontri diretti (x2 fuori casa), gol fatti negli scontri diretti (x2 fuori casa), somma parziali squadra (senza modificatori portieri, difensori, centrocamp, attacco e fattore campo),

differenza reti totale, gol fatti totali, sorteggio. Gli ottavi di finale, i quarti di finali e le semifinali si giocheranno in scontri di andata e ritorno mentre la finale verrà giocata in campo neutro.

**14.2** Nel caso in cui in contemporanea una squadra dovesse giocare due incontri, sarà facoltà del suo presidente schierare, ove voluto, due formazioni differenti, una per ciascuna competizione (Campionato - Coppa Campioni - Coppa Uefa - Coppa Fantavilla).

**14.3** Questa Competizione non andrà ad influenzare le classifiche relative al Fantamister, al Capocannoniere ed al Pallone d'Oro

**14.4** La squadra vincitrice della Finale si aggiudicherà la Coppa Fantavilla.

## **15. La SuperCoppa**

**15.1** La SuperCoppa verrà giocata, tramite scontri diretti di sola andata in campo neutro, tra la squadra vincitrice dello Scudetto, la squadra vincitrice della Coppa Campioni, la squadra vincitrice della Coppa Uefa e la squadra vincitrice della Coppa Fantavilla.

**15.2** Nel caso in cui il vincitore di Scudetto, Coppa Campioni e Coppa Fantavilla sia lo stesso, verranno prese le seconde qualificate nelle coppe e considerate come vincenti per gli accoppiamenti. Nel caso in cui vincitore di Scudetto e Coppa Campioni sia lo stesso, verrà presa la seconda qualificata di Coppa Campioni e considerata come vincente per gli accoppiamenti.

Nel caso in cui vincitore Scudetto e Coppa Fantavilla sia lo stesso, verrà presa la seconda qualificata in Coppa Fantavilla e considerata come vincente per gli accoppiamenti.

Nel caso in cui Vincitore Coppa Uefa e Coppa Fantavilla sia lo stesso, verrà presa la seconda della Coppa Uefa e considerata come vincente per gli accoppiamenti.

Nel caso in cui Vincitore Coppa Campioni e Coppa Fantavilla sia lo stesso, verrà preso il secondo qualificato della Coppa Fantavilla e considerato vincente per gli accoppiamenti.

**15.3** La squadra vincitrice della Finale si aggiudicherà la SuperCoppa.

## **16. Capocannoniere**

**16.1** Il giocatore che ha segnato più gol virtuali nel corso delle varie Competizioni con la stessa maglia, verrà dichiarato Capocannoniere della Lega.

## **17. Pallone D'Oro**

**17.1** Il giocatore che è risultato più volte Migliore in Campo nel corso delle varie Competizioni con la stessa maglia, verrà dichiarato Pallone d'Oro

## **18. Miglior Manager**

**18.1** Il Presidente che si qualificherà primo secondo il Programma "FantaMister" in base allo 'Scarto Pesato su Voti Validi' verrà dichiarato Miglior Manager.

## **19 Iscrizione & Premi**

**19.1** La quota di iscrizione è fissata in trenta (30) euro : 25 andranno nel fondocassa per i premi finali e 5 serviranno per le spese.

La quota andrà consegnata il giorno dell'Asta Iniziale, pena l'esclusione della squadra.

Una volta iscritta la squadra, non sarà possibile chiedere indietro la quota e, nel caso di comportamento scorretto da parte di un presidente, dopo un attento vaglio degli organi competenti, questo potrebbe essere squalificato e quindi non avere diritto ad alcun premio.

## **19.2 I premi sono :**

### **19.2.1 Per il Campionato :**

140 Euro per il Vincitore dello Scudetto + Coppa  
70 Euro per il Secondo Classificato della Serie A  
50 Euro per il Terzo Classificato della Serie A  
30 Euro per il Quarto Classificato della Serie A  
20 Euro per il Quinto Classificato della Serie A  
Coppa per il Secondo della Serie A  
Coppa per il Terzo della Serie A  
Coppa per il Primo della Serie B  
Coppa per il Primo della Serie C

### **19.2.2 Per la Coppa Campioni :**

70 Euro per il Vincitore + Coppa  
35 Euro per il Secondo Classificato

### **19.2.3 Per la Coppa Uefa :**

50 Euro per il Vincitore + Coppa  
25 Euro per il Secondo Classificato

### **19.2.4 Per la Coppa Fantavilla (Ex Coppa Intercontinentale) :**

60 Euro per il Vincitore + Coppa  
30 Euro per il Secondo Classificato

### **19.2.5 Per la Supercoppa :**

10 Euro + Coppa per il Vincitore

### **19.2.6 Per la Squadra con il Capocannoniere :**

Riconoscimento sul Palmares

### **19.2.7 Per la Squadra con il Pallone d'Oro :**

Riconoscimento sul Palmares

### **19.2.8 Per il Migliore Manager, secondo lo Scarto Pesato :**

10 Euro + Trofeo (in caso di pari merito vincerà l'allenatore con la squadra meglio classificata in campionato)

## **20. Cambiare le regole**

**20.1** Sarà possibile, prima di aver effettuato l'Asta, cambiare il regolamento.

**20.1.1** Un qualsiasi Presidente iscritto alla Lega potrà proporre una nuova Regola o un cambiamento ad una Regola esistente.

**20.1.2** Sarà effettuata una votazione, se il 50%+1 dei Presidenti presenti in sede d'Asta dovessero votare a favore di quella nuova Regola o del cambiamento ad una Regola esistente, questa verrà immediatamente inserita o sostituita.

**20.1.3** Sono altresì possibili cambiamenti di Regolamento durante il campionato ma in quel caso sarebbe necessario il 100% di assensi (tra i votanti, le astensioni non verranno calcolate per il raggiungimento del quorum)

## **21. Forum**

**21.1** Il Forum disponibile all'indirizzo <http://www.fantavilla.net> si divide in 5 sezioni :

**21.1.1** "Formazioni" nel quale inserire le Formazioni (se ci sono problemi con le rose presenti nel sito).

**21.1.2** "Mercato Libero" per le offerte dei giocatori svincolati.

**21.1.3** "Compravendite tra Società" per le trattative per le Squadre della Lega.

**21.1.4** "Regolamento & Reclami" per discussioni regolamentari ed eventuali reclami.

**21.1.5** "Bar Sport" per sbeffeggi, insulti, flame e discussioni off-topic.