



Lega Amici del Chianti

Regolamento Ufficiale

Edizione 2016/2017

<http://legadelchianti.altervista.org>

INTRODUZIONE

Questo è il Regolamento Ufficiale della Lega Amici del Chianti.

Ogni anno, se necessario, vengono modificate e aggiornate le regole in base all'esperienza dell'anno precedente e alle novità del Regolamento Ufficiale.

Le modifiche, le aggiunte e le Regole nuove sono indicate da un'evidenziazione gialla.

Alcune Regole sono evidenziate in verde, per porre particolare attenzione sull'argomento

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



Lega Amici del Chianti Regolamento Ufficiale Edizione 2016/2017	1
INTRODUZIONE	2
CAPITOLO PRIMO	4
REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO	4
REGOLA 2: MODALITA' DEL GIOCO	4
CAPITOLO SECONDO	5
REGOLA 3: LA LEGA	5
CAPITOLO TERZO	7
REGOLA 4: LE SOCIETA'	7
REGOLA 5: LA ROSA	7
REGOLA 6: MERCATO INIZIALE	10
REGOLA 7: MERCATO LIBERO	12
REGOLA 8: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI	16
CAPITOLO QUARTO	17
REGOLA 9: LA GARA	17
REGOLA 10: LA FORMAZIONE	17
REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI	19
REGOLA 12: QUOTIDIANO UFFICIALE	20
REGOLA 13: MODALITA' DI CALCOLO	21
REGOLA 14: PARTITE SOSPESE, POSTICIPATE, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE	27
CAPITOLO QUINTO	29
REGOLA 15: IL CAMPIONATO	29
REGOLA 16: LA CHAMPIONS CUP	29
REGOLA 17: LA SUPERCOPPA DI LEGA	29
REGOLA 18: IL CALENDARIO	30
REGOLA 19: LA CLASSIFICA	30

CAPITOLO PRIMO

REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO

1. 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 Lega Amici del Chianti sovrintende al regolamento e all'organizzazione del Fantacalcio. Alla Federazione aderiscono volontariamente le singole Leghe costituite e organizzate a norma del presente regolamento.

REGOLA 2: MODALITA' DEL GIOCO

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

CAPITOLO SECONDO

REGOLA 3: LA LEGA

1. Una FantaLega debitamente costituita è composta da **dodici** società.
2. Ciascuna Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.
3. L'Assemblea di Lega può designare tanti responsabili quanti ne ritiene necessario, ma il responsabile effettivamente necessario è uno solo: il Presidente di Lega.
4. I compiti del Presidente di Lega sono:
 - a. Coordinamento delle operazioni dell'Asta iniziale;
 - b. Registrazione delle operazioni di Mercato Libero;
 - c. Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre;
 - d. Acquisizione delle liste di vincolo;
 - e. Composizione del calendario;
 - f. Registrazione settimanale delle formazioni;
 - g. Calcolo dei risultati finali delle partite;
 - h. Composizione delle classifiche.
5. L'Assemblea di Lega designerà inoltre un Comitato Esecutivo composto da **tre** allenatori (tra cui il Presidente di Lega), il quale ha l'autorità di interpretare le regole e occuparsi degli affari straordinari della Lega. Tutte le decisioni e le interpretazioni del Comitato Esecutivo sono soggette al veto dell'Assemblea Generale, la quale può approvarle o bocciarle con voto a maggioranza semplice (ovvero metà più uno).
6. Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice. L'Assemblea generale di Lega SOVRAINTENDE il regolamento su ogni mozione, caso per caso con voto a maggioranza semplice.
7. Le riunioni ufficiali di Lega sono due:
 - a. Asta iniziale e Assemblea di Lega pre-Campionato;
 - b. Galà e Assemblea di Lega post-Campionato (ove possibile).
8. Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.
9. Nel caso una società si ritiri dal campionato o da un'altra manifestazione ufficiale di Lega, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria.
10. Nel caso un allenatore 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. **I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre il giovedì precedente la giornata di campionato successiva alla gara in questione. Dopo di chè qualsiasi contestazione passerà in prescrizione, e non vi sarà più possibilità di reclamo!**
 - b. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.

- c. 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 4: LE SOCIETA'

Denominazione Sociale

- a. La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o squadra, viene stabilita dal rispettivo allenatore 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. Un allenatore non può adottare un nome già scelto da un altro allenatore.
- c. Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il campionato in corso.
- d. L'ordine di scelta del nome della società viene determinato per sorteggio.
- e. Si fa obbligo alle squadre retrocesse in Serie B di cambiare la denominazione sociale.
- f. Ogni squadra dovrà versare una quota d'iscrizione stabilita dalla lega che servirà come budget per i premi delle varie competizioni.

Numero di Squadra

- a. L'ordine di scelta del nome della società (assegnato tramite sorteggio) determina anche il Numero di Squadra, che serve a stabilire la composizione del Calendario degli incontri, in base al modello di Calendario della Federazione Fantacalcio.

Capitale sociale

Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di **350 fanta-crediti**, che dovrà spendere per acquistare i calciatori. A questi saranno aggiunti, dopo l'Asta, altri **50 fanta-crediti** che serviranno per il Mercato Libero e per la regolare gestione durante la stagione.

Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate alle Regole 6, 7 e 8 di questo Regolamento.

In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato (**400 fanta-crediti** complessivi) per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno.

REGOLA 5: LA ROSA

La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da **25 calciatori**, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.

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.

