

Regolamento Ufficiale Scojonati League

edizione 2013

INDICE

<u>Reg. 1</u>	Squadre, Presidente di Lega	Pagina 3
<u>Reg. 2</u>	Quote Associative	Pagina 3
<u>"</u>	Posti vacanti - Nuove Iscrizioni	Pagina 4
<u>Reg. 3</u>	Rose	Pagina 4
<u>Reg. 4</u>	Crediti - Crediti Residui	Pagina 6
<u>"</u>	Crediti Bonus	Pagina 7
<u>Reg. 5</u>	Premi	Pagine 8 - 9
<u>Reg. 6</u>	Invio Formazioni	Pagina 9
<u>"</u>	Invio Formazioni via SMS	Pagina 10
<u>"</u>	Casistica invio formazioni	Pagine 10 - 11 - 12
<u>"</u>	Quotidiano Ufficiale	Pagina 13
<u>Reg. 7</u>	Riserve	Pagina 13
<u>Reg. 8</u>	Promozioni e Retrocessioni	Pagina 14
<u>Reg. 9</u>	Aste e Riconferme	Pagine 15 - 16
<u>Reg. 10</u>	Calcio Mercato	Pagine 17 - 18
<u>Reg. 11</u>	Lacune Regolamento	Pagine 19 - 20
<u>"</u>	Sanzioni - Ricorsi	Pagine 20 - 21
<u>Reg. 12</u>	Scojonati Cup	Pagine 21 - 22 - 23
<u>Reg. 13</u>	Super Scojonati Cuap	Pagina 23
<u>Reg. 14</u>	Champions League	Pagina 24
<u>Reg. 15</u>	Esito della Partita: Modificatore Tattico	Pagina 25
<u>"</u>	" " Modificatore Giocatori	Pagine 25 - 26 - 27 - 28
<u>"</u>	" " Modificatore Portiere	Pagine 28 - 29
<u>"</u>	" " Modificatore Difesa	Pagina 29
<u>"</u>	" " Modificatore Centrocampo	Pagina 30
<u>"</u>	" " Modificatore Attacco	Pagine 30 - 31
<u>"</u>	" " Calcolo Finale	Pagina 31 - 32
<u>"</u>	" " Classifica Avulsa	Pagina 32

Dalle ceneri della vecchia SFranta League, naufragata dopo ben diciassette anni di ininterrotta e onorata navigazione, nasce la **Nuova Scojonati League**.

Sulle cause che anno portato al naufragio della vecchia e gloriosa Sfranta League è inutile dilungarsi: le conosciamo tutti. Per cui a noi naufraghi non rimane che raccogliere le spoglie della vecchia Sfranta per correggerle la dove ce ne era bisogno.

Il primo e assoluto fondamentale che viene cambiato, è il seguente.

La Nuova Scojonati League nasce come aggregatore di amici al fine di procurare divertimento attraverso il gioco stesso. Saranno ovviamente consentiti sberleffi, chiacchiere da bar e chi più ne più ne metta ma sempre e comunque nel rispetto reciproco.

Non potranno mai esistere prese di posizione arroganti, offese personali ne tanto meno minacce. Chiunque, per proprie convinzione personali, intraprenda una strada diversa da quella qui esposta sarà espulso seduta stante dalla Lega. Non vi saranno appelli e l'espulsione sarà automatica in caso si presentino i suddetti presupposti. Il compito di vigilare sul rispetto reciproco sarà affidato ad una figura di nuova introduzione:

- il "**Moderatore**", nella persona del Presidente di Lega; come avviene sui normali forum il "moderatore" sarà responsabile sulla disciplina degli iscritti e la sua decisione sarà inappellabile. A chi verrà èspulso dalla lega per le suddette ragioni non verranno restituite le quote precedentemente versate ma sarà altresì esentato dal saldare la quota stessa.

In caso di espulsione la fantasquadra verrà data in affido temporaneo fino al termine della stagione ad un volontario la cui fantasquadra non faccia parte della stessa serie dell'espulso.

