



**FEDERAZIONE
FANTACALCIO**

LEGA LUDICA

REGOLAMENTO UFFICIALE

EDIZIONE 2025/2026

FEDERAZIONE FANTACALCIO

LEGA LUDICA

REGOLAMENTO UFFICIALE
EDIZIONE 2025/2026

INTRODUZIONE

Questo è il Regolamento Ufficiale della Federazione Fantacalcio - Lega Ludica.

Ogni anno, se necessario, verranno modificate e aggiornate le regole in base alle decisioni dell'Assemblea di Lega e alle novità del Regolamento Ufficiale.

N.B. 1 - Il regolamento che segue è diviso in Capitoli (Primo, Secondo, ecc.), Regole (UNO, DUE, ecc.), Punti (1, 2, ecc.), Lettere (a, b, ecc.) e Paragrafi ((I), (II), ecc.).

N.B. 2 - Le note ufficiali della FFC servono per spiegare meglio una determinata Regola.

Sommario

INTRODUZIONE	2
CAPITOLO PRIMO	6
REGOLA UNO: OGGETTO DEL GIOCO	6
1. Oggetto del gioco.	6
2. La Federazione Fantacalcio Lega Ludica.	6
REGOLA DUE: MODALITA' DEL GIOCO	6
1. Base del gioco.	6
2. Fasi del gioco.	6
CAPITOLO SECONDO	7
REGOLA TRE: LA LEGA LUDICA	7
1. Composizione FFC Lega Ludica.	7
2. L'Assemblea di Lega.	7
3. Presidente di Lega.....	7
4. Compiti del Presidente di lega	7
5. Modifiche al regolamento.....	7
6. Votazione	7
7. Riunione Ufficiale	7
9. Ritiro di una Società	8
10. Reclami	8
CAPITOLO TERZO	9
REGOLA QUATTRO: LE SOCIETA'	9
1. Denominazione Sociale	9
2. Capitale sociale.....	9
REGOLA CINQUE: LA FANTAROSA	9
1. La fantarosa	9
2. Calciatori idonei.....	9

3.	Composizione fantarosa	9
4.	Calciatori stranieri.....	10
5.	Cessione all'estero o serie inferiore	10
6.	Calciatore squalificato o infortunato.....	10
7.	Calciatore deceduto	10
REGOLA SEI: L'ASTA INIZIALE		10
1.	Preliminari.....	10
2.	Svolgimento dell'Asta	11
REGOLA SETTE: MERCATO DI RIPARAZIONE		12
1.	Regole Generali	12
2.	Svincolo dei portieri.....	13
CAPITOLO QUARTO.....		14
REGOLA OTTO: LA PARTITA		14
1.	Numero Giocatori	14
2.	Risultato finale	14
3.	Tabella di conversione	14
REGOLA NOVE: LA FORMAZIONE		14
1.	Modulo di gioco	14
2.	Comunicazione della formazione.....	14
3.	Mancata comunicazione della formazione.....	15
4.	Errori nella comunicazione della formazione.....	15
5.	Errore in panchina.....	16
6.	Doppia formazione nelle giornate condivise tra Coppa Italia e Campionato	16
REGOLA DIECI: RISERVE E SOSTITUZIONI		16
1.	Sostituzioni	16
2.	Panchinari sv o ng.....	17
3.	3. La riserva di ufficio.....	17
4.	Riserva Portiere di Ufficio.....	17
5.	Riserva Portiere di Ufficio prioritario.....	17
6.	Inferiorità numerica	17
REGOLA UNDICI: QUOTIDIANI UFFICIALI		17
1.	Quotidiani Ufficiali	17
2.	Pagelle e dettagli.....	17
3.	Giudice di riferimento	17
4.	Imprevisti.....	18
REGOLA DODICI: MODALITA' DI CALCOLO.....		18
1.	Criterio generale	18
2.	Calcolo del Totale-Calciatore.....	18
3.	Casi Particolari	19
4.	Calcolo del Totale-Squadra.....	22
5.	Fattore Campo	22
6.	Modificatore di difesa	22
7.	Confronto dei Totali-Squadra	22

8.	Tabella di Conversione	22
9.	.Integrazioni alla Tabella di Conversione	23
10.	Calcolo dei Tempi Supplementari	23
11.	Tabella di Conversione Supplementari	24
12.	Calcolo dei Calci di Rigore.....	24
13.	Gironi composti da cinque fantasquadre	25
REGOLA TREDICI: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, GIOCATE SUBJUDICE, NON OMOLOGATE E VALIDITA' DELLA GIORNATA		25
1.	Partite sospese o rinviate	25
2.	Partite posticipate	26
3.	Partite giocate subjudice	26
4.	Partite non omologate.....	26
5.	Partite sospese non recuperate	26
6.	Validità della giornata	26
CAPITOLO QUINTO		27
REGOLA QUATTORDICI: IL CAMPIONATO E ASTA INTERMEDIA E FINALE.....		27
1.	Il Campionato di Lega è diviso in Serie A e Serie B.....	27
2.	Campionato di Lega: svolgimento	27
3.	Lo Scudetto.....	27
4.	Campionato di Serie B.....	28
5.	Asta intermedia: prelazione	28
6.	Girone Finale: nessuna prelazione	28
REGOLA QUINDICI: IL CALENDARIO		28
1.	Procedura formazione calendario.	28
2.	Gironi con andata e ritorno	28
3.	Composizione automatica	28
REGOLA SEDICI: LA CLASSIFICA.....		28
1.	Classifica: i punti	28
2.	Aggiornamento della classifica dopo ogni giornata	28
3.	Parità.....	29
4.	Spareggi non determinanti.....	30
5.	Zona Retrocessione	30
CAPITOLO SESTO		32
REGOLA DICIASSETTE: IL TROFEO "SCUDETTO"		32
1.	Trofeo Scudetto	32
2.	Assegnazione temporanea	32
3.	Custodia annuale.....	32
4.	Targa attestazione Scudetto	32
5.	Assegnazione definitiva	32
6.	Nuovo Trofeo Scudetto	32
REGOLA DICIOOTTO: LA COPPA ITALIA.....		32
1.	Coppa Italia.....	32
2.	Formula della Coppa Italia	32

3.	Fase a Gruppi e Fase a scontri diretti	32
4.	Vittoria.....	32
REGOLA DICIANNOVE: IL TROFEO "COPPA ITALIA"		33
1.	Trofeo Coppa Italia	33
2.	Assegnazione temporanea	33
3.	Custodia annuale.....	33
4.	Targa attestazione Coppa Italia	33
5.	Assegnazione definitiva	33
6.	Nuovo Trofeo Coppa Italia.	33
REGOLA VENTI: LA SUPERCOPPA		33
1.	Trofeo Supercoppa	33
2.	Modalità Supercoppa.	33
3.	Le partite.	33
4.	Finale.....	34
REGOLA VENTUNO: IL TROFEO "SuperCoppo"		34
1.	Trofeo SuperCoppo	34
2.	Formula SuperCoppo	34
3.	Finale.....	34
4.	Procedura in caso di spareggi	34

CAPITOLO PRIMO

REGOLA UNO: OGGETTO DEL GIOCO

1. Oggetto del gioco.

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

2. La Federazione Fantacalcio Lega Ludica.

La FFC Lega Ludica sovrintende al regolamento e all'organizzazione del Campionato di Lega. Alla Federazione aderiscono volontariamente i singoli fantallenatori.

REGOLA DUE: MODALITA' DEL GIOCO

1. Base del gioco.

Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di Serie A.

2. Fasi del gioco.

Il gioco si articola nelle seguenti fasi:

a. Asta

Creare una società di calcio, acquistando tramite un'asta 26 (25+1 portiere gratis) calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano Serie A.

b. Campionato

Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 26 della 'rosa', per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

CAPITOLO SECONDO

REGOLA TRE: LA LEGA LUDICA

1. **Composizione FFC Lega Ludica.**

La FFC Lega Ludica è costituita da;

a. **Serie A**

E' suddivisa in SERIE A1, composta da max 18 fantasquadre, e SERIE A2, composta da max 12 fantasquadre;

b. **Serie B**

E' composta da un numero variabile di fantasquadre in base alle eventuali iscrizioni.

2. **L'Assemblea di Lega.**

La FFC Lega Ludica è governata dall'Assemblea di Lega, composta da tutti i fantallenatori.

