Federazione Fantacalcio

Regolamento Ufficiale

Edizione 2004/2005

INTRODUZIONE
Qui di seguito trovate le Regole Ufficiali della Federazione Fantacalcio.
Ogni anno, se necessario, vengono modificate e aggiornate in base all'esperienza dell'anno precedente e alle novità del Regolamento Ufficiale.
Le modifiche, le aggiunte e le Regole nuove sono indicate dal colore giallo.
Naturalmente non è obbligatorio rispettare le Regole in tutto e per tutto: il bello del Fantacalcio è che può essere adattato a qualsiasi situazione. Se volete potete utilizzarle così come sono, altrimenti potete modificarle a vostro piacimento, modellandole alle vostre esigenze logistiche e alla vostra disponibilità di tempo. In ogni caso non dimenticatevi di segnalarci le eventuali variazioni che adottate nella vostra Lega. Potrebbero essere approvate dalla Commissione Tecnica e inserite nella prossima edizione del libro. Il nostro consiglio, comunque, è di mantenere le regole base, quelle che formano la struttura portante del gioco.

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

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

INDICE

CAPITOLO PRIMO
REGOLA 1 Oggetto del gioco pag. 3
REGOLA 2 Modalità del gioco pag. 3

CAPITOLO SECONDO
REGOLA 3 La Lega e il suo ordinamento pag. 3

CAPITOLO TERZO
REGOLA 4 Le società pag. 5
REGOLA 5 La rosa pag. 6
REGOLA 6 L'Asta iniziale pag. 12
REGOLA 7 Il Mercato Libero pag. 17
REGOLA 8 Trattative e trasferimenti pag. 24

CAPITOLO QUARTO
REGOLA 9 La gara pag. 25
REGOLA 10 La formazione pag. 25
REGOLA 11 Riserve e sostituzioni pag. 28
REGOLA 12 Il quotidiano ufficiale pag. 30
REGOLA 13 Modalità di calcolo pag. 31
REGOLA 14 Partite sospese pag. 42

CAPITOLO QUINTO
REGOLA 15 Il campionato pag. 44
REGOLA 16 Il calendario pag. 45

REGOLA 17 La classifica pag. 45

CAPITOLO PRIMO

REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO

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

2. La Federazione Fantacalcio sovrintende al regolamento e all'organizzazione del Fantacalcio. Alla Federazione aderiscono volontariamente le singole Leghe costituite e organizzate a norma del presente regolamento.

REGOLA 2: MODALITÀ DEL GIOCO

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

2. Il gioco si articola nelle seguenti fasi:

a. Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta 25 calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A.

b. Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 25 della 'rosa', per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

CAPITOLO SECONDO

REGOLA 3: LA LEGA
1. Una FantaLega debitamente costituita è composta da otto società.

Nota Ufficiale della FFC
Con l'allargamento della Serie A, portata dalla stagione 2003/2004 a 20 squadre (per 38 giornate complessive), la Lega da otto rimane la soluzione ideale se tenete in seria considerazione la Coppa. Diversamente potete già cominciare a fare un pensierino all'aggiunta di due partecipanti, per formare una lega da dieci squadre. Quest'ultima soluzione, infatti, sarebbe sicuramente più adatta per quel che riguarda la distribuzione dei giocatori, ma crea non pochi problemi di calendario. La struttura canonica di un campionato di Fantacalcio prevede la disputa di due gironi d'andata e due di ritorno, per un totale di 28 partite in una lega da otto, che diventerebbero 36 in una lega da dieci. In pratica, non ci sarebbe più spazio per la Coppa di Lega, a meno di non volerla sovrapporre al campionato (giocando in alcune giornate sia l'uno che l'altra). Non è il massimo, ma se siete disposti ad accettare tale distorsione, nulla osta. Diversamente si potrebbero studiare formule più complicate o meno realistiche, come quella che prevede la restrizione del campionato in 3 gironi, uno dei quali in campo neutro, per un totale di 27 giornate (molto vicino alle attuali 28), oppure la disputa di un solo girone d'andata e uno di ritorno (18 partite) con successivi playoff, playout e chissà che altro (largo alla fantasia...). Il problema della Coppa comunque non verrebbe eliminato del tutto, visto che, pur in

presenza di un numero sufficiente di giornate libere, con 10 squadre al via non sarebbe più possibile la consueta formula ad eliminazione diretta fin dal primo turno e, anche qui, bisognerebbe inventarsi qualcosa. Ne vale la pena? A nostro avviso no, tutto sommato. Con otto squadre si può mantenere il campionato così com'è (28 giornate), riservarne 6 alla Coppa (quarti, semifinali e finale sempre con gare di andata e ritorno) e una o due alla Supercoppa tra le vincitrici delle due manifestazioni (in partita secca o ancora a doppio confronto). Così verrebbero utilizzate 35 o 36 giornate sulle 38 disponibili, lasciandone almeno due libere per spareggi o qualsiasi altra evenienza.

2. Ciascuna Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.

3. L'Assemblea di Lega può designare tanti responsabili quanti ne ritiene necessario, ma il responsabile effettivamente necessario è uno solo: il Presidente di Lega.

4. I compiti del Presidente di Lega sono:

a. Coordinamento delle operazioni dell'Asta iniziale;
b. Registrazione delle operazioni di Mercato Libero;
c. Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre;
d. Acquisizione delle liste di vincolo;
e. Composizione del calendario;
f. Registrazione settimanale delle formazioni;
g. Calcolo dei risultati finali delle partite;
h. Composizione delle classifiche.

Nota Ufficiale della FFC
Il ruolo del Presidente di Lega può anche essere coperto da più persone che si divideranno i compiti.

5. L'Assemblea di Lega designerà inoltre un Comitato Esecutivo composto da tre allenatori (tra cui il Presidente di Lega), il quale ha l'autorità di interpretare le regole e occuparsi degli affari straordinari della Lega. Tutte le decisioni e le interpretazioni del Comitato Esecutivo sono soggette al veto dell'Assemblea Generale, la quale può approvarle o bocciarle con voto a maggioranza semplice (ovvero metà più uno).

6. Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice.

7. Le riunioni ufficiali di Lega sono due:

a. Asta iniziale e Assemblea di Lega pre-Campionato;
b. Galà e Assemblea di Lega post-Campionato.

Nota Ufficiale della FFC
Il Galà post-Campionato consiste in una cena con premiazione dell'allenatore che ha conquistato lo 'scudetto' e sberleffo degli allenatori delle squadre retrocesse. Gli allenatori che non presenzieranno al Galà saranno mandati ad allenare in Serie B.

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

9. Nel caso una società si ritiri dal campionato o da un'altra manifestazione ufficiale di Lega, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria.

Nota Ufficiale della FFC
Sembrerà ingiusto annullare tutte le partite disputate, soprattutto a quei fantallenatori che avevano vinto in precedenza il confronto diretto. D'altronde, questa è la soluzione adottata dalla F.I.G.C.: noi non abbiamo fatto altro che adeguarci.

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

a. I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre il giovedì precedente la giornata di campionato successiva alla gara in questione.

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

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

Nota Ufficiale della FFC
I giorni validi per eventuali reclami sono: il martedì, quando i quotidiani pubblicano eventuali rettifiche, e i mercoledì, quando viene pubblicata la lista degli squalificati (dalla quale si può risalire agli ammoniti ufficiali se si è tenuto conto nel corso del campionato dei cartellini gialli comminati ai vari calciatori). Chi ha Internet può consultare il sito della Lega Calcio (www.lega-calcio.it) contenente i comunicati ufficiali della Lega, oppure le pagine del sito della FFC all'indirizzo www.fantacalcio.it.

CAPITOLO TERZO

REGOLA 4: LE SOCIETÀ
1. Denominazione Sociale

a. La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o squadra, viene stabilita dal rispettivo allenatore e può essere:
- un nome di fantasia;
- il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie o divisione.

b. Un allenatore non può adottare un nome già scelto da un altro allenatore.

c. Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il campionato in corso.

Nota Ufficiale della FFC

E' consigliabile mantenere il nome della squadra anche nei campionati successivi (sempre che una squadra non venga retrocessa, vedi la lettera e) per dare una certa 'continuità storica', e conseguente rivalità, ai campionati della vostra Lega.

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

Nota Ufficiale della FFC
Se avete già giocato un fantacampionato e quindi non dovete stabilire l'ordine di dichiarazione del nome della società, dovrete comunque procedere a un sorteggio per stabilire il Numero di Squadra (vedi punto seguente), necessario per la composizione del Calendario degli incontri. Il sorteggio avviene tramite la scelta di una carta. Per una Lega di otto squadre, si tolgono da un mazzo otto carte, dall'Asso all'Otto di un qualunque seme, e ciascun allenatore ne pesca una. Il valore nominale della carta pescata rappresenta l'ordine di dichiarazione del nome della società (chi ha l'Asso dichiara per primo, chi ha il Due per secondo e via dicendo) e il Numero di Squadra di ciascuna società.

e. Si fa obbligo alle squadre retrocesse in Serie B di cambiare la denominazione sociale.

Nota Ufficiale della FFC
Questa regola non si applica a quelle Leghe che hanno una fantaserie B e che prevedono vere e proprie promozioni e retrocessioni.

2. Numero di Squadra
L'ordine di scelta del nome della società (assegnato tramite sorteggio) determina anche il Numero di Squadra, che serve a stabilire la composizione del Calendario degli incontri (vedi Note Ufficiali alla Regola 16), in base all'esempio di Calendario riportato nel Supplemento 3 alle Regole.

3. Capitale sociale

a. Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 260 crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori. A questi saranno aggiunti, dopo l'Asta, altri 60 crediti che serviranno per il Mercato Libero durante la stagione.

Nota Ufficiale della FFC
Da questa stagione, ogni allenatore ha 20 crediti in più a disposizione. Questo perché i calciatori da acquistare sono 25 e non più 24.

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

c. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato (320 crediti complessivi) per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno.

REGOLA 5: LA ROSA
1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.

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

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

3 Portieri
8 Difensori
8 Centrocampisti
6 Attaccanti

Nota Ufficiale della FFC
Con l'allargamento a 20 squadre della massima Serie, cresce anche il numero di calciatori disponibili. Il reparto fantacalcistico più carente numericamente era quello offensivo. Abbiamo quindi deciso di portare a sei il numero degli attaccanti da acquistare.

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

a. E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.

5. Vincoli pluriennali

a. Ciascun allenatore ha la possibilità di vincolare per l'anno seguente fino ad un massimo di 11 calciatori della propria squadra.

Nota Ufficiale della FFC
Lo scopo dei vincoli pluriennali è di dare maggiore continuità e realismo a ciascun campionato di Lega (in effetti, non è che una società di Serie A, a fine campionato, lasci liberi tutti per ricostruire da zero la squadra l'anno successivo) e costringere gli allenatori di Serie A a non avere un momento libero dal gioco anche in estate. La lista di vincolo è comunque una possibilità, non un obbligo. Se un allenatore vuole confermare un numero di calciatori inferiore a quelli sopra indicati o non vuole confermare nessuno può farlo.

b. La lista di vincolo non è soggetta ad alcuna restrizione sulla distribuzione in ruoli dei calciatori vincolati, se non quelle previste dal regolamento.

Nota Ufficiale della FFC
Ovviamente non è possibile vincolare più giocatori di uno stesso ruolo di quanti siano consentiti dalle regole, cioè non si possono vincolare, ad esempio, più di 6 attaccanti o più di 8 centrocampisti.

c. La lista di vincolo deve essere comunicata al Presidente di Lega almeno una settimana prima della riunione estiva per l'Asta che apre la stagione successiva.

d. Una volta ricevute tutte le liste di vincolo, il Presidente di Lega dovrà comunicarle immediatamente a tutti gli allenatori della Lega. Le liste dovranno riportare a fianco del nome di ciascun calciatore il ruolo, lo stato contrattuale e l'ingaggio.

e. L'ingaggio dei calciatori vincolati equivale al costo in crediti del loro 'cartellino', e verrà detratto dal capitale a disposizione per l'Asta iniziale. Per ingaggio si intende il prezzo di acquisto, in crediti, di un calciatore all'Asta o al Mercato Libero, come meglio determinato alla successiva Regola 6, punto 3.

6. Lista Infortunati

a. A partire dalla settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato una squadra può sostituire, senza perderne la 'proprietà', qualunque calciatore della rosa che sia infortunato (con l'eccezione del 'terzo portiere') con un calciatore libero da contratto.

Nota Ufficiale della FFC
Questa regola serve ad evitare che un fantallenatore sia costretto a tagliare un calciatore determinante solo perché, in seguito a un lungo infortunio, non potrà averlo a disposizione per qualche mese. Grazie a questa regola, un allenatore può mantenere la 'proprietà' del calciatore, pur pagando una tassa 'una tantum'. Tutte le operazioni di mercato (compreso l'acquisto in prestito del sostituto per un calciatore infortunato) sono consentite già dopo la prima giornata e non più solo a partire dalla seconda.

b. Un calciatore viene considerato 'calciatore infortunato' quando il suo periodo di indisponibilità previsto è di almeno una giornata di campionato.

Nota Ufficiale della FFC
Non esiste più un minimo di giornate di indisponibilità, ma si parla di una giornata certa di assenza. Ogni fantallenatore è libero di pagare per mettere in lista infortunati un calciatore anche per una sola giornata. Se conviene o meno lo deciderà il fantallenatore stesso.

c. E' compito dell'allenatore della fantasquadra che ne detiene il 'cartellino' presentare al Presidente di Lega la documentazione dell'indisponibilità del calciatore attraverso quotidiani sportivi o siti Internet.

d. Il cartellino del 'calciatore infortunato' inserito nella Lista Infortunati resta di proprietà della fantasquadra di appartenenza.

e. L'inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:

(I) L'operazione di inserimento di un calciatore infortunato nella Lista Infortunati con conseguente acquisto in prestito di un sostituto temporaneo costa 10 crediti che verranno detratti a titolo definitivo dal capitale sociale restante della fantasquadra in questione;

Nota Ufficiale della FFC
Il costo totale dell'operazione è di soli 10 crediti, cifra che equivale all'acquisto in prestito del calciatore scelto come sostituto dell'infortunato, indipendentemente dal ruolo ricoperto dal calciatore stesso.

(II) Nessuna squadra può inserire un calciatore nella Lista Infortunati se non dispone dei crediti sufficienti per l'operazione;

(III) Il fantallenatore che intende avvalersi della Lista Infortunati dovrà specificarlo in fase di chiamata o rilanciando su un giocatore chiamato da altri, indicando contestualmente il nome del giocatore che desidera inserire in “lista infortunati”.

(IV) Ogni inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati deve essere accompagnato da un concomitante acquisto in prestito di un calciatore dello stesso ruolo ‘libero da contratto’.

f. La chiamata di un giocatore in prestito equivale a un’offerta di 0 crediti. Se pervengono rilanci, il calciatore sarà assegnato all’asta con la consueta procedura (il chiamante avrà quindi la facoltà di ribadire l’offerta iniziale di 0 crediti ritirandosi implicitamente dall’asta, chi ha rilanciato dovrà offrire almeno 1 credito e l’assegnazione avverrà al miglior offerente).

g. Se, all’apertura delle “buste”, il giocatore viene assegnato proprio alla squadra che lo ha richiesto in prestito, questa verserà i crediti spesi per il suo acquisto temporaneo in aggiunta ai 10 previsti per la “lista infortunati” o potrà decidere adesso di acquisirlo a titolo definitivo, tagliandone un altro dello stesso reparto (non necessariamente quello indicato in un primo momento per la “lista infortunati”).

Nota Ufficiale FFC
Fino a due anni fa, chi intendeva acquisire un giocatore in prestito per la lista infortunati poteva farlo solo a patto che nessuno rilanciasse per quel giocatore. Altrimenti avrebbe avuto la possibilità di partecipare alla successiva asta, ma solo per l’acquisto a titolo definitivo (con conseguente taglio volontario di un altro giocatore dello stesso ruolo). D’ora in avanti, invece, sarà possibile anche decidere di accettare un esborso superiore ai 10 crediti fissi per la lista infortunati pur di aggiudicarsi il sostituto, sempre in prestito. Se valga o meno la pena spetterà al fantallenatore deciderlo. Qualora poi, una volta aggiudicato il giocatore a titolo oneroso, il fantallanatore preferisca acquistarlo a titolo definitivo e non più solo in prestito, ne avrà la facoltà. Non è però consentito il percorso inverso: ossia, quando si effettua una chiamata o si rilancia su un giocatore chiamato da altri senza specificare che si tratta di una chiamata o di un rilancio per la lista infortunati, non è poi possibile trasformare l’acquisto da definitivo a temporaneo dopo l’aggiudicazione.

h. Non c’è limite al numero di calciatori inseribili nella Lista Infortunati, anche contemporaneamente (se non la mancanza di crediti).

i. Il calciatore preso in prestito per sostituire un giocatore infortunato può essere rimpiazzato con un nuovo elemento. L’operazione, però, costa altri 10 crediti. Anche in questo caso, se il calciatore è oggetto di richiesta da parte di altre squadre, ci si comporta come descritto nei paragrafi (IV) e (V). In tal caso, il taglio del sostituto (anche se detenuto solo in prestito) sarà considerato un taglio volontario (Regola 7, punto 4, lettera a).

Nota ufficiale della FFC

Per tagliare un calciatore acquisito in prestito e sostituirlo con un altro non occorre che il primo si sia a sua volta infortunato. Se un fantallenatore desidera spendere 10 crediti a settimana per giocatori in prestito in teoria può farlo, anche se non ne vediamo la convenienza. Così facendo, però, i giocatori tagliati non saranno più riacquistabili in seguito dalla stessa squadra.

l. Un calciatore squalificato o non più tesserato per una squadra di Serie A non può essere inserito nella Lista Infortunati.

m. La Lista Infortunati si chiude contemporaneamente al Mercato Libero.

7. Reintegrazione nella rosa

a. Quando un 'calciatore infortunato' viene inserito nella formazione titolare o nella lista delle riserve in panchina della squadra di Serie A in cui milita, deve essere obbligatoriamente reintegrato nella rosa della fantasquadra entro la giornata di campionato successiva, ovvero alla prima scadenza di Mercato Libero.

Nota Ufficiale della FFC
Ovviamente, per sapere quando un calciatore viene reintegrato nei diciotto che scendono in campo, in formazione titolare o panchina, basta leggere i tabellini del Quotidiano Ufficiale del lunedì. Se l'allenatore dovesse 'scordarsi' di reintegrare detto calciatore nella rosa, spetterà al Presidente di Lega reintegrarlo d'ufficio, svincolando automaticamente il suo sostituto che potrà essere subito acquistato da un allenatore delle altre fantasquadre o anche dallo stesso. Va da sè che se un allenatore è a conoscenza dell'imminente rientro in squadra di un suo calciatore, potrà reintegrarlo in anticipo. In questo caso, però, il 'taglio' verrà considerato volontario (Regola 7, punto 4, lettera a) e il fantallenatore in questione perderà il diritto a riacquistare in seguito il sostituto.

b. Un 'calciatore infortunato' reintegrato nella rosa può soltanto rientrare al posto del calciatore che l'ha sostituito, il quale verrà automaticamente tagliato e sarà immediatamente disponibile al Mercato Libero.