Alla fine della stagione la fantasquadra non potrà ricevere alcun premio (i premi eventualmente vinti sul campo saranno redistribuiti tra tutti gli altri vincitori annuali) e sarà retrocessa automaticamente nell'ultima serie disponibile, verosimilmente in Serie C e sarà poi data in adozione ad eventuali nuovi iscritti.

Qui di seguito trovate le Regole Ufficiali della **Nuova Scojonati 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, le regole vengono modificate e aggiornate in base all'esperienza dell'anno precedente e alle novità proposte dal Regolamento Ufficiale delle Federazione Italiana Fantacalcio.

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

REGOLA 1

1.1 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](#)

1.2 PRESIDENTE DI LEGA

Presidente delle Scojonati 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 le quote di partecipazione e fare in somma qualsiasi altra cosa per amministrare e decidere equamente su qualsiasi problema non contemplato da questo regolamento.

[Torna all'indice](#)

REGOLA 2

2.1 QUOTE ASSOCIATIVE

La quota annuale sarà di Euro 40,00. A differenza delle scorse stagioni però, la quota dovrà essere saldata **OBBLIGATORIAMENTE** la sera dell'asta iniziale (quella di settembre); questo per evitare, l'anno successivo, spiacevoli situazioni del tipo "ti ho saldato tutto a settembre" ecc.

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 2012 ad Maggio 2013), per un totale tra serie A, B e C di **Euro 1.440,00**.

Se la quota non viene pagata nella sede prestabilita si procederà automaticamente alla penalizzazione di **un punto** per ogni settimana di ritardo del pagamento sulla classifica del campionato.

2.2 [POSTI VACANTI](#)

Nel caso in cui uno o più fantallenatori delle serie superiori 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.

Pertanto se si tratta di un solo posto in serie A (o in serie B) da riassegnare, verrà preso in considerazione l'eventuale sconfitto ai Play-Off della serie inferiore.

Per ulteriori posti da riassegnare si procederà dal 5° classificato in poi della serie inferiore fino al completamento della serie superiore. 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 Scojonati 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

2.3 [NUOVE ISCRIZIONI](#)

I nuovi iscritti partiranno necessariamente dalla Serie C, potranno confermare al massimo **due** giocatori della fantasquadra abbandonata e avranno a disposizione solo **300** crediti per fare l'asta.

Io ogni caso i nuovi iscritti potranno:

1. Cambiare il nome della fantasquadra;
2. Cambiare i colori sociali
3. Cambiare logo societario.

REGOLA 3

3.1 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.

Terminate le aste iniziali (settembre) e dopo che tutte le rose sono state pubblicate sul sito della lega, ogni fantallenatore ha il dovere e l'obbligo di controllare la propria rosa al fine di verificare l'esatta corrispondenza di crediti di acquisto, anni di contratto e soprattutto ruolo assegnato. Eventuali erronei inserimenti dovranno essere comunicati al presidente prima della scadenza del termine di consegna delle formazioni della **seconda** giornata in programma (sia essa di campionato che di coppa). Il presidente apporgerà i dovuti accorgimenti per risolvere il problema. In ogni caso il Presidente o il banditore dell'asta non potranno mai essere responsabile di eventuali errori presenti nelle fantasquadre della Lega.

Nel caso in cui non ci si accorga di eventuali errori prima di detta scadenza, nel momento in cui emergano tali errori, la rosa della fantasquadra dovrà essere sistemata secondo i ruoli effettivamente assegnati dal QU. Nel caso vi siano cambiamenti di ruolo, il giocatore in questione sarà estromesso temporaneamente dalla fantasquadra, la quale giocherà con un giocatore in meno fino alla prima asta di riparazione. In tale sede, il fantapresidente avrà le seguenti possibilità:

- 1- Cedere definitivamente il giocatore in esubero di ruolo e acquistare al mercato di riparazione un giocatore del ruolo mancante;
- 2- Cedere momentaneamente il giocatore in esubero di ruolo, cedere definitivamente un giocatore di altro ruolo per poter poi ritesserare al prezzo pagato a settembre, il giocatore in questione, avendo chiaramente una prelazione rispetto agli altri fantallenatori. Riacquistare un giocatore nel ruolo rimasto scoperto durante la normale asta di riparazione.