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

3 Portieri
8 Difensori
8 Centrocampisti
6 Attaccanti

1. Il tesseramento dei calciatori stranieri è regolato secondo la seguente disposizione:
 - a. E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.
 - b. La lista di vincolo non è soggetta ad alcuna restrizione sulla distribuzione in ruoli dei calciatori vincolati, se non quelle previste dal regolamento.
 - c. Una volta ricevute tutte le liste di vincolo, il Presidente di Lega dovrà comunicarle immediatamente a tutti gli allenatori della Lega. Le liste dovranno riportare a fianco del nome di ciascun calciatore il ruolo, lo stato contrattuale e l'ingaggio.
 - d. L'ingaggio dei calciatori vincolati equivale al costo in crediti del loro "cartellino", e verrà detratto dal capitale a disposizione per l'Asta iniziale. Per ingaggio si intende il prezzo di acquisto, in crediti, di un calciatore all'Asta o al Mercato Libero, come meglio determinato alla successiva Regola 6, punto 3.
2. Lista Infortunati
 - a. A partire dal martedì della settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato una squadra può sostituire, senza perderne la "proprietà", qualunque calciatore della rosa che sia infortunato (con l'eccezione del "terzo portiere") con un calciatore libero da contratto.
 - b. Un calciatore viene considerato "calciatore infortunato" quando il suo periodo di indisponibilità previsto è di almeno una giornata di campionato.
 - c. E' compito dell'allenatore della fantasquadra che ne detiene il "cartellino" presentare al Presidente di Lega la documentazione dell'indisponibilità del calciatore attraverso quotidiani sportivi o siti Internet.
 - d. Il cartellino del "calciatore infortunato" inserito nella Lista Infortunati resta di proprietà della fantasquadra di appartenenza.
 - e. L'inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:
 - (I) L'operazione di inserimento di un calciatore infortunato nella Lista Infortunati con conseguente acquisto in prestito di un sostituto temporaneo costa 1 euro e 1 fantacredito che verrà detratto a titolo definitivo dal capitale sociale restante della fantasquadra in questione;

- (II) Nessuna squadra può inserire un calciatore nella Lista Infortunati se non dispone dei crediti sufficienti per l'operazione;
 - (III) Nel caso che il calciatore scelto per sostituire un "calciatore infortunato", cioè da inserire nella Lista Infortunati, sia oggetto di richiesta da parte di altre squadre, la squadra che intende acquistarlo per sostituire tale calciatore non avrà diritto di prelazione sulle altre e dovrà sottostare alle disposizioni della Regola 7, punto 2.
 - (IV) Ogni inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati deve essere accompagnato da un concomitante acquisto in prestito di un calciatore dello stesso ruolo "libero da contratto".
- f. Non c'è limite al numero di calciatori inseribili nella Lista Infortunati, anche contemporaneamente (se non la mancanza di crediti).
 - g. Il calciatore preso in prestito per sostituire un giocatore infortunato può essere rimpiazzato con un nuovo elemento. L'operazione, però, costa ancora 1 euro e 1 credito. Anche in questo caso, se il calciatore è oggetto di richiesta da parte di altre squadre, non si ha alcun diritto di prelazione, secondo quanto stabilito alla precedente lettera e, paragrafo (III). In tal caso, il taglio del sostituto (anche se detenuto solo in prestito) sarà considerato un taglio volontario (Regola 7, punto 4, lettera a)
 - h. Un calciatore squalificato o non più tesserato per una squadra di Serie A non può essere inserito nella Lista Infortunati.
 - i. **La Lista Infortunati si chiude contemporaneamente al Mercato Libero il venerdì alle 21:00.**

3. Reintegrazione nella rosa

- a. Quando un "calciatore infortunato" viene inserito nella formazione titolare o nella lista delle riserve in panchina della squadra di Serie A in cui milita, deve essere obbligatoriamente reintegrato nella rosa della fantasquadra entro la giornata di campionato successiva, ovvero alla prima scadenza di Mercato Libero.
- b. La comunicazione del reintegro al Presidente della Lega è demandata al Presidente della fantasquadra titolare del cartellino del giocatore in precedenza infortunato. Anche Presidente della Lega può verificare e comunicare l'effettivo reinserimento del giocatore precedentemente infortunato, ma non ha obbligo di effettuare tale controllo. **Il Presidente può comunicare il reintegro in rosa di un giocatore non più infortunato al fantallenatore della squadra cui è tesserato il calciatore, entro e non oltre le 13:00 del venerdì della settimana in corso di mercato libero. In tal modo si consente a tutte le squadre di poter ancora intervenire nel mercato libero fino al termine settimanale dello stesso, come stabilito dal regolamento.**
- c. Il reintegro ufficiale, invece, deve essere notificato dal Presidente della Lega, presa visione della comunicazione e dopo il suo controllo in merito. Senza la notifica positiva al reintegro da parte del Presidente della Lega non è possibile reintegrare in rosa il giocatore precedentemente infortunato

- d. Un "calciatore infortunato" reintegrato nella rosa può soltanto rientrare al posto del calciatore che l'ha sostituito, il quale verrà automaticamente tagliato e sarà immediatamente disponibile al Mercato Libero.
 - e. Un "calciatore infortunato" dovrà essere reintegrato obbligatoriamente al termine della stagione nella fantasquadra di appartenenza, mentre il suo sostituto sarà automaticamente svincolato e non potrà in nessun caso essere oggetto di trattativa con un'altra squadra.
4. Calciatore squalificato per illecito o doping.
- a. Un calciatore squalificato per illecito sportivo o per doping equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco.
 - b. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra venga squalificato per illecito sportivo o per doping, la squadra che ne detiene il "cartellino" non riceverà alcun indennizzo in crediti.
 - c. La squadra che detiene il "cartellino" del calciatore squalificato può decidere se aspettare il ritorno in campo dello stesso atleta una volta scontata la pena oppure tagliarlo e acquistare al Mercato Libero un nuovo giocatore in quel ruolo.
5. Calciatore deceduto.
- a. Nel triste caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra muoia, la squadra che ne detiene il "cartellino" non riceverà alcun indennizzo in crediti.
 - b. La squadra che detiene il "cartellino" del calciatore deceduto, in questo tragico caso, non può far altro (se lo desidera e se ha ancora almeno 1 credito residuo) che acquistare al Mercato Libero un nuovo giocatore in quel ruolo.