Nota Ufficiale della FFC
Disponibile, s'intende, anche per la stessa squadra che lo ha lasciato libero, la quale potrà in seguito provare a riacquistarlo a titolo definitivo seguendo le normali regole del Mercato Libero. Se il reintegro in rosa del calciatore infortunato avviene nei tempi previsti dal Regolamento, infatti, il 'taglio' del sostituto sarà considerato un taglio obbligatorio (Regola 7, punto 4, lettera b).

c. Un 'calciatore infortunato' dovrà essere reintegrato obbligatoriamente al termine della stagione nella fantasquadra di appartenenza, mentre il suo sostituto sarà automaticamente svincolato e non potrà in nessun caso essere oggetto di trattativa con un'altra squadra.

8. Cessione di un calciatore all'estero o in altra serie.

a. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società che milita nella massima serie di un campionato estero (l'equivalente della Serie A), la squadra che detiene il 'cartellino'

del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio.

b. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società, italiana o straniera, che milita in una serie inferiore (l'equivalente della Serie B, C, ecc.), la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari alla metà del suo ingaggio, arrotondata per eccesso.

Nota Ufficiale della FFC
Questa regola è stata introdotta per replicare in termini fantacalcistici la dinamica economica delle cessioni all'estero o in altre serie. Se un calciatore viene ceduto, ad esempio, a una squadra che milita nella Premier League inglese o nella Liga spagnola, è pensabile che il suo valore, cioè il costo del suo cartellino, quantomeno non diminuisca (in genere, anzi, dovrebbe aumentare). Non si può dire altrettanto se detto calciatore viene ceduto a una squadra che milita in una Serie minore. Abbiamo quindi differenziato il numero di crediti che una fantasquadra riceverà come indennizzo per la cessione di un suo calciatore in base alla sua destinazione finale. Ovviamente, questo discorso vale anche nel caso il calciatore torni alla base, cioè alla squadra di provenienza. Arrotondamento per eccesso significa che in caso di numeri dispari non si considerano i decimali, quindi se un calciatore è stato pagato 3 crediti, l'indennizzo è di 2 crediti, se è stato pagato 15 crediti, l'indennizzo è di 8 crediti. Se un calciatore è stato pagato un credito, si ha diritto ad un credito. Questo per evitare il caso di un fantallenatore che, dopo aver esaurito i crediti a disposizione, perdendo un giocatore del valore di 1 credito non abbia le risorse necessarie per reintegrare la sua rosa.

c. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra dovesse rescindere il contratto con la sua società di appartenenza a campionato in corso, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio solo se e quando il suddetto calciatore sarà ufficialmente tesserato da un'altra squadra reale. In caso di taglio anticipato, esso sarà considerato 'volontario' secondo quanto previsto dalla Regola 7, Punto 4, Lettera a. del presente Regolamento.

Nota Ufficiale della FFC
Nell'ultima stagione si è verificato un caso spinoso, riguardante il calciatore Rivaldo. Il fantasista brasiliano, dopo aver rescisso consensualmente il contratto che lo legava al Milan, solo in un momento successivo è tornato a giocare in Brasile, nel Cruzeiro. Come sappiamo, le regole del Fantacalcio non prevedono alcun indennizzo a favore di una fantasquadra in caso di cessazione dell'attività agonistica da parte di un proprio giocatore. E quando Rivaldo lasciò il Milan non era possibile stabilire con certezza se e dove sarebbe tornato in campo. In teoria avrebbe anche potuto non trovare più squadra e decidere di smettere. Inoltre, per erogare l'indennizzo, occorre prima conoscere la categoria di appartenenza della nuova squadra, visto che in caso di approdo in un club di seconda divisione (italiana od estera) si ha diritto solo alla metà dei crediti spesi per l'acquisto del giocatore. Ragion per cui, a fini fantacalcistici, la rescissione non può sottostare alle stesse regole previste per la cessione contrattuale, mancando l'indispensabile requisito del tesseramento per un nuovo club. Chi si ritrova in una simile situazione ha di fronte a sé due strade alternative: tagliare immediatamente il giocatore, prima che si sia accasato

altrove, rinunciando però all'indennizzo (perché tecnicamente il taglio sarà considerato volontario e non obbligato), oppure tenerlo provvisoriamente nella propria rosa in attesa (e nella speranza) di un nuovo tesseramento, per poter accedere all'indennizzo.

d. L'indennizzo sarà incamerato dalla fantasquadra la settimana successiva all'ufficializzazione della cessione e dovrà essere utilizzato immediatamente e obbligatoriamente per acquistare al Mercato Libero un sostituto del calciatore ceduto così da rispettare l'obbligo di composizione, in numero e ruoli, della rosa, come previsto dalla Regola 5, punto 3.

e. Come per la Lista Infortunati, nel caso che il calciatore scelto per sostituire un calciatore ceduto all'estero o in una Serie minore o che ha rescisso il contratto sia oggetto di richiesta da parte di altre squadre, la squadra che intende acquistarlo per sostituire tale calciatore non avrà diritto di prelazione sulle altre e dovrà sottostare alle disposizioni della Regola 7, punto 2. Se la stessa squadra perde il calciatore alle 'buste', il calciatore ceduto all'estero o in una Serie minore resterà nella rosa della fantasquadra, la quale sarà obbligata a fare una nuova 'chiamata' al Mercato Libero la settimana successiva, e così via.

9. Calciatore squalificato per illecito o doping.

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

b. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra venga squalificato per illecito sportivo o per doping, la squadra che ne detiene il 'cartellino' non riceverà alcun indennizzo in crediti.

c. La squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore squalificato può decidere se aspettare il ritorno in campo dello stesso atleta una volta scontata la pena oppure tagliarlo e acquistare al Mercato Libero un nuovo giocatore in quel ruolo.

10. Calciatore deceduto.

a. Nel triste caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra muoia, la squadra che ne detiene il 'cartellino' non riceverà alcun indennizzo in crediti.

b. La squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore deceduto, in questo tragico caso, non può far altro (se lo desidera e se ha ancora almeno 1 credito residuo) che acquistare al Mercato Libero un nuovo giocatore in quel ruolo.

Nota Ufficiale della FFC
Regola da molti definita cinica e inutile. Purtroppo gli ultimi anni ci hanno dimostrato che questa eventualità non è poi così rara. Ricordiamo ancora con dolore le perdite di Niccolò Galli, Vittorio Mero e Jason Mayele.

REGOLA 6: L'ASTA INIZIALE

1. Preliminari

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

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC
Il giorno di svolgimento delle operazioni d'Asta è il giorno più importante dell'anno. E' in questo giorno infatti che si determinano le assegnazioni delle squadre, la composizione del calendario, le 'rose' delle squadre.
E' ovvio che all'Asta iniziale debbano essere presenti tutti gli allenatori; è il momento più importante del campionato, dove si fa la squadra, e se uno non è presente cosa gioca a fare? Chi sceglierebbe per lui altrimenti? Se per una qualche ragione non ci si riuscisse a mettere d'accordo su un giorno che vada bene a tutti, consigliamo di agire d'autorità. Decida il Presidente di Lega quando indire l'Asta e comunichi la data con almeno una settimana di anticipo, così da consentire ad un allenatore di rimandare appuntamenti presi in precedenza o di trovare e istruire un suo rappresentante.

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

a. Ciascuna squadra deve acquistare 25 calciatori a un costo totale non superiore a 260 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.

b. Dei 25 calciatori da acquistare, 24 vengono acquistati regolarmente tramite asta, il venticinquesimo - che è poi solo ed esclusivamente il terzo portiere – si acquisisce in prestito e deve appartenere obbligatoriamente alla stessa squadra di uno dei due portieri acquistati a titolo definitivo. Ovviamente, nel caso i due portieri acquistati siano entrambi della stessa società di Serie A, il terzo portiere dovrà appartenere alla medesima società. La chiamata del 'terzo portiere' avviene alla fine dell'asta, seguendo lo stesso ordine stabilito all'inizio. Questo è l'unico calciatore che non si acquista, ma si prende solo in prestito per una stagione, al termine della quale non potrà essere confermato o ceduto. E' consentito affidarsi ai tre portieri di una stessa squadra. Anche in questo caso due portieri saranno acquistati a titolo definitivo e uno in prestito.

Nota Ufficiale della FFC
Sono due anni che abbiamo abolito le definizioni 'titolare' e 'riserva' per quanto riguarda i portieri, che spesso gli anni passati si erano rivelate fuorvianti. I portieri hanno tutti pari dignità, ciò che li differenzia è il fatto di essere stati acquistati a titolo definitivo o solo in prestito. Nulla impedisce di acquistare a titolo definitivo un portiere che sarà probabilmente riserva nella sua squadra di Serie A e ottenere in prestito il presunto titolare. Solo che, non esistendo alcun diritto di prelazione, quest'ultimo potrebbe essere chiamato all'Asta e acquistato anche da un altro fantallenatore. Per cui è comunque conveniente acquistare a titolo definitivo i titolari, per poi ottenere facilmente in prestito alla fine dell'asta le loro

riserve (meno appetibili agli altri fantallenatori). Se poi la squadra di Serie A di cui si detiene un portiere a titolo definitivo acquista un nuovo portiere facendo retrocedere a riserva il precedente titolare, il possessore di quest'ultimo potrà semplicemente acquistare in prestito al Mercato Libero il nuovo arrivato (a meno che il nuovo portiere sia già di proprietà di un'altra fantasquadra). In estrema sintesi, quindi, possedere a titolo definitivo un qualsiasi portiere di una determinata squadra di serie A dà il diritto a richiedere in prestito un altro portiere a scelta di quella stessa squadra, indipendentemente da chi sia il titolare e chi la riserva, ma senza alcun diritto di prelazione per la successiva acquisizione, che seguirà la normale procedura prevista dalla Regola 7, punto 2.

a. Se qualcuno (tra chi ne ha diritto) rilancia per il portiere in prestito, si svilupperà un'asta per il prestito a titolo oneroso del portiere conteso. Il fatto che un terzo portiere venga acquistato a titolo oneroso anziché gratuito non modifica comunque il suo status. Si tratta sempre di un giocatore in prestito, indipendentemente dal fatto che per aggiudicarselo si sia reso necessario un esborso in crediti.

Nota Ufficiale della FFC
Come per la lista infortunati, anche per il terzo portiere esiste il concetto di prestito a titolo oneroso. Non si può infatti escludere il caso di due fantasquadre che posseggono a titolo definitivo portieri appartenenti alla stessa squadra di serie A e si contendono un terzo portiere di quella stessa squadra da acquisire in prestito.

h. Il terzo portiere della Rosa è 'in prestito', ovvero viene prestato per la stagione in corso alla squadra che l'ha acquisito durante l'Asta, ma al termine della stagione deve essere obbligatoriamente tagliato e non può essere vincolato dalla squadra che l'ha utilizzato in campionato né essere oggetto di trattative tra squadre.

e. L'Assemblea Generale stabilisce l'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare.

Nota Ufficiale della Federazione Fantacalcio
Se è il vostro primo campionato scegliete un sistema qualunque per decidere chi sarà l'allenatore a fare la prima offerta, poi procedete in senso orario se abitate a nord di Roma e in senso antiorario se abitate a sud di Roma. O viceversa.
Se invece avete già disputato un campionato, spetterà all'ultimo classificato nella stagione precedente fare la prima offerta. Questo non tanto per rispettare l'indicazione evangelica che gli ultimi saranno i primi, quanto per rigirare il coltello nella piaga, ricordandogli che la stagione precedente è finito in Serie B.

f. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.

g. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima

consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.

h. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 24 calciatori (ai quali si dovrà aggiungere il terzo portiere).

i. Un calciatore tesserato da un allenatore è vincolato alla squadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro allenatore.

l. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un allenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.

m. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi. Ad esempio, se una squadra ha già acquistato 6 attaccanti, l'allenatore di tale squadra non può nominare né partecipare all'asta per un attaccante.

Nota Ufficiale della FFC
Nel caso che per errore un allenatore chiami un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi il Presidente di Lega dovrà interrompere l'asta e far ripetere la 'chiamata'. Se invece il Presidente di Lega se ne accorgerà in un secondo tempo, a calciatore già acquistato, dovrà annullare l'acquisto e l'allenatore che ha commesso l'errore dovrà ripetere la chiamata (se l'Asta è ancora in corso) oppure dovrà scegliere un calciatore del ruolo da coprire tra quelli rimasti liberi (se l'Asta si è già conclusa).

n. Ciascun allenatore ha un (1) minuto di tempo per fare la sua offerta. Superato il limite di tempo, l'allenatore perderà la possibilità di fare offerte per quel calciatore. Ciascun allenatore dovrà essere avvertito quando mancano dieci (10) secondi allo scadere del minuto a sua disposizione.

o. Prima dell'inizio dell'Asta si stabilisce una pubblicazione di riferimento che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazione. Il ruolo di un calciatore per la stagione in corso è obbligatoriamente quello indicato dall'Almanacco dei Ruoli della FFC (disponibile al sito www.fantacalcio.it) o dalla pubblicazione di riferimento per quella stagione.

3. Ingaggi

a. L'ingaggio di un calciatore, cioè il costo del suo cartellino e quindi il suo valore in crediti, è determinato dai tempi e modi di acquisto e non cambia finché il calciatore non viene svincolato o acquistato durante una successiva Asta, in quanto calciatore 'opzionato' o libero da contratto, a un nuovo ingaggio.

b. L'ingaggio di un calciatore acquistato durante il Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all'Asta.

c. L'ingaggio di un calciatore acquistato al Mercato Libero è equivalente alla cifra offerta per il suo ingaggio.

d. L'ingaggio di un calciatore non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra.

4. Stato contrattuale

a. Il contratto di un calciatore ha decorrenza dal momento in cui viene acquistato all'Asta iniziale o al Mercato Libero.

b. Se un calciatore viene acquistato al Mercato Libero, in qualunque momento del campionato, ai fini contrattuali si calcolerà detto campionato come primo anno di contratto.

c. Il contratto di un calciatore ha durata pari a tre anni o stagioni sportive.

Nota Ufficiale della FFC
Questo significa che il fantallenatore, nei due anni successivi all'acquisto, potrà decidere di confermare il giocatore, pagando la stessa cifra.

d. I trasferimenti (vedi Regola 8) non modificano lo stato contrattuale di un calciatore, cioè la durata del suo contratto, e neppure il suo ruolo (a meno che il calciatore in questione non sia un calciatore opzionato in quanto eleggibile in un nuovo ruolo).

Nota Ufficiale della FFC
Quindi, se una squadra X acquista un giocatore all'asta e lo cede dopo 2 anni alla squadra Y, la squadra Y potrà usufruirne solo per una stagione, al termine della quale non lo potrà confermare o vendere.

5. Calciatori 'opzionati'

a. Ciascuna squadra ha diritto di opzione su un certo numero di calciatori della sua 'rosa' qualora siano eleggibili in un nuovo ruolo nella stagione successiva, in base alle seguenti disposizioni:

(I) Una squadra può esercitare l'opzione su un massimo di tre (3) calciatori eleggibili in un nuovo ruolo;

(II) I calciatori 'opzionati' sono soggetti alle disposizioni relative allo stato contrattuale di un calciatore (vedi punto 4 di questa stessa Regola);

(III) I calciatori 'opzionati' devono figurare in appendice alla lista di vincolo consegnata al Presidente di Lega e devono essere indicati con un asterisco.

Nota Ufficiale della FFC
Nel Fantacalcio il valore di un calciatore è determinato, oltre che da considerazioni tecniche, dal suo ruolo. Il diritto di opzione sui calciatori che cambiano ruolo adegua il suo costo al suo nuovo ruolo, senza penalizzare eccessivamente chi lo ha sotto contratto.

b. Ai fini dell'Asta iniziale i calciatori 'opzionati' non sono considerati calciatori vincolati e sono quindi tesserabili da qualunque squadra della Lega durante l'Asta in base alle seguenti disposizioni:

(I) I calciatori che cambiano ruolo e vengono opzionati sono stabiliti al momento della conferma delle rose e durante l'Asta possono essere nominati da qualunque allenatore;

(II) La base d'asta, cioè l'offerta di partenza, per un calciatore 'opzionato' è di un (1) credito;

(III) Al termine dell'asta per un calciatore 'opzionato', cioè quando sarà rimasto un solo offerente, l'allenatore che ha il diritto di opzione su detto calciatore potrà esercitare tale diritto semplicemente dichiarandolo pubblicamente e offrendo un (1) credito in più dell'offerta d'asta così determinatasi;

(IV) Se un calciatore 'opzionato' non viene nominato da nessuno degli altri allenatori, l'allenatore che ha il diritto di opzione su detto calciatore dovrà dichiarare pubblicamente la sua intenzione di esercitarla: il nuovo ingaggio del calciatore 'opzionato' sarà quindi equivalente al vecchio ingaggio.

c. Qualora il calciatore opzionato venga acquistato da una nuova squadra il suo stato contrattuale ripartirà da zero e avrà decorrenza da quel momento per una durata pari a tre (3) anni o stagioni sportive.

d. Qualora il calciatore opzionato venga riacquistato dalla sua vecchia squadra il suo stato contrattuale non sarà modificato e detta squadra avrà l'obbligo di svincolarlo al termine della scadenza contrattuale.

e. Il ruolo di un calciatore opzionato, sia che venga tesserato da una nuova squadra che ritesserato dalla vecchia società che ne deteneva il cartellino, deve essere cambiato in accordo al ruolo riportato nell'Almanacco dei Ruoli per quella stagione.

REGOLA 7: MERCATO LIBERO

1. Norme Generali

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

a. Il Mercato Libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori sono permesse a partire dalla settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato fino alla settimana precedente l'ultima giornata della stagione fantacalcistica (sia essa una giornata di campionato che di Coppa di Lega).

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

c. L'ingaggio dei calciatori 'liberi da contratto' varia a seconda delle offerte presentate al Mercato Libero.

Nota Ufficiale della FFC
Non esistono valori minimi per ruolo da rispettare.

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

e. Una squadra può acquistare anche più di un calciatore 'libero da contratto' per settimana.

(I) Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto a un nuovo acquisto, diventa 'libero da contratto' e può quindi essere acquistato, a partire dalla settimana successiva, da qualunque altra società, ma in nessun caso essere riacquistato al Mercato Libero nel corso della stessa stagione da una squadra per cui era tesserato in precedenza. Fanno eccezione i giocatori tagliati per effetto di un obbligo regolamentare (punto 4, lettera b di questa stessa Regola), i quali possono invece essere riacquistati al Mercato Libero anche dalle società che li hanno utilizzati, ma senza alcun diritto di prelazione.