Qualora non vi siano aste di riparazione disponibili, (ad esempio se l'errore emergesse nel mese di marzo) la fantasquadra giocherà il resto della stagione in inferiorità numerica dovendo cedere obbligatoriamente il giocatore in esubero di ruolo.

In ogni caso, i risultati di eventuali partite già disputate con in formazione il giocatore con ruolo diverso dal quello della QU, **NON SARANNO RICALCOLATI** e verranno pertanto confermati i risultati precedentemente acquisiti.

In ogni caso la fantasquadra il cui presidente ha omesso di verificare l'esatta corrispondenza dei ruoli **verrà sanzionata con 3 punti** di penalizzazione sulla classifica del proprio campionato di lega. Detta penalizzazione sarà automatica e non appellabile.

[Torna all'indice](#)

REGOLA 4

4.1 CREDITI

Per comporre la rosa ogni fantallenatore avrà a disposizione 300 crediti iniziali.

4.2 CREDITI RESIDUI

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.

Al fine di evitare l'annoso dubbio che pervade tutti i fantallenatori quando, a fine stagione ci si rende conto che una squadra ha conservato ben 85 crediti per la stagione successiva e inevitabilmente si pensa che sia stato fatto di proposito per poter vincere facilmente la stagione successiva, si adotterà il presente sistema:

- le squadre che retrocedono dalla Serie A alla B e dalla Serie B alla Serie C, manterranno soltanto il **50%** dei crediti eventualmente rimasti (con arrotondamento negativo);

- le squadre che retrocedono dalla Serie C alla D (virtualmente) perderanno i crediti eventualmente rimasti e quindi avranno a disposizione per la stagione successiva solo 300 crediti.

- tutte le altre squadre avranno a disposizione oltre ai 300 crediti iniziali, il valore dei crediti più basso avuto nelle tre aste (settembre-dicembre-febbraio) (CREDITI RESIDUI).

[Torna all'indice](#)

4.3 CREDITI BONUS

Fatto altrettanto noto è che verso la fine del campionato, quei fantallenatori che non hanno più obbiettivi di classica, tendono a non fare costantemente la formazione falsando così deliberatamente il campionato. Quindi, al fine di incentivare ulteriormente l'invio delle formazioni nelle ultime giornate, viene introdotto un bonus di crediti in base alla classifica finale della stagione precedente (come già avviene per il numero dei giocatori che si possono confermare).

Tale bonus sarà assegnato moltiplicando i punti totalizzati in classica per un determinato coefficiente specifico ed il risultato sarà ovviamente arrotondato.

Ad esempio 16,4 diventerà 16 crediti mentre 16,5 diventerà 17 crediti e così via.

Ci saranno pertanto quattro diversi coefficienti:

1 - per le squadre che rimangono nella stessa serie il coefficiente sarà dello 0,50%

2 - per le squadre che retrocedono di serie il coefficiente sarà dello 0,70%

3 - per le squadre che salgono di serie il coefficiente sarà dello 0,25%

4- le squadre che retrocedono in serie D (virtuale) ed in nuovi iscritti non avranno crediti bonus e partiranno necessariamente di 300 crediti.

REGOLA 5

5.1 PREMI

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

SERIE A 2013

- 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 Punteggio Parziale Medio Totale **Euro 35,00**

SERIE B 2013

- 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 Punteggio Parziale Medio Totale **Euro 35,00**

SERIE C 2013

- 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 Punteggio Parziale Medio Totale **Euro 35,00**

SCOJONATI COPPA 2013

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

SUPER SCOJONATI COPPA 2013

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

DETTAGLIO SPESE

- **Euro 190,00** saranno destinate all'acquisto dei rispettivi trofei e del programma Fantamanager 2013, indispensabile per i calcoli delle partite;
- **Euro 40,00** saranno destinati all'acquisto del dominio internet per il nostro sito;
- **Euro 120,00** saranno destinati al pagamento dei banditori delle tre aste (Euro 40.00 ad asta)
- **Euro 35,00 circa** saranno destinati per l'acquisto delle ricariche telefoniche necessarie per coordinare lo svolgimento della Scojonati 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;

*** tutti i premi potranno avere delle variazioni in presenza di mancati pagamenti delle quote (nel caso in cui qualche fantallenatore abbandoni la Scojonati League senza saldare del quote).**

[Torna all'indice](#)

REGOLA 6

6.1 INVIO 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.Scojonatileague.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 Scojonati 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.