3. **Presidente di Lega**

L'Assemblea di Lega ha come responsabile il Presidente di Lega.

4. **Compiti del Presidente di lega**

I compiti del Presidente di Lega sono:

a. **Aste**

Coordinamento delle operazioni delle Aste;

b. **Mercato di Riparazione**

Registrazione delle operazioni di Mercato di Riparazione;

c. **Gironi e calendari**

Composizione dei gironi e del calendario;

d. **Formazioni**

Registrazione settimanale delle formazioni;

e. **Calcolo risultati**

Calcolo dei risultati finali delle partite;

f. **Classifiche**

Composizione delle classifiche.

5. **Modifiche al regolamento**

Il compito principale dell'Assemblea di Lega è di ricevere le proposte di modifica al regolamento da apportare al Campionato di Lega successivo e di discutere e votarle nel corso della Riunione Annuale Ufficiale che si terrà in concomitanza del "Galà di Premiazione".

6. **Votazione**

Le modifiche al regolamento, dopo appropriata discussione, sono sottoposte a votazione: vengono approvate o bocciate con voto a maggioranza semplice (*ovvero metà dei presenti più uno*) dei solo fantallenatori presenti.

7. **Riunione Ufficiale**

La Riunione Ufficiale dell'Assemblea della FFC Lega Ludica si svolge nel corso del "Galà di Premiazione", al termine del Campionato di Lega.

8. **Impegno delle società**

Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.

9. Ritiro di una Società

Nel caso una società si ritiri dal Campionato di Lega, tutte le gare in precedenza disputate non avranno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria.

10. Reclami

Nel caso un fantallenatore intenda sporgere reclamo al Presidente di Lega, al fine di contestare l'esito di un incontro e chiedere che esso venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

a. Scadenza

I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre l'inizio della successiva giornata del Campionato in questione.

b. Reclami non consentiti

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

c. Reclami validi

Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Q.U. (o, eventualmente, dal quotidiano di riserva), purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

CAPITOLO TERZO

REGOLA QUATTRO: LE SOCIETA'

1. Denominazione Sociale

a. Nome fantasquadra

La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o fantasquadra, viene stabilita dal rispettivo fantallenatore e può essere:

(I). un nome di fantasia;

(II). il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie o divisione.

b. Nomi univoci

Un fantallenatore non può adottare un nome già scelto da un altro fantallenatore.

c. No a modifiche

Una volta scelto il nome della fantasquadra, non è possibile modificarlo per il Campionato di Lega in corso.

d. Mantenere il nome

Ogni fantallenatore ha diritto a mantenere il nome della sua fantasquadra se ha partecipato al Campionato di Lega precedente.

e. Ordine di scelta

L'ordine di scelta del nome della fantasquadra viene determinato per sorteggio.

2. Capitale sociale

a. Disponibilità finanziaria

Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 300 crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori.

b. Gestione finanziaria

Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate alle Regole 6 e 7 di questo Regolamento.

c. Iscrizione campionato

Ogni fantallenatore, per partecipare al Campionato di Lega, deve versare una quota di iscrizione fissata dal Presidente: la gran parte della somma sarà destinata al pagamento delle coppe e medaglie mentre una piccola quota sarà utilizzata per il pagamento del conto in occasione del "Galà di Premiazione".

REGOLA CINQUE: LA FANTAROSA

1. La fantarosa

La rosa di ciascuna fantasquadra deve essere composta da 26 calciatori (25+1 portiere gratis), scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.

2. Calciatori idonei

Per calciatori appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A si intendono quei calciatori tesserati per le società della massima Serie italiana e abilitati a giocare nella stagione in corso.

3. Composizione fantarosa

La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:

- 3 Portieri (2 + 1 *gratis* scelto tra le riserve dei due portieri acquistati)
- 8 Difensori

- 9 Centrocampisti
- 6 Attaccanti

4. **Calciatori stranieri**

Il tesseramento dei calciatori stranieri è regolato secondo la seguente disposizione:

a. **Nessun limite**

E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità.

b. **Calciatori disponibili**

Non si può tesserare un calciatore finchè il suo nome, e il suo ruolo, non sono inseriti nel database online del Fantacalcio Ufficiale..

5. **Cessione all'estero o serie inferiore**

Cessione di un calciatore all'estero o in una serie inferiore.

a. **Acquisto settimanale**

Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società che milita in un campionato estero o in una serie inferiore italiana, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione può, rispettando i vincoli settimanali (un acquisto a settimana) acquistare un calciatore appartenente allo stesso ruolo.

b. **Limite assoluto di un acquisto a settimana**

In nessun caso, comunque, si potrà acquistare più di un calciatore a settimana.

6. **Calciatore squalificato o infortunato**

Calciatore squalificato per illecito o doping o infortunato.

a. **Calciatore squalificato per illecito o doping**

Un calciatore squalificato per illecito sportivo o per doping equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco.

b. **Calciatore infortunato**

Un calciatore infortunato, sia per un breve che per un lungo periodo, equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco.

7. **Calciatore deceduto**

Calciatore deceduto.

a. **Nessun indennizzo**

Nel triste caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra muoia, la fantasquadra che ne detiene il 'cartellino' non riceverà alcun indennizzo in crediti né potrà violare il limite di acquisto settimanale del Mercato di Riparazione (un calciatore a settimana).

b. **Acquisto**

La fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore deceduto, in questo tragico caso, non può far altro che acquistare al Mercato di Riparazione un nuovo giocatore in quel ruolo, sempre rispettando i vincoli settimanali (un acquisto a settimana).

REGOLA SEI: L'ASTA INIZIALE

1. **Preliminari**

a. **Partecipazione e Aste**

Allo svolgimento dell'Asta devono essere presenti tutti i fantallenatori iscritti alla Lega. Durante il campionato si svolgeranno tre aste in tre diversi momenti: l'asta Iniziale, l'Asta Intermedia e l'Asta Finale.

b. Sostituto

In caso di indisponibilità di un fantallenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece.

c. Assenza all'asta

Se un fantallenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte tra la lista dei calciatori rimasti liberi dopo gli acquisti effettuati nel corso dell'Asta dai fantallenatori delle altre squadre del girone.

d. Data dell'asta

E' compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'Asta iniziale, previa consultazione con gli altri fantallenatori, così da concordare il giorno migliore per tutti o, comunque, per la maggioranza dei giocatori.

2. Svolgimento dell'Asta

L'Asta iniziale, cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

a. Rosa completa e capitale

Ciascun fantallenatore deve acquistare 26 calciatori a un costo totale non superiore a 300 crediti. Un fantallenatore non è obbligato a spendere tutti i crediti a sua disposizione.

b. Terzo portiere

Dei 26 calciatori da acquistare, 25 vengono acquistati regolarmente tramite asta, il ventiseiesimo -ovvero il terzo portiere- è a 'costo zero' e deve appartenere obbligatoriamente alla stessa squadra di uno dei due portieri acquistati all'Asta. Ovviamente, nel caso i due portieri acquistati siano entrambi della stessa società di Serie A, il terzo portiere dovrà appartenere sempre alla medesima società. La chiamata del 'terzo portiere' avviene alla fine dell'asta, seguendo lo stesso ordine di precedenza stabilito all'inizio.

a. Ordine di chiamata

L'ordine di chiamata dell'Asta viene determinato in base al piazzamento nel campionato precedente o per sorteggio.

b. Offerta minima

L'offerta d'asta ed il rilancio è libero: l'offerta minima consentita è 0 (*parametro zero*).

c. Rilanci e aggiudicazione

Il fantallenatore di turno chiamerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive (*i rilanci*) dovranno essere superiori di almeno un credito. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta. Un calciatore può essere acquistato anche al costo iniziale di zero.

d. Termine dell'asta

Tale procedura viene ripetuta finché tutti i fantallenatori non avranno una rosa di 25 calciatori (ai quali, come sopra detto, si dovrà aggiungere il terzo portiere).

e. No a doppioni

Un calciatore tesserato da un fantallenatore è vincolato alla fantasquadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro fantallenatore dello stesso girone.

f. Insufficienti crediti

Nessun fantallenatore può partecipare o continuare l'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare perché ha insufficienti crediti.

g. Limiti a chiamata e rilanci

Nessun fantallenatore può chiamare o partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi.

h. Ruoli ufficiali

I ruoli ufficiali dei calciatori sono quelli indicati nel database del sito del FANTACALCIO ufficiale (www.fantacalcio.it).

i. Ruoli imm modificabili

I ruoli iniziali non vengono più modificati durante lo svolgimento di tutto il Campionato di Lega.