REGOLA 6: MERCATO INIZIALE

1. Preliminari

Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.

In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Lega, cioè non potrà essere un altro allenatore.

Se un allenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dagli allenatori delle altre squadre.

E' compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'Asta iniziale, previa consultazione con gli altri allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.

2. Svolgimento "dell'Asta a chiamata"

- a. Ciascun allenatore deve acquistare i restanti giocatori, fino a comporre una squadra di **25 calciatori** (**3** portieri, **8** difensori, **8** centrocampisti e **6** attaccanti) a un costo totale non superiore a **350 crediti, considerando il budget disponibile**. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.

- b. L'Assemblea Generale stabilisce l'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare.
- c. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 fanta-credito, che è l'offerta minima consentita.
- d. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.
- e. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 25 calciatori
- f. Un calciatore tesserato da un allenatore è vincolato alla squadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro allenatore.
- g. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 fanta-credito, un allenatore che disponesse di soli 3 fanta-crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 fanta-crediti per un calciatore.
- h. **Nessun allenatore può partecipare all'asta di un secondo portiere, fino a quando tutte le squadre hanno tesserato almeno un portiere.**
- i. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi. Ad esempio, se una squadra ha già acquistato 6 attaccanti, l'allenatore di tale squadra non può nominare né partecipare all'asta per un attaccante.
- j. Ciascun allenatore ha un (1) minuto di tempo per fare la sua offerta. Superato il limite di tempo, l'allenatore perderà la possibilità di fare offerte per quel calciatore. Ciascun allenatore dovrà essere avvertito quando mancano dieci (10) secondi allo scadere del minuto a sua disposizione.
- k. Prima dell'inizio dell'Asta si stabilisce una pubblicazione di riferimento che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazione. Il ruolo di un calciatore per la stagione in corso è obbligatoriamente quello indicato dal Q.U.

3. Ingaggi

- a. L'ingaggio di un calciatore, cioè il costo del suo cartellino e quindi il suo valore in crediti, è determinato dai tempi e modi di acquisto e non cambia finché il calciatore non viene svincolato o acquistato durante una successiva Asta, in quanto calciatore "opzionato" o libero da contratto, a un nuovo ingaggio.
- b. L'ingaggio di un calciatore acquistato durante il Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all'asta.
- c. L'ingaggio di un calciatore acquistato al Mercato Libero è equivalente alla cifra offerta per il suo ingaggio.
- d. L'ingaggio di un calciatore non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra.

4. Stato contrattuale

- a. Il contratto di un calciatore ha decorrenza dal momento in cui viene acquistato all'Asta iniziale o al Mercato Libero.
- b. Se un calciatore viene acquistato al Mercato Libero, in qualunque momento del campionato, ai fini contrattuali si calcolerà detto campionato come primo anno di contratto.
- c. Il contratto di un calciatore ha durata pari a un anno o stagione sportiva.
- d. I trasferimenti (vedi Regola 8) non modificano lo stato contrattuale di un calciatore, cioè la durata del suo contratto, e neppure il suo ruolo (a meno che il calciatore in questione non sia un calciatore opzionato in quanto eleggibile in un nuovo ruolo).

REGOLA 7: MERCATO LIBERO

1. Regole Generali

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

- a. Il Mercato Libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori sono permesse per la sostituzione di un solo giocatore per ruolo a partire dal martedì della settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato, settimanalmente fino alle 21:00 del venerdì precedente la partita di campionato di serie A. Sono sospese nelle settimane che hanno due giornate di campionato o più (es. Mercoledì e Domenica). Sono libere nel numero di scambi nel periodo del calciomercato di riparazione di serie A (generalmente dal **2 Gennaio al 2 Febbraio**). Sono nuovamente a numero chiuso di una unità per ruolo da tale periodo in poi. Si chiude ufficialmente con l'inizio delle fasi finali (quarti) di Champions Cup.
- b. Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine dell'Asta iniziale (oltre a **50** fanta-crediti di integrazione).
- c. L'ingaggio dei calciatori "liberi da contratto" varia a seconda delle offerte presentate al Mercato Libero.
- d. E' possibile acquistare soltanto calciatori "liberi da contratto", cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega. **La lista ufficiale dei giocatori liberi da contratto sarà sempre e SOLO quella disponibile sul sito internet. La lista ufficiale sulla quale effettuare le scelte di mercato libero settimanale, viene pubblicata dal Presidente, scaricandola dal sito della Federazione Fantacalcio, e potrà essere diversa nei ruoli rispetto a quella del Quotidiano Ufficiale, al termine della sessione di mercato iniziale.**
- e. Una squadra può acquistare anche più di un giocatore "libero da contratto" per settimana.
 - (I) Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto a un nuovo acquisto, diventa "libero da contratto" e può quindi essere acquistato, a partire dalla settimana successiva, da qualunque altra società, ma in nessun caso essere riacquistato al Mercato Libero nel corso

della stessa stagione da una squadra per cui era tesserato in precedenza. Fanno eccezione i giocatori tagliati per effetto di un obbligo regolamentare (punto 4, lettera b di questa stessa Regola), i quali possono invece essere riacquistati al Mercato Libero anche dalle società che li hanno utilizzati, ma senza alcun diritto di prelazione.

