

REGOLAMENTO UFFICIALE SFRANTA LEAGUE - 2009 -

Indice

Squadre, Presidente di Lega	Pagina 2
Iscrizioni	Pagine 2 - 3
Premi	Pagine 3 - 4
Rose	Pagina 4
Formazioni	Pagina 5
Formazioni via SMS e casistica formazioni	Pagina 5 - 6 - 7 - 8
Riserve	Pagina 9
Promozioni e Retrocessioni	Pagine 9 - 10
Aste e Riconferme	Pagine 11 - 12
Calcio Mercato	Pagine 13 - 14
Ricorsi	Pagine 15 - 16
Sfranta Cup 2009	Pagine 17 - 18
Champions League	Pagina 19
Super Sfranta Cup 2009	Pagina 20
Esito della Partita: Modificatore Tattico	Pagina 21
" " Modificatore Giocatori	Pagine 21 - 22 - 23
" " Modificatore Difesa	Pagina 24
" " Modificatore Centrocampo	Pagina 24
" " Calcolo Finale	Pagina 25
" " Classifica Avulsa	Pagina 26

Sulle orme del successo delle edizioni precedenti, la Sfranta League 2009 avrà poche ma sostanziali novità per migliorare ulteriormente una formula già vincente.

Qui di seguito trovate le Regole Ufficiali della Sfranta League basate sul Regolamento Ufficiale della Federazione Italiana Fantacalcio.

Nel caso in cui durante la stagione si presentino delle casistiche non contemplate dal nostro Regolamento Ufficiale, per la soluzione del caso, di rimando, ci si rifarà al Regolamento Ufficiale della Federazione Italiana Fantacalcio.

La soluzione proposta da tale regolamento sarà inappellabile per la stagione in corso ma si potrà proporre una soluzione diversa per le stagioni future. Tali soluzioni saranno votate da tutti gli iscritti secondo le regole appresso indicate.

Ogni anno, se necessario, vengono modificate e aggiornate in base all'esperienza dell'anno precedente e alle novità proposte dal Regolamento Ufficiale della Federazione Italiana Fantacalcio.

Le modifiche, le aggiunte e le Regole nuove sono indicate **dal colore giallo**.

[Torna all'indice](#)

SQUADRE

Come già da qualche stagione vengono confermate le tre serie (A - B - C) composte tutte da 12 fantasquadre ciascuna. Al termine dei rispettivi campionati ci saranno retrocessioni in serie B e C e promozioni in serie A e B. Tutte e tre le serie, in base ai verdetti ottenuti sul campo, saranno composte da quelle fantasquadre che hanno meritato tale privilegio.

[Torna all'indice](#)

PRESIDENTE DI LEGA

Presidente delle Sfranta Leghe, sia di serie A, B e C, nonché responsabile del sito internet sarà Giuseppe NOTO

Il Presidente avrà il compito di predisporre le aste per la formazione delle squadre, stilare i calendari, raccogliere le formazioni, calcolare i risultati, stilare classifiche, riscuotere periodicamente le quote di partecipazione e fare in somma qualsiasi altra cosa per amministrare e decidere equamente su qualsiasi problema non contemplato da questo regolamento.

Per quanto riguarda la stesura dei giornalini, tra tutti coloro che daranno la loro disponibilità, verrà fatto una sorta di calendario, dove a turno ognuno provvederà alla stesura del giornalino stesso. E' chiaro che più saremo a dare tale disponibilità meno sarà l'impegno per tutti. L'aggiornamento del sito internet avverrà possibilmente ogni settimana con i risultati, le classifiche, i giornalini ecc., oltre

[Torna all'indice](#)

ISCRIZIONI

Come suggerito da alcuni iscritti, questo anno l'importo dell'iscrizione subirà un piccolo aumento. Detto aumento, nell'ordine di Euro 6,00 totali a persona viene fatto per arrotondare l'importo dell'iscrizione complessiva ad un cifra tonda (da 34 a 40 Euro). L'arrotondamento agevolerà il presidente nell'effettuare i conteggi nonché nel dare gli eventuali resti.

Inoltre se dovesse presentarsi la necessità di far costruire nuove pagine web per l'implementazione del sito internet, il costi di tali operazioni saranno ripartiti tra tutti gli iscritti e dovranno essere pagati a parte, oltre cioè alle normali quote di iscrizione.

Ogni fantallenatore pagherà un'iscrizione di Euro 4,00 più altri Euro 4,00 al mese per tutta la durata del Fantacampionato. (Euro 4,00 X 9 mesi - da Settembre 2008 ad Maggio 2009), per un totale tra serie A, B e C di **Euro 1.440,00**.

L'aumento complessivo sarà quindi di Euro 216,00 che servirà a finanziare nuovi premi per nuovi traguardi stagionali ed il resto sarà equamente diviso tra tutti i gli altri premi già esistenti.

Le quote mensili saranno pagate anticipatamente. Durante l'asta iniziale dovranno essere pagati: l'iscrizione e le mensilità di settembre, ottobre; durante l'asta di calciomercato del mese di novembre dovranno essere saldati le mensilità di novembre, dicembre e gennaio; durante l'ultima asta di febbraio 2009 si dovrà saldare l'intera quota di partecipazione (mensilità di febbraio, marzo, aprile e maggio 2009).

Se il mensile non viene pagato nelle sedi prestabilite si procederà automaticamente alla penalizzazione di **un punto** sulla classifica del campionato. Dal mese successivo a quello dell'asta **un punto al giorno**. Dal **2° mese** in poi si procederà alla **squalifica** dalla Sfranta League e l'impossibilità di iscriversi alle prossime edizioni di tale League.

[Torna all'indice](#)

PREMI

Come detto il montepremi sarà di **Euro 1.440,00** e sarà così ripartito:

SERIE A 2009

- Al primo classificato **Euro 140,00** più trofeo
- Al secondo classificato **Euro 40,00**
- Al campione d'inverno **Euro 40,00**
- Alla squadra che avrà realizzato il Miglior Punteggio Totale **Euro 60,00**
- Alla squadra che avrà realizzato il Miglior Attacco **Euro 25,00**
- Alla squadra che avrà realizzato la Miglior Difesa **Euro 25,00**
- Alla squadra che avrà realizzato il Miglior Punteggio Parziale Medio Totale **Euro 25,00**

SERIE B 2009

- Al primo classificato **Euro 140,00** più trofeo
- Al secondo classificato **Euro 40,00**
- Al campione d'inverno **Euro 40,00**
- Alla squadra che avrà realizzato il Miglior Punteggio Totale **Euro 60,00**
- Alla squadra che avrà realizzato il Miglior Attacco **Euro 25,00**
- Alla squadra che avrà realizzato la Miglior Difesa **Euro 25,00**
- Alla squadra che avrà realizzato il Miglior Punteggio Parziale Medio Totale **Euro 25,00**