6.2 INVIO FORMAZIONI TRAMITE SMS

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

Le formazioni giunte al presidente tramite SMS verranno inserite dal Presidente sul sito con una "Provola" indirizzata direttamente all'avversario.

Tale inserimento 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 a 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.

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.

6.3 CASISTICA INVIO FORMAZIONI

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 schieri in un reparto un numero di giocatori insufficiente rispetto al limite minimo previsto dal presente Regolamento, i giocatori mancanti per ricostituire il numero minimo saranno pescati automaticamente tra le riserve del reparto in questione e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno esclusi d'ufficio i giocatori che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento. A parità di Totale-Calciatore conterranno i soli voti e in caso di ulteriore parità sarà preferito per convenzione il modulo più difensivo. Questi giocatori non scaleranno 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 schieri in un reparto un numero di giocatori eccedente il limite massimo previsto dal presente Regolamento, verranno esclusi tanti giocatori di quel reparto (quelli che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore) quanti ne occorrono per rientrare nel limite e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno pescati dalla panchina i giocatori che hanno ottenuto i peggiori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento, rispettando però l'ordine di priorità delle riserve. Qualora un reparto non

consenta a sua volta l'inserimento di un giocatore in più a termini di regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.

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 obbligatoria (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 Scojonati 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.Scojonatileague.it che riporterà tutti i risultati e le classifiche, per poter poi porre all'attenzione del presidente il relativo errore.

[Torna all'indice](#)

6.4 QUOTIDIANO UFFICIALE

Il quotidiano ufficiale è "La Gazzetta della Sport". I voti assegnati da detto Quotidiano saranno inappellabili.

Per ammonizioni, espulsioni, gol ed autogol ci si rimetterà alla decisione della Lega Calcio Serie A (<http://www.legaseriea.it/>). Anche le assegnazioni della Lega Calcio Serie A saranno inappellabili.

[Torna all'indice](#)

REGOLA 7

7.1 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.

REGOLA 8

8.1 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 5 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 5 punti** di distacco in classifica, il Play Out non si disputerà, la 9° classificata sarà automaticamente salva mentre la 10° 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).

REGOLA 9

9.1 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 ruolo di banditore dell'asta potranno partecipare tutti coloro che ne faranno richiesta al Presidente. In caso di più persone, ci sarà un sorteggio, chi sarà nominato Banditore non potrà rifarlo finché tutti i fantallenatori, che si sono offerti, a turno non lo abbiano fatto. Il banditore riceverà Euro 40,00 (pari alla quota d'iscrizione) per ogni asta;

Al termine della stagione 2012/2013, 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	10° Class. Serie A	6	10° Class. Serie B	6
2° Class. Serie A	6	11° Class. Serie A	6	11° Class. Serie B	6
3° Class. Serie A	6	12° Class. Serie A	6	12° Class. Serie B	6
4° Class. Serie A	5	4° Class. Serie B	5	4° Class. Serie C	5
5° Class. Serie A	5	5° Class. Serie B	5	5° Class. Serie C	5
6° Class. Serie A	5	6° Class. Serie B	5	6° Class. Serie C	4
7° Class. Serie A	4	7° Class. Serie B	4	7° Class. Serie C	4
8° Class. Serie A	4	8° Class. Serie B	4	8° Class. Serie C	3
9° Class. Serie A	3	9° Class. Serie B	3	9° Class. Serie C	3
1° Class. Serie B	4	1° Class. Serie C	4	10° Class. Serie C	2
2° Class. Serie B	3	2° Class. Serie C	3	11° Class. Serie C	1
3° Class. Serie B	3	3° Class. Serie C	3	12° Class. Serie C	0

La presente tabella potrà subire delle variazioni nel caso in cui, in serie C, ci siano dei nuovi iscritti.

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.