(II) I calciatori divenuti liberi da contratto in seguito ad un taglio volontario (punto 4, lettera b di questa stessa Regola) avvenuto dopo la settimana successiva alla chiusura del vero Calciomercato invernale di Serie A non potranno più essere acquistati da nessuna squadra sino al termine della stagione fantacalcistica. Fanno eccezione i giocatori tagliati per effetto di un obbligo regolamentare (punto 4, lettera b di questa stessa Regola), i quali possono invece essere riacquistati al Mercato Libero in qualsiasi momento della stagione.

f. Le operazioni di acquisto o svincolo devono essere comunicate al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita dall'Assemblea di Lega.

g. Le operazioni di mercato devono essere eseguite SOLO nella sezione on-line del sito della Lega preposta al Mercato Libero, ove risiede la lista ufficiale dei calciatori liberi da contratto, pubblicata dal Presidente di Lega settimanalmente. SI POTRANNO EFFETTUARE LE RICHIESTE SOLO ATTRAVERSO QUESTO STRUMENTO WEB!

h. Il Presidente dovrà comunicare e notificare costantemente eventuali aggiornamenti della lista dei giocatori liberi da contratto, durante tutta la sessione del mercato settimanale (come previsto dal regolamento).

i. I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile, previa notifica da parte del Presidente della Lega.

j. Non c'è limite al numero di calciatori acquistabili al Mercato Libero (se non la mancanza di crediti), ma per quanti acquisti una squadra faccia, il numero di calciatori della sua rosa non dovrà mai superare i 25 elementi, quindi per ogni calciatore acquistato si dovrà svincolare un calciatore dello stesso ruolo.

2. Mercato Libero

L'acquisto di un calciatore al Mercato Libero si svolge sotto forma di "chiamata" e, se necessario, tramite successivi "rilanci a buste", in base alle seguenti disposizioni:

a. Una squadra può "chiamare" (inviando un'offerta al Presidente della Lega dal sito web preposto) uno o più calciatori "libero da contratto" per settimana, offrendo uno (1) o più fanta-crediti per ciascuno. Le offerte (o "chiamate" non devono essere necessariamente pubbliche o comunicate a tutti i fantallenatori. In caso di offerte plurime, ovvero se si offre per più calciatori, la somma di tali offerte (sia in fase di chiamata sia in fase di rilancio) non potrà mai eccedere i crediti disponibili.

(I) Qualora la "chiamata" sia una richiesta di prestito (per un terzo portiere o per il sostituto temporaneo di un giocatore da inserire in Lista Infortunati) la circostanza andrà chiaramente specificata e l'offerta iniziale verrà implicitamente considerata pari a **1** (uno) credito.

- (II) Se lo stesso giocatore viene "chiamato" da più squadre, sarà presa in considerazione l'offerta più alta o, in subordine, quella presentata dalla squadra peggio piazzata in classifica in quel momento. Le chiamate "obbligate" da parte di squadre rimaste in inferiorità numerica in un reparto hanno però sempre la precedenza su tutte le altre.
- b. Le squadre avversarie che intendono acquistare lo stesso calciatore comunicano l'intenzione di rilanciare, senza la necessità di specificare di quanti crediti rilanciano.
- c. Scaduto il termine relativo, il Presidente di Lega comunica a tutti i partecipanti i giocatori assegnati all'offerta di "chiamata" (in quanto nessuno ha espresso l'intenzione di rilanciare per loro) e quelli contesi, per i quali si andrà alle buste, specificando le squadre coinvolte e nominando i gestori di ogni singola Asta.
- d. I fantallenatori coinvolti comunicano quindi la loro offerta in busta chiusa per i giocatori contesi al Presidente di Lega o ad un compagno neutrale non partecipante all'asta se lo stesso Presidente è coinvolto.
 - (I) L'offerta d'asta in busta chiusa dev'essere superiore all'offerta iniziale e non superiore ai crediti in quel momento ancora a disposizione. Solo chi ha presentato l'offerta iniziale avrà la facoltà di ribadire la stessa cifra iniziale.
 - (II) Nel caso in cui, dal mercato libero due o più squadre diverse da quella del Presidente, abbiano offerto la stessa cifra, il giocatore conteso tornerà nel mercato libero, senza ulteriore rilancio in busta, e sarà possibile effettuare una nuova chiamata, da tutte le squadre nella sessione di mercato successiva.
- e. Le squadre aggiudicatarie saranno obbligate a tagliare tanti giocatori quanti sono stati quelli acquistati, sempre nel rispetto dei ruoli.

3. Reintegrazione della rosa

L'obbligo di presentare un'offerta sul Mercato Libero per un giocatore di un determinato ruolo è automatico ogniqualvolta una fantasquadra si ritrovi (in seguito alla cessione di un proprio calciatore all'estero o in categoria inferiore) con un numero di giocatori inferiore a quello previsto per quel ruolo. Può anche capitare, però, che il fantallenatore in questione non riesca poi ad aggiudicarsi il giocatore chiamato. In questo caso, l'obbligo di cui sopra permarrà anche per la settimana seguente e per quelle successive, fino a quando quel "buco" sarà finalmente coperto.