REGOLA SETTE: MERCATO DI RIPARAZIONE

1. Regole Generali

Il Mercato di Riparazione, cioè l'acquisto e la cessione di calciatori durante lo svolgimento dei gironi, è regolato dalle seguenti disposizioni:

a. Inizio

Il Mercato di Riparazione, ovvero le operazioni di acquisto e cessione dei calciatori, sono permesse a partire dalla settimana successiva alla prima partita della fase del campionato in svolgimento (*di solito, prima giornata dei gironi*).

b. Validità

E' consentito l'acquisto di calciatori dal giorno successivo della giornata "regolare" di campionato (la data indicata nel calendario della Lega Ludica), indipendentemente dai posticipi.

Se la giornata di campionato è domenica, quindi, il mercato si aprirà alle ore 00:00 di Lunedì: se, invece, si gioca di mercoledì, si aprirà alle ore 00:00 di giovedì, indipendentemente dai posticipi.

c. Costi acquisto

L'acquisto di qualsiasi calciatore al Mercato di Riparazione è gratuito.

d. Calciatori idonei

E' possibile acquistare soltanto calciatori 'liberi da contratto', cioè calciatori non tesserati da altre fantasquadre della Lega.

e. Limite settimanale

Ogni settimana è possibile acquistare UN solo calciatore "liberi da contratto". Anche nelle soste di campionato è possibile acquistare UN calciatore a settimana.

f. Particolarità nei turni infrasettimanali

In caso di giornate di Campionato infrasettimanali, si possono eccezionalmente effettuare 2 acquisti in una settimana (uno dopo ogni giornata di campionato)

g. Utilizzo immediato.

I calciatori acquistati al Mercato di Riparazione possono essere immediatamente schierati in formazione.

h. Vendita: nessun ricavo

Un calciatore viene sempre ceduto a 'costo zero'.

i. Calciatori svincolati

Un calciatore ceduto diventa 'libero da contratto' e può quindi essere acquistato da qualunque altra fantasquadra a partire dalla settimana successiva alla cessione.

j. Diritto di precedenza

Le operazioni di acquisto o svincolo devono essere comunicate al Presidente di Lega tramite l'apposita chat whatsapp.

Gli acquisti effettuati entro il mercoledì sono assoggettati alla Lista di Precedenza (*ossia la fantasquadra con peggiore classifica ha diritto di precedenza. In caso di parità avrà precedenza la fantasquadra con minori goal segnati*)

k. Nessuna precedenza nella settimana dei turni infrasettimanale

La Lista di Precedenza non viene adottata nella settimana in cui si gioca una giornata infrasettimanale di Campionato (di fatto per due giornate).

l. Decadenza diritto di precedenza

Dal venerdì in poi, invece, il calciatore verrà acquistato dal fantallenatore che lo richiede prima.

m. Cambio settimanale immodificabile

Non è possibile modificare il cambio settimanale.

2. Svincolo dei portieri

Lo svincolo dei portieri al Mercato di Riparazione è regolato dalle seguenti disposizioni:

a. Il “terzo portiere”

Il ‘terzo portiere’ acquisito a costo zero è indissolubilmente legato al portiere ‘a pagamento’ della stessa squadra di Serie A. Quindi, se una fantasquadra cede un portiere ‘a pagamento’ (o quest’ultimo viene ceduto a una società estera o di categoria inferiore), il terzo portiere a lui legato dovrà essere a sua volta svincolato, tranne nei casi specificati qui di seguito:

(I). Se i tre portieri di una fantasquadra appartengono alla stessa società di Serie A è possibile svincolare il primo o il secondo portiere, mantenendo in organico il ‘terzo portiere’.

(II). Se una fantasquadra cede il portiere ‘a pagamento’ appartenente alla società di Serie A cui appartiene anche il ‘terzo portiere’, ma acquista un nuovo portiere sempre appartenente alla medesima società di serie A, potrà mantenere in rosa il ‘terzo portiere’.

b. Cambio di “portiere a pagamento”

Se una fantasquadra cede il portiere ‘a pagamento’ appartenente alla società di Serie A cui appartiene anche il terzo portiere, ed acquista un nuovo portiere di altra squadra di Serie A, dovrà scegliere anche un nuovo ‘terzo portiere’.

c. Cambio del “terzo portiere”

E’ anche consentito sostituire il solo ‘terzo portiere’, cioè acquisirne un altro a costo zero al Mercato di Riparazione sostituendo quello detenuto in precedenza, purché anche il nuovo ‘terzo portiere’ sia nell’organico della medesima società di serie A del ‘terzo portiere’ ceduto;

d. Eccezione limite settimanale

La sostituzione di un portiere ‘a costo zero’ (‘terzo portiere’) non viene considerato un acquisto vero e proprio e quindi è sempre possibile un acquisto al Mercato di Riparazione.

e. Terzo portiere venduto

Se, per effetto del trasferimento del ‘terzo portiere’ da una società di Serie A a un’altra, una fantasquadra si ritrova con 3 portieri appartenenti a 3 diverse società di Serie A, il fantallenatore dovrà immediatamente cedere a costo zero il “terzo portiere” e comunicare, contemporaneamente, il nuovo “terzo portiere”, secondo le modalità sopra descritte. Anche in questo caso, il fantallenatore può eseguire acquisti al Mercato di Riparazione.

CAPITOLO QUARTO

REGOLA OTTO: LA PARTITA

1. Numero Giocatori

La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dal fantallenatore tra i 26 appartenenti alla rosa.

2. Risultato finale

La fantasquadra che segnerà il maggior numero di reti vincerà la gara. Se nessuna delle due fantasquadre segnerà delle reti o se le fantasquadre segneranno un eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

3. Tabella di conversione

Il numero di reti segnate da ciascuna fantasquadra, cioè il Risultato Finale, verrà calcolato per mezzo della Tabella di Conversione ovvero confrontando i Totali-Squadra di ciascuna fantasquadra (vedi Regola 12).

REGOLA NOVE: LA FORMAZIONE

1. Modulo di gioco

a. Titolari

Ciascuna fantasquadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:

b. Schema: principio

La formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da un numero variabile da 1 a 3 attaccanti;

c. Schemi ammessi

In base alle disposizioni di cui alla lettera precedente, le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:

3-4-3 ; 3-5-2

4-3-3 ; 4-4-2 ; 4-5-1 ;

5-3-2 ; 5-4-1 ;

6-3-1 ;

d. Nessun limite per calciatori stranieri

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

2. Comunicazione della formazione

a. Chat Whatsapp Ufficiale

La chat Whatsapp denominata "*Fantacalcio – Lega Ludica*" è l'unico Canale Ufficiale sia per le comunicazioni/messaggi/pubblicazioni dei fantallenatori partecipanti alla Lega Ludica.

In questa chat può essere inserito chiunque.

(I). Formazioni e Cambi: l'invio delle formazioni e dei cambi dovrà avvenire pubblicamente ed **ESCLUSIVAMENTE** tramite un'apposita chat **UFFICIALE** denominata "*FantaFormazioni – Ludica*".

In questa chat saranno inseriti solo i fantallenatori iscritti al Campionato in corso.
Si potrà tenere conto di messaggi inviati in privato e con altri mezzi (mail, telefono, etc) solo in casi eccezionali.

E' consentito l'invio in chat della formazione per "delega" ovvero da parte di un altro fantallenatore.

(II). Scadenza invio formazioni: l'orario di scadenza per l'invio delle formazioni viene fissata in 15 minuti prima della prima partita o del primo anticipo della giornata.

E' consentita una tolleranza di un minuto trascorso il quale non saranno più accettate formazioni.

b. Rigoristi

Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi (vedi Regola 12, punto 11).

c. Modifica della formazione

E' possibile modificare la formazione già inviata senza alcun limite ma, trascorso l'orario di scadenza prestabilito, la formazione non può più essere modificata e si riterrà valida la formazione inviata per ultima..

3. Mancata comunicazione della formazione

a. Formazione non inviata.