Un giocatore non potrà essere riconfermato per più di 3 anni consecutivi nella stessa serie. In caso si ritrovino nella stessa serie due o anche tre 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 fantallenatori che intendono confermare lo stesso giocatore faranno un'offerta in busta

chiusa per l'aggiudicazione dello stesso. L'offerta in busta chiusa dovrà contenere 3 offerte distinte con importi diversi e crescenti. Se il primo importo dovesse essere uguale tra i due contendenti, si prenderà in considerazione il secondo importo ed eventualmente il terzo.

La base d'asta (ossia il prezzo minimo sotto il quale non si potrà scendere) sarà il pezzo maggiore pagato da uno dei contendenti l'anno prima maggiorato di 1 credito.

Chi farà l'offerta più alta si aggiudicherà il giocatore. Chi invece 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.

Premettendo che un giocatore all'interno della stessa serie (A, B o C) non potrà mai 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)*;

* **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.

REGOLA 10

10.1 CALCIO MERCATO

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	Martedì 20 novembre 2012
3° Asta	Martedì 5 febbraio 2013

* La 1° asta ovviamente è quella iniziale di settembre 2012.

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.

Nel luogo, nella data e all'orario comunicato sul sito, cominceranno le aste di riparazione. In caso di assenza di uno o più fantallenatori, ci sarà un tempo massimo di attesa pari a 5 minuti. Oltre tale limite di attesa l'asta comincerà. Gli assenti che arriveranno in ritardo potranno inserirsi nell'asta perdendo ogni diritto sui calciatori già chiamati precedentemente.

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 dal giovedì precedente la data dell'asta fino alle 22:30 del lunedì della 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.**

La procedura del calciomercato di riparazione sarà la seguente.

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

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.

[Torna all'indice](#)

REGOLA 11

11.1 LACUNE REGOLAMENTO

Il presente regolamento è il Regolamento Ufficiale della Scojonati 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 Scojonati 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.

[Torna all'indice](#)

11.2 SANZIONI

In caso si presentino comportamenti anomali da parte dei Fantapresidenti, il Moderatore, sempre in piena autonomia potrà sanzionare detti fantallenatori con punti di penalizzazione in classifica od altro tipo di sanzione ritenuta congrua.

[Torna all'indice](#)

11.3 RICORSI

Per qualsiasi tipo di sanzione inflitta dal Presidente a norma di regolamento potrà essere espressamente richiesta dalla fantasquadra colpita, la costituzione di una **Commissione Disciplinare** che rappresenterà il "Primo Grado di Giudizio" sui fatti contestati. 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 eventualmente ascoltati i presunti colpevoli.

Al termine dell'inchiesta la Commissioni deciderà se ci sia effettivamente stato o meno l'illecito che a causato la sanzione. In caso di esito positivo e di conferma quindi della sanzione inflitta dal Presidente, tale sanzione potrà essere oggetto di ulteriore 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 le sanzioni comminate dalla Commissione Disciplinare;
- condannare altri eventuali colpevoli;
- nei casi più gravi potrà sanzionare l'espulsione dalla Scojonati League dei colpevoli e/o retrocedere d'ufficio la fantasquadra colpevole (a partire dalla stagione successiva)

Le sanzioni comminate dalla Commissione d'Appello saranno inappellabili.

Sia la Commissione Disciplinare di Primo Grado che quella d'Appello decideranno in piena autonomia se sia necessario che i membri si riuniscano per dirimere la questione o se sia sufficiente il contatto telefonico.

Qualora anche la decisione finale della Commissione d'Appello confermi l'eventuale illecito commesso e quindi analogamente la sanzione inflitta dal Presidente, quest'ultima verrà raddoppiata, a meno che non vi sia un aggravio ulteriore superiore al doppio della sanzione iniziale emessa dal Presidente.

[Torna all'indice](#)

REGOLA 12

12.1 SCOJONATI CUP

Alla Scojonati Cup 2013 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 Scojonati 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 finale.

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](#)

REGOLA 13

13.1 SUPER SCOJONATI CUP

La Super Scojonati Cup 2013 sarà assegnata nel seguente modo:

- la vincitrice della Scojonati Cup 2013 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 Scojonati Cup 2013.

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 Scojonati Cup 2013 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.