4. Tagli

- a. Il taglio di un giocatore, ossia il suo svincolo da parte di una fantasquadra che ne possiede il "cartellino", si considera volontario quando è frutto di una libera scelta del fantallenatore, non vincolato in tal senso da un obbligo regolamentare.
 - (I) Quando una squadra, durante la stagione, in seguito ad acquisti al Mercato Libero, si ritrova con una disponibilità di giocatori eccedente il limite massimo consentito per un determinato ruolo, prima della giornata successiva dovrà comunicare i giocatori che intende tagliare per rientrare nel limite.

- (II) Un giocatore tagliato volontariamente non sarà più riacquistabile dalla stessa squadra sino al termine della stagione.
 - (III) I giocatori tagliati volontariamente dopo la settimana successiva alla chiusura del Calciomercato (inizio fasi finali di Champions Cup) non saranno più riacquistabili da nessuna squadra della Lega fino al termine della stagione.
 - (IV) Non è consentito il taglio immediato di un giocatore appena acquistato al Mercato Libero per evitare di doversi privare di uno dei propri.
- b. Il taglio di un giocatore si considera obbligato quando il fantallenatore che ne possiede il "cartellino" è costretto a svincolarlo per effetto di una norma regolamentare.

(I) I giocatori tagliati per effetto di un obbligo regolamentare sono sempre riacquistabili (dalla stessa squadra o da altre) in qualsiasi momento della stagione.

REGOLA 8: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI

1. A partire dal martedì successivo alla prima partita del fantacampionato fino alla chiusura del mercato libero (che coincide con l'inizio delle fasi finali della Champions Cup), le squadre sono libere di condurre trattative di trasferimento di ogni genere e senza alcun limite, eccetto per quanto stipulato qui di seguito:
 - a. Sono permesse trattative di trasferimento durante lo svolgimento del campionato.
 - b. I trasferimenti non sono soggetti ai requisiti di composizione, in numero e ruoli, della rosa di una squadra.
 - c. I trasferimenti non modificano il ruolo (tranne in quei casi previsti dal Regolamento), l'ingaggio e lo stato contrattuale dei calciatori coinvolti nel trasferimento.
 - d. Una volta raggiunto un accordo di trasferimento, entrambi gli allenatori coinvolti devono comunicarlo, a voce o per iscritto, pena la nullità dell'accordo, al Presidente di Lega. Ogni trasferimento ha il costo di 1 euro! Il Budget dei trasferimenti integrerà il montepremi finale.
 - e. Una squadra non può attraverso gli scambi ed il libero mercato superare il 30% del valore capitale della società alla chiusura del mercato iniziale
 - f. Una squadra che esce da una competizione NON PUO' PIU' EFFETTUARE ALCUN MOVIMENTO DI MERCATO, né in entrata né in uscita
 - g. Due squadre possono effettuare una SOLA VOLTA LO SCAMBIO DI UN CALCIATORE: vige la regola fondamentale che un giocatore può essere tesserato in una squadra SOLO UNA VOLTA A STAGIONE! Pertanto non sono più ammessi gli scambi multipli o meglio i PRESTITI di calciatori fra due squadre!

CAPITOLO QUARTO

REGOLA 9: LA GARA

1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 25 appartenenti alla rosa.
2. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.
3. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato, per mezzo della Tabella di Conversione, confrontando i Totali-Squadra di ciascuna squadra (vedi Regola 13, punti 6, 7 e 8).

REGOLA 10: LA FORMAZIONE

1. Schema di gioco
 - a. Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:
 - (I) La formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da almeno un attaccante fino a un massimo di 3;
 - (II) 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; 5-3-2; 6-3-1; 4-4-2; 5-4-1; 4-5-1
 - (III) Non vi è alcun limite al numero di calciatori stranieri che una squadra può schierare, sia in campo che in panchina.
2. Comunicazione della formazione
 - a. Prima dell'inizio della gara, entro la scadenza fissata dal Regolamento della propria Lega, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Presidente di Lega e, per conoscenza, **ma con obbligatorietà, all'allenatore dell'altra squadra. Nel caso di incongruenza delle due formazioni (avversario/presidente) vale la formazione inviata al Presidente di Lega.** Tale formazione deve essere comunicata entro **1 minuto** prima del fischio d'inizio della prima gara del campionato di Serie A. **La formazione VALIDA ai fini del calcolo della fantagiornata è l'ultima inviata prima del termine sopra indicato (1 minuto dal calcio d'inizio della prima partita della giornata di Serie A relativa).** Nel caso di mancato invio della medesima entro il tempo stabilito, ma in ogni caso prima del fischio d'inizio della prima giornata di campionato di Serie A, **non sarà accettata alcuna deroga**, nel qual caso verrà presa in considerazione la formazione della giornata precedente. Nel caso che la formazione venga inviata dopo il fischio d'inizio della prima partita di campionato della giornata di Serie A, varrà la formazione della giornata precedente.

- b. Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi (vedi Regola 13, punto 11).