Nel caso che un fantallenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

b. Prima giornata: formazione non inviata

Nel caso che alla prima giornata del Campionato di Lega un fantallenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, la fantasquadra avversaria vincerà la partita solo se il suo Totale-Squadra raggiungerà il punteggio di 66 punti altrimenti pareggerà la partita per 0-0.

c. Fantaquadra eliminata dal campionato

Nel caso in cui un fantallenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per quattro giornate consecutive, la fantasquadra sarà eliminata dal campionato e gli saranno invalidate (*ovvero perderà a tavolino per 2-0*) tutte le partite già giocate o ancora da giocare.

4. Errori nella comunicazione della formazione

a. Errori nella formazione

Nel caso che un fantallenatore commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:

(I). Se un calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella fantasquadra, verrà inserito il primo panchinaro;

(II). Se una fantasquadra è stata schierata con un modulo non previsto al punto 1, lettera c, di questa stessa Regola, a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Presidente di Lega toglierà d'autorità dalla formazione il calciatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo in eccedenza.

(III). Se una fantasquadra schiera meno di 11 giocatori in campo entra in campo la "riserva" di ufficio ma se i giocatori in esubero sono due o più giocherà in inferiorità numerica.

b. Titolare doppiopione

Se una fantasquadra schiera il medesimo calciatore tra i titolari, entra in campo la "riserva di ufficio" ma se il nome si ripete altre volte o c'è un altro calciatore doppiopione, giocherà in inferiorità numerica.

c. Titolare e panchinaro doppiione

Se una fantasquadra schiera il medesimo calciatore sia in campo sia in panchina, giocherà regolarmente in 11, ma il doppiione panchinaro verrà tolto d'ufficio dalla formazione e l'allenatore giocherà con una riserva in meno.

d. Partite rinviate: eccezione

Se nella giornata in corso di svolgimento, c'è una o più partite rinviate, si possono schierare in formazione TUTTI i calciatori delle squadre coinvolte, compresi gli infortunati e gli squalificati al fine di evitare che un fantallenatore non possa schierare per due giornate un calciatore squalificato.

5. Errore in panchina

Nel caso una fantasquadra abbia schierato in panchina, erroneamente, più di due giocatori per un dato ruolo, il Presidente di Lega dovrà ridurli d'ufficio eliminando tutti i giocatori che, nel reparto eccedente, sono stati schierati dopo i due regolari panchinari.

6. Doppia formazione nelle giornate condivise tra Coppa Italia e Campionato

a. Due formazioni

Nel caso in cui nella medesima giornata si giochi contemporaneamente sia il Campionato che la Coppa Italia, è consentito al fantallenatore inviare due formazioni differenti per le due competizioni.

(I). In caso invii due formazioni differenti, il fantallenatore deve indicare chiaramente a quale competizione si riferisce la formazione inviata.

Nel caso in cui vengano inviate due formazioni differenti senza indicare a quale competizione si riferiscono, l'ultima inviata si intende valida per entrambe le competizioni a meno che la giornata di Coppa Italia richieda la lista dei rigoristi e, pertanto, quella indicante anche tale indicazione si riterrà valida per la Coppa Italia e l'altra per il Campionato.

REGOLA DIECI: RISERVE E SOSTITUZIONI

1. Sostituzioni

E' consentita l'utilizzazione di calciatori della panchina, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:

a. Panchinari

Ogni fantasquadra può schierare in panchina sino a sette calciatori di riserva: un portiere, due difensori, due centrocampisti e due attaccanti.

b. Ordine di sostituzione

I calciatori della panchina vengono indicati in ordine di sostituzione (per ogni ruolo) dopo la formazione ufficiale.

c. Max sostituzioni

Una fantasquadra non può effettuare più di TRE sostituzioni per gara (compresa la "riserva di ufficio").

d. Validità sostituzione

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

e. Stesso ruolo

I calciatori della panchina possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo.

f. Calciatori espulsi non si sostituiscono

I calciatori della panchina non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi (con voto).

2. Panchinari s v o n g

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. Se anche questo secondo panchinaro non ha voti perché non sceso in campo o giudicato s.v., il calciatore assente verrà sostituito dalla riserva d'ufficio.

3. La riserva di ufficio

a. Voto Riserva di Ufficio

Alla riserva di ufficio che sostituisce un calciatore di movimento, verranno assegnati 4 (quattro) punti.

b. Una sola Riserva di Ufficio

La regola della riserva d'ufficio viene applicata, tranne le eccezioni previste dal Regolamento, a un solo calciatore per fantasquadra.

Se una fantasquadra è priva di due o più titolari (e di riserve in panchina con cui sostituirli) o schiera in formazione due o più calciatori non tesserati o eccedenti in base alla Regola 9, punto 4, lettera a, la fantasquadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

4. Riserva Portiere di Ufficio

Nel caso in cui una fantasquadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo del risultato gli verrà assegnata come riserva il portiere d'ufficio che avrà 2 (2) punti di Totale-Calciatore.

Questo valore della riserva d'ufficio vale esclusivamente per il portiere di ufficio.

5. Riserva Portiere di Ufficio prioritario

In caso vi siano due o più calciatori assenti, tra cui il portiere, la sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria. In pratica nessuna fantasquadra può giocare senza portiere e se questi è assente, per qualunque ragione, dovrà essere sostituito obbligatoriamente e prioritariamente dalla 'Riserva d'ufficio portiere'.

6. Inferiorità numerica

Nel caso in cui in una fantasquadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, il quarto calciatore assente non verrà sostituito neanche dalla riserva d'ufficio e la fantasquadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

REGOLA UNDICI: QUOTIDIANI UFFICIALI

1. Quotidiani Ufficiali

I Quotidiani Ufficiali (QQ.UU.) della FFC Lega Ludica sono:

- a. Corriere dello Sport;**
- b. Gazzetta dello Sport.**

2. Pagelle e dettagli

Le pagelle e i tabellini delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni - pubblicati dai QQ.UU. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.

3. Giudice di riferimento

Il Giudice di Riferimento della Federazione Fantacalcio Ludica, per qualsiasi controversia, è il sito Ufficiale del Fantacalcio Ufficiale (www.fantacalcio.it).

4. Imprevisti

Può succedere che una data settimana, per varie ragioni (*esempio, uno sciopero dei quotidiani*), non sia possibile reperire i voti dai Q.U. e, di conseguenza, calcolare il Risultato Finale delle partite.

Qui di seguito sono riportati i modi per ovviare a tali eventualità:

a. Sciopero dei quotidiani

In caso di sciopero dei quotidiani il lunedì, si dovrà attendere il giorno di pubblicazione dei QQ.UU..

Se invece uno solo dei due QQ.UU. pubblica i Voti, questi saranno considerato i Voti ufficiali.

b. Recuperi

(I). Se al termine della giornata di Campionato una partita viene sospesa, senza che vengano assegnati voti ai calciatori o non viene giocata o viene rinviata per qualsiasi ragione si assegnerà d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione.

(II). Nel caso in cui una partita sospesa o rinviata venga recuperata prima della prima partita della giornata successiva, si attenderà lo svolgimento del recupero ma nessuna modifica si potrà apportare alle formazioni.

REGOLA DODICI: MODALITA' DI CALCOLO

1. Criterio generale

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

a. Procedura

La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in quattro fasi distinte:

- Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
- Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna fantasquadra;
- Assegnazione del Fattore Campo;
- Modificatore difesa;
- Confronto dei Totali-Squadra.

2. Calcolo del Totale-Calciatore

a. Totale Calciatore.

Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dai Q.U.) e dei Punti-azione.

b. Voto in pagella

Per Voto si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dal Quotidiano Ufficiale. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati a un giocatore dai Q.U.

(I). Se un Q.U. utilizza voti come 6 + o 6 -, si devono trasformare questi voti arcaico-scolastici in cifre decimali. Il + (più) equivale a 1/4 di punto (cioè 0,25) in più; il - (meno) equivale a 1/4 di punto in meno. Quindi, riferendosi agli esempi sopracitati, un 6 + equivale a 6,25, mentre un 6 - equivale a 5,75.

(II). La dizione "media dei voti assegnati dai Q.U." si deve intendere in senso letterale: ovvero se una Lega usa due Q.U. e un calciatore di movimento prende un 7 o un 5 su un quotidiano e s.v. su un altro, il Voto sarà rispettivamente di 7 o 5, ovvero l's.v. non viene contato.