REGOLA 14

14.1 CHAMPIONS LEAGUE

Per venir meno al fastidioso riposo delle squadre qualificate di diritto agli Ottavi di Finale della Scojonati 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 Scojonati Cup.

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

REGOLA 15 - ESITO DELLA PARTITA

15.1 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.

15.2 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- Casi Particolari** In tutti i casi particolari non previsti in questo regolamento rifarsi al Regolamento Ufficiale della Federazione Italiana Fantacalcio.
- 6- Correzioni e rettifiche** Nel caso in cui il Q.U. rettifichi, in una successiva edizione, un voto assegnato a un calciatore, l'allenatore interessato 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 rieffettuare i calcoli dei risultati apportando la variazione in questione.

7- 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).

8- 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. Pertanto:

a) se verrà assegnato lo 0 - 3 a tavolino, si applicherà un 6 politico a tutti i giocatori in lista;

b) se verrà confermato il risultato parziale del campo e il resto della partita (dal momento della sospensione al 90') sarà recuperato in altra data:

- qualora il Q.U. **non** assegni i voti si applicherà a tutti i giocatori in lista **un voto d'ufficio** pari a 6 (5,5 per i portieri) e saranno comunque considerati i modificatori dei giocatori;

- qualora il Q.U. assegni i voti, questi saranno considerati validi unitamente ai modificatori dei giocatori. A tutti i giocatori schierati in panchina e se le sostituzioni saranno ancora a disposizione, verrà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 punti (5,5 per i portieri).

9- Rinvio di gare:

Nel caso in cui una o più partite della serie A **non abbiano inizio e 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.

- 10- Rinvio di intera giornata** Nel caso un'intera giornata di Serie A venga rinviata ad altra data si procederà come di seguito indicato:
- se si tratta di una fantagiornata di Scojonati League, la giornata sarà sospesa e si attenderà il recupero della giornata di serie A in questione*; in questo caso le fantaformazioni andranno rifatte quando si recupererà tale giornata;
 - se si tratta di una fantagiornata di Scojonati Coppa ed il recupero della giornata avverrà dopo un eventuale turno successivo di coppa (ad esempio rinvio della 3° gio. e recupero fissato oltre gli Ottavi di Finale) la fantagiornata in questione sarà rinviata alla prima giornata utile disponibile in contemporanea con una giornata di Scojonati League; chiaramente in questo caso si potranno fare due distinte formazioni.
- * se la data di recupero della giornata fosse oltre l'ultima giornata della Scojonati League, la fantagioranta sarà giocata alla prima giornata utile dopo la fine della Scojonati League e verranno posticipati gli incontri di Play Off, Play Out e semifinali di Super Scojonati Cup.

[Torna all'indice](#)

15.3 MODIFICATORE DEL PORTIERE

a. Il Modificatore del Portiere si attribuisce a tutti i portieri che ottengono un voto superiore al 6, a patto che non abbiano parato rigori.

Nota Ufficiale della FFC

Uno degli aspetti più belli del Fantacalcio è sempre stato quello di mettere sullo stesso piano calciatori appartenenti a grandi e piccole squadre. Tanto che, ad esempio, il bomber di una provinciale può incidere nell'economia del gioco quanto se non più del campionissimo di Juve, Milan, Inter o Roma. Discorso valido, però, solo per 3 ruoli su 4. Perché il rendimento del portiere, al contrario, è sempre rimasto legato alle prospettive della squadra di appartenenza più che alle sue reali qualità. Il voto conta, certo, ma i gol al passivo contano maggiormente. E il Catania o il Siena sono destinati a subirne molti di più rispetto alle prime della classe, c'è poco da fare. Il nuovissimo modificatore del portiere ha proprio lo scopo, se non di eliminare completamente, quantomeno di ridurre gli effetti di questo squilibrio.

b. La Tabella di Conversione Portiere sottostante trasforma il voto dell'estremo difensore in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:

da Voto	A Voto	Bonus al Tot. Squadra
6,5	6,999	+0,5
7	7,499	+1
7,5	7,999	+1,5
8	o superiore	+2

Nota Ufficiale della FFC

Si tratta di una trasposizione del Modificatore dell'Attacco, già introdotto 5 stagioni fa (vedi oltre). Con la differenza che qui la discriminante per l'applicazione del correttore, oltre al voto superiore al 6, è il fatto che il portiere in questione non abbia parato rigori (in quel caso si applica esclusivamente il bonus di +3, come accade per gli attaccanti che segnano). L'eventuale applicazione del Modificatore non incide comunque in alcun modo sulla penalità da attribuire per i gol subiti, che rimane invariata in ogni caso. Per cui, ad esempio, se un portiere prende 7,5 e subisce 2 gol (senza parare rigori), il suo totale giocatore sarà: $7,5 + 1,5 - 2 = 7$.