3. Mancata comunicazione della formazione

- a. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.
- b. Nel caso che alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega assegnerà alla squadra del suddetto allenatore un Totale-Squadra d'ufficio equivalente a 60. Questo Totale-Squadra d'ufficio potrà essere assegnato nelle giornate successive alla prima, ovvero fino a quando detto allenatore comunicherà la sua formazione al Presidente di Lega entro la scadenza prevista.
- c. Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per quattro giornate consecutive, la società verrà punita con la penalizzazione di due (2) punti in classifica.
- d. Tale penalizzazione può essere comminata più volte nel corso del campionato, comunque ogniqualvolta un allenatore manchi di comunicare la formazione per quattro settimane consecutive.
- e. Nel caso di utilizzo di messaggi sms o di e-mail per comunicare la formazione, è cura di ogni allenatore accertarsi che il Presidente di Lega e l'avversario abbiano ricevuto l'informazione. Se l'sms o l'e-mail non dovessero giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

4. Errori nella comunicazione della formazione

- a. Alla consegna delle formazioni, il Presidente deve controllare, come farebbe un arbitro prima della partita, i "cartellini". Deve cioè verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti al punto 1, lettera a di questa stessa Regola, e in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco. Si fa notare la necessità del "buonsenso" da parte del Presidente e dell'avversario che in caso di presa visione di un errore, comunichino con il fantallenatore che ha commesso il dolo e lo informino di tale negligenza! **Il Fantallenatore che commette un errore sarà deferito la prima volta e successivamente e per tutte le volte successive dovrà pagare una multa di 5 euro!**
- b. Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:
 - (I) Se un calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella squadra, verrà considerato assente e tolto d'autorità dalla formazione. A partite concluse al momento del calcolo del risultato verrà sostituito secondo quanto stabilito dalla Regola 11, punti 2 e 3. Il calciatore non tesserato non potrà, in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione;
 - (II) Se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto al punto 1, lettera a, 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 o reparto in eccedenza, il quale verrà sostituito secondo quanto stabilito dalla Regola 11, punti 2 e 3. Il calciatore "fuori modulo" non potrà, in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione. Se i reparti in eccedenza sono più di uno, si toglie il calciatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli dei ruoli o reparti in eccedenza.

- (III) Se una squadra schiera più di un calciatore non tesserato o fuori modulo come dagli esempi di questa stessa Regola, punto 4, lettera b, non potrà (tranne le eccezioni previste dal Regolamento) sostituire con riserve d'ufficio i calciatori eccedenti oltre il primo. La squadra a cui appartengono detti calciatori giocherà in inferiorità numerica.
- (IV) Se una squadra schiera più di 11 giocatori in campo le verrà tolto d'ufficio il calciatore con il migliore Totale-Calciatore.
- (V) Se una squadra schiera meno di 11 giocatori in campo (tra titolari e riserve) giocherà in inferiorità numerica. Altrimenti la squadra schierata verrà integrata secondo quanto stabilito dalla Regola 11, punti 2 e 3.
- (VI) Se una squadra schiera il medesimo calciatore due o più volte tra i titolari, tali doppioni verranno sostituiti secondo quanto stabilito dalla Regola 11, punti 2 e 3.
- (VII) Se una squadra schiera il medesimo calciatore sia in campo sia in panchina, giocherà regolarmente in 11, ma il doppione panchinaro verrà tolto d'ufficio dalla formazione e l'allenatore giocherà con una riserva in meno.

REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI

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

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 0 (zero).
3. La riserva d'ufficio
 - a. La riserva d'ufficio per un calciatore di movimento vale 0 (zero) punti.
 - b. La regola della riserva d'ufficio viene applicata, tranne le eccezioni previste dal Regolamento, a un solo calciatore per squadra. Se una squadra è priva di due o più titolari (e di riserve in panchina con cui sostituirli) o schiera in formazione due o più calciatori non tesserati o eccedenti in base alla Regola 10, punto 4, quei calciatori oltre il primo "calciatore assente" non verranno sostituiti da riserve. La squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.
4. In caso di due 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".
5. Nel caso in cui in una squadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, entreranno in campo le tre riserve con il miglior Totale-Calciatore. 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.
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. Nel caso una squadra schieri sette giocatori in panchina, ma, erroneamente, non schieri almeno un giocatore per ogni ruolo, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a sei calciatori, togliendo d'autorità il panchinaro con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza.

REGOLA 12: QUOTIDIANO UFFICIALE

1. Prima dell'inizio del campionato, l'Assemblea Generale deve scegliere un quotidiano, detto Quotidiano Ufficiale (Q.U.), che servirà come riferimento ufficiale nel corso del Campionato. Il Quotidiano Ufficiale della Lega Amici del Chianti è **"LA FEDERAZIONE FANTACALCIO (www.fantacalcio.it)**.
2. Le pagelle e i tabellini delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni - pubblicati dal Q.U. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.
3. Il Quotidiano Ufficiale è l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale di ciascuna Lega.
4. Problemi e contrattempi
Essendo il gioco legato ai voti del Q.U., può succedere che una data settimana, per varie ragioni (ad esempio, per uno sciopero dei quotidiani), sia impossibile 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 successivo nell'eventualità che i Voti vengano riportati nell'edizione del martedì. Se il martedì il Q.U. ufficiale non esce o non pubblica i Voti, si calcherà l'esito della partita sulla base dei Voti assegnati dal settimanale Guerin Sportivo.

b. Recuperi

(I) Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i Voti di una o più giornate, le partite interessate verranno recuperate al termine del Campionato di Lega, sfruttando le partite del campionato di Serie A ancora disponibili;

(VIII) Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare una o più partite al termine del campionato di Lega (ad esempio, per mancanza di giornate disponibili), dette partite verranno "recuperate" assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcherà 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.

REGOLA 13: MODALITA' DI CALCOLO

1. Criterio generale

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

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

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

2. Calcolo del Totale-Calciatore

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

b. 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.