SERIE C 2009

- Al primo classificato **Euro 140,00** più trofeo
- Al secondo classificato **Euro 40,00**
- Al campione d'inverno **Euro 40,00**
- Alla squadra che avrà realizzato il Miglior Punteggio Totale **Euro 60,00**
- Alla squadra che avrà realizzato il Miglior Attacco **Euro 25,00**
- Alla squadra che avrà realizzato la Miglior Difesa **Euro 25,00**
- Alla squadra che avrà realizzato il Miglior Punteggio Parziale Medio Totale **Euro 25,00**

SFRANTA COPPA 2009

- Al vincitore andranno **Euro 80,00** più trofeo

SUPER SFRANTA COPPA 2009

- Al vincitore andranno **Euro 30,00** più trofeo

DETTAGLIO SPESE

- **Euro 190,00** saranno destinate all'acquisto dei rispettivi trofei e del programma Fantamanager 2009, indispensabile per i calcoli delle partite;
- **Euro 40,00** saranno destinati all'acquisto del dominio internet per il nostro sito;
- **Euro 35,00 circa** saranno destinati per l'acquisto delle ricariche telefoniche necessarie per coordinare lo svolgimento della Sfranta League (fissare le aste, inviare agli avversari le formazioni pervenute con SMS e cercare di risolvere eventuali problemi sorti in corsa) **P.S.** Questa cifra è puramente indicativa e teorica, qualora non dovesse essere sufficiente verrà aumentata. L'eventuale aumento sarà coperto dall'abbassamento (ugualmente proporzionato per tutte le competizioni) dei premi stagionali;

[Torna all'indice](#)

ROSE

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 al campionato italiano di serie A si intendono quei calciatori tesserati per le società di serie A e abilitati a giocare nella stagione in corso.

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

3 - Portieri
8 - Difensori
8 - Centrocampisti
6 - Attaccanti

Non ci sono limitazioni in numero per i tesseramenti di giocatori stranieri e/o extracomunitari.

FORMAZIONI

Sia le formazioni di serie A, di serie B che di serie C devono essere comunicate al Presidente entro le ore **17:30*** del sabato. Qualora ci dovessero essere delle partite di serie A che cominciano alle 15:00 del sabato, la formazione dovrà essere consegnata entro le 14:30.

Il sistema principale per inviare la formazione è tramite la sezione "Invia Formazione" del sito internet www.sfrantaleague.it

Tutte le formazioni inviate tramite la pagina web del sito saranno visibili il sabato dalle ore **18:00**.

L'invio delle formazioni sarà possibile fino a mezzora prima dell'inizio della prima partita della giornata. Pertanto nel caso in cui ci siano degli anticipi (o dei posticipi) di orario anche il termine per la consegna delle formazioni subirà delle variazioni.

In tali casi il Presidente, appena a conoscenza di tale variazione, comunicherà tramite il sito detta variazione di orario.

Se si dovesse verificare il fatto che un presidente di una fantasquadra non a conoscenza della variazione di orario, non comunichi la formazione entro la nuova scadenza, il Presidente della Sfranta League non sarà responsabile per tale evento.

Infatti, considerato che le formazioni si possono inviare fino a 30 minuti prima del primo fischio di inizio della giornata, tutti i fantallenatori devono essere informati per loro conto sugli orari della serie A italiana.

Comunque sia, se la Lega Calcio decide di variare l'orario nel giorno stesso in cui si debbano inviare le nostre formazioni (ad esempio il sabato), solo e soltanto in questo caso il Presidente è tenuto a informare tutti i presidenti di tale variazione tramite un SMS.

FORMAZIONI VIA SMS

In alternativa si potranno comunque spedire solo ed esclusivamente via SMS al seguente numero: **328/95.96.385**.

Anche quest'anno le formazioni giunte al presidente tramite SMS saranno rispettate da quest'ultimo ai rispettivi avversari.

Tale invio sarà effettuato tra le ore 08:00 e le ore 15:00 della Domenica a seconda degli impegni personali del Presidente.

Nel caso in cui, per qualsiasi motivo il Presidente non riesca ad adempiere tale funzione, la formazione pervenuta al Presidente sarà comunque ritenuta valida a tutti gli effetti e

rimarrà nella memoria del telefono per 2 settimane per poter essere visionata da chiunque.

Non sarà considerata valida la formazione consegnata solo ad un allenatore e non al Presidente: in quel caso varrà quella presentata la settimana precedente.

Se non fosse possibile comunicare le formazioni al Presidente in alternativa si possono inviare al Vice Presidente di Lega nella persona di Fabrizio Montana Lampo 328/62.86.970.

Qualora non venga consegnata in tempo la formazione, verrà ritenuta valida la formazione della domenica precedente senza distinzione del tipo di competizione.

Sarà cura dell'allenatore verificare che la formazione sia regolarmente arrivata entro i limiti predetti : in caso contrario il Presidente di Lega non avrà alcuna responsabilità.

Non è compito del Presidente di Lega far notare eventuali errori di modulo o di qualsiasi altra anomalia non regolamentare, presente nella formazione comunicata.

Nel caso in cui 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.

Nel caso che alla prima giornata di campionato l'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.

Nel caso in cui un allenatore nell'inviare la formazione via SMS commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:

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

Nota ufficiale della FFC

Da quest'anno cambiano molte delle Regole che trattano di errori commessi nello schieramento della formazione. E' inutile e crudele punire un fantallenatore che per sbadataggine commette un errore. Nella Regola sopra esposta, il calciatore che subentra viene trattato al pari di qualsiasi altro sostituto (per titolari non scesi in campo o non valutati). Per cui saranno possibili solo altre due sostituzioni oltre a quella resa necessaria per rimediare all'errore.

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

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

Nota ufficiale della FFC

La panchina non sarà reintegrata: la squadra in questione potrà quindi usufruire di una riserva in meno rispetto alle 7 previste.

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

Nota ufficiale della FFC

Esempio: modulo 3-4-3 (non previsto nel Fantacalcio Classic), manca un difensore per ricostituire il minimo di 4, ma può uscire un centrocampista (4-3-3) o un attaccante (4-4-2). Verrà escluso il giocatore che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore in assoluto tra quelli schierati nei due reparti. Può capitare però che un reparto non possa subire riduzioni nel numero di giocatori schierati. Si pensi al caso in cui un fantallenatore schierasse la sua squadra con il modulo 3-6-1. Mancherebbe sempre un difensore per ricostituire il minimo di 4, ma non si potrebbe certo togliere l'unico attaccante: ovviamente in questo caso dovrebbe uscire dalla formazione un centrocampista, dal momento che oltretutto l'utilizzo di 6 centrocampisti non è a sua volta consentito.