Se il portiere ottiene un voto pari o inferiore a 6 non gli si attribuisce alcun bonus (e si detraerà sempre un punto per ogni gol incassato).

[Torna all'indice](#)

15.4 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 voto d'ufficio pari a 5 per 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.

15.5 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
2-2,99	1	-1
3-3,99	1,5	-1,5
4-4,99	2	-2
5-5,99	2,5	-2,5
6-6,99	3	-3
7-7,99	3,5	-3,5
8>	4	-4

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

15.6 MODIFICATORE DELL'ATTACO

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

Nota Ufficiale della FFC

Il Modificatore dell'Attacco ha esordito dalla stagione 2002/2003. A cosa serve? E' presto spiegato. Avete presente attaccanti come Lavezzi, Cassano o Reginaldo? Tutte seconde punte, bravissime, che ottengono spesso buoni voti ma che non segnano molto, quindi sovente vengono relegate in panchina a Fantacalcio.

Soprattutto se si utilizzano i Modificatori della Difesa e del Centrocampo, perché in questo caso, a parità di voto (positivo) e di punti-azione, un difensore o un centrocampista si fanno preferire all'attaccante, dal momento che il loro voto incide positivamente anche sul Modificatore del reparto. Ma perché, ci siamo chiesti, un centrocampista bravo in interdizione deve 'pesare' di più di un attaccante altrettanto prezioso con i suoi rientri in copertura (si pensi a Delvecchio nella prima Roma di Capello)? Perché, se Nedved prende un bel 7 grazie a un assist vincente, il suo voto deve incidere doppiamente (sul Totale-Squadra e poi ancora sul Modificatore del Centrocampo) mentre se quello stesso assist lo sforma (e lo stesso voto lo prende) Esposito, nel suo caso la valutazione deve

pesare meno nell'economia della partita? Ebbene, col nuovo Modificatore dell'Attacco vogliamo premiare anche le prestazioni di questi attaccanti 'oscuri' ma spesso molto utili per le loro squadre.

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

da Voto	A Voto	Bonus al Tot. Squadra
6,5	6,999	+0,5
7	7,499	+1
7,5	7,999	+1,5
8	o superiore	+2

Nota Ufficiale della FFC

Ricapitolando: se un attaccante segna non si attribuisce nessun bonus di Modificatore dell'Attacco (visto che ottiene già un +3 per il gol, o un +2 per il gol su rigore qualora si applichi tale distinzione). Se l'attaccante non segna e prende un voto pari o inferiore a 6 idem, nessun bonus. Se invece, pur non segnando, l'attaccante riesce a prendere un voto superiore a 6, il suo voto sarà maggiorato come indicato nella Tabella soprastante.

Se state già pensando che in questo modo tanti risultati verranno rivoluzionati, state tranquilli: da un'indagine condotta sulle pagelle stilate dai quotidiani sportivi negli ultimi anni si rileva una certa ritrosia da parte dei giornalisti a 'premiare' gli attaccanti che non segnano. I 6,5 sono pochi, i 7 pochissimi, voti superiori rappresentano veri e propri eventi. E proprio in quanto tali meritano un riconoscimento speciale.

[Torna all'indice](#)

15.7 CALCOLO FINALE

Per il calcolo finale si terra 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 dalla 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 una squadra totalizza meno di 59 punti, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 59 e abbia staccato l'avversaria di almeno 3 punti.
- Altro caso particolare: Pinco 67 - Pallino 65 = **0 - 0** (e non 1 - 1);

Se alla fine dell'ultima giornata (la 22^o) 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.

[Torna all'indice](#)

15.8 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.