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

d. 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 sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:

+3 punti per ogni gol realizzato su azione;
+3 punti per ogni gol realizzato su rigore;
+3 punti per ogni rigore parato (c);
+1 punti per ogni assist (regola del Q.U.)
+1 punti al portiere che non subisce alcun gol;
-2 punti per ogni autogol;
-3 punti per un rigore sbagliato;
-1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).

- e. Nel caso che un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare (vedi Casi Particolari, punto 3, lettera i di questa stessa Regola)
- f. 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.
- g. I Punti-cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:
- 1/2 punto (cioè -0,5) per un'ammonizione;
-1 punto per un'espulsione.

In caso di espulsione, le eventuali ammonizioni comminate allo stesso giocatore non vengono conteggiate.

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 in seguito a decisioni stravaganti dei quotidiani o dei singoli inviati, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza.

Qui di seguito sono riportati quei casi particolari che possono insorgere durante un campionato di Fantacalcio. Se dovessero verificarsi casi controversi qui non contemplati, si deciderà in base alla logica seguendo, quando possibile, le decisioni ufficiali della Lega Professionisti o della F.I.G.C., visto che La Lega Amici del Chianti vuole simulare la realtà del campionato italiano di Serie A.

a. Portiere senza voto

Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. (senza voto) verrà sostituito con il portiere di riserva. Nel caso che detti portieri schierati saranno giudicati s.v. o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se almeno uno dei due è rimasto in campo per almeno 30 minuti. 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

(I) Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g., ed abbia giocato almeno 20 minuti (si considera nel calcolo i minuti effettivi, compresi quelli di recupero) verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo presente tra quelli in panchina. Se non esiste una riserva in panchina che abbia preso un voto, gli verrà assegnato il 6 d'ufficio.

(II) Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g., e NON ABBIA giocato almeno 20 minuti (si considera nel calcolo i minuti effettivi, compresi quelli di recupero) verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo presente tra quelli in panchina. Altrimenti si applicherà Regola 11, punto 2 e 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 ha ripreso la respinta e segnato. Al calciatore verranno assegnati meno tre (-3) Punti-gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) Punti-gol per averlo segnato al secondo tiro (come da Regolamento). Quindi, al suddetto calciatore non verrà assegnato alcun Punto-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 di meno tre (-3) Punti-gol.

f. 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.

g. Ammonito senza voto

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

h. Marcatore senza voto

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

i. Autogol senza voto

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

l. Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

Nel caso che 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.

m. Tabellino ammoniti/espulsi controverso

Nel caso che il Q.U. riporti tra gli ammoniti/espulsi un calciatore non indicato da altri mezzi di informazione (stampa o TV), l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al Presidente di Lega, portando a prova della sua tesi gli altri due quotidiani sportivi. Se entrambi confermeranno la tesi dell'allenatore, Il Presidente di Lega annullerà il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.

n. Tabellino marcatori controverso

Nel caso che il Q.U. riporti tra i marcatori un calciatore non indicato da altri mezzi di informazione (stampa o TV), l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al Presidente di Lega, portando a prova della sua tesi gli altri due quotidiani sportivi. Se entrambi confermeranno la tesi dell'allenatore, Il Presidente di Lega annullerà il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.

o. Correzioni e rettifiche

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

p. Discrepanze nelle pagelle dei quotidiani

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

q. 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.

r. 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 squadra è dato dalla somma dei singoli Totali-Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara.

5. Fattore Campo

- a. Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 2 (due) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Squadra.
- b. In caso di partita di spareggio in campo neutro per l'assegnazione del titolo di Fantacampione, o di un posto retrocessione non si prende in considerazione il Fattore Campo.

6. Confronto dei Totali-Squadra

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

7. Tabella di Conversione

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

Meno di 66 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. La Tabella di Conversione va applicata nei modi seguenti:

- (I) Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;
- (II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;

- (III) Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti;
- (IV) Da 77 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 6 (Es.: 78 punti = 3 gol, 84 punti = 4 gol, ecc.).

REGOLA 14: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

1. Partite sospese o rinviate

- a. 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 siano recuperate nelle 48 ore successive e di conseguenza il Q.U. non pubblichi 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:
 - (I) Le formazioni di quella giornata vengono "congelate" in attesa dei recuperi.
 - (II) Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni "congelate".
 - (III) Eventuali bonus o malus maturati durante le gare che poi vengono sospese o rinviate non saranno presi in considerazione ai fini del gioco.
 - (IV) 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.
- b. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni 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.
- c. 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 non siano recuperate nelle 48 ore successive, si assegna il voto d'ufficio (6) a tutti i giocatori delle due squadre di serie A coinvolte nell'incontro.

2. Partite o Giornate posticipate

- a. 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.
- b. 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:

- (I) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Champions Cup, la giornata verrà cancellata e gli incontri verranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale;
- (II) 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;
- (III) 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.

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

- a. 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. Ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita, si prenderanno in considerazione i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i nuovi Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati.

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.

CAPITOLO QUINTO

REGOLA 15: IL CAMPIONATO

1. Il Campionato si svolge con un girone unico di **12** squadre.
2. Il campionato è disputato con singole gare di andata e ritorno e campo neutro, come deliberato dall'Assemblea Generale di Lega.
3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega. La squadra Campione di Lega disputerà la Supercoppa di Lega di diritto.
4. Al vincitore spetta un premio di **300 euro**, prese dal montepremi generale.
5. Al secondo classificato spetta un premio di **150 euro**, prese dal montepremi generale.
6. Al terzo classificato spetta un premio di **50 euro**, prese dal montepremi generale.
7. Le squadre classificate all'**undicesimo** e **dodicesimo** posto retrocedono in Serie B, e dovranno cambiare il proprio nome, come indicato alla Regola 4 , art.1 comma e. Il **penultimo classificato** dovrà consegnare il "salame" della Lega Amici del Chianti, da esso stesso acquistato, all'**ultimo classificato**, quale "onta" e presa di giro per la posizione finale della stagione!