(III). Per i portieri, invece, l's.v. viene sempre calcolato come 6 (sempre che abbia giocato almeno 30 minuti) e quindi va a formare la media con l'eventuale voto assegnato dall'altro quotidiano.

c. Punti azione

Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino.

d. Punti-gol

I Punti-gol sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un gol (solo il portiere, o chi ne fa le veci, può subire o evitare un gol) durante una gara di campionato. I Punti-gol possono essere positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:

- +3 punti per ogni gol realizzato;
- +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
- +1 punto se il portiere subisce gol (si applica al portiere)
- +1 punto per ogni assist;
- 2 punti per ogni autogol;
- 3 punti per un rigore sbagliato;
- 1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).

e. Discrepanza autogol o goal

Poiché ci possono essere delle discrepanze in caso di autogol, viene presa come riferimento la decisione pubblicata sul sito Ufficiale del FANTACALCIO Ufficiale (www.fantacalcio.it).

f. Calciatore sostituisce il portiere

Nel caso in cui un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare (*vedi Casi Particolari, punto 3 di questa stessa Regola*)

g. Rigore: precisazioni

La dizione "rigore parato" è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori della porta viene contato (ovviamente in negativo) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.

h. Punti cartellino

I Punti-cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:

- 1/2 punto (cioè -0,5) per un'ammonizione;
- 1 punto per un'espulsione.

i. Punti assist

I Punti Assist sono assegnati al calciatore che fornisce l'assist al realizzatore di un goal. Sono stabiliti nella seguente misura:

- +1 per ogni assist.

j. Discordanza assist

In caso ci siano discordanze nei Q.U. per l'assegnazione degli assist, si farà riferimento alle decisioni pubblicate sul sito del FANTACALCIO Ufficiale (www.fantacalcio.it)

3. Casi Particolari

Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari, non tutti contemplati dal Regolamento. Man mano che la casistica del gioco aumenta, anche a seguito di decisioni stravaganti dei quotidiani o dei singoli inviati, le Regole del Gioco verranno modificate di conseguenza. Qui di seguito sono riportati quei casi particolari che possono insorgere durante un campionato di Fantacalcio. Non si può garantire che risolvano qualunque situazione che si potrà verificare nel corso di una stagione perché, ovviamente, non si possono prevedere quali casi particolari si verificheranno nella

stagione in corso. Se dovessero verificarsi casi controversi qui non contemplati, la decisione verrà presa in base alla logica seguendo, quando possibile, le decisioni ufficiali della Lega Professionisti o della F.I.G.C., visto che il Fantacalcio vuole simulare la realtà del campionato italiano di Serie A. Nel caso non si riesca a trovare un accordo, verranno adottate tutte le decisioni pubblicate dalla Federazione FANTACALCIO Ufficiale sul loro sito ufficiale (www.fantacalcio.it).

a. Portiere senza voto

Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v.(senza voto), 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.

b. Portiere senza voto + punti azione

A parziale modifica della regola di cui al punto a. precedente, nel caso che un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.

c. Calciatore senza voto

Nel caso in cui un calciatore, che non sia il portiere, venga giudicato s.v. (da entrambi i Quotidiani Ufficiali) verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, dal primo calciatore del suo stesso ruolo disponibile e presente tra quelli in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della 'riserva d'ufficio' (vedi Regola 10, punto 3).

d. Squadra/e senza voto

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:

(I). 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;

(II). 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 di cui a questo stesso punto d. Al voto di 6 si dovranno però sommare o sottrarre i Punti-gol relativi alla marcatura o all'autogol.

e. Rigore sbagliato

Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha battuto riprende la respinta e segna. Al calciatore, pertanto, verranno assegnati meno tre (-3) Punti-gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) Punti-gol per averlo segnato al secondo tiro (come da Regolamento). Quindi, il suddetto calciatore, di fatto, avrà un totale di 0 Punti-gol per questa azione e, a meno che non intervengano altri Punti-azione nel corso della partita, il suo Totale-Calciatore sarà equivalente al suo voto. Ovviamente, se la respinta viene presa da un compagno che ribatte la palla in rete, il calciatore che ha tirato il rigore verrà semplicemente penalizzato con un punteggio negativo di tre (3) Punti-gol.

f. Rigore a due

È la trasformazione atipica del calcio di rigore, tocco del tiratore-rigorista, e quindi mancato tiro in porta, per il compagno che scatta verso l'area piccola e poi realizza.

(I). Se il goal viene realizzato, si assegna il +3 a colui che va in gol e assist da fermo per chi va dal dischetto, il tiratore-rigorista, o in movimento.

(II). Se il goal non verrà realizzato, si assegna -3 per il tiratore-rigorista, che di fatto ha buttato il rigore e nessun malus a carico del compagno che, di fatto, non riesce a fare il goal. Nessun +3 per il portiere che dovesse parare il tiro non effettuato dal tiratore-rigorista. Il +3, invece, verrebbe assegnato al portiere se riuscisse ad anticipare il

tocco al secondo giocatore sventando la minaccia: in tal caso di tratterebbe di un rigore parato.

g. Espulso senza voto

Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato dal Q.U., 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.

h. Ammonito senza voto

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

i. Marcatore senza voto

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

j. Autogol senza voto

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

k. Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

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

l. Tabellino ammoniti/espulsi controverso

Nel caso che i QQ.UU. riportino delle discrepanze tra la lista degli ammoniti/espulsi, verrà preso in considerazione quanto riportato dalla Federazione FANTACALCIO Ufficiale sul sito ufficiale (www.fantacalcio.it).

m. Tabellino marcatori controverso

Nel caso che i QQ.UU. riportino delle discrepanze nell'indicazione dei marcatori, verrà preso in considerazione quanto riportato dalla Federazione FANTACALCIO Ufficiale sul sito ufficiale (www.fantacalcio.it).

n. Correzioni e rettifiche

Nel caso che uno dei QQ.UU. rettifichi in una successiva edizione un voto assegnato a un calciatore, l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al presidente di Lega, portando a prova della sua tesi la copia del Q.U. in questione contenente la rettifica. Se il Presidente di Lega verificherà la fondatezza del reclamo, dovrà annullare il Risultato Finale della partita e ordinare che venga ricalcolato in base alla sopravvenute modifiche (vedi Note Ufficiali alla Regola 3, punto 10.).

o. Discrepanze nelle pagelle dei quotidiani

Qualora uno dei QQ.UU. riporti in due o più parti distinte i Voti assegnati ai calciatori e si verifichi una discrepanza nei Voti assegnati a uno o più calciatori (un classico refuso), si terrà in considerazione ai fini del calcolo del risultato il voto della 'pagella' *(la parte che riporta i commenti dell'inviato relativi ad ogni singolo giocatore)*.

p. Rigore calciato senza voto

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

q. Calciatore con due fantamedie nella stessa giornata

Nel caso un calciatore si trovasse a giocare due volte la stessa giornata di campionato bisognerà attenersi alle seguenti disposizioni:

(I). 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;

(II). Se il calciatore ha ricevuto il voto e/o realizzato punti gol in una sola delle due partite giocate, si tiene conto del voto e dei punti azione totalizzati nell'incontro giocato.

4. **Calcolo del Totale-Squadra**

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

5. **Fattore Campo**

a. **Punti**

Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati +2 (due) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Squadra.

b. **Campo neutro**

In caso di partita di spareggio in campo neutro per l'assegnazione del titolo di Fantacampione, o di un posto retrocessione o per qualsiasi altro motivo non si prende in considerazione il Fattore Campo.