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

Nota ufficiale della FFC

Esempio: squadra schierata con il modulo (non previsto) 3-3-4. C'è un attaccante di troppo: viene escluso quello che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore. Bisogna però inserire un giocatore in uno degli altri reparti per ricostituire gli 11 titolari. Nel Fantacalcio Classic la scelta in questo caso è obbligata (serve un difensore per raggiungere il limite minimo di 4, per cui subentra la prima riserva disponibile in difesa), ma nel Fantacalcio Pro, in cui la difesa a 3 è permessa, la scelta del reparto da reintegrare potrebbe ricadere su entrambi (difesa o centrocampo). Allora si considerano le prestazioni delle riserve (le prime disponibili in ordine di priorità) per ciascuno dei due reparti ed entra quella che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore.

6) Se una squadra schiera più di 11 titolari ma non c'è un reparto in sovrannumero, sarà escluso il giocatore che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore in assoluto nei reparti di movimento, ma sempre a patto che la sua esclusione non determini un'inferiorità

numerica nel suo reparto rispetto a quanto previsto dal presente regolamento, altrimenti la scelta ricadrà sugli altri reparti di movimento.

Nota ufficiale della FFC

Non è detto che, schierando 12 elementi, uno dei reparti presenti necessariamente un numero di giocatori in eccesso rispetto ai massimi previsti. Si pensi ad un ipotetico modulo 5-4-2. Non è ovviamente consentito, ma i tre reparti, presi singolarmente, sono tutti nella norma. In questo caso la scelta sul giocatore da escludere può ricadere sia sulla difesa (4-4-2), che sul centrocampo (5-3-2) che sull'attacco (5-4-1). Come sempre, sarà escluso il migliore. Se invece un reparto non può subire riduzioni, si prenderanno in considerazione solo gli altri due.

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

Nota ufficiale della FFC

Considerando, s'intende, solo le prime riserve disponibili in ordine di priorità per i vari reparti.

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

9) Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per **tre** giornate consecutive, la società verrà punita con la penalizzazione di due (2) punti in classifica e l'allenatore reo sarà punito con il cartellino "giallo". Se detto allenatore continuerà a non comunicare la formazione sarà "**espulso**" dalla Sfranta League. La fantasquadra, in qualsiasi punto della stagione, sarà affidata il prima possibile all'amministrazione controllata ed a fine stagione sarà retrocessa d'ufficio in Serie C con conseguenti promozioni a catena fino a completare le serie superiori. Fino a che non si riesca ad affidare in amministrazione controllata, la fantasquadra giocherà con l'ultima formazione inviata.

La suddetta procedura (chiaramente senza aspettare le 3 giornate consecutive ma bensì alla prima occasione) verrà applicata anche qualora un allenatore, per propri motivi personali, non dovesse schierare palesemente la miglior formazione possibile.

Nota Ufficiale della FFC

Omettere di comunicare la formazione è una mancanza gravissima. In pratica, l'allenatore che si comporta in tal modo non sta schierando in campo la propria squadra nella migliore formazione consentita dalla sua situazione tecnica. Secondo le regole della F.I.G.C., questo è un fatto grave: altrettanto nel Fantacalcio. Si potrebbe supporre che l'allenatore di quella squadra non sia più interessato al gioco. Visti i sottili equilibri del Fantacalcio, ciò può avere effetti devastanti. Non ci stupiremmo se l'allenatore in questione venisse accusato di falsare il campionato, per non dire di peggio. Si rompono vecchie e consolidate amicizie per molto meno in questo gioco.

I calcoli delle partite saranno effettuati con un sistema computerizzato e tutti i voti dei giocatori saranno scaricati dal internet, (non saranno quindi immessi manualmente) per questo motivo potrebbe capitare qualche errore di voto. Quindi il martedì è bene visionare gli esiti delle gare sul sito internet www.sfrantaleague.it che riporterà tutti i risultati e le classifiche, per poter poi porre all'attenzione del presidente il relativo errore.

Il quotidiano ufficiale è "La Gazzetta della Sport".

[Torna all'indice](#)

RISERVE

Il numero delle riserve da poter schierare rimane invariato e cioè sette (7) giocatori.

Il primo deve essere obbligatoriamente il portiere di riserva.

Dopo di che è obbligatorio schierare almeno un giocatore per ogni ruolo, quindi almeno un difensore, un centrocampista ed un attaccante.

Gli ultimi tre posti a disposizione sono liberi cioè ogni fantallenatore potrà decidere se mettere tra le riserve ad esempio tre difensori, oppure due attaccanti ed un centrocampista ecc.

L'ordine di schieramento delle sette riserve è libero, nel senso che i quattro giocatori obbligatori più i tre liberi possono essere ordinati come meglio si crede.

[Torna all'indice](#)

PROMOZIONI e RETROCESSIONI

Al termine di ogni campionato ci saranno due tipi distinti di movimenti:

REGOLARI

- l'11° e la 12° classificate saranno retrocesse nella serie inferiore;

- la 1° e la 2° classificate saranno promosse nelle serie superiori;

PLAY OFF e PLAY OUT

- la 9° e la 10° classificate faranno uno spareggio (Play-Out), la perdente sarà retrocessa nella serie inferiore;

- la 3° e la 4° classificate faranno uno spareggio (Play-Off), la vincente sarà promossa nella serie superiore;

Regolamento dei Play Off

a) se tra le 3° e la 4° classificata ci saranno almeno 6 punti di distacco in classifica, il Play Off non si disputerà e la 3° classificata sarà promossa automaticamente nella serie superiore;

b) la 3° classificata avrà il diritto di giocare in casa la partita, pertanto avrà un +2 per il fattore casalingo.

Regolamento dei Play Out

a) se tra le 9° e la 10° classificata ci saranno almeno 6 punti di distacco in classifica, il Play Out non si disputerà, la 9° classificata sarà automaticamente salva mentre l'11° classificata sarà automaticamente retrocessa nella serie inferiore.

b) la 9° classificata avrà il diritto di giocare in casa la partita, pertanto avrà un +2 per il fattore casalingo.

Tali spareggi, Play Off e Play Out, si effettueranno nelle prime giornate dopo la fine del fantacampionato (verosimilmente con la 35°, 36°, 37° e 38° giornata di campionato).

Nel caso in cui uno o più fantallenatori della Serie A non intendano iscriversi alla nuova stagione o siano stati espulsi dalla League, il loro posto non potrà mai essere assegnato a coloro che sono retrocessi come ultimo e penultimo della serie A della stagione. Pertanto se si tratta di un solo posto in serie A da riassegnare, si giocherà uno spareggio tra: la perdente dei Play-Out di serie A e la perdente dei Play-Off di Serie B. Chi vince resterà o sarà promosso in serie A. Se invece si tratta di due o più posti da riassegnare questi spetteranno di diritto sia al perdente dei Play-Out di A che al perdente dei Play-Off di B. Per ulteriori posti da riassegnare si procederà dal 5° classificato in poi della serie B fino a completare la serie A. Analogamente si procederà con la serie inferiori. In questa evenienza è chiaro che i posti rimasti liberi nell'ultima serie (la Serie C) saranno affidati a nuovi fantallenatori.