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

Nota Ufficiale della FFC
Questa regola serve a limitare operazioni di comodo nella fase calda della stagione. Poniamo il caso che la squadra A detenga Filippo Inzaghi a 80 crediti e la squadra B Vieri a 90. I due fantallenatori in questione sono anche quelli che arrivano a fine stagione con più crediti residui rispetto agli altri (ammettiamo che ne abbiano ancora 10 a testa). A due settimane dalla conclusione della stagione fantacalcistica i due si accordano per tagliare i rispettivi bomber per poi riacquistare la settimana seguente quello lasciato libero dall'avversario. Così la squadra A è sicura di acquistare Vieri a non più di 10 crediti e la squadra B può fare lo stesso con Inzaghi. Poi, a stagione conclusa, le suddette squadre si scambiano nuovamente i due giocatori. Solo che adesso, per confermarli prima della successiva asta, spenderanno solo 10 crediti a testa e non più 80 e 90. Si tratterebbe di un comportamento gravemente scorretto, ma ammissibile a stretti termini di regolamento. Non consentendo il riacquisto dei giocatori tagliati, non solo dalla stessa squadra ma anche da tutte le altre, da metà stagione in poi (il Calciomercato di Serie A di solito si chiude alla fine di gennaio), il 'giochetto' non è più permesso.

(III) Non è consentito fino al termine della stagione neppure il taglio volontario dei calciatori acquistati al mercato libero dopo la scadenza del termine di cui al precedente punto II, ossia dopo la settimana successiva alla chiusura del vero Calciomercato invernale di Serie A.

Nota ufficiale della FFC
Si tratta di una nuova regola che discende dalla precedente. In alcune leghe l'introduzione del divieto di acquistare giocatori tagliati volontariamente da chiunque da febbraio in poi ha ingenerato pratiche ostruzionistiche. E' successo infatti che alcuni fantallenatori, trovandosi con rose ben assortite e una disponibilità di crediti nettamente superiore agli avversari, abbiano di fatto 'bloccato' il mercato con operazioni poco sportive ma ammissibili a termini di regolamento. Facciamo un esempio: abbiamo 5 buoni attaccanti in

rosa e possiamo permetteci di utilizzare il sesto come jolly per ostacolare gli avversari. A febbraio emerge un nuovo talento e viene chiamato al mercato libero. Prontamente presentiamo il nostro rilancio e ci aggiudichiamo facilmente il giocatore in virtù delle nostre maggiori risorse. In realtà quel giocatore non ci interessava, l'abbiamo acquistato solo per evitare di rinforzare un avversario. La settimana dopo lo stesso avversario chiama un altro giocatore nello stesso ruolo. Rilanciamo anche per questo, ce lo aggiudichiamo e scartiamo quello acquistato in precedenza. Il quale, essendo stato tagliato volontariamente dopo la scadenza del termine di cui al punto II, non è più accessibile non solo per noi, ma anche per tutti gli altri fantallenatori. E così via. In teoria, fino a quando abbiamo crediti a sufficienza, potremmo utilizzarli per impedire alle squadre concorrenti di aver accesso a qualunque nome nuovo. Da quest'anno non sarà più possibile, in quanto i calciatori acquistati nella seconda parte della stagione dovranno essere mantenuti in rosa obbligatoriamente fino al termine del campionato. Ovviamente ci si riferisce esclusivamente ai tagli volontari e non a quelli obbligati. Inoltre sarà sempre possibile inserire questi giocatori in lista infortunati, se si presentano le condizioni.

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

g. I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.

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

2. Mercato Libero

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

a. Una squadra può 'chiamare' uno o più calciatori 'liberi da contratto' per settimana, offrendo uno (1) o più crediti per ciascuno. Le offerte (o 'chiamate') devono essere pubbliche e comunicate a tutti i fantallenatori. In caso di offerte plurime, ovvero se si offre per più calciatori, la somma di tali offerte (sia in fase di chiamata sia in fase di rilancio) non potrà mai eccedere i crediti disponibili.

Nota Ufficiale della FFC
Fino a tre anni fa, come ricorderete, era possibile acquistare un solo giocatore per ogni sessione di mercato e, come detto, erano previsti dei valori minimi a seconda del ruolo del giocatore da acquistare. Questo per evitare che un solo fantallenatore facesse segretamente incetta di giocatori sul mercato libero sfruttando la disattenzione dei suoi avversari. La comunicazione delle 'chiamate' a tutti i partecipanti alla lega, con conseguente possibilità di rilanciare alle buste per ciascun giocatore, fa cadere il vincolo. In pratica si vuole riproporre durante la stagione più o meno lo stesso meccanismo dell'Asta. Lì l'offerta minima è di un credito e se nessuno rilancia il giocatore viene assegnato a quella cifra. Qui accade lo stesso, solo che, se qualcuno si inserisce, anziché procedere per rilanci progressivi si presenta un'unica offerta in busta chiusa. Ovviamente, quando un fantallenatore è in lizza per più giocatori nella stessa sessione, deve mettere in

preventivo l'eventualità di aggiudicarseli tutti. Ragion per cui la somma delle offerte presentate non potrà mai eccedere i crediti residui.

(I) Qualora la 'chiamata' sia una richiesta di prestito (per un terzo portiere o per il sostituto temporaneo di un giocatore da inserire in Lista Infortunati) la circostanza andrà chiaramente specificata e l'offerta iniziale verrà implicitamente considerata pari a 0 (zero) crediti.

(II) Se lo stesso giocatore viene 'chiamato' da più squadre, sarà presa in considerazione l'offerta più alta o, in subordine, quella presentata dalla squadra peggio piazzata in classifica in quel momento. Le chiamate 'obbligate' da parte di squadre rimaste in inferiorità numerica in un reparto hanno però sempre la precedenza su tutte le altre.

Nota Ufficiale della FFC
Come vedremo (punto 3 di questa stessa regola), se una squadra, per via di una indisponibilità sopravvenuta (ad esempio per la cessione all'estero di un suo giocatore) si ritrova in inferiorità numerica in un reparto, la settimana successiva deve presentare l'offerta per un giocatore dello stesso ruolo sul Mercato Libero. Ma cosa succede se lo stesso giocatore viene chiamato, con un'offerta più cospicua, da un'altra squadra? Secondo quanto disposto al paragrafo precedente, quest'ultima dovrebbe essere preferita e figurare come squadra 'chiamante'. Ma l'altro fantallenatore non può saperlo fino a quando il Presidente non comunica tutte le 'chiamate' della settimana. Così finirebbe per infrangere la regola suo malgrado (lui deve chiamare un giocatore, e in sostanza non lo fa, anche se non volutamente). Ecco perché in questo caso gli viene assegnata una 'corsia preferenziale'. Sia chiaro, peraltro, che non si tratta affatto di un diritto di prelazione sull'acquisto del giocatore, ma solo sulla chiamata iniziale. Poi, se perverranno rilanci, il giocatore conteso sarà comunque assegnato alle buste.

b. Le squadre avversarie che intendono acquistare lo stesso calciatore comunicano l'intenzione di rilanciare, senza specificare di quanti crediti rilanciano.

c. Scaduto il termine relativo, il Presidente di Lega comunica a tutti i partecipanti i giocatori assegnati all'offerta di 'chiamata' (in quanto nessuno ha espresso l'intenzione di rilanciare per loro) e quelli contesi, per i quali si andrà alle buste, specificando le squadre coinvolte e nominando i gestori di ogni singola Asta.

d. I fantallenatori coinvolti comunicano quindi la loro offerta in busta chiusa per i giocatori contesi al Presidente di Lega o ad un compagno neutrale non partecipante all'asta se lo stesso Presidente è coinvolto.

Nota Ufficiale della FFC
Ogni Lega è libera di decidere come mettere in pratica l'andamento dei rilanci. La FFC consiglia di comportarsi nel seguente modo: presentare la chiamata o le chiamate con relative offerte in crediti al Presidente di Lega entro le ore 18 del martedì; comunicare la o le chiamate con relative offerte agli altri fantallenatori entro le 18 del mercoledì (questo è compito del Presidente); comunicare l'intenzione di rilancio per uno o più giocatori entro le 18 del giovedì, sempre al Presidente di Lega. Se ci sono rilanci si va alle buste, con offerte da presentare al Presidente o al gestore della trattativa entro le 18 del venerdì.

(I) L'offerta d'asta in busta chiusa deve essere superiore all'offerta iniziale e non superiore ai crediti in quel momento ancora a disposizione. Solo chi ha presentato l'offerta iniziale avrà la facoltà di ribadire la stessa cifra iniziale.

Nota Ufficiale della FFC
Chi ha 'chiamato' il giocatore è dunque l'unico a poter ribadire in busta l'offerta iniziale, ritirandosi implicitamente dall'Asta. Chi ha rilanciato, infatti, deve farlo veramente, offrendo almeno un credito in più. Questo per evitare rilanci fittizi che abbiano l'unico scopo di 'spaventare' il primo offerente, inducendolo a sborsare una cifra più alta. Con questo sistema, chi rilancia sa che rischia di acquistare davvero il calciatore, come avverrebbe all'asta di inizio stagione. E se non ne è pienamente convinto eviterà tali azioni di disturbo.

(II) Nel caso due o più squadre offrano alle buste la stessa cifra per il calciatore conteso, si aggiudicherà il calciatore la squadra peggio classificata in campionato in quel momento. In caso di parità di punteggio in classifica, si aggiudicherà il calciatore chi avrà la FantaMedia Totale peggiore.

e. Le squadre aggiudicatarie saranno obbligate a tagliare tanti giocatori quanti sono stati quelli acquistati, sempre nel rispetto dei ruoli.

Nota Ufficiale della FFC
Attenzione quindi a voler rilanciare su tutte o quasi le chiamate per fare azioni di disturbo: in caso di successo dovrete per forza tesserare il calciatore o i calciatori vinti alle buste e tagliare giocatori dalla vostra rosa per far loro posto.

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

4. Tagli

a. Il taglio di un giocatore, ossia il suo svincolo da parte di una fantasquadra che ne possiede il 'cartellino', si considera volontario quando è frutto di una libera scelta del fantallenatore, non vincolato in tal senso da un obbligo regolamentare.

(I) Quando una squadra, durante la stagione, in seguito ad acquisti al Mercato Libero, si ritrova con una disponibilità di giocatori eccedente il limite massimo consentito per un determinato ruolo, prima della giornata successiva dovrà comunicare i giocatori che intende tagliare per rientrare nel limite.

(II) Un calciatore tagliato volontariamente non sarà più riacquistabile dalla stessa squadra sino al termine della stagione.

(III) I calciatori tagliati volontariamente dopo la settimana successiva alla chiusura del vero Calciomercato invernale di Serie A (solitamente a fine gennaio) non saranno più riacquistabili da nessuna squadra della Lega fino al termine della stagione.

(IV) Non è consentito il taglio immediato di un giocatore appena acquistato al Mercato Libero per evitare di doversi privare di uno dei propri.

b. Il taglio di un giocatore si considera obbligato quando il fantallenatore che ne possiede il 'cartellino' è costretto a svincolarlo per effetto di una norma regolamentare.

(I) I giocatori tagliati per effetto di un obbligo regolamentare (terzi portieri che hanno cambiato squadra o sono stati lasciati liberi in seguito al taglio o al trasferimento del portiere 'a pagamento' cui erano legati e giocatori in prestito per la lista infortunati lasciati liberi per il rientro dei titolari) sono sempre riacquistabili (dalla stessa squadra o da altre) in qualsiasi momento della stagione.

5. Svincolo dei portieri

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

a. Il terzo portiere acquisito in prestito è indissolubilmente legato al portiere a titolo definitivo della stessa squadra di Serie A. Quindi, se una squadra svincola un portiere a titolo definitivo (o quest'ultimo viene ceduto a una società estera o di categoria inferiore), il portiere in prestito a lui legato dovrà essere a sua volta svincolato, tranne nel caso specificato qui di seguito:

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

Nota Ufficiale della FFC
In quest'ultimo caso, infatti, il terzo portiere sarebbe legato sia al primo che al secondo. Anche svincolando (o perdendo) uno dei due, rimarrebbe comunque sempre un portiere a titolo definitivo della stessa squadra di Serie A a giustificare la presenza in rosa di quel terzo portiere.

b. In caso di taglio volontario del portiere a titolo definitivo, la fantasquadra che lo svincola non avrà diritto al suo riacquisto (né a titolo definitivo né in prestito) nel corso della stessa stagione; l'eventuale taglio automatico e conseguente del terzo portiere sarà invece considerato obbligato e consentirà il successivo riacquisto (punto 4, lettere a e b di questa stessa Regola).

c. Se una fantasquadra intende svincolare il portiere a titolo definitivo appartenente alla società di Serie A cui appartiene anche il terzo portiere, presentando l'offerta per l'acquisto di un nuovo portiere potrà contestualmente richiedere in prestito anche un altro portiere della stessa squadra di Serie A. Qualora la fantasquadra in questione non riesca poi ad aggiudicarsi il portiere a titolo definitivo, l'eventuale acquisizione in prestito del terzo portiere sarà considerata nulla.

Nota Ufficiale della FFC
Facciamo un esempio (riferendoci alle rose di Serie A della scorsa stagione). Ammettiamo che i miei portieri a titolo definitivo siano Buffon (Juventus) e Ballotta (Modena) e quello in prestito Zancopè (Modena). Voglio tagliare Ballotta per acquistare Marchegiani (Chievo) e

so che in quel caso perderò automaticamente anche Zancopè. Per non rischiare di rimanere una settimana senza un terzo portiere, richiedo in prestito nella stessa sessione anche Frezzolini (riserva di Marchegiani). Ma se poi non riesco ad aggiudicarmi Marchegiani, anche l'eventuale acquisizione in prestito di Frezzolini dovrà essere annullata, altrimenti mi ritroverei con i portieri di tre squadre diverse: Buffon, Ballotta (che non sono riuscito a tagliare) e per l'appunto Frezzolini. Quella sopra indicata è comunque una facoltà, non un obbligo. Nulla impedisce di richiedere solo il portiere a titolo definitivo, per poi presentare eventualmente la settimana successiva l'offerta per un nuovo terzo portiere. Così facendo rimarrò per una giornata con due soli portieri in rosa.

d. Qualora per un portiere richiesto in prestito al Mercato Libero dovessero pervenire rilanci, seguirà un'asta con le consuete regole. Anche chi rilancia dovrà specificare l'intenzione di acquisire il suddetto portiere in prestito, se è questa la sua intenzione (e ne ha diritto). La fantasquadra aggiudicataria potrà poi optare per la trasformazione dell'acquisto da temporaneo a definitivo, tagliando uno dei due portieri a titolo definitivo detenuti in rosa.

Nota Ufficiale della FFC
Non è invece consentito il passaggio inverso: non si può cioè chiamare o rilanciare su un portiere per il suo acquisto a titolo definitivo e decidere dopo l'aggiudicazione di prenderlo solo in prestito. 'Richiedere in prestito' un terzo portiere non significa averne diritto. Le 'chiamate' dei terzi portieri sono parificate in tutto e per tutto a quelle degli altri giocatori, con la differenza che, anziché offrire uno o più crediti per poi attendere i rilanci ed eventualmente andare alle buste, qui si possono offrire 0 crediti (il che significa implicitamente che si richiede il portiere in prestito). Ma gli avversari avranno sempre la possibilità di rilanciare, come accade per tutti gli altri giocatori. Se pervengono rilanci, si potrà partecipare all'asta per poi decidere in seguito se versare la somma spesa per l'acquisto definitivo o per il prestito (oneroso, in questo caso). Oppure sarà possibile ritirarsi semplicemente dall'asta ribadendo in busta l'offerta iniziale. Essendo coloro che hanno rilanciato obbligati per regolamento ad offrire almeno un credito in più, in questo modo il 'chiamante' non avrà nessuna possibilità di aggiudicarsi quel portiere. Si tratta peraltro di un'eventualità remota. Un portiere richiesto in prestito generalmente è una riserva nella sua squadra di Serie A, il cui titolare appartiene già alla fantasquadra che ne fa richiesta. Chi rilancia sa perfettamente che il 'chiamante' si ritirerà dall'asta (perché acquistare quel portiere a titolo definitivo significherebbe doversi privare di uno degli altri due, ed è ovvio che non gli convenga) e sa anche che, acquistando lui a titolo definitivo quel portiere, sarà lui a dover rinunciare a uno dei suoi. Insomma, sarebbe come tirarsi la zappa sui piedi…

e. E' anche consentito sostituire il solo 'terzo portiere', cioè acquisirne un altro in prestito al Mercato Libero tagliando quello detenuto in precedenza, purché:

(I) Anche il nuovo portiere acquisito in prestito sia nell'organico di una delle società di serie A cui appartengono i portieri a titolo definitivo;

(II) Il portiere che si desidera 'acquisire' non appartenga già alla rosa di un'altra squadra della lega;

f. La sostituzione di un portiere in prestito di cui al punto precedente equivale a tutti gli effetti a un taglio volontario e non darà diritto al riacquisto dello stesso portiere da parte

della medesima squadra fino al termine della stagione, secondo quanto stabilito al punto 4 lettera a. di questa stessa Regola.

g. Se, per effetto del trasferimento di un portiere a titolo definitivo da una società di Serie A a un'altra, una fantasquadra si ritrova con 3 portieri appartenenti a 3 diverse società di Serie A, essa manterrà regolarmente il portiere ceduto ma entro la settimana successiva dovrà tagliare il terzo portiere (quello in prestito) e richiedere in prestito al Mercato Libero un nuovo terzo portiere appartenente alla stessa società di Serie A di uno degli altri due.

Nota Ufficiale della FFC
Tornando all'esempio precedente, se Ballotta si trasferisce dal Modena all'Udinese, manterrò Ballotta in rosa, ma dovrò tagliare Zancopè e richiedere in prestito un altro portiere della Juventus o dell'Udinese. Il taglio deve avvenire entro la settimana successiva. Questo significa sostanzialmente che le squadre che dispongono di un portiere ceduto a un'altra squadra possono contare su una giornata 'bonus', in cui mantengono inalterato lo stato contrattuale dei tre portieri della propria rosa, per evitare che per qualche strana combinazione si trovino impossibilitati a schierare un portiere.

(I) Trattandosi di un taglio obbligato (non volontario), in questo caso il portiere svincolato sarà in seguito riacquistabile a titolo definitivo anche da parte della medesima squadra, secondo quanto disposto al punto 4, lettera b di questa stessa Regola.

REGOLA 8: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI
1. A partire dal lunedì successivo alla fine del fantacampionato fino al giorno precedente la consegna della lista di vincolo (quindi nel periodo estivo), le squadre sono libere di condurre trattative di trasferimento di ogni genere e senza alcun limite, eccetto per quanto stipulato qui di seguito:

a. Non sono permesse trattative di trasferimento durante lo svolgimento del campionato.

Nota Ufficiale della FFC
La versione 'Classic' del gioco non ha subìto modifiche in questa sezione rispetto alle scorse stagioni. Nel supplemento 7 trovate però la consueta evoluzione 'Pro', che permette queste trattative nel corso della stagione e introduce l'utilizzo dei crediti come corrispettivo per scambi, acquisti e cessioni.

b. I trasferimenti non sono soggetti ai requisiti di composizione, in numero e ruoli, della rosa di una squadra.