6. **Modificatore di difesa**

Per calcolare il Modificatore di difesa si procede nella seguente maniera.

a. **Moduli di gioco**

I moduli di gioco rimangono immutati.

b. **Minimo 4 difensori**

Il modificatore per la difesa, però, viene preso in considerazione solo nel caso una fantasquadra schiererà almeno quattro o più difensori (nel 3-4-3 non si terrà conto del modificatore di difesa).

c. **Solo i Voti in pagella**

Si prendono in esame SOLO i voti in pagella (no malus/bonus) del portiere e dei tre migliori difensori.

d. **Media Voto in pagella**

Si calcola la media di questi quattro voti.

e. **Tabella di Conversione**

La Media Voto così ottenuta si converte in punti (da aggiungere alla media totale) in base alla seguente tabella;

Media minore di 6,00 = 0 punti

Media compresa tra 6,00 e 6,49 = 1 punto

Media compresa tra 6,50 e 6,99 = 2 punti

Media compresa tra 7,00 in poi = 3 punti

7. **Confronto dei Totali-Squadra**

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

8. **Tabella di Conversione**

a. **Tabella di conversione**

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

Meno di 66,000 punti =0 gol
Da 66 a 71,999 punti =1 gol
Da 72 a 77,999 punti =2 gol
Da 78 a 83,999 punti =3 gol
Da 84 a 89,999 punti =4 gol
Da 90 a 95,999 punti =5 gol
Da 96 a 101,999 punti =6 gol
E così via (ogni 6 punti un gol)

b. Applicazione della Tabella di conversione

La Tabella di Conversione va applicata nei modi seguenti:

- (I).** Se una fantasquadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;
- (II).** Si assegna un (1) gol quando una fantasquadra totalizza almeno 66 punti;
- (III).** Da 66 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 6 (Es.: 72 punti = 2 gol, 78 punti = 3 gol, ecc.).

9. Integrazioni alla Tabella di Conversione

Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare, ove applicabile, il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

a. Stessa fascia di punteggio

Quando il confronto tra i due Totali-Squadra dà come Risultato Finale un pareggio, e nel caso che i Totali-Squadra di entrambe le fantasquadre siano di 66 o più punti, si assegna (1) un ulteriore gol, e quindi la vittoria, alla fantasquadra con il maggior Totale-Squadra se la differenza tra i due Totali-Squadra è di 4 o più punti, tranne nel caso specificato qui di seguito:

- (I).** Nel caso di incontri ad eliminazione diretta che prevedano due partite, cioè con andata e ritorno, si dovrà trascurare la regola di cui sopra ed omologare la gara con un risultato di parità anche se la differenza tra i due Totali-Squadra è di 4 o più punti;

b. Differenza punteggio +10

Quando la differenza tra i due Totali-Squadra è di 10 o più punti, si assegna un (1) ulteriore gol alla fantasquadra col maggior Totale-Squadra.

c. Punteggi inferiori a 66

Quando entrambe le fantasquadre totalizzano più di 60 e meno di 66 punti, non verrà presa in considerazione la differenza di 4 o più punti tra i due Totali-Squadra e il Risultato Finale resterà 0-0.

10. Calcolo dei Tempi Supplementari

a. Procedura

I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra fantasquadre 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 Supplementare per ciascuna fantasquadra 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 è stata utilizzata nei tempi regolamentari, la fantasquadra giocherà con un uomo in meno.

b. Parità nei Tempi Supplementari

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

c. Calcolo dei Tempi Supplementari

L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:

(I). Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna fantasquadra. In nessun caso le riserve assenti potranno essere sostituite dalla riserva di ufficio.

(II). Nel caso in cui 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;

(III). Per simulare il vantaggio di giocare in casa (*a meno che non si giochi in campo neutro*) viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla fantasquadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;

(IV). Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due fantasquadre, calcolati in base ai paragrafi **(I)** e **(III)**, in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

11. Tabella di Conversione Supplementari

a. Procedura

La Tabella di Conversione Supplementari trasforma ciascun Totale-Supplementari in un certo numero di gol, così da ottenere un 'reale' risultato calcistico.

Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna fantasquadra, a seconda del Totale-Supplementari ottenuto da ogni fantasquadra, in base alla tabella sottostante.

b. Applicazione della Tabella di Conversione Supplementari

La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:

(I). Se una fantasquadra totalizza meno di 18 punti (*cioè fino a 17,999*) non si assegna alcun gol;

(II). Si assegna un (1) gol quando una fantasquadra totalizza almeno 18 punti;

(III). Da 18 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 3 (es.: 21 = 2 gol, 24 = 3 gol).

12. Calcolo dei Calci di Rigore

In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.

a. Elenco rigoristi

Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun fantallenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno degli undici calciatori della formazione titolare un numero da 1 a 11 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore.

Nel caso un titolare non sia sceso in campo o gli sia stato assegnato s.v. o n.g. verrà sostituito, ai fini del calcolo dei calci di rigore, dalla sua riserva (nel caso questa sia a sua volta assente, verrà sostituito dalla riserva d'ufficio).

b. Calcolo

Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi.

Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso un Voto (in pagella) uguale o maggiore di 6 segna il rigore; il rigorista che, invece, ha preso voto minore di 6 sbaglia il rigore.

Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la fantasquadra che ha segnato più rigori.

c. Rigoristi: particolarità

Nel caso uno o più dei rigoristi ufficiali non scendano in campo nella realtà o vengano giudicati s.v. o n.g. si prenderanno in considerazione le rispettive riserve (nel rispetto delle regole sulle sostituzioni).

Nel caso anche le riserve non siano scese in campo nella realtà o vengano anch'esse giudicate s.v. o n.g. o sia stato sostituito dalla riserva di ufficio i rigori calciati dai rigoristi 'assenti' verranno considerati sbagliati. (la riserva d'ufficio non è un rigorista!)

d. Portiere rigorista: particolarità

Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6 (confronta il punto 3, lettera a di questa stessa Regola).

e. Rigori ad oltranza

In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza.

Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 6 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi.

Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una fantasquadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, la fantasquadra che ha realizzato il rigore vincerà la partita.

f. Mancata comunicazione dell'elenco rigoristi

In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio una lista corrispondente alla formazione schierata a ritroso (*ovvero il primo rigorista sarà il titolare con n.11 mentre l'ultimo rigorista sarà il portiere con il n.1*).

13. Gironi composti da cinque fantasquadre

a. Formazioni

Nei gironi composti da 5 fantasquadre, tutti i fantallenatori devono inviare la loro formazione ad ogni giornata, anche coloro che non hanno avversari in quella giornata.

b. Totale Squadra minimo

Se la fantasquadra che non ha avversari ottiene un punteggio che non supera i 65,59 punti, la partita viene considerata conclusa "virtualmente" in pareggio per 0-0 e gli viene assegnato solo 1 punto in classifica.

Se ottiene un punteggio superiore a 66,00 punti, invece, la fantasquadra vince la partita con un risultato determinato dal punteggio ottenuto.

REGOLA TREDICI: PARTITE SOSPENSE, POSTICIPATE, GIOcate SUBJUDICE, NON OMOLOGATE E VALIDITA' DELLA GIORNATA

1. Partite sospese o rinviate

a. Procedura generale

Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, si assegnerà d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione.

b. Calciatori con voti

Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti verranno presi in considerazione per determinare il punteggio dei giocatori.

2. Partite posticipate

a. Procedura generale

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 assegnerà d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione

c. Recupero partite posticipate

Nel caso in cui la partita posticipata venga giocata prima dello svolgimento del primo anticipo della giornata successiva di fantacampionato, per il calcolo del punteggio si attenderà che la partita venga disputata.

3. Partite giocate subjudice

Nel caso una partita, per una qualunque ragione, venga giocata subjudice e quindi decisa a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della partita dei voti assegnati dal Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.

4. Partite non omologate

Nel caso una partita, per una qualunque ragione, non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti in detta partita e i Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati verranno annullati. si assegnerà d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione

5. Partite sospese non recuperate

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 e di Riserva non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcolerà l'esito della partita o delle partite 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.

6. Validità della giornata

Se, per qualsiasi motivo una giornata di campionato della serie A venga sospesa o rinviata dopo che si sono svolte alcune partite, si considererà valida la giornata di fantacalcio se le partite giocate sono almeno la metà di quelle previste, attualmente 5 su 10: con sole 4 partite giocate, invece, la giornata non sarà considerata valida.

In questo caso, tutto il calendario del fantacalcio slitta di una giornata e, quindi, proseguirà normalmente ripartendo dalla successiva giornata del campionato di serie A (*nel quale si giocherà la giornata invalidata*). In questo modo, pertanto, si giocheranno sempre le consuete 10 giornate di fantacalcio.

CAPITOLO QUINTO

REGOLA QUATTORDICI: IL CAMPIONATO E ASTA INTERMEDIA E FINALE

1. Il Campionato di Lega è diviso in Serie A e Serie B.

a. Composizione della Serie A

La Serie A è composta da una Serie A1 (composta da 18 fantasquadre) ed una Serie A2 (composta da 12 fantasquadre).

b. Composizione della Serie B

La Serie B viene organizzata solo nel caso in cui ci siano iscrizioni sufficienti per formare un girone di almeno sei fantasquadre iscritte.