REGOLA 16: LA CHAMPIONS CUP

1. La Champions Cup si svolge con un due gironi di **6** squadre. Vengono creati ad estrazione (squadre dispari girone A, squadre pari girone B).
2. La Champions Cup è disputata con singole gare di andata e ritorno con fattore campo, dai quarti di finale con eliminazione diretta con partite di andata e ritorno con fattore campo, dalle semifinali con eliminazione diretta con partite di andata e ritorno con fattore campo, dalla finale a partita secca (campo neutro), come deliberato dall'Assemblea Generale di Lega.
3. La squadra prima classificata è proclamata vincente della Champions Cup ed acquisisce il titolo di Campione di Coppa. Ha diritto a partecipare alla Supercoppa di Lega.
4. Al vincitore spetta un premio di **100 euro** + quote scambi e multe, prese dal montepremi generale.

REGOLA 17: LA SUPERCOPPA DI LEGA

- La Supercoppa di Lega si svolge tra le due squadre vincenti il Campionato e la Champions Cup, **e viene giocata quale primo incontro della nuova stagione a venire.**
- La Champions Cup dalla finale a partita secca (campo neutro), come deliberato dall'Assemblea Generale di Lega.

- La squadra prima classificata è proclamata vincente della Supercoppa di Lega ed acquisisce il titolo di Campione di Supercoppa.
- Alla vincente spetta il premio stabilito precedentemente per scommessa fra i due contendenti.

REGOLA 18: IL CALENDARIO

1. La Lega provvede alla formazione del Calendario degli incontri di Campionato, di Champions Cup e di Supercoppa di Lega, la cui durata è di **39** giornate (**33** Campionato, **15** Champions Cup, **1** Supercoppa).

REGOLA 19: LA CLASSIFICA

1. La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta.
2. La classifica deve essere aggiornata settimanalmente e deve essere resa nota entro la scadenza stabilita dall'Assemblea Generale, preferibilmente entro le ore 24 del giorno successivo a quello della gara, ovvero il lunedì seguente alla domenica di campionato.
3. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega e il fantascudetto. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra Campione in base alle seguenti disposizioni:
 - a. Parità tra due squadre:
 - (I) In caso di parità di punteggio tra due squadre, il titolo di Campione di Lega è assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro;
 - (II) In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della partita di spareggio, si procederà alla disputa di un nuovo incontro, fino a quando non sarà possibile stabilire un vincitore.
 - (III) In caso non sia più possibile effettuare lo spareggio, per mancanza di gare di Serie A, il titolo verrà assegnato calcolando la media dei Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra nell'arco del campionato e vincerà ovviamente la squadra con la Media Totale-Squadra più alta. La Media del Totale-Squadra si calcola sommando i Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra in ogni singola partita nell'arco del campionato e dividendo la cifra così ottenuta per il numero di giornate di campionato;
 - (IV) In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.
 - b. Parità tra tre o più squadre:
 - (I) In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre al termine del campionato si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta "classifica avulsa") fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:

- della Media-Totale Squadra;
- a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;

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

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:

- del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- del sorteggio.

4. Zona Montepremi

I posti Montepremi a disposizione, per una Lega di dodici squadre, sono due: sono assegnati alle squadre classificatesi seconda e terza. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione dei posti in base alle seguenti disposizioni:

a. Parità tra due squadre:

In caso di parità di punteggio tra due squadre per un unico posto, 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, si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta "classifica avulsa") fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:

- della Media-Totale Squadra;
- a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;

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

(III) Qualora vi siano in competizione due posti, uno è assegnato direttamente alla prima squadra della graduatoria risultante dalla "classifica avulsa", l'altro è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre che seguono 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:

- del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- del sorteggio.

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

5. Zona Retrocessione

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

a. Parità tra due squadre:

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:

- della Media-Totale Squadra;
- a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;

(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 squadra 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:

- del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- del sorteggio.

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

6. CHAMPIONS CUP

La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice della Champions Cup ed acquisisce il titolo di Campione di Coppa.

Parità tra le due squadre finaliste:

- (I) In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della finalissima, si procederà alla disputa di un nuovo incontro, fino a quando non sarà possibile stabilire un vincitore.
- (II) In caso non sia più possibile effettuare lo spareggio, il titolo verrà assegnato calcolando la media dei Totali-Squadra e vincerà ovviamente la squadra con la Media Totale-Squadra più alta. La Media del Totale-Squadra si calcola sommando i Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra in ogni singola partita nell'arco della finale e dividendo la cifra così ottenuta per il numero di partite disputate;
- (III) In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

7. SUPERCOPPA

La squadra vincitrice è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta e zero punti per la gara perduta. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice della Supercoppa ed acquisisce il titolo di Campione di Supercoppa.

Nel caso di parità tra le due squadre finaliste:

- In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della finalissima, si procederà alla disputa di un nuovo incontro, fino a quando non sarà possibile stabilire un vincitore.
- In caso non sia più possibile effettuare lo spareggio, il titolo verrà assegnato calcolando la media dei Totali-Squadra e vincerà ovviamente la squadra con la Media Totale-Squadra più alta. La Media del Totale-Squadra si calcola sommando i Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra in ogni singola partita nell'arco della finale e dividendo la cifra così ottenuta per il numero di partite disputate;
- In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.