Nota Ufficiale della FFC
Durante la campagna trasferimenti non vi sono limiti al numero di calciatori in rosa né alla loro distribuzione per ruoli. Quindi una squadra potrebbe avere in rosa, ad esempio, anche 30 calciatori, senza contravvenire alle regole. Tale squadra, però, dovrà tagliare, entro la data prevista dal Regolamento, tutti i calciatori eccedenti la lista di 11 prevista dal Regolamento.

c. I trasferimenti non modificano il ruolo (tranne in quei casi previsti dal Regolamento), l'ingaggio e lo stato contrattuale dei calciatori coinvolti nel trasferimento.

d. Una volta raggiunto un accordo di trasferimento, entrambi gli allenatori coinvolti devono comunicarlo, a voce o per iscritto, pena la nullità dell'accordo, al Presidente di Lega.

Nota Ufficiale della FFC
A meno che non vogliate veder scorrere del sangue, proibite tutti i trasferimenti che prevedano 'calciatori da nominare in seguito' o 'future considerazioni'. Dateci retta, ne va della vostra salute psicofisica.

CAPITOLO QUARTO

REGOLA 9: LA GARA
1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 25 appartenenti alla rosa.

2. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

3. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato, per mezzo della Tabella di Conversione, confrontando i Totali-Squadra di ciascuna squadra (vedi Regola 13, punti 6, 7 e 8).

REGOLA 10: LA FORMAZIONE
1. Schema di gioco

a. Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:

(I) La formazione dovrà essere composta da un minimo di 4 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da almeno un attaccante fino a un massimo di 3;

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

4-3-3; 5-3-2; 6-3-1; 4-4-2; 5-4-1; 4-5-1

Nota Ufficiale della FFC
I numeri si riferiscono rispettivamente al numero di difensori, centrocampisti e attaccanti. Ovviamente a questi va aggiunto il portiere. Il 3-5-2 e il 3-4-3 sono permessi solo nel Fantacalcio Pro, con modificatori (vedi Supplemento 5).

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

2. Comunicazione della formazione

a. Prima dell'inizio della gara, entro la scadenza fissata dal Regolamento della propria Lega, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Presidente di Lega e, per conoscenza, all'allenatore dell'altra squadra.

Nota Ufficiale della FFC
Si consiglia di obbligare ciascun allenatore a comunicare la propria formazione oltre che al Presidente di Lega anche all'allenatore avversario. A meno che il Presidente di Lega non voglia essere costretto a snocciolare di persona ciascuna formazione agli altri allenatori. Infatti, un allenatore che si rispetti vorrà assolutamente sapere che formazione schiera in campo (e in panchina) il proprio avversario prima che inizino le partite. Che gusto ci sarebbe, altrimenti, ad ascoltare 'Tutto il Calcio Minuto per Minuto' o seguire 'Diretta Gol'? Così facendo, inoltre, gli allenatori potranno anche 'fare gli sboroni' tra di loro su chi vincerà la partita.

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

c. Una volta comunicata la formazione al Presidente di Lega non è più possibile modificarla.

3 Mancata comunicazione della formazione

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

b. Nel caso che alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega assegnerà alla squadra del suddetto allenatore un Totale-Squadra d'ufficio equivalente a 60. Questo Totale-Squadra d'ufficio potrà essere assegnato nelle giornate successive alla prima, ovvero fino a quando detto allenatore comunicherà la sua formazione al Presidente di Lega entro la scadenza prevista.

c. Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per quattro giornate consecutive, la società verrà punita con la penalizzazione di due (2) punti in classifica.

d. Tale penalizzazione può essere comminata più volte nel corso del campionato, comunque ogniqualvolta un allenatore manchi di comunicare la formazione per quattro settimane consecutive.

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.

e. Nel caso di utilizzo di messaggi sms o di e-mail per comunicare la formazione, è cura di ogni allenatore accertarsi che il Presidente di Lega e l'avversario abbiano ricevuto l'informazione. Se l'sms o l'e-mail non dovessero giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

Nota Ufficiale della FFC
Ormai l'utilizzo di e-mail e sms per giocare a Fantacalcio è molto frequente. In questi casi consigliamo all'allenatore che spedisce la formazione con questi mezzi di aggiungere all'e-mail e all'sms una richiesta di avvenuta ricezione, così che il Presidente di Lega e l'avversario possano confermare.

4. Errori nella comunicazione della formazione

a. Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Presidente deve controllare, come farebbe un arbitro prima della partita, i 'cartellini'. Deve cioè verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti al punto 1, lettera a, paragrafo (II) di questa stessa Regola, e in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco.

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

(I) Se un calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella squadra, verrà considerato assente e tolto d'autorità dalla formazione. A partite concluse al momento del calcolo del risultato verrà sostituito dalla riserva d'ufficio (vedi Regola 11, punti 2 e 3). Il calciatore non tesserato non potrà, in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione;

(II) Se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto al punto 1, lettera a, paragrafo (II) di questa stessa Regola, a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Presidente di Lega toglierà d'autorità dalla formazione il calciatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza, il quale verrà sostituito dalla riserva d'ufficio. Il calciatore 'fuori modulo' non potrà, in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione. Se i reparti in eccedenza sono più di uno, si toglie il calciatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli dei ruoli o reparti in eccedenza.

c. Se una squadra schiera più di un calciatore non tesserato o fuori modulo come dagli esempi di questa stessa Regola, punto 4, lettera b, non potrà (tranne le eccezioni previste dal Regolamento) sostituire con riserve d'ufficio i calciatori eccedenti oltre il primo. La squadra a cui appartengono detti calciatori giocherà in inferiorità numerica.

d. Se una squadra schiera più di 11 giocatori in campo le verrà tolto d'ufficio il calciatore con il migliore Totale-Calciatore. Deve però essere sempre rispettata la Regola 10, punto 1, lettera a, paragrafo (II).

e. Se una squadra schiera meno di 11 giocatori in campo giocherà in inferiorità numerica.

f. Se una squadra schiera il medesimo calciatore due o più volte tra i titolari, giocherà in inferiorità numerica con tanti calciatori in meno quanti saranno i doppioni.

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

REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI

1. E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:

a. Ogni squadra può schierare in panchina sino a sette calciatori di riserva: un portiere e almeno un calciatore per ruolo (un difensore, un centrocampista e un attaccante). I restanti tre posti sono a discrezione del fantallenatore.

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

Nota Ufficiale della FFC
Le riserve sostituiranno i 'calciatori assenti' o senza voto (s.v.) o non giudicabili (n.g.) - naturalmente escluso il portiere che ha giocato almeno 30 minuti recuperi esclusi - del loro ruolo nell'ordine in cui sono stati indicati nella lista delle riserve in calce alla formazione. Facciamo un esempio: se uno dei difensori titolari non gioca, entrerà a sostituirlo il primo difensore di riserva indicato nella lista. Il secondo difensore di riserva potrà entrare nel caso in cui risulti assente un secondo difensore titolare, oppure nel caso in cui non giochi (o non abbia preso voto) il primo difensore di riserva.

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC
Per stesso ruolo o reparto si intende che il portiere di riserva sostituirà il portiere titolare, un difensore di riserva sostituirà un difensore, un centrocampista di riserva sostituirà un centrocampista, un attaccante di riserva sostituirà un attaccante.

f. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.

g. I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.

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

Nota ufficiale della FFC
Quando per esempio il primo difensore in panchina prende s.v., si prende in considerazione il secondo difensore panchinaro. La sostituzione però in questo caso è unica e il fantallenatore ne ha ancora due a disposizione.

3. La riserva d'ufficio

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

b. La regola della riserva d'ufficio viene applicata, tranne le eccezioni previste dal Regolamento, a un solo calciatore per squadra. Se una squadra è priva di due o più titolari (e di riserve in panchina con cui sostituirli) o schiera in formazione due o più calciatori non tesserati o eccedenti in base alla Regola 10, punto 4, quei calciatori oltre il primo 'calciatore assente' non verranno sostituiti da riserve. La squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

Nota Ufficiale della FFC
La regola della riserva d'ufficio è stata ideata per favorire quegli allenatori bersagliati dalla sfortuna che sono impossibilitati a 'schierare' un undici completo. Questa regola consente di ovviare ad almeno un'assenza con un Totale-Calciatore d'ufficio. Ciò detto, non è possibile applicare più di una volta per squadra e per partita tale regola. Questo perché fa parte del gioco essere sempre al corrente dei calciatori disponibili durante tutto l'arco del campionato. A Fantacalcio un errore si perdona, ma al secondo si bastona subito, non si fanno condoni a nessuno.

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC
In presenza di una Lega gestita come si deve, sarà il Presidente a controllare la cosa. Giocando a Fantacalcio Pro (coi Modificatori) può capitare che sia più conveniente l'entrata in campo di un difensore con un 6 piuttosto di quella di un centrocampista con un voto pari a 6,5.

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

Nota Ufficiale della FFC
Naturalmente, se si schiera una panchina incompleta si dovranno comunque rispettare le disposizioni relative al numero di giocatori per ruolo previste dal punto 1, lettera a di questa stessa Regola.

8. Nel caso una squadra schieri sette giocatori in panchina, ma, erroneamente, non schieri almeno un giocatore per ogni ruolo, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a sei calciatori, togliendo d'autorità il panchinaro con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza.

REGOLA 12: QUOTIDIANO UFFICIALE

1. Prima dell'inizio del campionato, l'Assemblea Generale deve scegliere un quotidiano, detto Quotidiano Ufficiale (Q.U.), che servirà come riferimento ufficiale nel corso del Campionato.

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

3. Il Quotidiano Ufficiale è l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale di ciascuna Lega.

Nota Ufficiale della FFC
Se la vostra Lega utilizza un solo Q.U., è consigliabile scegliere un secondo quotidiano come Q.U. di riserva nel caso che, per una qualunque ragione (sciopero, mancata consegna all'edicolante, ecc.), il Q.U. non sia reperibile un dato lunedì. In tal caso, e solo in quel caso, in quella data giornata verranno presi in considerazione i voti del Q.U. di riserva.

4. Problemi e contrattempi
Essendo il gioco legato ai voti del Q.U., può succedere che una data settimana, per varie ragioni (ad esempio, per uno sciopero dei quotidiani), sia impossibile calcolare il Risultato Finale delle partite. Qui di seguito sono riportati i modi per ovviare a tali eventualità:

a. Sciopero dei quotidiani
In caso di sciopero dei quotidiani il lunedì, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i Voti vengano riportati nell'edizione del martedì.

b. Recuperi

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

(II) Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare una o più partite al termine del campionato di Lega (ad esempio, per mancanza di giornate disponibili), dette partite verranno 'recuperate' assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcolerà l'esito della partita o delle partite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

Nota Ufficiale della FFC
Per cautelarsi, è consigliabile fare in modo che il fantacampionato termini qualche giornata prima di quello di Serie A, così da avere delle giornate supplementari per recuperi o spareggi.
Se i recuperi sono meno probabili, poiché i quotidiani sportivi (attenzione: solo i quotidiani sportivi!) pubblicano comunque al martedì i voti relativi alle partite del campionato di Serie A, gli spareggi sono una eventualità da tenere in seria considerazione.

REGOLA 13: MODALITA' DI CALCOLO

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

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

(I) Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
(II) Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
(III) Assegnazione del Fattore Campo;
(IV) Confronto dei Totali-Squadra.

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

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

Nota Ufficiale della FFC
Se un Q.U. utilizza voti come 6+ o 6-, si devono trasformare questi voti arcaico-scolastici in cifre decimali. Il + equivale a 1/4 di punto (cioè 0,25) in più; il - equivale a 1/4 di punto in meno. Quindi, riferendosi agli esempi sopracitati, un 6+ equivale a 6,25, mentre un 6- equivale a 5,75.
La dizione 'media dei voti assegnati dai Q.U.' si deve intendere in senso letterale: ovvero se una Lega usa due Q.U. e un calciatore di movimento prende un 7 (o un 5) su un quotidiano e s.v. su un altro, il Voto sarà rispettivamente 7 (o 5), ovvero l's.v. non viene contato. Questo vale solo per i calciatori di movimento, cioè non vale per i portieri dove

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

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

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

+3 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato che non sia il rigore;
+ 2 punti per ogni gol realizzato su calcio di rigore;
+3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
-2 punti per ogni autogol;
-3 punti per un rigore sbagliato;
-1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).

Nota Ufficiale della FFC
L'acceso dibattito sull'autogol, che ha anche determinato diverse classifiche marcatori, è sempre d'attualità. Dopo il mondiale di Francia 98, la Gazzetta dello Sport decise di seguire la direttiva della FIFA sui marcatori dei gol. Direttiva che praticamente aboliva l'autogol assegnando il gol al calciatore che aveva tirato in direzione della porta, anche nel caso di una deviazione determinante.
Anche il Corriere dello Sport, dalla fine della stagione 1999/2000 si è adeguato a questa disposizione. Solo Tuttosport ormai segue la linea tradizionale nei confronti dell'autogol. Nonostante la FFC abbia difeso a lungo l'autogol, alla luce dei fatti è ormai impossibile proseguire su questa linea e, visto che i due maggiori quotidiani sportivi nazionali utilizzati per giocare a Fantacalcio hanno di fatto abolito l'autorete (anche se qualche volta pure loro non seguono sempre la regola FIFA), mantenendola solo in rari casi, anche la FFC deve adeguarsi alle regole FIFA.
Per chi ha Internet, la soluzione migliore è quella di collegarsi al sito ufficiale della FFC (www.fantacalcio.it) che ogni lunedì fa chiarezza in caso di dubbi regolamentari. Ricordiamo che la regola FIFA attribuisce un gol al calciatore che chiaramente intende tirare in porta.

Nota ufficiale della FFC
Lo scorso anno era una regola facoltativa inserita nel Supplemento 5. Da quest'anno è legge: chi segna su calcio di rigore riceve 2 punti bonus, non più 3. E' intuitivo come il merito del calciatore che trasforma un rigore sia inferiore a quello di chi realizza un gol su azione. Resta immutata invece la penalità per l'errore dagli undici metri (-3). In questo modo i rigoristi vengono valutati ed acquistati non più acriticamente in quanto tali, ma anche sulla base della loro maggiore o minore affidabilità. Difatti, attribuendo 2 punti per ogni rigore realizzato e sottraendone 3 per ogni errore, solo chi realizza più del 60% dei penalty calciati offre un contributo realmente positivo alla sua squadra nell'arco di una stagione.

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

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC
A un calciatore espulso viene sempre e comunque sottratto un Punto-cartellino (-1), sia che sia stato precedentemente ammonito - e quindi l’espulsione sia per somma di cartellini - sia che venga espulso direttamente mediante esibizione del cartellino rosso. Nel caso un calciatore venga prima ammonito e poi espulso mediante esibizione del cartellino rosso, l’ammonizione non verrà calcolata e gli verrà sottratto comunque un solo Punto-cartellino (-1). In pratica, se un calciatore viene ammonito riceve una penalizzazione di 0,5 punti, se viene espulso (qualunque sia la meccanica) riceve una penalizzazione di 1 punto.

3. Casi Particolari

Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari, non tutti contemplati dal Regolamento. Man mano che la casistica del gioco aumenta in seguito a decisioni stravaganti dei quotidiani o dei singoli inviati, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza.
Qui di seguito sono riportati quei casi particolari che possono insorgere durante un campionato di Fantacalcio. Non possiamo garantire che risolvano qualunque situazione che si potrà verificare nel corso di una stagione perché sono scritte a posteriori, in base a quello che è accaduto nella stagione precedente. Ovviamente non siamo chiaroveggenti e non possiamo prevedere quali casi particolari si verificheranno nella prossima stagione. Possiamo però suggerirvi, dovessero verificarsi casi controversi qui non contemplati, di decidere in base alla logica seguendo, quando possibile, le decisioni ufficiali della Lega Professionisti o della F.I.G.C., visto che Fantacalcio vuole simulare la realtà del campionato italiano di Serie A.
Nel caso proprio non riusciate a mettervi d’accordo, la Federazione Fantacalcio è sempre disponibile a risolvere per voi in qualità di organismo super partes, i casi controversi. Come sempre, inoltre, sul sito ufficiale (www.fantacalcio.it) verranno pubblicate le soluzioni a casi inediti o controversi.

a. Portiere senza voto

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

Nota Ufficiale della FFC
Un portiere deve giocare almeno 30 minuti (fa fede, ovviamente, il tabellino del Quotidiano Ufficiale) per essere considerato ‘titolare’ del ruolo e quindi per meritarsi il 6 d’ufficio. Se

una squadra ha in formazione i due portieri della stessa società di Serie A si prenderà in considerazione, ai fini dell'assegnazione del voto d'ufficio, il portiere titolare solo se questi ha giocato almeno 30 minuti (recuperi esclusi), in caso contrario si dovrà considerare il portiere di riserva.

b. Portiere senza voto + punti azione

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

c. Calciatore senza voto

Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. verrà preso in considerazione il voto del secondo Q.U. se si gioca con la media di due Q.U. Se anche il secondo Q.U. lo giudica s.v. o n.g., il calciatore verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo tra quelli presenti in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della 'riserva d'ufficio' (vedi Regola 11, punto 2).

d. Squadra/e senza voto

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

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

(II) Per i calciatori che hanno segnato un gol o un autogol, pur avendo giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, si applicherà la regola di cui a questo stesso punto d. Al voto di 6 si dovranno però sommare o sottrarre i Punti-gol relativi alla marcatura o all'autogol.

e. Rigore sbagliato

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

f. Espulso senza voto

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

Nota Ufficiale della FFC

Un calciatore espulso senza voto prende quindi 4 come Totale-Calciatore.
Questa regola vale solo per i calciatori che sono effettivamente scesi in campo. Non deve invece essere applicata se il calciatore, pur essendo sceso in campo, viene espulso a fine

partita, magari per un insulto all'arbitro o per una rissa nel sottopassaggio (vale, invece, se viene espulso durante l'intervallo lasciando la squadra in dieci per tutto il secondo tempo). Inoltre, non deve essere applicata se il calciatore espulso è uno dei panchinari.

g. Ammonito senza voto

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

h. Marcatore senza voto

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

i. Autogol senza voto

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

l. Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

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

m. Tabellino ammoniti/espulsi controverso

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

n. Tabellino marcatori controverso

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

o. Correzioni e rettifiche

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

Nota Ufficiale della FFC

Decidete prima dell'inizio del Campionato quali mezzi di informazione utilizzare per dirimere le questioni relative alle controversie sugli ammoniti/espulsi e sui marcatori. La

FFC consiglia di utilizzare i tre quotidiani sportivi. Essendo 'specializzati' dovrebbero essere quelli più attendibili, anche se non sempre è così. In alternativa, ormai lo saprete a memoria, c'è il sito www.fantacalcio.it

p. Discrepanze nelle pagelle dei quotidiani

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

q. Rigore calciato senza voto

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

r. Calciatore con due Fantamedie nella stessa giornata

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

(I) Se il calciatore ha ottenuto il voto e/o realizzato punti-azione in entrambe le partite, si tiene conto esclusivamente del voto e dei punti azione totalizzati nel primo incontro giocato;

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

Nota Ufficiale della FFC

Questo caso particolare è stato regolamentato in seguito al passaggio di Recoba dall'Inter al Venezia nella stagione 1998/99. Quando il 6 gennaio, alla 15ª giornata, la partita Venezia-Empoli venne sospesa per nebbia, El Chino era ancora nella rosa dell'Inter. Quando il 20 gennaio si giocò il recupero, Recoba era del Venezia (e fra l'altro giocò anche un partitone). Fortuna ha voluto che il 6 gennaio Recoba fosse in tribuna, altrimenti si sarebbe proposto un caso non contemplato dal Regolamento che, ne siamo certi, avrebbe visto diversi fantallenatori proporre ricorso per farsi assegnare il voto di Recoba arancioneroverde (presumibilmente, vista la stagione dell'Inter, più alto di un eventuale voto del Recoba nerazzurro).