Se al termine della stagione, la serie A italiana dovesse subire dei cambiamenti in ordine al numero delle squadre partecipanti, potrà essere rivisto anche il numero dei partecipanti alla Sfranta League con conseguenti blocchi delle retrocessioni e/o aumenti delle promozioni. In tal caso varierebbero anche le tabelle per il numero dei riconfermati. Queste i relativi abbinamenti:

SERIE A ITALIANA	SFRATANTA LEAGUE
Fino a 18 squadre	10 squadre per Serie
Da 19 a 22 Squadre	12 squadre per Serie
Da 23 a 26 Squadre	14 Squadre per Serie
Da 27 a 30 Squadre	16 Squadre per Serie

ASTE e RICONFERME

Le prime fasi delle aste (cioè quelle iniziali) saranno fatte separatamente per ogni serie. Il metodo dell'asta sarà quello della "rinfusa", cioè si potranno chiamare giocatori di qualsiasi ruolo.

Al termine della stagione 2008/2009, ogni fantallenatore potrà confermare un numero variabile di giocatori a seconda del piazzamento ottenuto nell'ultimo campionato e secondo la tabella sottostante.

1° Class. Serie A	7
2° Class. Serie A	6
3° Class. Serie A	6
4° Class. Serie A	5
5° Class. Serie A	5
6° Class. Serie A	5
7° Class. Serie A	4
8° Class. Serie A	4
9° Class. Serie A	3
1° Class. Serie B	4
2° Class. Serie B	3
3° Class. Serie B	3

10° Class. Serie A	6
11° Class. Serie A	6
12° Class. Serie A	6
4° Class. Serie B	5
5° Class. Serie B	5
6° Class. Serie B	5
7° Class. Serie B	4
8° Class. Serie B	4
9° Class. Serie B	3
1° Class. Serie C	4
2° Class. Serie C	3
3° Class. Serie C	3

10° Class. Serie B	6
11° Class. Serie B	6
12° Class. Serie B	6
4° Class. Serie C	5
5° Class. Serie C	5
6° Class. Serie C	4
7° Class. Serie C	4
8° Class. Serie C	3
9° Class. Serie C	3
10° Class. Serie C	2
11° Class. Serie C	1
12° Class. Serie C	0

Il prezzo della riconferma sarà quello dell'ingaggio iniziale che ovviamente sarà dedotto dai 300 crediti a disposizione (oltre chiaramente i crediti accumulati singolarmente).

La lista dei giocatori riconfermati dovrà essere consegnata al presidente entro una data specifica (comunicata in seguito dallo stesso Presidente) per poter essere così pubblicata sul sito e resa nota a tutti. Il Presidente invece dovrà far pervenire la sua lista ad un partecipante di un'altra serie (B o C) il giorno prima della data di cui sopra.

Un giocatore non potrà essere riconfermato per più di tre anni consecutivi nella stessa serie.

In caso si ritrovino nella stessa serie due squadre con lo stesso giocatore, per la riconferma si procederà nel seguente modo:

- la stessa sera in cui si terrà l'asta generale, ma prima che questa abbia inizio, i due fantallenatori che intendono confermare lo stesso giocatore faranno un'asta privata (nel senso che parteciperanno solo loro) per l'aggiudicazione dello stesso. Il banditore sarà scelto sul posto tra coloro che non devono partecipare a dette aste.

L'asta privata sarà svolta secondo il seguente iter:

- la base d'asta sarà il pezzo maggiore pagato da uno dei contendenti l'anno prima e ovviamente sarà la prima offerta. Dopodiché si procederà normalmente e cioè con rilanci liberi. Chi offrirà di più si aggiudicherà il giocatore.
N.B. Potrà anche accadere che il contendente che dovrebbe rilanciare la base d'asta possa invece ritenere troppo alto il prezzo di rilancio e quindi non procedere affatto a tale rilancio lasciando così il giocatore in questione;
- premettendo che un giocatore all'interno della stessa serie (A, B o C) non può in ogni caso essere riconfermato per più di tre anni, per quanto riguarda la base degli anni di contratto sarà quella più alta della serie in questione (questo per evitare che con il passare del tempo un giocatore sparisca praticamente per sempre dal mercato)*;
- chi perderà il giocatore potrà a sua volta chiedere di confermare un altro giocatore della sua rosa a meno che quest'ultimo non sia stato già confermato da qualche altro fantellanatore, il quale a questo punto avrà la priorità assoluta sul cartellino di tale giocatore.

* **NB** in base a questa regola la lista dei giocatori confermabili può subire alcuni cambiamenti, come ad esempio:

- La fantasquadre TIZIO, viene promossa dalla B alla A. Possiede il giocatore Del Piero a 60 CR ed ha a disposizione altri 2 anni di contratto. Nella serie A il giocatore Del Piero era della squadra CAIO che lo aveva già confermato per 3 anni consecutivi. A questo punto TIZIO non potrà chiedere in conferma tale giocatore proprio perché in una stessa serie un giocatore non può sparire dal mercato per oltre due anni.

Per garantire una certa continuità alla Lega e per avvicinare il più possibile la realtà delle fantasquadre a quello delle vere squadre di calcio ma senza creare scompensi enormi tra le varie squadre, i crediti che potranno essere accumulati sono rappresentati dalla soglia più bassa toccata da una tale fantasquadra durante l'arco dell'intero anno.

Esempio pratico: La fantasquadra "Superpippo" ha concluso gli appuntamenti di calciomercato nel seguente modo:

- Asta iniziale (settembre): crediti rimasti 45;
- 1° asta di riparazione (novembre): crediti rimasti 15;
- 2° asta di riparazione (febbraio): crediti rimasti 62;

Nella fattispecie "Superpippo" nella prossima stagione potrà accumulare 15 crediti.

Questo per evitare a qualche malintenzionato di privarsi di un giocatore pagato tanto, prima della fine del campionato per poi potersi ritrovare tali crediti nel prossimo anno.

Se alcuni presidenti della serie A o B si ritireranno al termine di questa stagione, all'inizio della prossima i nuovi iscritti, come detto in Serie C, partiranno da zero, nel senso che non potranno fare conferme di giocatori e avranno a disposizione 300 crediti.

Se invece a ritirarsi a fine stagione saranno fantallenatori della Serie C, i nuovi iscritti potranno "rilevare" le rose così dette "abbandonate", con i relativi crediti rimasti ed avranno la facoltà di confermare un numero variabile di giocatori in base alla classifica finale del precedente anno ottenuta.

CALCIOMERCATO

Per tutti i mesi di settembre e di ottobre sarà proibito qualsiasi tipo di trasferimento. Nei mesi di novembre e febbraio ci saranno altri due appuntamenti per il calcio mercato di riparazione e si terranno seguendo il calendario di cui appresso:

PER TUTTE LE SERIE	
2° Asta	Mercoledì 3 dicembre 2008
3° Asta	Mercoledì 4 febbraio 2009

* La 1° asta ovviamente è quella iniziale di settembre 2008.

La sede e gli orari di tali aste saranno comunicate volta per volta tramite il site Internet.