2. Campionato di Lega: svolgimento

Il Campionato di Lega della Serie A è diviso nelle seguenti Fasi:

a. Eliminatorie

In base a schemi già predefiniti, viene composta una Serie A1 (tre gironi da sei fantasquadre ciascuno) ed una Serie A2 (due gironi da sei fantasquadre ciascuno)

b. Champions League.

I primi tre classificati ed il miglior quarto dei tre gironi della Serie A1 insieme ai primi classificati dei due gironi della Serie A2 accedono ai due gironi di Champions League.

c. Play Off.

(I). Le restanti fantasquadre della Serie A1 ed i secondi e terzi classificati della Serie A2 compongono i due gironi di Play Off da sei fantasquadre.

(II). Gli ultimi tre classificati di ogni girone verranno retrocessi in Serie A2 mentre le altre fantasquadre rimangono in Serie A1.

d. Play Out.

(I). E' composta da un girone di sei fantasquadre con le restanti formazioni di Serie A2 (quarti, quinti e sesti).

(II). Gli ultimi tre classificati verranno retrocessi in Serie B –se esistente- (le altre fantasquadre rimangono in Serie A2).

e. Girone Finale

(I). I primi tre classificati di ogni girone di Champions League andranno a formare il Girone Finale, composto da sei fantasquadre., che si scontreranno in un normale girone con partite di andata e ritorno.

(II). Il vincitore del Girone Finale si aggiudicherà lo Scudetto!

f. Supercoppo

(I). E' formato da due gironi (Calia & Semenza) di sei fantasquadre composti dai restanti 6 componenti della Champions League (4, 5, e 6 di ogni girone), i primi due classificati di ogni girone dei Play Off e dai primi due classificati dei Play Out.

(II). I primi due classificati di ogni girone si scontreranno in un Finale in campo neutro al termine della quale sarà decretato il Vincitore del SuperCoppo.

g. Ranking Table

(I). E' formato da due gironi tutte le fantasquadre non comprese nei precedenti gironi.

(II). La classifica del Rankin Table sarà eventualmente utilizzata nel campionato successivo in caso di ripescaggi.

(III). Tutti i gironi elencati in questa Regola si svolgeranno con partite di andata e ritorno.

3. Lo Scudetto

La fantasquadra prima classificata della Fase Finale è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega e lo Scudetto.

4. **Campionato di Serie B**

Il Campionato di Lega di Serie B si svolgerà secondo criteri che verranno fissati di volta in volta dal Presidente di Lega in relazione al numero degli iscritti.

a. A fine campionato accedono in Serie A2 le prime tre fantasquadre.

5. **Asta intermedia: prelazione**

Nell'asta intermedia, in base ai criteri di precedenza stabiliti, i soli fantallenatori provenienti dalla A1 potranno confermare nelle loro fantarose 3 calciatori: 1 portiere/difensore; 1 centrocampista, 1 attaccante (scelto in qualsiasi ordine).

a. **Prelazione gratuita**

Queste conferme sono gratuite e non influiscono sul capitale (300 crediti) disponibile per l'asta.

b. **Serie A2: nessuna prelazione**

Le fantasquadre provenienti dalla A2 non hanno diritto alla conferma dei loro calciatori.

6. **Girone Finale: nessuna prelazione**

Nell'asta del Girone Finale, non viene confermato nessun calciatore.

L'asta, pertanto, avrà il medesimo svolgimento di quella iniziale.

REGOLA QUINDICI: IL CALENDARIO

1. **Procedura formazione calendario.**

Il Presidente di Lega provvede alla formazione e alla pubblicazione del Calendario degli incontri di Campionato, la cui durata TOTALE è fissata in base alle modalità di svolgimento del Campionato, così come concordato dall'Assemblea di lega.

2. **Gironi con andata e ritorno**

In ogni girone, verrà stilato un turno di Andata e uno di Ritorno: ogni fantasquadra affronterà ogni altra avversarie due volte, una in casa e una in trasferta.

3. **Composizione automatica**

La formazione dei calendari viene effettuata tramite alcuni schemi prestabiliti che si allegano al presente Regolamento Ufficiale e ne compongono parte integrante. Ovviamente, nel caso in cui qualche fantallenatore non si iscriva al Fantacampionato successivo, gli schemi subiranno delle inevitabili variazioni dovuti anche ai possibili ripescaggi.

REGOLA SEDICI: LA CLASSIFICA

1. **Classifica: i punti**

La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di **tre punti** per ogni vittoria, **un punto** per ogni pareggio e **zero punti** per ogni sconfitta.

2. **Aggiornamento della classifica dopo ogni giornata**

La classifica viene aggiornata settimanalmente dopo la determinazione dei Risultati di ciascun incontro di Campionato di Lega.

a. **Sito Ufficiale**

Il sito ufficiale della Lega Ludica è: www.campodimarte.org

3. Parità

La fantasquadra prima classificata nel girone Finale è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega e lo Scudetto.

In caso ci sia parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della fantasquadra Campione in base alle seguenti disposizioni:

b. Parità tra due squadre:

(I). In caso di parità di punteggio tra due squadre, il titolo di Campione di Lega è assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro;

(II). In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della partita di spareggio, si procederà alla disputa dei tempi supplementari, secondo le modalità descritte alla Regola 12, punto 10 e 11;

(III). In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari si determinerà il vincitore in base ai calci di rigore, secondo le modalità descritte alla Regola 12, punto 11;

(IV). In caso di ulteriore parità anche dopo i calci di rigore, il titolo verrà assegnato confrontando la media dei Totali-Squadra ottenuti da ciascuna fantasquadra nel corso del campionato e vincerà la fantasquadra con la Media Totale-Squadra più alta.

La Media del Totale-Squadra si calcola sommando i Totali-Squadra ottenuti da ciascuna fantasquadra in ogni singola partita dell'intero campionato e dividendo la cifra così ottenuta per il numero di giornate di campionato;

(V). In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

c. Parità tra tre o più fantasquadre:

(I). In caso di parità di punteggio fra tre o più fantasquadre si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta 'classifica avulsa') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:

- dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della Media-Totale Squadra avulsa negli incontri diretti;
- a parità di Media-Totale Squadra avulsa, dei Media-Totale Squadra nelle dieci giornate del girone Finale;
- in caso di ulteriore parità, mediante sorteggio

(II). Lo spareggio-scudetto verrà quindi disputato mediante gara di spareggio tra le due fantasquadre meglio classificate nella 'classifica avulsa' con le modalità stabilite alla lettera a precedente (*Parità tra due squadre*).

d. Parità nella classifica avulsa:

Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano in parità anche nella 'classifica avulsa', e ai soli fini della compilazione della relativa graduatoria, si tiene conto, nell'ordine:

- dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della Media-Totale Squadra avulsa negli incontri diretti;
- a parità di Media-Totale Squadra avulsa negli incontri diretti, dei Media-Totale Squadra nelle dieci giornate del girone;
- in caso di ulteriore parità, mediante sorteggio

e. Altri casi di spareggio per l'accesso alla fase successiva

Le modalità sopra descritte, oltre che per l'assegnazione del fantascudetto, verranno applicate ogniqualvolta si verificherà una situazione di parità tra due o più fantasquadre per l'accesso alla fase successiva (*Champions League. Girone Finale, SuperCoppo*)

(I). In caso di parità tra due squadre, per determinare chi accede al turno successivo, si procederà a disputare uno spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in

campo neutro e, in caso di parità, si procederà come sopra descritto per l'assegnazione del titolo di Campione;

(II). In caso di parità tra tre o più squadre, verrà utilizzata la stessa procedura sopra descritta (classifica avulsa) per l'assegnazione del titolo di Campione e, mentre il primo classificato si qualificherà di diritto, il secondo e il terzo classificato disputeranno uno spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro con tutto il corollario di norme inerenti.

4. Spareggi non determinanti

In tutti gli altri casi, quando, cioè, la determinazione della graduatoria è ininfluente ai fini dell'accesso alla fase successiva, per stilare la classifica si terrà conto:

- dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;
- a parità di differenza reti, della migliore media del punteggio totale nell'intero Campionato;
- sorteggio.