4. Calcolo del Totale-Squadra

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

5. Fattore Campo

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

b. In caso di partita di spareggio in campo neutro per l'assegnazione del titolo di Fantacampione, di un posto in 'zona FFC' (vedi Regola 17, punto 4) o di un posto retrocessione non si prende in considerazione il Fattore Campo.

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

7. Tabella di Conversione

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

Meno di 66 punti	=	0 gol
Da 66 a 71,999 punti	=	1 gol
Da 72 a 76,999 punti	=	2 gol
Da 77 a 80,999 punti	=	3 gol
Da 81 a 84,999 punti	=	4 gol
Da 85 a 88,999 punti	=	5 gol
Da 89 a 92,999 punti	=	6 gol
E così via (ogni 4 punti un gol)		

Nota Ufficiale della FFC
Dopo due anni, le nuove Regole sembrano aver convinto anche i più scettici. Da due stagioni, lo ribadiamo, sono state abolite sia la regola che assegnava un gol in più alla squadra che, all'interno della stessa fascia di punteggio, staccasse l'altra di almeno 4 punti, sia quella che assegnava un gol in più alla squadra che riuscisse a staccare l'avversaria di almeno 10 punti. Qualche malato di statistica si è difatti accorto che la prima regola (quella dei 4 punti) riduceva notevolmente le probabilità di pareggiare, rendendole nettamente inferiori rispetto a quanto accade in una normale partita di Serie A. La seconda (quella dei 10 punti), per contro, tendeva a limitare drasticamente i risultati con due gol di scarto, aumentando a dismisura quelli con tre gol di scarto. Cioè, a Fantacalcio era molto più facile vincere 3-0 che non 2-0, o 4-1 piuttosto che 3-1, e ciò in effetti non era molto realistico (il 2-0 non è forse sempre stato considerato il risultato più 'classico' per una partita di calcio?). Così si è pensato di aggirare il problema eliminando il 'bonus' per i 10 punti di distacco e contestualmente avvicinando le soglie per i gol successivi al secondo. Così il terzo gol scatta a 77 punti (e non più a 78), il quarto a 81 (e non più 84) e da questa soglia in poi si procede di 4 punti in 4, anziché di 6 in 6. Non siete convinti? Provate, vedrete che funziona.

b. La Tabella di Conversione va applicata nei modi seguenti:

(I) Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;

(II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;

(III) Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti;

(IV) Da 77 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (Es.: 77 punti = 3 gol, 81 punti = 4 gol, ecc.).

Nota Ufficiale della FFC
Le equivalenze sono presto spiegate. Il loro intento è di equiparare il confronto dei Totali-Squadra, cioè il Risultato Finale, a un qualcosa che assomigli e che simuli un vero risultato di una partita di calcio. Essendo il Totale-Squadra una cifra che varia all'incirca tra i 60 e gli 85 punti - un Risultato Finale 'tipo' potrebbe essere 72-66 che, come potete capire, non è molto realistico - s'è quindi escogitato questo sistema che, miracolosamente, funziona.

8. Integrazioni alla Tabella di Conversione
Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

a. Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 3 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. Esempio: squadra X 72,5 punti; squadra Y 70 punti; risultato 2-2 (e non 2-1).

Nota Ufficiale della FFC
L'obiettivo è sempre quello di aumentare il numero di pareggi. Numerosi test condotti negli anni passati hanno dimostrato che con questo sistema la percentuale di pareggi nel corso di una stagione si attesta intorno al 30% delle partite, avvicinandosi alla media di un reale campionato. Insomma, d'ora in avanti non sarà più possibile vincere staccando l'avversario di mezzo punto appena (beneficiando di una sostanziosa dose di fortuna), ma bisognerà sempre ottenere almeno 3 punti in più. Il che non significa affatto eliminare il pathos della vittoria risicata, perché l'affermazione con 3 punti esatti di scarto equivale nella sostanza a quella per mezzo punto col vecchio sistema: difatti, se si fosse ottenuto mezzo punto in meno (o se l'avversario avesse ottenuto mezzo punto in più) non si sarebbe vinto…

(I) Nel caso di incontri ad eliminazione diretta che prevedano due partite (un'andata e un ritorno) si dovrà trascurare le regola di cui sopra e omologare ciascuna gara con un risultato di vittoria o sconfitta per una o l'altra squadra.

Nota Ufficiale FFC
La famosa nuova Regola dei 3 punti che ha fatto aumentare i pareggi, non ha senso in partite di andata e ritorno. Si creerebbe il 'paradosso Baghino' (soprannome di uno storico fantallenatore e grande frequentatore del sito www.fantacalcio.it e dei suoi Forum che ha scoperto per primo il paradosso). Ecco un esempio di paradosso:
Andata: A contro B 66-67, quindi 1-1
Ritorno: B contro A 69-71, quindi 1-1, quindi tempi supplementari.
Ma se la squadra B al ritorno avesse fatto 3 punti in più (quindi se avesse fatto meglio) il punteggio sarebbe stato 72-71, il risultato 2-2 (per effetto della Regola dei 3 punti) e sarebbe passata la squadra A per il maggior numero di gol segnati in trasferta. Cioè, in pratica, la squadra B sarebbe stata 'punita' per il fatto di aver realizzato una prestazione migliore. Paradossale, appunto.

b. Se la situazione descritta al punto a si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). Esempio: squadra X 67 punti, squadra Y 65: il risultato non sarà 1-1, come descritto al punto a, ma 0-0.

Nota Ufficiale della FFC
Con la nuova regola di cui al punto a, l'1-1 sarebbe diventato un risultato troppo ripetitivo. L'eccezione prevista in questo punto b consente inoltre di ottenere qualche 0-0 in più, anche qui in linea con quanto accade normalmente in un vero campionato.

c. 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.

9. Calcolo dei Tempi Supplementari

a. I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante, quindi, escluso il portiere) così da ottenere un Totale-Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari.

Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio.

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

Nota Ufficiale della FFC
Quando si dice 'se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità, s'intende nell'arco dei due incontri. Ovviamente, se i tempi supplementari si concludono con un risultato di 1-1 in una partita di ritorno, dopo che la partita d'andata è finita 0-0, passerà il turno la squadra 'ospitata', avendo realizzato un maggiore numero di gol in trasferta (cfr. Supplemento 1, Coppa e Supercoppa, paragrafo 7). Si dovrà dunque passare all'esecuzione dei calci di rigore solo nei seguenti casi: se i tempi supplementari si concludono con un punteggio di 0-0 (quindi non modificano il punteggio che ha portato alla disputa dei supplementari), oppure se si concludono con un punteggio di parità (1-1, 2-2, ecc.) in una gara ad eliminazione diretta disputata in un turno secco.

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC
Anche se le riserve sono sette, ai fini del calcolo dei tempi supplementari si prendono in considerazione sempre e soltanto tre calciatori, ovvero i primi calciatori di movimento in panchina per ciascun ruolo, se essi hanno preso il voto.

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

(IV) Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;

Nota Ufficiale della FFC
Nei supplementari il Fattore Campo è stato portato a +0,5 per non agevolare troppo il compito alla squadra di casa. Il +2 previsto fino a due anni fa era davvero esagerato.

(V) Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

10. Tabella di Conversione Supplementari

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

Meno di 20	=	0 gol
Da 20 a 23,999	=	1 gol
Da 24 a 27,999	=	2 gol
Da 28 a 31,999	=	3 gol
Da 32 a 35,999	=	4 gol

e così via (ogni 4 punti un gol)

b. La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:

(I) Se una squadra totalizza meno di 20 punti (cioè fino a 19,999) non si assegna alcun gol;

(II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti;

(III) Da 20 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (es.: 20 = 1 gol, 24 = 2 gol, 28 = 3 gol).

Nota Ufficiale della FFC
L'esperienza insegna che nella realtà segnare nei Tempi Supplementari non è poi così facile, così due anni fa si è deciso di innalzare le soglie della tabella di conversione.

11. Calcolo dei Calci di Rigore

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

b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 18 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 18 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri però, dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11.

c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso Voto sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.

Nota Ufficiale della FFC
Ricordiamo che per i calci di rigore si deve prendere in considerazione solo il Voto assegnato dal Quotidiano Ufficiale senza somma e/o sottrazione dei Punti-gol o dei Punti-cartellino.

d. I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli s.v., i n.g. e chi non ha proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.

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

f. In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 13 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.

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

h. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcolerà la media dei Totali-Squadra nelle due partite (andata e ritorno) di Coppa (o la

FantaMedia totale della singola partita se si tratta di gara secca) disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo (o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale) la squadra con la media Totale-Squadra più alta. La FantaMedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.

Nota Ufficiale della FFC
Questo è chiaramente un caso estremo, ma si è verificato in passato. Ringraziamo come sempre i tanti fantallenatori italiani che con le loro segnalazioni ci aiutano ogni anno a migliorarci.

i. In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

REGOLA 14: PARTITE SOSPESE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

1. Partite sospese o rinviate
a. Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:

(I) Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi.

(II) Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate'.

(III) Eventuali bonus o malus maturati durante le gare che poi vengono sospese o rinviate non saranno presi in considerazione ai fini del gioco.

(IV) Se le partite sono sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano fantapartite di Coppa ad eliminazione diretta e i recuperi sono previsti in data posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, si opera nel seguente modo: a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio per i giocatori di movimento e un 5 per il portiere. Tali voti d'ufficio saranno però ridotti a 5,5 per i giocatori di movimento e a 4 per il portiere se la decisione di rinviare una partita viene comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per presentare le formazioni.

Nota Ufficiale della FFC
In questi casi non è possibile attendere il recupero della partita sospesa o rinviata, perché altrimenti non si potrebbero conoscere le squadre qualificate per il turno successivo, previsto in data antecedente al recupero. Se però, al momento di presentare la formazione, un fantallenatore sa già per certo (perché è già arrivata una comunicazione ufficiale in tal senso) che una o più partite saranno rinviate, potrebbe regolarsi di conseguenza, 'speculando' su questa anomalia per ottenere uno o più 6 d'ufficio (che in un turno di Coppa, soprattutto se si è già vinta la gara d'andata, potrebbero tornare molto utili, limitando i rischi di incorrere in gravi insufficienze). Ecco perché in questo caso particolare, e solo in questo, si è pensato di ridurre i voti d'ufficio.

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

2. Partite o Giornate posticipate

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

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

(I) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Coppa di Lega, la giornata verrà cancellata e gli incontri verranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale;

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

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

3. Partite decise a tavolino

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

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

Nota Ufficiale della FFC

Due anni fa ha tenuto banco nei dibattiti regolamentari tra fantallenatori il caso Como-Udinese. La partita venne sospesa sul risultato di 0-1 per i tafferugli provocati dagli ultras del Como e poi decisa a tavolino con lo 0-2. Nel Fantacalcio vale il risultato ottenuto sul campo (lo 0-1), con tutti bonus o i malus maturati nel corso della partita. Qualcuno ha obiettato che, nel caso di partita decisa a tavolino dal Giudice Sportivo, tutto quanto accaduto sul campo non esiste per la storia del calcio. Questo non è del tutto vero: un

calciatore espulso in queste partite viene regolarmente squalificato. Fantacalcio è come sempre coerente (al contrario di altri) e non solo prende in considerazioni eventuali ammoniti o espulsi, ma premia i calciatori che hanno segnato. Pinzi dell'Udinese per gli almanacchi del calcio non ha mai segnato a Como (mentre Pecchia del Como risulterà per sempre espulso, singolare vero?), nel Fantacalcio sì.

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

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

Nota ufficiale della FFC
L'esempio viene sempre dalla stagione 2002/2003. Il caso è Torino-Milan, sospesa per tafferugli provocati dagli ultras granata quando il punteggio era sul 3-0 in favore del Milan. Il Giudice Sportivo in questo caso omologò il risultato maturato sul campo.

CAPITOLO QUINTO

REGOLA 15: IL CAMPIONATO
1. Il Campionato si svolge con un girone unico di 8 squadre.

Nota Ufficiale della FFC
Per come strutturare un campionato con numero di squadre diverso da otto, vedi i Supplementi 2 e 3.

2. Il campionato è disputato con singole o doppie gare di andata e ritorno, a seconda di quanto deliberato dall'Assemblea Generale di Lega.

3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.

4. Le squadre classificate al secondo e terzo posto del Campionato si qualificano per la "Coppa FFC".

5. Le squadre classificate al settimo e ottavo posto retrocedono in Serie B.

Nota Ufficiale della FFC

La retrocessione in Serie B è simbolica ma dolorosa: serve solo per poter sbeffeggiare - al grido di 'Serie B! Serie B!' - gli allenatori retrocessi. Nel Supplemento 2 viene indicato il numero di squadre che retrocedono a seconda del numero di squadre in una Lega.

REGOLA 16: IL CALENDARIO

1. Ciascuna Lega provvede alla formazione del Calendario degli incontri di Campionato, la cui durata per una Lega di otto squadre, può essere di 14, 21 o 28 giornate.

2. Nel caso di campionato di 14 giornate, ciascuna squadra affronta le avversarie due volte, una in casa e una in trasferta. Nel caso di campionato di 21 giornate, ciascuna squadra affronta le avversarie tre volte, una in casa e una in trasferta e una in campo neutro. Nel caso di campionato di 28 giornate, ciascuna squadra affronta le avversarie quattro volte, due in casa e due in trasferta.

Nota Ufficiale della FFC

In base al numero di squadra (vedi Regola 4) potete stendere il calendario della vostra Lega semplicemente copiando il 'calendario perpetuo', prodotto dai cervelloni della FFC ad uso e consumo di ogni Lega, e fornito gratis et amore nel Supplemento 3 alle Regole.

REGOLA 17: LA CLASSIFICA

1. La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta.

2. La classifica deve essere aggiornata settimanalmente e deve essere resa nota entro la scadenza stabilita dall'Assemblea Generale, preferibilmente entro le ore 24 del giorno successivo a quello della gara, ovvero il lunedì seguente alla domenica di campionato.

3. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega e il fantascudetto. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra Campione in base alle seguenti disposizioni:

a. Parità tra due squadre:

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

Nota Ufficiale della FFC

Per questo motivo è essenziale che, prima della fine del campionato della vostra Lega, resti almeno ancora una partita da giocare nel vero campionato di Serie A. Inoltre, essendo la partita giocata in campo neutro, non verranno assegnati i 2 punti relativi al Fattore Campo.

(II) In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della partita di spareggio, si procederà alla disputa dei tempi supplementari, secondo le modalità descritte alla Regola 13, punto 9 e 10;

(III) In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari si determinerà il vincitore in base ai calci di rigore, secondo le modalità descritte alla Regola 13, punto 11;

(IV) In caso di ulteriore parità anche dopo i calci di rigore, il titolo verrà assegnato calcolando la media dei Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra nell'arco del campionato e vincerà ovviamente la squadra con la Media Totale-Squadra più alta. La Media del Totale-Squadra si calcola sommando i Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra in ogni singola partita nell'arco del campionato e dividendo la cifra così ottenuta per il numero di giornate di campionato;

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

Nota Ufficiale della FFC
Se, come diceva Pizzul, è molto crudele assegnare un titolo alla lotteria dei calci di rigore, figurarsi col lancio della monetina. Purtroppo, se il campo non è riuscito a dare un verdetto non c'è altra soluzione.

b. Parità tra tre o più squadre:

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

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

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

c. Parità nella classifica avulsa:
Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano in parità anche nella 'classifica avulsa', e ai soli fini della compilazione della relativa graduatoria, si tiene conto, nell'ordine:
- del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- del sorteggio.

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

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

b. Parità tra tre o più squadre:

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

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

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

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

c. Parità nella classifica avulsa:

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

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

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

5. Zona Retrocessione

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

a. Parità tra due squadre:

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

b. Parità tra tre o più squadre:

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

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

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

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

c. Parità nella classifica avulsa:

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

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

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

INDICE SUPPLEMENTI

SUPPLEMENTO 1
COPPA E SUPERCOPPA
Coppa di Lega pag. 49
Supercoppa pag. 51

SUPPLEMENTO 2
Per chi non gioca in otto pag. 51
Calciomercato pag. 52
Zona Coppa FFC e retrocessione pag. 52

SUPPLEMENTO 3
Calendari perpetui pag. 52

SUPPLEMENTO 4
Fantacalcio LIGHT pag. 61

SUPPLEMENTO 5
Fantacalcio PRO pag. 62

SUPPLEMENTO 6
www.fantacalcio.it pag. 67

SUPPLEMENTO 7
Trattative e scambi pag. 69

SUPPLEMENTO 1

COPPA E SUPERCOPPA

Le Regole Ufficiali della Federazione Fantacalcio per la Coppa di Lega e la Supercoppa sono ispirate a quelle della Lega S.V.R.C. di Milano che ha ideato i due tornei.

COPPA DI LEGA
1. La Coppa di Lega è un torneo a eliminazione diretta a cui partecipano le squadre iscritte al campionato di Lega.

2. La Coppa si disputa preferibilmente durante lo svolgimento del Campionato di Lega, in corrispondenza di giornate prestabilite del vero Campionato di Serie A. In quelle giornate il Campionato di Lega osserva un turno di riposo.