Tale calendario è vincolante e tutti i fantallenatori saranno avvisati di tale appuntamento tramite il sito internet. Pertanto tutti i fantallenatori sono comunque pregati di prendere nota del calendario suddetto.

Queste aste di riparazione si svolgeranno come nell'asta iniziale e cioè, a turno (si segue l'ordine della classifica del momento partendo dal primo fino ad arrivare all'ultimo), ognuno lancerà un giocatore il quale verrà aggiudicato da chi offrirà più crediti.

La lista dei giocatori da cedere potrà essere inviata esclusivamente tramite il sito, nell'apposita sezione "Mercato".

Si potrà inviare la lista entro le 22:30 del lunedì nella settimana in cui si terranno le aste.

Tali liste saranno automaticamente visibili a tutti dalle ore 0.00 del martedì. Lo stesso martedì, il Presidente pubblicherà sul sito una tabella contenente tutti i giocatori ceduti ed il dettaglio dei crediti rimasti ad ogni fantasquadra.

Visto che in questo modo, per inviare la lista dei giocatori si avrà a disposizione parecchi giorni, **questo sarà l'unico modo per inviare le liste dei giocatori stessi. Non si accetteranno email, SMS o ad altro. L'unica lista valida è quella consegnata tramite il sito.**

Da quest'anno la procedura del calciomercato di riparazione subirà delle variazioni.

Prima di tutto l'asta sarà divisa in due fasi, che saranno una conseguente l'altra:

- 1° Fase
- 2° Fase

Immediatamente dopo la chiusura della prima fase, quindi la stessa sera, si svolgerà la seconda fase.

Alla prima fase potranno partecipare solo ed esclusivamente coloro che avranno inviato la lista dei ceduti tramite il sito, i quali avranno pertanto priorità sull'acquisto dei giocatori liberi sul mercato.

Terminata la prima fase, partirà immediatamente la seconda. A questa seconda fase potranno partecipare tutti coloro i quali non hanno inviato la lista dei giocatori tramite le pagine del sito.

In pratica a questa seconda fase potranno partecipare:

- coloro che hanno inviato la lista dei giocatori da cedere con SMS, email, telefonata, ecc. (tutto ad eccezione del sito) anche senza tenere conto della scadenza per l'invio;
- coloro che non hanno proprio inviato la lista dei giocatori;
- coloro che, una volta finita la prima fase, vogliono cedere ulteriori giocatori.

Chi pure avendo ceduto i giocatori tramite il sito, per motivi propri non è riuscito ad essere presente la sera dell'asta, potrà comunicare al Presidente, anche il giorno seguente, la propria scelta tra i giocatori rimasti liberi sul mercato.

In ogni caso i giocatori ceduti tramite il sito, (per la prima fase) non potranno essere riacquistati e/o reintegrati dalla stessa fantasquadra.

I giocatori acquistati durante la prima fase, ***NON*** potranno essere riceduti nella seconda fase. In pratica, se durante la prima fase un fantallenatore, al fine di rialzare il prezzo di un determinato giocatore, per sbaglio lo acquista ad una cifra esagerata, ***NON*** lo potrà cedere nella seconda fase.

Per ogni giocatore ceduto potrà essere recuperato la metà dei crediti spesi quando è stato acquistato. Nel caso in cui un giocatore ceduto sia stato acquistato ad 1 credito sarà recuperato 1 credito.

L'arrotondamento sarà effettuato per eccesso. Ad esempio: se viene ceduto il giocatore Del Piero acquistato a 17 crediti, i crediti recuperati saranno 9.

Un giocatore ceduto non potrà essere ripreso in squadra. Per cui alla fine dell'asta dovrà essere obbligatoriamente acquistato un altro giocatore

- LE ROSE DEVONO ESSERE SEMPRE OBBLIGATORIAMENTE COMPLETE -

Per tanto l'offerta massima per l'acquisto di un giocatore dovrà essere fatta tenendo in considerazione che per ogni giocatore ceduto ci deve essere almeno 1 credito a disposizione per poterlo rimpiazzare.

I giocatori acquistati all'asta potranno essere schierati subito, ovvero la prima domenica di campionato dopo le contrattazioni.

Per garantire maggior trasparenza, nessun fantallenatore potrà partecipare alle aste di calciomercato in nome e per conto di un altro iscritto alla stessa serie. Saranno invece ben accetti presidenti dell'altra serie o ancor meglio persone esterne alla nostra league.

Lo scambio di giocatori tra fantasquadre **NON E' CONSENTITO.**

Questo a causa di insormontabili problemi che durante il corso delle ultime stagioni anno portato a inutili polemiche lasciando chi più chi meno con l'amaro in bocca.

RICORSI

Il presente regolamento è il Regolamento Ufficiale della Sfranta League (in avanti denominato "RU") ed è tratto dal Regolamento Ufficiale della Federazione Italiana Fantacalcio (in avanti denominato "RUFIF").

Nel caso in cui durante la stagione si presentino delle casistiche non contemplate sul RU, per la soluzione del caso, di rimando, ci si rifarà al RUFIF. La soluzione proposta da tale regolamento sarà inappellabile per la stagione in corso ma si potrà proporre una soluzione diversa per le stagioni future. Tali soluzioni saranno votate da tutti gli iscritti secondo le regole appresso indicate.

Nel caso si presenti una casistica non contemplata neanche dal RUFIF si procederà nel seguente modo:

- 1- Il Presidente invierà una email alla Federazione Italiana Fantacalcio esponendo il problema sorto e si aspetterà la risposta.
- 2- La risposta sarà considerata valida per la soluzione del caso per la stagione in corso e potrà ovviamente essere oggetto di votazione per le stagioni future.

E' vietato, durante la stagione, cambiare qualsiasi regola del RU e/o del RUFIF a meno che ci sia l'unanimità da parte di tutti gli iscritti.

La votazione se e come cambiare il RU e/o il RUFIF per le stagioni future avverrà secondo i seguenti modi:

- chiunque degli iscritti potrà preparare la propria proposta;
 - il presidente pubblicherà sul sito tutte le proposte pervenute ed anche la proposta del RUFIF ed aprirà la votazione;
 - alla votazione potranno partecipare tutti gli iscritti alla Sfranta League;
 - ovviamente ci si potrà anche astenere;
 - vincerà chi avrà ottenuto la maggioranza assoluta dei votanti*
 - nel caso in cui l'esito della votazione sarà un pareggio (cioè non ci sia una maggioranza) si adotterà la proposta del RUFIF.
- in caso votino 15 iscritti vincerà la proposta che arriverà a 8 preferenze;
 - in caso votino 16 iscritti vincerà la proposta che arriverà a 9 preferenze;

Per esprimere il proprio voto ci sarà tempo 20 giorni (salvo eventuali proroghe e/o anticipazioni) dalla data di pubblicazione sul sito. Trascorso tale periodo il ricorso sarà chiuso e si considereranno i voti pervenuti.