5. Zona Retrocessione

Le fantasquadre classificatesi quarta, quinta e sesta nel girone di Play Out, retrocedono in Serie B (*se previsto nel fantacampionato successivo, altrimenti saranno inserite in serie A2*).

Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione delle squadre retrocesse in base alle seguenti disposizioni:

a. Parità tra due squadre:

In caso di parità di punteggio tra due squadre per un unico posto retrocessione, questi viene assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro.

b. Parità tra tre o più squadre:

(I). In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre in gara per uno o due posti retrocessione, si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta 'classifica avulsa') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:

- dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della Media-Totale Squadra avulsa negli incontri diretti;
- a parità di Media-Totale Squadra avulsa, dei Media-Totale Squadra nelle dieci giornate del girone;
- in caso di ulteriore parità, mediante sorteggio

(II). Qualora vi sia in competizione un unico posto retrocessione esso è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre peggio classificate nella 'classifica avulsa';

(III). Qualora vi siano in competizione due posti retrocessione, uno è assegnato direttamente all'ultima fantasquadra della graduatoria risultante dalla 'classifica avulsa', l'altro è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre che precedono immediatamente nella stessa 'classifica avulsa'.

c. Parità nella classifica avulsa:

Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano in parità anche nella 'classifica avulsa', e ai soli fini della compilazione della relativa graduatoria, si tiene conto, nell'ordine:

- della Media-Totale Squadra avulsa negli incontri diretti;
- a parità di Media-Totale Squadra avulsa, dei Media-Totale Squadra nelle dieci giornate del girone;
- in caso di ulteriore parità, mediante sorteggio

d. Parità nella retrocessione

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

CAPITOLO SESTO

REGOLA DICIASETTE: IL TROFEO "SCUDETTO"

1. Trofeo Scudetto

Dal XIV Campionato di Lega 2004-2005 il Trofeo "**Scudetto**" per il vincitore del Campionato (Serie A) ha una modalità di "assegnazione temporanea" e "assegnazione definitiva" della Coppa .

2. Assegnazione temporanea

Ogni anno, infatti, sarà inserito alla base del trofeo "**Scudetto**" una targhetta con l'anno di svolgimento del Campionato ed il nome del vincitore.

3. Custodia annuale

Il trofeo "**Scudetto**" verrà consegnato al vincitore che lo custodirà per l'anno in corso.

4. Targa attestazione Scudetto

Il Campionato successivo, il Trofeo "**Scudetto**" verrà riconsegnato dal Campione uscente nel corso del "Galà di premiazione" e verrà apposta una nuova targhetta con il nome del nuovo vincitore. Il trofeo "**Scudetto**" verrà, quindi, consegnato al nuovo Campione che lo custodirà per il successivo anno.

a. Targa

Al Campione uscente, comunque, verrà consegnato una targa come attestazione del Campionato vinto.

5. Assegnazione definitiva

Il primo fantallenatore che vincerà per tre volte il trofeo "**Scudetto**", avrà diritto alla conquista e al possesso definitivo del trofeo "**Scudetto**".

6. Nuovo Trofeo Scudetto

.Quando si verificherà questo evento, verrà messo in palio, con le stesse regole, un nuovo trofeo "**Scudetto**".

REGOLA DICIOOTTO: LA COPPA ITALIA

1. Coppa Italia

Dal XV Campionato di Lega 2004-2005 è istituita la **Coppa Italia** nell'ambito del Campionato.

2. Formula della Coppa Italia

La formula della Coppa Italia sarà stabilita ogni anno e potrà riguardare sia la Serie A che la Serie B.

3. Fase a Gruppi e Fase a scontri diretti

Le modalità di svolgimento della Coppa Italia prevedono una iniziale Fase a Girone, durante lo svolgimento dei Gironi Eliminatori, e poi una Fase a Scontri diretti che termina prima dello svolgimento della Fase Finale..

4. Vittoria

Al termine del Campionato sarà proclamata vincitrice della Coppa Italia la fantasquadra che avrà vinto la Finale della Fase a Scontri diretti

REGOLA DICIANNOVE: IL TROFEO “COPPA ITALIA”

1. Trofeo Coppa Italia

Il trofeo “**Coppa Italia**” sarà consegnato al vincitore della Coppa Italia.

2. Assegnazione temporanea

Ogni anno sarà inserito alla base del trofeo “**Coppa Italia**” una targhetta con l’anno di svolgimento ed il nome del vincitore.

3. Custodia annuale

Il trofeo “**Coppa Italia**” verrà poi consegnato al vincitore che lo custodirà per anno in corso.

4. Targa attestazione Coppa Italia

Il Campionato successivo, il Trofeo “**Coppa Italia**” verrà riconsegnato dal Campione uscente nel corso del “Galà di premiazione” e verrà apposta una nuova targhetta con il nome del nuovo vincitore. Il trofeo “**Coppa Italia**” verrà, quindi, consegnato al nuovo Campione che lo custodirà per il successivo anno.

a. Targa

Al Campione uscente, comunque, verrà consegnato una targa come attestazione della Coppa Italia vinta.

5. Assegnazione definitiva

Il primo fantallenatore che vincerà per tre volte la Coppa Italia, avrà diritto alla conquista e detenzione definitiva del trofeo “**Coppa Italia**”.

6. Nuovo Trofeo Coppa Italia.

Quando si verificherà questo evento, verrà messo in palio, con le stesse regole, un nuovo trofeo “**Coppa Italia**”.

REGOLA VENTI: LA SUPERCOPPA

1. Trofeo Supercoppa

Dal 2016 è istituita la **SuperCoppa** nell’ambito del Campionato.

2. Modalità Supercoppa.

Alla competizione per la Supercoppa partecipano quattro squadre

- Il detentore dello Scudetto;
- Il detentore della Coppa Italia;
- Il detentore uscente della Supercoppa;
- Il detentore del SuperCoppo.

a. Eccezione

In caso una squadra detenga due o più titoli, verranno inserite le squadre mancanti a partire dalla seconda classificata del girone finale del campionato precedente.

3. Le partite.

La competizione prevede lo svolgimento di tre gare, tutte in campo neutro: due semifinali (che saranno giocate nella stessa giornata) e la finale per l’assegnazione del titolo (che sarà giocata successivamente).

a. No Tempi Supplementari

Se al termine dei 90 minuti dei tempi regolamentari il risultato è di parità, non è prevista la disputa dei tempi supplementari, ma si procede direttamente a far battere i tiri di rigore seguendo l'ordine della lista rigoristi. (come nella realtà)

b. Date svolgimento partite

Le due semifinali verranno disputate in concomitanza con una giornata di campionato mentre la finale sarà giocata in una giornata dedicata esclusivamente alla finale.

c. Abbinamenti

Gli abbinamenti delle semifinali avverranno tramite sorteggio che si svolgerà alla prima asta del fantapionato.

4. Finale

Il trofeo verrà assegnato con partita unica in campo neutro e, pertanto, i due fantallenatori interessati dovranno indicare, oltre i titolari e la panchina, anche i rigoristi.

REGOLA VENTUNO: IL TROFEO "SuperCoppo"

1. Trofeo SuperCoppo

Dal XVII Campionato di Lega 2017-2018 è istituito il Trofeo **SuperCoppo** nell'ambito del Campionato.

2. Formula SuperCoppo

La formula del Trofeo "**SuperCoppo**", meglio descritta nel Capitolo Quinto, Regola Quattordici, punto 2.i, prevede lo svolgimento, in concomitanza con il Girone Finale, di due Gironi, Calia e Semenza.

3. Finale

I primi classificati dei due Gironi disputeranno una finale, partita unica e campo neutro, e il vincitore verrà proclamato vincitore del Trofeo "**SuperCoppo**".

4. Procedura in caso di spareggi

In caso di parità tra due o più squadre nella prima posizione in classifica di uno dei due Gironi, non si disputerà MAI una partita di spareggio ma la fantasquadra che disputerà la finale del Trofeo "**SuperCoppo**" sarà determinata con i seguenti criteri:

- maggior punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, maggior Media-Totale Squadra avulsa negli incontri diretti;
- a parità di Media-Totale Squadra avulsa, maggior Media-Totale Squadra nelle dieci giornate del girone;
- in caso di ulteriore parità, mediante sorteggio