Nota Ufficiale della FFC
Fino all'anno scorso l'opzione suggerita era quella di disputare la Coppa di Lega interamente dopo la conclusione del Fantacampionato. Premesso che qualunque lega è libera di mantenere questa prassi, se lo desidera, l'allargamento della Serie A a 20 squadre (e quindi 38 giornate) ci ha spinto alla ricerca di soluzioni alternative. In una lega a 8 partecipanti, infatti, concentrare la Coppa a fine stagione significherebbe concludere il campionato a 10 giornate dal termine del vero torneo. Ossia indicativamente verso fine marzo-inizio aprile: un po' prestino. Ecco perché, anche nell'ottica di una strutturazione più realistica del calendario stagionale, si è pensato da quest'anno di suggerire una formula che faccia viaggiare in parallelo le due manifestazioni. In pratica si tratta di individuare in anticipo (se possibile prima ancora della compilazione del calendario di Serie A) le giornate che saranno riservate alla Coppa di Lega e stabilire che in quelle giornate il Fantacampionato osserverà un turno di riposo. Certo, così facendo potrà capitare di non giocare in alcune giornate, se la propria squadra è già stata eliminata dalla Coppa, e magari arrabbiarsi perché giusto quel giorno il proprio centravanti decide di realizzare una tripletta... Ma in fondo ciò equivale all'esplosione di un giocatore nel finale di stagione (a Fantacampionato già concluso) con la formula tradizionale, e non si vede

un motivo per cui le giornate dalla 29ª in poi debbano avere minore 'dignità fantacalcistica' rispetto a quelle che le precedono. A maggior ragione adesso che, con 4 turni in più, c'è spazio a sufficienza per concludere entrambe le manifestazioni prima delle ultime 2 giornate, le quali (esse sì) andrebbero preferibilmente evitate per cautelarsi dalle ben note distorsioni causate da turnover, differenze di stimoli e 'pasticceria' varia. Un esempio? Si stabilisce che le giornate multiple di 5 saranno riservate alle Coppe. E quindi si disputano la Supercoppa alla 5ª giornata, i quarti di Coppa alla 10ª e 15ª, le semifinali alla 20ª e 25ª e la finale alla 30ª e 35ª (o 36ª, se nel turno precedente una delle due squadre deve affrontare uno spareggio). Ma se preferite scegliere altre giornate, nulla osta.

3. La Coppa di Lega si svolge con partite di andata e ritorno, finale compresa.

Nota ufficiale FFC
Nelle partite di andata e ritorno ci si dovrà attenere alle disposizioni stabilite alla Regola 13, punto 8, lettera a, paragrafo (I) che impongono di trascurare la differenza di 3 punti tra Totali-Squadra in differenti fasce di calcolo.

4. Se per mancanza di giornate del vero campionato, non si potrà disputare la finale in due partite, essa si svolgerà con partita unica in campo neutro.

Nota Ufficiale della FFC
La finale di Coppa di Lega con partita unica in campo neutro è regolata in base alle disposizioni stabilite per lo spareggio per lo scudetto nella Regola 17, punto 3, lettera a, paragrafi (II), (III), (IV) e (V), tranne la seguente modifica del paragrafo (IV): 'In caso di ulteriore parità anche dopo i calci di rigore, il titolo verrà assegnato calcolando la media dei Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra nelle partite di Coppa di Lega e vincerà la squadra con la Media Totale-Squadra più alta'.

5. La composizione del torneo è stabilita nel seguente modo:

1° turno
A – Squadra 1-Squadra 8
B – Squadra 2-Squadra 7
C – Squadra 3-Squadra 6
D – Squadra 4-Squadra 5

2° turno
I – Vincente A – Vincente B
II – Vincente C – Vincente D

3° turno
Vincente I – Vincente II

6. Gli abbinamenti del primo turno vengono determinati tramite sorteggio. I successivi abbinamenti sono determinati dalla composizione del tabellone di cui sopra.

Nota Ufficiale della FFC
Il sorteggio avviene tramite le disposizioni stabilite alla Regola 4, punto 1, lettera d per la determinazione dell'ordine di scelta del nome della società e del Numero di Squadra. Le squadre che nel tabellone di cui sopra figurano nella colonna di sinistra giocheranno in casa la prima partita e, ovviamente, in trasferta la seconda.

7. Il passaggio al turno successivo (o la vittoria nella finale) viene determinato in base ai risultati ottenuti nelle due partite, o in caso di parità di punteggio in base alla differenza reti.

8. Nel caso in cui le due squadre permangono in parità anche nella differenza reti, vince chi ha segnato più gol in trasferta.

9. In caso di parità anche per i gol fatti in trasferta, al termine dei 90 minuti regolamentari del secondo incontro, si giocheranno i tempi supplementari.

Nota Ufficiale della FFC
I tempi supplementari si giocheranno in base alle disposizioni stabilite nella Regola 13, punti 9 e 10.

10. In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari, il vincente della Coppa di Lega verrà deciso ai calci di rigore, secondo le modalità descritte alla Regola 13, punto 11.

11. In caso di ulteriore parità anche dopo l'effettuazione dei calci di rigore, ci si atterrà alla Regola 13, punto 11, lettera h.

Nota Ufficiale della FFC
Per il calcolo della media dei Totali-Squadra si deve utilizzare soltanto il risultato, quindi il Totale-Squadra, dei 90 minuti regolamentari di ciascuna partita, cioè senza i supplementari.

12. In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

13. Qualora una squadra non comunichi la formazione per la prima partita di andata dei Quarti di Finale entro la scadenza prevista dal regolamento, essa subirà la sconfitta a tavolino con il punteggio di 0-2. La stessa norma si applicherà sino a quando la squadra in esame non comunicherà almeno una volta la formazione.

Nota Ufficiale della FFC
In pratica, si assegna lo 0-2 sino a quando il fantallenatore non schiererà una formazione per la Coppa. Quando c'è la formazione, in caso di recidiva mancanza in una partita successiva, si terrà conto della formazione precedente, come avviene durante il Campionato.

14. Ad esclusione delle disposizioni definite in questa regola, per le partite di Coppa di Lega valgono le disposizioni - calcolo del Risultato Finale, sostituzioni, ecc. - riportate nelle Regole del Gioco.

SUPERCOPPA
1. La Supercoppa si disputa, la stagione successiva, tra la vincente del Campionato di Lega e la detentrice della Coppa di Lega.

Nota Ufficiale della FFC
Nel caso che la stessa squadra si aggiudichi entrambe le competizioni di Lega - Campionato e Coppa di Lega - la Supercoppa si svolgerà tra la squadra vincente del Campionato e la squadra seconda classificata in Coppa di Lega.

2. La Supercoppa si disputa con partita unica in campo neutro.

Nota Ufficiale della FFC
La partita di Supercoppa è regolata in base alle disposizioni stabilite per lo spareggio per lo scudetto nella Regola 17, punto 3, lettera a, paragrafi (II), (III) e (V).

3. Ad esclusione delle disposizioni definite in questa regola, per la partita di Supercoppa valgono le disposizioni - calcolo Risultato Finale, sostituzioni, ecc. - riportate nelle Regole del Gioco**.**

SUPPLEMENTO 2

PER CHI NON GIOCA IN OTTO

Otto è stato da sempre il numero perfetto per giocare a Fantacalcio. Con la Serie A a 20 squadre però, sicuramente molte leghe opteranno per un allargamento a dieci elementi, se non a dodici. L'unico obbligo è di essere in numero pari, per evidenti ragioni di composizione del calendario (a meno che non vogliate provare quella tortura che è il turno di riposo settimanale…). Ciascuna Lega decida autonomamente quante squadre ammettere al campionato, da un minimo di quattro a un massimo "fisiologico" di venti.

Ovviamente questo allargamento delle rose richiede alcuni aggiustamenti nell'assegnazione dei posti FFC e retrocessione. Qui di seguito riportiamo quindi le indicazioni ufficiali della Federazione Fantacalcio per quanto riguarda Calciomercato, zone FFC e retrocessione e per tutte le possibili varianti.

CALCIOMERCATO
Che gusto c'è ad avere una squadra composta da giocatori come Buffon, Maldini, Nesta, Totti, Nedved e Vieri? Mettere insieme così tanti talenti dichiarati è un gioco da ragazzini. Lo spirito del Fantacalcio è un altro. Volete mettere la soddisfazione che si prova a vincere uno scudetto con calciatori 'rivelazione' come Gilardino, Pinzi, Mesto, Carrozzieri e Obodo?
L'avreste mai detto nel settembre del 2003 che questi calciatori avrebbero disputato un simile campionato? Questo sì che dà soddisfazione: ci si sente un vero scopritore di talenti. Se il numero di squadre della vostra Lega è inferiore a otto, dovrete ridurre di conseguenza le squadre di serie A da cui 'pescare' i calciatori per le vostre fantasquadre. Durante il Calciomercato devono, infatti, essere acquistati tra il 70% e l'85% dei calciatori delle 20 società di Serie A (i quali, calcolando soltanto gli undici 'titolari' della formazione tipo, sono 220), così da essere costretti a dover acquistare diversi giocatori 'debuttanti'. Se non rispettate le percentuali di cui sopra potreste rovinare i meccanismi su cui si basa il gioco e non imparereste mai a conoscere, e ad apprezzare (od odiare), i calciatori delle squadre 'minori'.

Per tesserare un numero di calciatori che stia tra il 70% e l'85% dei 220 titolari, in caso di Leghe con 6 o 4 partecipanti, suggeriamo di ridurre le società secondo le seguenti indicazioni:
• Lega con 4 squadre: 10 società
• Lega con 6 squadre: 16 società

Per una Lega di 4 squadre scegliete 10 società divise tra alta/bassa classifica e neopromosse così da avere un "mix" composito da cui scegliere i calciatori da tesserare. Per una Lega a 6 squadre basta eliminare due società provenienti dalla Serie B (o, se volete essere più "audaci", una neopromossa e una di Serie A a scelta).

Ovviamente, quelle Leghe che giocano in numero superiore a otto hanno già i loro problemi per mettere insieme una rosa di titolari e avrebbero in teoria bisogno di allargare il numero di squadre da cui scegliere i calciatori (alcuni, in effetti, lo fanno pescando anche tra le Squadre di B, ma sinceramente non ce la sentiamo di avvallare anche questa "variazione sul tema": per noi le due categorie devono restare distinte), non di ridurlo. Quindi opereranno le loro scelte su tutte e 20 le società di Serie A.

ZONE COPPA FFC E RETROCESSIONE
Per quanto riguarda l'assegnazione dei posti di Coppa FFC e retrocessione le cose cambiano invece anche per quelle Leghe che giocano in più di otto. Questo perché è importante che tutte le squadre di una Lega siano in corsa per qualcosa (per conquistare un posto FFC o per salvarsi dalla retrocessione), così da rendere il campionato interessante e acceso fino alla fine.
Ecco quindi le indicazioni della Federazione Fantacalcio per ogni possibile variante tra quattro e diciotto squadre:

FFC e retrocessione - Lega con 4 squadre
• 1 posto FFC • 1 posto retrocessione

FFC e retrocessione - Lega con 6 squadre
• 1 posto FFC • 2 posti retrocessione

FFC e retrocessione - Lega con10 squadre
• 2 posti FFC • 2 posti retrocessione

FFC e retrocessione - Lega con 12/14/16 squadre
• 3 posti FFC • 3 posti retrocessione

FFC e retrocessione - Lega con 18/20 squadre
• 4 posti FFC • 4 posti retrocessione

SUPPLEMENTO 3

CALENDARIO PERPETUI

Lega con 4 squadre

I GIORNATA	II GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 2	Squadra 2 - Squadra 3
Squadra 3 - Squadra 4	Squadra 4 - Squadra 1

III GIORNATA

Squadra 1 - Squadra 3
Squadra 4 - Squadra 2

Lega con 6 squadre

I GIORNATA	II GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 2	Squadra 2 - Squadra 5
Squadra 3 - Squadra 4	Squadra 4 - Squadra 1
Squadra 5 - Squadra 6	Squadra 6 - Squadra 3

III GIORNATA	IV GIORNATA
Squadra 3 - Squadra 2	Squadra 1 - Squadra 3
Squadra 5 - Squadra 1	Squadra 2 - Squadra 6
Squadra 6 - Squadra 4	Squadra 4 - Squadra 5

V GIORNATA

Squadra 3 - Squadra 5
Squadra 4 - Squadra 2
Squadra 6 - Squadra 1

Lega con 8 squadre

I GIORNATA	II GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 2	Squadra 4 - Squadra 1
Squadra 3 - Squadra 4	Squadra 5 - Squadra 7
Squadra 5 - Squadra 6	Squadra 6 - Squadra 3
Squadra 7 - Squadra 8	Squadra 8 - Squadra 2

III GIORNATA	IV GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 5	Squadra 1 - Squadra 3
Squadra 2 - Squadra 6	Squadra 4 - Squadra 2
Squadra 3 - Squadra 8	Squadra 6 - Squadra 7
Squadra 7 - Squadra 4	Squadra 8 - Squadra 5

V GIORNATA	VI GIORNATA
Squadra 2 - Squadra 3	Squadra 1 - Squadra 6
Squadra 5 - Squadra 4	Squadra 2 - Squadra 5
Squadra 6 - Squadra 8	Squadra 3 - Squadra 7
Squadra 7 - Squadra 1	Squadra 4 - Squadra 8

VII GIORNATA

Squadra 5 - Squadra 3
Squadra 6 - Squadra 4
Squadra 7 - Squadra 2
Squadra 8 - Squadra 1

Lega con 10 squadre

I GIORNATA	II GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 2	Squadra 10 - Squadra 5
Squadra 3 - Squadra 4	Squadra 2 - Squadra 3
Squadra 5 - Squadra 6	Squadra 4 - Squadra 7
Squadra 7 - Squadra 8	Squadra 6 - Squadra 1
Squadra 9 - Squadra 10	Squadra 8 - Squadra 9

III GIORNATA	IV GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 3	Squadra 10 - Squadra 1
Squadra 5 - Squadra 8	Squadra 2 - Squadra 9
Squadra 6 - Squadra 10	Squadra 3 - Squadra 7
Squadra 7 - Squadra 2	Squadra 4 - Squadra 5
Squadra 9 - Squadra 4	Squadra 8 - Squadra 6

V GIORNATA	VI GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 7	Squadra 2 - Squadra 6
Squadra 10 - Squadra 8	Squadra 3 - Squadra 5
Squadra 5 - Squadra 2	Squadra 4 - Squadra 10

Squadra 6 - Squadra 4	Squadra 7 - Squadra 9
Squadra 9 - Squadra 3	Squadra 8 - Squadra 1

VII GIORNATA	VIII GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 9	Squadra 2 - Squadra 8
Squadra 10 - Squadra 2	Squadra 3 - Squadra 10
Squadra 5 - Squadra 7	Squadra 4 - Squadra 1
Squadra 6 - Squadra 3	Squadra 7 - Squadra 6
Squadra 8 - Squadra 4	Squadra 9 - Squadra 5

IX GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 5
Squadra 10 - Squadra 7
Squadra 4 - Squadra 2
Squadra 6 - Squadra 9
Squadra 8 - Squadra 3

Lega con 12 squadre

I GIORNATA	II GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 2	Squadra 10 - Squadra 3
Squadra 11 - Squadra 12	Squadra 12 - Squadra 7
Squadra 3 - Squadra 4	Squadra 2 - Squadra 11
Squadra 5 - Squadra 6	Squadra 4 - Squadra 5
Squadra 7 - Squadra 8	Squadra 6 - Squadra 9
Squadra 9 - Squadra 10	Squadra 8 - Squadra 1

III GIORNATA	IV GIORNATA
Squadra 10 - Squadra 12	Squadra 1 - Squadra 10
Squadra 11 - Squadra 7	Squadra 12 - Squadra 9
Squadra 5 - Squadra 1	Squadra 2 - Squadra 5
Squadra 6 - Squadra 4	Squadra 3 - Squadra 8
Squadra 8 - Squadra 2	Squadra 4 - Squadra 11
Squadra 9 - Squadra 3	Squadra 7 - Squadra 6

V GIORNATA	VI GIORNATA
Squadra 10 - Squadra 7	Squadra 1 - Squadra 6
Squadra 12 - Squadra 5	Squadra 11 - Squadra 10
Squadra 2 - Squadra 3	Squadra 3 - Squadra 12
Squadra 4 - Squadra 1	Squadra 5 - Squadra 8
Squadra 6 - Squadra 11	Squadra 7 - Squadra 2
Squadra 8 - Squadra 9	Squadra 9 - Squadra 4

VII GIORNATA	VIII GIORNATA
Squadra 10 - Squadra 5	Squadra 1 - Squadra 3
Squadra 12 - Squadra 1	Squadra 10 - Squadra 8
Squadra 2 - Squadra 9	Squadra 11 - Squadra 9
Squadra 4 - Squadra 7	Squadra 12 - Squadra 4
Squadra 6 - Squadra 3	Squadra 2 - Squadra 6
Squadra 8 - Squadra 11	Squadra 7 - Squadra 5

IX GIORNATA	X GIORNATA
Squadra 3 - Squadra 7	Squadra 10 - Squadra 4
Squadra 4 - Squadra 2	Squadra 11 - Squadra 3
Squadra 5 - Squadra 11	Squadra 12 - Squadra 2
Squadra 6 - Squadra 10	Squadra 5 - Squadra 9
Squadra 8 - Squadra 12	Squadra 7 - Squadra 1
Squadra 9 - Squadra 1	Squadra 8 - Squadra 6

XI GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 11
Squadra 2 - Squadra 10
Squadra 3 - Squadra 5

Squadra 4 - Squadra 8
Squadra 6 - Squadra 12
Squadra 9 - Squadra 7

Lega con 14 squadre

I GIORNATA	II GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 2	Squadra 10 - Squadra 7
Squadra 11 - Squadra 12	Squadra 12 - Squadra 9
Squadra 13 - Squadra 14	Squadra 14 - Squadra 1
Squadra 3 - Squadra 4	Squadra 2 - Squadra 3
Squadra 5 - Squadra 6	Squadra 4 - Squadra 11
Squadra 7 - Squadra 8	Squadra 6 - Squadra 13
Squadra 9 - Squadra 10	Squadra 8 - Squadra 5

III GIORNATA	IV GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 6	Squadra 10 - Squadra 13
Squadra 13 - Squadra 8	Squadra 11 - Squadra 9
Squadra 2 - Squadra 14	Squadra 12 - Squadra 5
Squadra 3 - Squadra 11	Squadra 14 - Squadra 3
Squadra 5 - Squadra 10	Squadra 4 - Squadra 7
Squadra 7 - Squadra 12	Squadra 6 - Squadra 2
Squadra 9 - Squadra 4	Squadra 8 - Squadra 1

V GIORNATA	VI GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 10	Squadra 10 - Squadra 2
Squadra 13 - Squadra 12	Squadra 11 - Squadra 5
Squadra 14 - Squadra 6	Squadra 12 - Squadra 1
Squadra 2 - Squadra 8	Squadra 4 - Squadra 13
Squadra 3 - Squadra 9	Squadra 6 - Squadra 3
Squadra 5 - Squadra 4	Squadra 8 - Squadra 14
Squadra 7 - Squadra 11	Squadra 9 - Squadra 7

VII GIORNATA	VIII GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 4	Squadra 10 - Squadra 6
Squadra 13 - Squadra 11	Squadra 11 - Squadra 1
Squadra 14 - Squadra 10	Squadra 12 - Squadra 14
Squadra 2 - Squadra 12	Squadra 4 - Squadra 2
Squadra 3 - Squadra 7	Squadra 7 - Squadra 5
Squadra 5 - Squadra 9	Squadra 8 - Squadra 3
Squadra 6 - Squadra 8	Squadra 9 - Squadra 13