Nel caso ci sia un qualsiasi ricorso che **non** preveda il cambiamento delle regole del RU e/o del RUFIF, e ovviamente non preveda il cambiamento di risultati già acquisiti e/o della classifica, tale ricorso* dovrà essere votato da tutti gli iscritti tranne per coloro che

sono implicati in tale ricorso. La votazione su tale ricorsi avverrà secondo le modalità sopra esposte.

* Ad esempio violazioni ai regolamenti, ammonizioni sospette e quant'altro può capitare di anomalo.

Qualora ci siano casi di sospetti illeciti, ad esempio per formazioni tarocche volte a favorire l'avversario ecc. il Presidente costituirà una Commissione Disciplinare che rappresenterà il "Primo Grado di Giudizio". Tale Commissione sarà composta dal Presidente e da altri due membri sorteggiati tra tutti gli iscritti non appartenenti alla serie dove si è commesso il presunto illecito. La Commissione Disciplinare aprirà un'inchiesta formale durante la quale saranno esaminate le eventuali prove e saranno ascoltati i presunti colpevoli.

Al termine dell'inchiesta la Commissioni deciderà se ci sia stato o meno l'illecito ed in caso positivo deciderà le sanzioni da applicare ai colpevoli. Tali sanzioni potranno essere oggetto di opposizione da parte dei condannati. L'opposizione dovrà pervenire al Presidente entro dieci giorni dall'emissione della sanzione. In questo caso il Presidente sorteggerà una nuova Commissione, la Commissione d'Appello che rappresenterà il "Secondo ed Ultimo Grado di Giudizio". Tale Commissione d'Appello sarà composta da cinque membri, uno dei quali sarà il Presidente e gli altri quattro saranno sorteggiati tra tutti gli iscritti non appartenenti alla serie in cui si è commesso l'illecito con esclusione dei due membri che hanno già composto la Commissione Disciplinare (Primo Grado). La Commissione d'Appello aprirà una nuova inchiesta al termine della quale potrà:

- assolvere i presunti colpevoli;
- confermare, ridurre o aumentare le sanzioni comminate dalla Commissione Disciplinare;
- condannare altri eventuali colpevoli;
- nei casi più gravi potrà sanzionare l'espulsione dalla Sfranta League dei colpevoli e/o retrocedere d'ufficio la fantasquadra colpevole (a partire dalla stagione successiva)

Le sanzioni comminate dalla Commissione d'Appello saranno insindacabili.

SFRANTA CUP 2009

Alla Sfranta Cup 2009 parteciperanno 36 fantasquadre.

La formula dello scorso anno viene riproposta anche per la nuova stagione con piccole ma significative modifiche

Le prime sei classificate della serie A sono promosse direttamente agli ottavi di finale.

Pertanto le prime 6 squadre classificatesi nella serie A della passata stagione, salteranno il primo turno a gironi della Sfranta Cup ed entreranno in gioco solo dagli Ottavi di Finale in poi.

Le 30 squadre rimanenti saranno suddivise in 5 gironi eliminatori denominati A - B - C - D - E - F - G.

Ogni girone sarà composto da sei fantasquadre.

Nei gironi eliminatori ci si affronterà una volta soltanto in campo neutro senza assegnazione del fattore campo, per un totale di 5 giornate complessive e si assegneranno tre punti per la vittoria, un punto per il pareggio, zero punti per la sconfitta.

N.B. Per il calcolo finale vedi nota a pagina 20.

Al termine dei gironi eliminatori passeranno agli ottavi di finale le prime due classificate di ogni girone.

Al termine dei gironi eliminatori, in caso di punti in classifica uguali, per determinare l'esatta classifica finale si applicherà la classifica avulsa (vedi pag.26)

Le dieci qualificate dei gironi eliminatori si aggiungeranno alle sei qualificate di diritto e tutte insieme formeranno gli Ottavi di finale

Gli accoppiamenti degli Ottavi di Finale saranno i seguenti:

1		2		
1 [^] Serie A	-	2 [^] Girone A	=	A
2 [^] Serie A	-	2 [^] Girone B	=	B
3 [^] Serie A	-	2 [^] Girone C	=	C
4 [^] Serie A	-	2 [^] Girone D	=	D
5 [^] Serie A	-	2 [^] Girone E	=	E
6 [^] Serie A	-	1 [^] Girone A	=	F
1 [^] Girone B	-	1 [^] Girone D	=	G
1 [^] Girone C	-	1 [^] Girone E	=	H

Le fantasquadre della colonna n.1 giocheranno in **trasferta** la prima partita degli ottavi di finali.

Gli accoppiamenti per i quarti di finale saranno i seguenti:

3			4	
A	-	G	=	I
B	-	H	=	L
C	-	E	=	M
D	-	F	=	N

Le fantasquadre della colonna n.3 giocheranno in **trasferta** la prima partita dei quarti di finali.

Gli accoppiamenti per le semifinali saranno i seguenti:

5			6	
I	-	M		
L	-	N		

Le fantasquadre della colonna n.5 giocheranno in **trasferta** la prima partita dei quarti di finali.

In caso di parità al novantesimo della gara di ritorno verranno giocati i tempi supplementari i quali vengono considerati una gara a se con una nuova assegnazione del fattore campo che in questo caso sarà però solo **+1** e non +2 come nei temi regolamentari. Tali tempi supplementari saranno giocati dalle 3 riserve schierate, una per ogni ruolo (D-C-A con esclusione del portiere).

Nel caso in cui un ruolo non fosse coperto (ad esempio perché due difensori siano già entrati durante i tempi regolamentari in sostituzione) **verrà assegnato un voto d'ufficio pari a 4 per ogni ruolo non coperto.**

Ovviamente al voto preso dai giocatori che disputeranno i supplementari saranno aggiunti gli eventuali modificatori (gol, ammonizioni ecc).

Per la segnatura delle reti si prenderà in considerazione la seguente tabella:

TABELLA DI CONVERSIONE

Meno di 18	0 Gol
18 - 20,99	1 Gol
21 - 23,99	2 Gol
24 - 26,99	3 Gol
27 - 29,99	4 Gol
30 o più	5 Gol

* Se la differenza è di 10 punti si assegna un gol in più alla squadra col totale migliore.

In caso il risultato non cambi durante i supplementari si procederà con i calci di rigore. Nella gara di ritorno infatti, l'allenatore dovrà numerare dal numero 1 al numero 11 i giocatori nell'ordine in cui vuole tirare i calci di rigore stessi.

Un rigore si considera segnato se il voto (senza tenere conto del modificatore del giocatore) del giocatore (o della riserva) è di 6 punti o più. Verranno "tirati" prima i 5 rigori regolamentari, poi se necessario si procederà ad

oltranza (uno per squadra). Se l'allenatore non comunica i rigoristi si procederà dall'ultimo titolare a ritroso.

La finale sarà disputata in un'unica partita in campo neutro.