IX GIORNATA	X GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 9	Squadra 10 - Squadra 3
Squadra 13 - Squadra 7	Squadra 11 - Squadra 14
Squadra 14 - Squadra 4	Squadra 12 - Squadra 8
Squadra 2 - Squadra 11	Squadra 4 - Squadra 6
Squadra 3 - Squadra 5	Squadra 5 - Squadra 13
Squadra 6 - Squadra 12	Squadra 7 - Squadra 1
Squadra 8 - Squadra 10	Squadra 9 - Squadra 2

XI GIORNATA	XII GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 5	Squadra 11 - Squadra 8
Squadra 10 - Squadra 12	Squadra 13 - Squadra 1
Squadra 14 - Squadra 9	Squadra 3 - Squadra 12
Squadra 2 - Squadra 7	Squadra 4 - Squadra 10
Squadra 3 - Squadra 13	Squadra 5 - Squadra 2
Squadra 6 - Squadra 11	Squadra 7 - Squadra 14
Squadra 8 - Squadra 4	Squadra 9 - Squadra 6

XIII GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 3

Squadra 10 - Squadra 11
Squadra 12 - Squadra 4
Squadra 14 - Squadra 5
Squadra 2 - Squadra 13
Squadra 6 - Squadra 7
Squadra 8 - Squadra 9

Lega con 16 squadre

I GIORNATA	II GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 2	Squadra 10 - Squadra 13
Squadra 11 - Squadra 12	Squadra 12 - Squadra 15
Squadra 13 - Squadra 14	Squadra 14 - Squadra 5
Squadra 15 - Squadra 16	Squadra 16 - Squadra 7
Squadra 3 - Squadra 4	Squadra 2 - Squadra 11
Squadra 5 - Squadra 6	Squadra 4 - Squadra 9
Squadra 7 - Squadra 8	Squadra 6 - Squadra 1
Squadra 9 - Squadra 10	Squadra 8 - Squadra 3

III GIORNATA	IV GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 14	Squadra 10 - Squadra 1
Squadra 11 - Squadra 6	Squadra 12 - Squadra 3
Squadra 15 - Squadra 2	Squadra 13 - Squadra 5
Squadra 3 - Squadra 16	Squadra 14 - Squadra 11
Squadra 4 - Squadra 8	Squadra 16 - Squadra 4
Squadra 5 - Squadra 10	Squadra 2 - Squadra 7
Squadra 7 - Squadra 12	Squadra 6 - Squadra 15
Squadra 9 - Squadra 13	Squadra 8 - Squadra 9

V GIORNATA	VI GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 13	Squadra 10 - Squadra 15
Squadra 11 - Squadra 10	Squadra 12 - Squadra 8
Squadra 15 - Squadra 14	Squadra 13 - Squadra 11
Squadra 3 - Squadra 2	Squadra 14 - Squadra 7
Squadra 4 - Squadra 12	Squadra 16 - Squadra 9
Squadra 7 - Squadra 6	Squadra 2 - Squadra 4
Squadra 8 - Squadra 16	Squadra 5 - Squadra 1
Squadra 9 - Squadra 5	Squadra 6 - Squadra 3

VII GIORNATA	VIII GIORNATA
Squadra 11 - Squadra 5	Squadra 1 - Squadra 11
Squadra 15 - Squadra 13	Squadra 10 - Squadra 3
Squadra 16 - Squadra 12	Squadra 12 - Squadra 9
Squadra 3 - Squadra 14	Squadra 13 - Squadra 7
Squadra 4 - Squadra 6	Squadra 14 - Squadra 4
Squadra 7 - Squadra 10	Squadra 2 - Squadra 16
Squadra 8 - Squadra 2	Squadra 5 - Squadra 15
Squadra 9 - Squadra 1	Squadra 6 - Squadra 8

IX GIORNATA	X GIORNATA
Squadra 12 - Squadra 2	Squadra 1 - Squadra 7
Squadra 15 - Squadra 1	Squadra 10 - Squadra 8
Squadra 16 - Squadra 6	Squadra 11 - Squadra 15
Squadra 3 - Squadra 13	Squadra 13 - Squadra 4
Squadra 4 - Squadra 10	Squadra 14 - Squadra 16
Squadra 7 - Squadra 5	Squadra 2 - Squadra 9
Squadra 8 - Squadra 14	Squadra 5 - Squadra 3
Squadra 9 - Squadra 11	Squadra 6 - Squadra 12

XI GIORNATA	XII GIORNATA
Squadra 12 - Squadra 14	Squadra 1 - Squadra 4
Squadra 16 - Squadra 10	Squadra 10 - Squadra 12
Squadra 2 - Squadra 6	Squadra 11 - Squadra 3

Squadra 3 - Squadra 1	Squadra 13 - Squadra 16
Squadra 4 - Squadra 5	Squadra 14 - Squadra 2
Squadra 7 - Squadra 11	Squadra 15 - Squadra 7
Squadra 8 - Squadra 13	Squadra 5 - Squadra 8
Squadra 9 - Squadra 15	Squadra 6 - Squadra 9

XIII GIORNATA	XIV GIORNATA
Squadra 12 - Squadra 13	Squadra 1 - Squadra 16
Squadra 16 - Squadra 5	Squadra 10 - Squadra 6
Squadra 2 - Squadra 10	Squadra 11 - Squadra 8
Squadra 3 - Squadra 15	Squadra 13 - Squadra 2
Squadra 4 - Squadra 11	Squadra 15 - Squadra 4
Squadra 6 - Squadra 14	Squadra 5 - Squadra 12
Squadra 8 - Squadra 1	Squadra 7 - Squadra 3
Squadra 9 - Squadra 7	Squadra 9 - Squadra 14

XV GIORNATA
Squadra 12 - Squadra 1
Squadra 14 - Squadra 10
Squadra 16 - Squadra 11
Squadra 2 - Squadra 5
Squadra 3 - Squadra 9
Squadra 4 - Squadra 7
Squadra 6 - Squadra 13
Squadra 8 - Squadra 15

Lega con 18 squadre

I GIORNATA	II GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 2	Squadra 10 - Squadra 15
Squadra 11 - Squadra 12	Squadra 12 - Squadra 9
Squadra 13 - Squadra 14	Squadra 14 - Squadra 17
Squadra 15 - Squadra 16	Squadra 16 - Squadra 1
Squadra 17 - Squadra 18	Squadra 18 - Squadra 11
Squadra 3 - Squadra 4	Squadra 2 - Squadra 7
Squadra 5 - Squadra 6	Squadra 4 - Squadra 13
Squadra 7 - Squadra 8	Squadra 6 - Squadra 3
Squadra 9 - Squadra 10	Squadra 8 - Squadra 5

III GIORNATA	IV GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 4	Squadra 10 - Squadra 16
Squadra 13 - Squadra 6	Squadra 11 - Squadra 17
Squadra 15 - Squadra 2	Squadra 12 - Squadra 3
Squadra 16 - Squadra 14	Squadra 14 - Squadra 1
Squadra 17 - Squadra 10	Squadra 18 - Squadra 9
Squadra 3 - Squadra 11	Squadra 2 - Squadra 5
Squadra 5 - Squadra 18	Squadra 4 - Squadra 7
Squadra 7 - Squadra 12	Squadra 6 - Squadra 15
Squadra 9 - Squadra 8	Squadra 8 - Squadra 13

V GIORNATA	VI GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 12	Squadra 1 - Squadra 7
Squadra 13 - Squadra 2	Squadra 11 - Squadra 13
Squadra 15 - Squadra 18	Squadra 12 - Squadra 15
Squadra 16 - Squadra 11	Squadra 14 - Squadra 9
Squadra 17 - Squadra 8	Squadra 18 - Squadra 10
Squadra 3 - Squadra 14	Squadra 2 - Squadra 17
Squadra 5 - Squadra 10	Squadra 4 - Squadra 5
Squadra 7 - Squadra 6	Squadra 6 - Squadra 16
Squadra 9 - Squadra 4	Squadra 8 - Squadra 3

VII GIORNATA	VIII GIORNATA
Squadra 10 - Squadra 1	Squadra 1 - Squadra 17

Squadra 12 - Squadra 4	Squadra 11 - Squadra 9
Squadra 15 - Squadra 5	Squadra 13 - Squadra 15
Squadra 16 - Squadra 2	Squadra 18 - Squadra 16
Squadra 17 - Squadra 6	Squadra 2 - Squadra 12
Squadra 3 - Squadra 18	Squadra 4 - Squadra 10
Squadra 7 - Squadra 11	Squadra 5 - Squadra 3
Squadra 8 - Squadra 14	Squadra 6 - Squadra 8
Squadra 9 - Squadra 13	Squadra 7 - Squadra 14

IX GIORNATA	X GIORNATA
Squadra 10 - Squadra 2	Squadra 1 - Squadra 15
Squadra 14 - Squadra 18	Squadra 11 - Squadra 10
Squadra 15 - Squadra 7	Squadra 12 - Squadra 16
Squadra 16 - Squadra 13	Squadra 13 - Squadra 3
Squadra 17 - Squadra 9	Squadra 18 - Squadra 6
Squadra 3 - Squadra 1	Squadra 2 - Squadra 14
Squadra 5 - Squadra 11	Squadra 4 - Squadra 8
Squadra 6 - Squadra 4	Squadra 7 - Squadra 17
Squadra 8 - Squadra 12	Squadra 9 - Squadra 5

XI GIORNATA	XII GIORNATA
Squadra 10 - Squadra 13	Squadra 1 - Squadra 8
Squadra 14 - Squadra 12	Squadra 11 - Squadra 14
Squadra 15 - Squadra 17	Squadra 12 - Squadra 18
Squadra 16 - Squadra 3	Squadra 13 - Squadra 5
Squadra 18 - Squadra 4	Squadra 17 - Squadra 16
Squadra 2 - Squadra 9	Squadra 3 - Squadra 15
Squadra 5 - Squadra 7	Squadra 4 - Squadra 2
Squadra 6 - Squadra 1	Squadra 7 - Squadra 10
Squadra 8 - Squadra 11	Squadra 9 - Squadra 6

XIII GIORNATA	XIV GIORNATA
Squadra 10 - Squadra 3	Squadra 1 - Squadra 5
Squadra 13 - Squadra 7	Squadra 11 - Squadra 15
Squadra 14 - Squadra 4	Squadra 12 - Squadra 10
Squadra 15 - Squadra 9	Squadra 14 - Squadra 6
Squadra 16 - Squadra 8	Squadra 17 - Squadra 13
Squadra 18 - Squadra 1	Squadra 3 - Squadra 2
Squadra 2 - Squadra 11	Squadra 4 - Squadra 16
Squadra 5 - Squadra 17	Squadra 8 - Squadra 18
Squadra 6 - Squadra 12	Squadra 9 - Squadra 7

XV GIORNATA	XVI GIORNATA
Squadra 10 - Squadra 6	Squadra 1 - Squadra 9
Squadra 11 - Squadra 1	Squadra 12 - Squadra 17
Squadra 13 - Squadra 12	Squadra 14 - Squadra 15
Squadra 15 - Squadra 4	Squadra 16 - Squadra 5
Squadra 17 - Squadra 3	Squadra 18 - Squadra 13
Squadra 2 - Squadra 8	Squadra 3 - Squadra 7
Squadra 5 - Squadra 14	Squadra 4 - Squadra 11
Squadra 7 - Squadra 18	Squadra 6 - Squadra 2
Squadra 9 - Squadra 16	Squadra 8 - Squadra 10

XVII GIORNATA
Squadra 10 - Squadra 14
Squadra 11 - Squadra 6
Squadra 13 - Squadra 1
Squadra 15 - Squadra 8
Squadra 17 - Squadra 4
Squadra 2 - Squadra 18
Squadra 5 - Squadra 12
Squadra 7 - Squadra 16

Squadra 9 - Squadra 3

Lega con 20 squadre

I GIORNATA	II GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 18	Squadra 2 - Squadra 8
Squadra 6 - Squadra 10	Squadra 5 - Squadra 14
Squadra 3 - Squadra 4	Squadra 4 - Squadra 11
Squadra 7 - Squadra 5	Squadra 10 - Squadra 19
Squadra 8 - Squadra 16	Squadra 12 - Squadra 1
Squadra 9 - Squadra 12	Squadra 16 - Squadra 6
Squadra 11 - Squadra 2	Squadra 17 - Squadra 9
Squadra 14 - Squadra 13	Squadra 18 - Squadra 3
Squadra 19 - Squadra 15	Squadra 13 - Squadra 7
Squadra 20 - Squadra 17	Squadra 15 - Squadra 20

III GIORNATA	IV GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 15	Squadra 2 - Squadra 16
Squadra 6 - Squadra 2	Squadra 5 - Squadra 18
Squadra 7 - Squadra 19	Squadra 3 - Squadra 14
Squadra 8 - Squadra 10	Squadra 4 - Squadra 6
Squadra 9 - Squadra 3	Squadra 10 - Squadra 1
Squadra 11 - Squadra 12	Squadra 12 - Squadra 20
Squadra 16 - Squadra 17	Squadra 17 - Squadra 7
Squadra 18 - Squadra 13	Squadra 13 - Squadra 8
Squadra 14 - Squadra 4	Squadra 15 - Squadra 9
Squadra 20 - Squadra 5	Squadra 19 - Squadra 11

V GIORNATA	VI GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 4	Squadra 2 - Squadra 4
Squadra 6 - Squadra 13	Squadra 5 - Squadra 8
Squadra 7 - Squadra 3	Squadra 3 - Squadra 1
Squadra 8 - Squadra 12	Squadra 7 - Squadra 18
Squadra 9 - Squadra 10	Squadra 10 - Squadra 20
Squadra 11 - Squadra 15	Squadra 12 - Squadra 6
Squadra 16 - Squadra 5	Squadra 17 - Squadra 11
Squadra 18 - Squadra 2	Squadra 13 - Squadra 16
Squadra 14 - Squadra 17	Squadra 15 - Squadra 14
Squadra 20 - Squadra 19	Squadra 19 - Squadra 9

VII GIORNATA	VIII GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 9	Squadra 1 - Squadra 13
Squadra 6 - Squadra 15	Squadra 3 - Squadra 19
Squadra 4 - Squadra 5	Squadra 7 - Squadra 11
Squadra 8 - Squadra 17	Squadra 8 - Squadra 6
Squadra 11 - Squadra 3	Squadra 9 - Squadra 5
Squadra 18 - Squadra 16	Squadra 10 - Squadra 15
Squadra 14 - Squadra 10	Squadra 12 - Squadra 14
Squadra 13 - Squadra 2	Squadra 16 - Squadra 4
Squadra 19 - Squadra 12	Squadra 17 - Squadra 18
Squadra 20 - Squadra 7	Squadra 20 - Squadra 2

IX GIORNATA	X GIORNATA
Squadra 2 - Squadra 9	Squadra 1 - Squadra 5
Squadra 5 - Squadra 12	Squadra 6 - Squadra 18
Squadra 4 - Squadra 20	Squadra 3 - Squadra 10
Squadra 10 - Squadra 16	Squadra 7 - Squadra 15
Squadra 11 - Squadra 6	Squadra 8 - Squadra 4
Squadra 18 - Squadra 8	Squadra 9 - Squadra 14

Squadra 14 - Squadra 7	Squadra 12 - Squadra 13
Squadra 13 - Squadra 17	Squadra 16 - Squadra 19
Squadra 15 - Squadra 3	Squadra 17 - Squadra 2
Squadra 19 - Squadra 1	Squadra 20 - Squadra 11

XI GIORNATA	XII GIORNATA
Squadra 2 - Squadra 12	Squadra 2 - Squadra 15
Squadra 5 - Squadra 6	Squadra 6 - Squadra 19
Squadra 3 - Squadra 20	Squadra 7 - Squadra 9
Squadra 4 - Squadra 18	Squadra 8 - Squadra 14
Squadra 9 - Squadra 13	Squadra 12 - Squadra 4
Squadra 10 - Squadra 7	Squadra 16 - Squadra 11
Squadra 11 - Squadra 8	Squadra 17 - Squadra 3
Squadra 14 - Squadra 1	Squadra 18 - Squadra 10
Squadra 15 - Squadra 16	Squadra 13 - Squadra 5
Squadra 19 - Squadra 17	Squadra 20 - Squadra 1

XIII GIORNATA	XIV GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 7	Squadra 2 - Squadra 3
Squadra 5 - Squadra 2	Squadra 6 - Squadra 1
Squadra 3 - Squadra 16	Squadra 5 - Squadra 19
Squadra 4 - Squadra 13	Squadra 4 - Squadra 7
Squadra 9 - Squadra 20	Squadra 8 - Squadra 15
Squadra 10 - Squadra 12	Squadra 16 - Squadra 9
Squadra 11 - Squadra 18	Squadra 17 - Squadra 10
Squadra 14 - Squadra 6	Squadra 18 - Squadra 12
Squadra 15 - Squadra 17	Squadra 14 - Squadra 20
Squadra 19 - Squadra 8	Squadra 13 - Squadra 11

XV GIORNATA	XVI GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 17	Squadra 2 - Squadra 1
Squadra 3 - Squadra 6	Squadra 6 - Squadra 17
Squadra 7 - Squadra 2	Squadra 5 - Squadra 10
Squadra 9 - Squadra 4	Squadra 4 - Squadra 15
Squadra 10 - Squadra 13	Squadra 8 - Squadra 3
Squadra 11 - Squadra 5	Squadra 11 - Squadra 9
Squadra 12 - Squadra 16	Squadra 12 - Squadra 7
Squadra 15 - Squadra 18	Squadra 16 - Squadra 20
Squadra 19 - Squadra 14	Squadra 18 - Squadra 14
Squadra 20 - Squadra 8	Squadra 13 - Squadra 19

XVII GIORNATA	XVIII GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 11	Squadra 2 - Squadra 14
Squadra 3 - Squadra 13	Squadra 6 - Squadra 9
Squadra 7 - Squadra 6	Squadra 5 - Squadra 3
Squadra 9 - Squadra 8	Squadra 4 - Squadra 17
Squadra 10 - Squadra 2	Squadra 8 - Squadra 1
Squadra 17 - Squadra 12	Squadra 11 - Squadra 10
Squadra 14 - Squadra 16	Squadra 12 - Squadra 15
Squadra 15 - Squadra 5	Squadra 16 - Squadra 7
Squadra 19 - Squadra 4	Squadra 18 - Squadra 19
Squadra 20 - Squadra 18	Squadra 13 - Squadra 20

XIX GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 16
Squadra 3 - Squadra 12
Squadra 7 - Squadra 8
Squadra 9 - Squadra 18
Squadra 10 - Squadra 4
Squadra 17 - Squadra 5
Squadra 14 - Squadra 11
Squadra 15 - Squadra 13

Squadra 19 - Squadra 2
Squadra 20 - Squadra 6

SUPPLEMENTO 4

FANTACALCIO LIGHT

Il Fantacalcio ha avuto una sua evoluzione anno dopo anno: una crescita e uno sviluppo naturali. In parte questa crescita avete avuto modo di seguirla direttamente, 'dal vivo', specialmente quelli tra di voi che hanno comprato anche le tredici precedenti edizioni del libro. Ma in realtà, prima che Serie A Fantacalcio fosse il fenomeno che è oggi, già era, ed esattamente dagli Europei del 1988, il gioco più bello del mondo dopo il calcio (anche se solo per pochi fortunati fantallenatori pionieri). Il neonato presentava enormi differenze rispetto all'ometto col quale giochiamo noi adesso. Quella più evidente riguardava il Calciomercato, fondato su un regolamento semplice semplice, ovvio come la rotondità della palla, da due anni ribattezzato col nome di Fantacalcio Light.