[Torna all'indice](#)

CHAMPIONS LEAGUE 2009

Per venir meno al fastidioso riposo delle squadre qualificate di diritto agli Ottavi di Finale della Sfranta Cup durante i gironi eliminatori, anche in questa stagione viene confermata la "**CHAMPIONS LEAGUE**"

Detta competizione *non avrà ne premi in denaro ne tanto meno trofei*; avrà soltanto la menzione nell'Albo d'Oro di chi la vince. Questo per rendere uniforme il diritto di partecipare agli stessi premi per tutti gli iscritti alla nostra lega.

Come detto potranno partecipare a tale competizione soltanto i primi sei classificati della Serie A della passata stagione.

Le sei fantasquadre verranno divise in due gironi eliminatori da tre fantasquadre ciascuno. Nei gironi eliminatori ci si affronterà in un'unica partita in campo neutro (una fantasquadra a turno riposerà) senza assegnazione del fattore campo, per un totale di **tre** giornate complessive.

Al termine dei due gironi eliminatori le prime due classificate accederanno alle semifinali. Le semifinali e la finalissima si giocheranno in un'unica partita in campo neutro senza assegnazione del fattore campo.

Gli accoppiamenti delle semifinali saranno incrociati (1°A-2°B e 1°B-2°A)

Tutte le partite della Champions League (gironi, semifinali e finale) verranno disputate contemporaneamente ai gironi eliminatori della Sfranta Cup.

Per l'esito delle partite e per la classifica dei gironi di semifinale, la Champion League seguirà le regole della Sfranta Cup sopra descritte.

SUPER SFRANTA CUP 2009

La Super Sfranta Cup 2009 sarà assegnata nel seguente modo:

- la vincitrice della Sfranta Cup 2009 farà una semifinale contro la vincitrice del campionato di serie C;
- la vincitrice della Serie A farà una semifinale contro la vincitrice della serie B;
- le vincenti delle due semifinali si affronteranno nella finalissima per l'aggiudicazione della Super Sfranta Cup 2009.

Sia le due semifinali che la finalissima saranno disputate in un'unica partita in campo neutro.

Tali finali si disputeranno nelle prime giornate disponibili dopo la fine del campionato a meno che non ci sia una squadra che deve disputare i play off/out.

Ove non fosse possibile, per mancanza di giornate disponibili, potrebbe accadere che una fantasquadra debba disputare due gare nella stessa giornata.

Se dovesse capitare che a vincere la Sfranta Cup 2009 sia anche la vincente di uno dei campionati (A, B o C), questa andrebbe direttamente in finale mentre le altre due vincenti delle altre serie giocherebbero la semifinale.

ESITO DELLA PARTITA

1) MODIFATORE TATTICO

A) Il modulo tattico della squadra migliora o peggiora il totale avversario:

Modulo	Punti	All'avversario
6-3-1	-2	"
5-4-1	-1,5	"
4-5-1	-1	"
5-3-2	-0,5	"
4-4-2	0	"
3-6-1	+0,5	"
4-3-3	+1	"
3-5-2	+1.5	"
3-4-3	+2	"

- Questi moduli sono anche gli unici con cui è possibile giocare.

2) MODIFICATORE GIOCATORI

Gol Segnato	+3
Rigore Parato	+3
Autogol	-2
Rigore Sbagliato	-3
Gol Subito	-1
Ammonizione	-0,5
Espulsione	-1

1- Il portiere senza voto

Nel caso in cui il portiere viene giudicato s.v o n.g. prenderà 6 solo se avrà giocato almeno 30 minuti altrimenti va sostituito; se non è possibile effettuare la sostituzione si assegnerà un 3 d'ufficio;

2- Assenza di sostituzioni:

Nel caso in cui uno o più giocatori non giochino e non è possibile effettuare le sostituzioni si assegnerà al primo un 4 d'ufficio mentre tutti gli altri prenderanno zero come punteggio. Solo in quest'ultimo caso lo zero non si applicherà ai modificatori per la difesa e per il centrocampo, ma verrà applicato solo ai fini del calcolo finale.

Ad esempio se la squadra "Super Pippo" gioca con 5 difensori, dei quali due non prendono voto e non è possibile effettuare entrambe le sostituzioni, si applicherà un 4 d'ufficio al primo ed uno 0 al secondo. Il 4 e lo 0 si conteggeranno solo ai fini del risultato finale, mentre per il modificatore verrà applicato un 5 d'ufficio ad entrambi.

Se è già stato assegnato il 3 d'ufficio al portiere, **non può** essere assegnato anche il 4 d'ufficio nel caso in cui un altro giocatore non prenda voto.

3- Calciatore senza voto:

Nel caso che un calciatore venga giudicato s.v. o n.g. verrà considerato assente e dovrà essere sostituito da un calciatore del suo stesso ruolo presente tra quelli in panchina, altrimenti si applicherà la regola della "riserva d'ufficio"

4- Rigore sbagliato:

Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato sul campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore lo ha battuto ha ripreso la respinta e segnato.

Ad esempio al calciatore che tira il rigore sul palo 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. 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.

- 5- Ammonito senza voto:** Nel caso un calciatore venga ammonito e termini la gara senza voto da parte del Q.U., verrà considerato giocatore assente e dovrà essere sostituito da un pari ruolo schierato in panchina.
- 6- Marcatore senza voto:** Nel caso un giocatore segni un gol ma non venga giudicato dal Q.U. gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno aggiungere 3 (tre) punti per la marcatura più eventualmente gli altri Punti-Cartellini.
- 7- Autogol senza voto:** nel caso un giocatore segni un autogol ma non venga giudicato dal Q.U. gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno sottrarre i 2 (due) punti per l'automarcatura più eventualmente gli altri Punti-Cartellini.
- 8- Rigore calciato senza voto:** Nel caso un giocatore calci un rigore ma non venga giudicato dal Q.U. gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno aggiungere e/o sottrarre i punti per la realizzazione/errore più eventualmente gli altri Punti-Cartellini.
- 9- Correzioni e rettifiche:** Nel caso in cui il Q.U. rettifichino in una successiva edizione un voto assegnato a un calciatore o un tabellino di una partita, 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
- 10- Discrepanze nelle pagelle della Gazzetta della Sport.:**
Qualora si verifichi una discrepanza nei voti assegnati ad uno o più calciatori nelle pagelle del Q.U. relative alla stessa partita, si terrà in considerazione il voto della "pagella" (quella, per intenderci, che contiene, oltre ai voti, anche i commenti dell'inviato relativi alla prestazione di ogni singolo giocatore).
- 11- Voto d'Ufficio:** Nel caso in cui una squadra effettui tre indistinte sostituzioni e nel caso in cui ci fosse un quarto giocatore senza voto, a quest'ultimo non sarà più assegnato il 4 d'ufficio ma gli sarà assegnato uno 0 (ovviamente non sarà conteggiato nei modificatori di difesa e centrocampo).

12- Sospensioni di gare:

Nel caso in cui una o più partite della serie A vengano sospese (e quindi non saranno rigiocate) si seguirà il Comunicato Ufficiale della Lega Calcio e cioè:

- se verrà assegnato lo 0 - 3 a tavolino, si applicherà un 6 politico a tutti i giocatori in lista;
- se verrà confermato il risultato del campo, si applicheranno i relativi voti assegnati dalla Gazzetta dello Sport e i relativi modificatori dei giocatori. Nel caso in cui la Gazzetta dello Sport non assegni tali voti, saranno presi i voti assegnati dalla Lega Nazionale Fantacalcio.

13- Rinvio di gare:

Nel caso in cui una o più partite della serie A vengano rinviate ad altra data si procederà come di seguito, indistintamente se la nostra giornata di fantacalcio preveda incontri di League o di Coppa:

- se la partita verrà rigiocata entro la fine della settimana, per i voti si aspetterà la disputa di tale partita;
- se invece la partita verrà rinviata ad una data superiore ad una settimana rispetto alla data iniziale prevista, si assegnerà a tutti i giocatori schierati (titolare e panchine) delle squadre in questione un voto d'ufficio pari a 6;
- se il rinvio di una partita è già noto a tutti il sabato (ad esempio per la Coppa Intercontinentale od altro) a tutti i giocatori di tali squadre sarà dato un voto d'ufficio pari a 5,5 tranne ai portieri che avranno un voto d'ufficio pari a 4.

14- Autogol

In caso di autogol non riportato dalla Gazzetta dello Sport, qualsiasi fantallenatore (anche non direttamente interessato) può presentare ricorso fornendo al Presidente della Lega la prova di tale errore; tale prova è rappresentata dalla presentazione dei seguenti giornali sportivi: Il Corriere dello Sport e Tuttosport.

N.B. Entrambi i due giornali devono riportare l'eventuale autogol; se lo riporterà uno solo dei due giornali il reclamo non verrà accettato.

Nel caso in cui il reclamo accolto sia presentato da un fantallenatore della serie A, tale reclamo verrà applicato d'ufficio anche ai campionati di serie B e C e viceversa.

3) MODIFICATORE PER LA DIFESA

Si calcola la media dei difensori che hanno preso voto e poi si applica la seguente tabella:

MEDIA	Punti All'avversario
Meno di 5	+4
5,00 - 5,24	+3
5,25 - 5,49	+2
5,50 - 5,74	+1
5,75 - 5,99	0
6,00 - 6,24	-1
6,25 - 6,49	-2
6,50 - 6,74	-3
6,75 - 6,99	-4
7 o più	-5

- la media si calcola senza tenere conto dei modificatori dei giocatori.
- se nella propria squadra uno o più difensori non prendono voto e non è possibile effettuare le sostituzioni, solo per il modificatore della difesa verrà assegnato un 5 d'ufficio ad ogni difensore senza voto.
- se la propria squadra ha giocato con tre difensori si aumenta di un livello il relativo modificatore avversario; se invece si gioca con cinque difensori si peggiora di un livello il relativo modificatore avversario; se in fine si gioca con sei difensori si peggiora di due livelli il relativo modificatore avversario.

4) MODIFICATORE DEL CENTROCAMPO

Si calcola la somma dei voti del centrocampo (senza tenere conto dei modificatori dei giocatori), quindi si calcola la differenza con quello dell'avversario e si applica la seguente tabella in base alle differenze calcolate:

Differenza	Squadra col Totale Maggiore	Squadra col Totale Minore
<2	0	0
2 - 3,99	+1	-1
4 - 5,99	+2	-2
6 - 7,99	+3	-3
8 o più	+4	-4

- In caso di disparità numerica (e solo per il modificatore) viene assegnato un 5 d'ufficio per ogni giocatore in meno.

5) CALCOLO FINALE

Per il calcolo finale si terrà conto della seguente tabella in base ai punti realizzati:

Punteggio	Gol
meno di 66	0
66 - 71,99	1
72 - 76,99	2
77 - 80,99	3
81 - 84,99	4
85 - 88,99	5
89 - 92,99	6

* Casi particolari:

- Se due squadre si trovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra di almeno tre punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. **Esempio:** Pinco 72,5 - Pallino 70 = 2 - 2 (e non 2 - 1);

La regola di cui sopra si applica anche nel caso di incontri di Coppa ad eliminazione diretta che prevedano due partite (andata e ritorno), con un accorgimento: se la differenza tra i due Totali-squadra è minore di 3 punti, la partita terminerà regolarmente in parità ma, per stabilire il numero di gol realizzati da entrambe le squadre, si considererà sempre e solo il punteggio ottenuto dalla squadra in trasferta.

Nota Ufficiale FFC

Ricorderete forse il famoso paradosso Baghino, ora superato senza dover eliminare un pareggio conquistato sul campo. Ecco un esempio pratico:

- **Andata:** Squadra di casa (Pinco) 70 punti - Squadra fuori (Pallino) 72 punti = risultato 2-2 (applicata la regola del gol omaggio perché il distacco è inferiore a 3 punti).

- **Ritorno:** Squadra di casa 72 (Pallino) - Squadra fuori (Pinco) 70 = risultato 1-1 (non 2-2 come prevederebbe il Regolamento in una partita di campionato, ma 1-1 perché il punteggio di riferimento in questo caso è quello ottenuto della squadra in trasferta: 70 equivale ad un gol, quindi si assegna un gol anche alla squadra di casa eliminando ogni possibile paradosso). In questo modo non si rinuncia al giustissimo pareggio quando il distacco tra due squadre è inferiore a 3 punti.

- Se il risultato finale prevede un pareggio per 0 a 0 ma ci sono almeno 6 punti di distacco tra una e l'altra, la squadra col totale maggiore avrà un gol in più e vincerà la partita;
- Altro caso particolare: Pinco 67 - Pallino 65 = 0 - 0 (e non 1 - 1);

Se alla fine dell'ultima giornata (la 22°) ci saranno due o più squadre prime con lo stesso punteggio per l'assegnazione del titolo si procederà con la finale secca tra le prime due classificate (se ce ne saranno più di due si applicherà la classifica avulsa) da disputarsi la prima giornata dopo la fine dei rispettivi campionati.

Per delineare invece l'ordine della classifica finale, quindi per definire chi debba giocare eventuali play off o play out, si terrà conto della classifica avulsa. Pertanto nel caso in cui, ad esempio, in serie A tre squadre arrivassero appaiate al nono posto della classifica, si applicherà la classifica avulsa per stabilire l'esatto ordine di classifica. La prima si salverà, la seconda e la terza dovranno fare uno spareggio unico in campo neutro. Chi vince rimane in serie A, chi perde andrà a giocare la finale Play Out con la decima classificata. Così per tutti gli altri casi analoghi.

CLASSIFICA AVULSA

- punti negli scontri diretti;
- differenza reti nello scontro diretto;
- maggior numero di gol realizzati nello scontro diretto;
- differenza reti generale;
- maggior numero di gol realizzati;
- miglior punteggio totale realizzato.