Se ritenete che Serie A Fantacalcio (o Fantacalcio Classic) sia troppo complicato per voi, comprendendo non soltanto abilità di 'tecnica calcistica', ma anche di gestione delle risorse (cioè i crediti) e se non vi sentite ferrati in ragioneria, provate a giocare a Fantacalcio Light. Eviterete di avere a che fare con trasferimenti, ingaggi e stati contrattuali e non sarete costretti a trascinarvi squadre e/o giocatori da una stagione all'altra (anche se, a nostro modesto parere, quelle appena elencate sono regole entusiasmanti).
Fantacalcio Light è ideale per i soldati di leva, i calciatori professionisti che non possono mai sapere dove saranno l'anno successivo, gli impiegati statali in attesa di trasferimento al paese natale e i lavoratori che non godono dell'Articolo 18. Insomma, è ideale per le persone dal posto di lavoro precario e per i più giovani che hanno difficoltà a gestire la mancia settimanale, figuriamoci 320 crediti a Fantacalcio. Ma ricordate che si tratta di una versione leggera (per l'appunto definita 'light') e non dà l'ebbrezza della versione Classic. Se volete giocare seriamente a Fantacalcio seguite le Regole Ufficiali del Gioco, altrimenti eccovi Fantacalcio Light.

Fantacalcio LIGHT
Nota introduttiva
Fantacalcio Light si gioca con le stesse regole di Fantacalcio Classic per quanto riguarda il calcolo dei risultati delle partite, la rosa, la distribuzione per ruoli, il Quotidiano Ufficiale, ecc. Vengono invece abolite tutte le Regole relative al capitale sociale, ai vincoli pluriennali, agli scambi di calciatori e alla gestione e utilizzo, in qualunque forma, dei crediti.

REGOLA A: IL CALCIOMERCATO
1. Il Calciomercato si svolge in 25turni (o giri) di scelta o di 'chiamata', uno per ciascun calciatore.

2. In ciascun giro, quando è il suo turno, ciascun allenatore 'chiama' il calciatore che desidera tesserare, il quale sarà considerato tesserato per la squadra di quell'allenatore e verrà ritirato dal mercato.

3. L'ordine di chiamata del primo 'giro', e di tutti i successivi giri dispari (cioè il terzo, il quinto, ecc.), si determina con un'estrazione di carte.

4. L'estrazione avviene secondo le modalità seguenti: per una Lega di otto squadre, si tolgono da un mazzo otto carte, dall'Asso all'Otto di un qualunque seme, e ciascun allenatore ne pesca una. Il valore nominale della carta pescata rappresenta l'ordine di chiamata (chi ha l'Asso chiama per primo, chi ha il Due per secondo e via dicendo fino all'Otto) per quel giro.

5. L'ordine di chiamata del secondo giro e di tutti i giri pari (il quarto, il sesto, ecc.) è inverso rispetto al giro precedente, cioè chi nel giro precedente ha scelto per primo sceglierà per ultimo, chi ha scelto per secondo sceglierà per penultimo e via dicendo. Questa procedura alternata di giri pari e dispari verrà eseguita fino a completamento dell'acquisto di 25calciatori per ciascuna squadra compreso il terzo portiere.

Nota Ufficiale della FFC
Il metodo dei giri pari 'invertiti' funziona un po' come la draft della NBA e serve per garantire a tutti gli allenatori pari possibilità e non avvantaggiare troppo chi ha fortuna nel pescare una carta alta. Col sistema

dei giri pari 'invertiti' un allenatore che al primo giro pescasse un Asso, si ritroverebbe a chiamare per ottavo al secondo giro, mentre un allenatore che pescasse un Otto al primo giro chiamerebbe per primo al secondo giro. Quindi chi avrà pescato l'Asso sceglierà al primo e al sedicesimo turno, mentre chi avrà pescato l'Otto avrà due turni di fila, l'ottavo e il nono.

6. Ciascun allenatore ha 2 minuti di tempo per ciascuna chiamata.

7. Se viene superato il tempo limite, la chiamata spetterà all'allenatore immediatamente successivo. Dopo che questi avrà effettuato la sua chiamata (o avrà superato anch'egli il tempo limite), toccherà di nuovo all'allenatore che aveva precedentemente superato i 2 minuti concessi.

8. Un allenatore ha 4 minuti di tempo se deve fare due chiamate consecutive (ad esempio l'ultima di un giro e la prima del giro successivo).

9. Se un allenatore supera i 4 minuti concessi per due chiamate consecutive, dovrà aspettare che i due allenatori successivi abbiano fatto le loro chiamate prima di poter terminare le sue scelte.

10. L'allenatore che sta scegliendo deve essere avvertito quando mancano 30 secondi allo scadere dei 2 minuti.

REGOLA B: mercato libero
1. Il Mercato Libero, cioè l'acquisto e lo svincolo di calciatori, è identico a quello descritto nel libro per Fantacalcio Classic, ma senza crediti. Quando una o più squadre chiamano il medesimo calciatore, se lo aggiudica la squadra peggio classificata in quella settimana (in un'unica tranche, senza rilanci né buste).

REGOLA C: LE SQUADRE
1. Al termine di un campionato, si fa obbligo alle squadre di una Lega di sciogliersi.

2. L'anno successivo si ricomincia da zero con un nuovo Calciomercato e, di conseguenza, nuove squadre (e magari nuovi allenatori in sostituzione di quelli che si sono congedati, sono stati ceduti al Genoa o ai quali è stata finalmente accettata la domanda di trasferimento).

SUPPLEMENTO 5

FANTACALCIO PRO

Qualche anno fa qualcuno, dubitando che Serie A Fantacalcio fosse il gioco più bello del mondo dopo il calcio (vergogna!), si premurò di studiare un sistema per dare più importanza al reparto difensivo, il 'Cenerentolo' di una fantasquadra visto che il gioco premia eccessivamente coloro che segnano, cioè gli attaccanti e i centrocampisti offensivi. Nacque così la Regola della Difesa (o Modificatore di Difesa) che venne esposta con dovizia di particolari nella 4ª edizione di questo libro dal suo ideatore, Daniele Pagnutti, fantallenatore della Lega Nereo Rocco di Padova.
L'anno dopo qualcun altro notò che se fosse stata adottata la Regola della Difesa il reparto centrale sarebbe diventato il nuovo Cenerentolo di una fantasquadra e per ovviare a tale mancanza di sensibilità ideò la Regola del Centrocampo (o Modificatore di Centrocampo), la quale fu spiegata con altrettanta dovizia di particolari, nella 5ª edizione, dal suo ideatore, Antonio Rinaldi, fantallenatore della Lega Rolostampa di Ravenna (e successivamente migliorata dalla FFC nel 2000).
Due stagioni fa, si è scoperto che molti attaccanti, nonostante fossero utilissimi alle rispettive reali squadre e ricevessero anche buoni voti, risultavano quasi inutili in un gioco come il Fantacalcio. La Lega 'Amici del Gol' di Pavia ha così inventato il Modificatore dell'Attacco per premiare questo tipo di calciatore.
E da quest'anno, ecco la novità del Modificatore per i Portieri! Il tutto sempre grazie alla Lega 'Amici del Gol' di Pavia.
Le regole sotto descritte continuano a far parte di un Supplemento perché sono regole facoltative, per i più impallinati (i modificatori sono stati adottati, secondo le nostre stime, da almeno il 60-65% delle Leghe d'Italia, con esito più che soddisfacente). Ma il Fantacalcio è, e dovrà continuare ad essere, un gioco per tutti. Tuttavia, come in tutti i giochi 'seri' di simulazione, esso può essere giocato a diversi livelli di difficoltà: un livello 'avanzato', per i più esperti, e un livello 'normale', per tutti coloro che non vogliono complicarsi la

vita. E il dibattito continua ad essere aperto, con continue varianti e nuove regole che ci arrivano in Redazione o che la stessa FFC inventa.
Quindi chi dovrebbe giocare a Fantacalcio Pro? E' più facile rispondere elencando coloro che non dovrebbero giocare a Fantacalcio Pro: i deboli di cuore, i poveri di spirito, i bocciati in matematica e coloro che giocano a Serie A Fantacalcio per la prima volta.
Ma se avete un cuore d'acciaio, siete sensibili, il delirium tremens vi fa una pippa, giocate a Fantacalcio da qualche anno e per voi la matematica non è un'opinione (e poi da qualche anno avete a disposizione il CD Rom firmato FFC che svolge per voi ogni tipo di calcolo) allora il Fantacalcio Pro può essere il sogno che diventa realtà. Se invece non avete nessuna delle qualità sopra descritte dateci retta, giocate la versione Classic di Fantacalcio, altrimenti il sogno potrebbe trasformarsi in un vero e proprio incubo.

P.S. Attenzione! In questa edizione del libro sono confermati i moduli 3-5-2 e 3-4-3, applicabili solo se si adottano i Modificatori ed è confermata la seguente variante facoltativa: +3 per il fattore-campo. Viene inoltre aggiunto il Modificatore del Portiere.

Nota Introduttiva
Le Regole di Fantacalcio Pro sotto riportate vanno a modificare solo la Regola 13, Modalità di Calcolo, delle Regole del Gioco poiché incidono soltanto sulla gara, ovvero sul calcolo del Risultato Finale, e la Regola 10, lettera a, punto (II), con l'aggiunta dei moduli di gioco 3-5-2 e 3-4-3. Tutte le altre regole base restano immutate. In pratica la procedura di calcolo consta di 4 fasi in più rispetto a quelle delle Regole del Gioco ufficiali. Può sembrare una procedura complessa, ma il passaggio di categoria non è mai indolore. Il software ufficiale Fantacalcio Manager della Federazione Fantacalcio, che contempla le regole della difesa, del centrocampo e dell'attacco e permette agli utenti di modificare a piacimento tutti i parametri, è in grado di venire in aiuto di quei Presidenti di Lega che dovranno dedicare la parte migliore dei loro lunedì al calcolo delle partite.

MODALITÀ DI CALCOLO
1. Criterio generale

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

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

(I) Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
(II) Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
(III) Calcolo del Modificatore-Porta per ciascuna squadra;
(IV) Calcolo del Modificatore-Difesa per ciascuna squadra;
(V) Calcolo del Modificatore-Centrocampo per ciascuna squadra;
(VI) Calcolo del Modificatore-Attacco per ciascuna squadra;
(VII) Calcolo del Totale-Squadra Modificato per ciascuna squadra;
(VIII) Assegnazione del Fattore Campo;
(IX) Confronto dei Totali-Squadra.

Nota Ufficiale della FFC
Qui sopra abbiamo elencato passo per passo la procedura di calcolo per darvi un'idea complessiva di come funziona, ma non abbiamo ovviamente ripetuto i quattro passi che restano immutati rispetto alle regole base. Di seguito abbiamo semplicemente indicato il numero della Regola in cui trovarli nel caso non li conosceste già a memoria, preferendo concentrarci sugli altri quattro passi che cambiano rispetto alla regola base.

2. Calcolo del Totale-Calciatore (vedi Regola 13, punto 2).

3. Calcolo del Totale-Squadra (vedi Regola 13, punto 4)

4. Calcolo del 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 o Inter. 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 di più. E il Lecce 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:

Voto	6,5-6,999	=	+0,5
Voto	7-7,499	=	+1
Voto	7,5-7,999	=	+1,5
Voto	8 o superiore	=	+2

Nota Ufficiale della FFC
Si tratta di una trasposizione del Modificatore dell'Attacco, già introdotto da un paio di stagioni (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 detrarrà sempre un punto per ogni gol incassato).

5. Calcolo del Modificatore della Difesa

a. Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto in pagella assegnato a ciascun difensore dal Quotidiano Ufficiale. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati ai singoli difensori dai Q.U.

b. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti cartellino.

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

media voto	modificatore difesa
meno di 5	+4
5,00-5,24	+3
5,25-5,49	+2
5,50-5,74	+1
5,75-5,99	- 0
6,00-6,24	-1
6,25-6,49	-2
6,50-6,74	-3
6,75-6,99	-4
7,00 o più	-5

d. I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria.

Nota Ufficiale della FFC
Per somma algebrica si intende che i punti positivi vengono sommati e quelli negativi sottratti.

e. Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.

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

Nota Ufficiale della FFC
Dire che il Modificatore 'migliora' di un punto significa che, se in base a quanto riportato dalla tabella è prevista la sottrazione di un certo numero di punti alla squadra avversaria, se ne sottrarrà uno in più, e se invece è prevista un'addizione di punti (perché la media di reparto è negativa), se ne aggiungerà uno in meno. Ovviamente se il Modificatore 'peggiora' succederà l'esatto contrario.

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

Nota Ufficiale della FFC
Questo per evitare che una situazione già di per sé penalizzante (l'assenza di uno o più giocatori, che incide pesantemente sul calcolo del Totale-Squadra) raddoppi i suoi effetti 'devastanti' attraverso il Modificatore. Facciamo un esempio: si schierano tre difensori, uno dei quali prende 7,5, uno 6,5 mentre il terzo difensore schierato in formazione e le riserve in panchina non ottengono il voto. Quest'ultimo difensore è già stato sostituito dalla riserva d'ufficio (voto 4) o ha ottenuto uno 0 (zero) in fase di calcolo del Totale-Squadra. Adesso, ai soli fini del calcolo del Modificatore, a questo giocatore si assegna un voto fittizio pari a 5. La media del reparto difensivo di detta squadra sarà quindi 6,333 (si sommano i voti, 7,5 + 6,5 + 5 d'ufficio, e quindi si divide per 3). In base alla tabella di conversione difesa bisognerebbe togliere due (2) punti al Totale-Squadra della squadra avversaria ma, essendo la difesa schierata con soltanto tre giocatori, il Modificatore peggiorerà di un punto, per cui alla squadra avversaria verrà tolto un (1) solo punto. Con la stessa media, se la squadra avesse schierato una difesa a cinque, si sarebbero dovuti togliere tre (3) punti al Totale-Squadra della squadra avversaria.

6. Calcolo del Modificatore del Centrocampo

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

b. Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma del solo Voto (o della media voto) dei centrocampisti schierati in formazione. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati ai singoli centrocampisti dai Q.U.

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

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

e. La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante, modificata nell'edizione 2000/2001 del libro, trasforma il risultato del confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi. La prima colonna indica la differenza tra i due Totali-Centrocampo, la seconda colonna indica i punti che vanno aggiunti al totale della squadra con il centrocampo migliore, la terza indica i punti da sottrarre al totale della squadra col centrocampo peggiore:

Differenza tra i Totali-Centrocampo	Squadra col totale migliore	Squadra col totale peggiore
meno di 1	0	0
1-1,99	+0,5	-0,5
2-2,99	+1	-1
3-3,99	+1,5	-1,5
4-4,99	+2	-2
5-5,99	+2,5	-2,5
6-6,99	+3	-3
7-7,99	+3,5	-3,5
8 o più	+4	-4

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

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

Nota Ufficiale della FFC
Facciamo un esempio: se i Totali-Centrocampo delle squadre X e Y sono rispettivamente 27 e 23 (4 punti di differenza quindi) si dovranno sommare 2 punti al Totale-Squadra della squadra X e sottrarre 2 punti al Totale-Squadra della squadra Y.

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

7. Calcolo del Modificatore dell'Attacco.

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 Delvecchio, Kamara o Vryzas? 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 Totti 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 sforna (e lo stesso voto lo prende) Kamara, 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:

Voto 6,5 - 6,999	= +0,5
Voto 7 - 7,499	= +1
Voto 7,5 - 7,999	= +1,5
Voto 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.

8. Calcolo del Totale-Squadra Modificato
Il Totale-Squadra Modificato di ciascuna squadra è dato dalla somma algebrica dei singoli Totale-Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara e dei punti positivi e/o negativi ottenuti in base ai calcoli dei Modificatori della difesa, del centrocampo e dell'attacco.

9. Fattore Campo: si segue la Regola 13, punto 5 che attribuisce 2 punti oppure, dopo una decisione presa dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza (vedi Regola 3, punto 6), si attribuiscono 3 punti come fattore-campo.

Nota ufficiale FFC
Perché 3 punti di fattore campo? Ci sono varie motivazioni alla base di questa scelta, già applicata da parecchie leghe. Tra queste una ragione, per così dire, 'statistica': premiando chi gioca in casa con 2 soli punti di bonus la percentuale di vittorie in trasferta in una lega nell'arco di una stagione tende ad essere mediamente più elevata rispetto a quanto accade normalmente in Serie A. Questione di realismo, insomma. E poi, rendere più difficili le vittorie in trasferta contribuisce ad accorciare la classifica, rendendo il campionato più equilibrato e interessante.

10. Confronto dei Totali Squadra (Regola 13, punto 6).

SUPPLEMENTO 6

WWW.FANTACALCIO.IT

Internet, la 'Rete delle reti', si è dimostrata uno strumento eccezionale per lo sviluppo di Fantacalcio. Ormai ben sei anni fa, il nostro gioco è sbarcato sul Web con un sito tutto suo (www.fantacalcio.it) per sfruttare le opportunità multimediali e offrire servizi, qualità e velocità agli appassionati. Da questa stagione troverete una grafica rinnovata e sezioni ben definite per ogni nostro gioco on line, dal calcio alla F1, dal ciclismo alle moto.

UNA STAGIONE PIENA DI GIOCHI
E' affascinante giocare tramite Internet contro avversari sconosciuti, magari residenti a centinaia di chilometri di distanza o addirittura abitanti di altri continenti, oppure contro amici, colleghi e parenti di sempre, riuniti on line per l'occasione. Mantenere anche su Internet le regole basilari di Fantacalcio e permettervi di scontrarvi gli uni contro gli altri in Leghe da otto squadre non è stato facile, ma alla fine, dopo cinque anni di esperienza, i risultati sono stati ottimi e le migliorie continue.
Al di là della salvaguardia della formula a scontri diretti (e conseguente 'risultato calcistico' di ogni sfida), abbiamo dovuto lavorare parecchio sul meccanismo di fantamercato, strutturando un sistema ispirato dalle 'draft' tipiche degli sport USA come il basket o il football americano, ovvero basato sulle scelte effettutate dal fantallenatore e distribuite alle varie squadre.
Questo sistema è andato in pensione due anni fa per lasciare il posto ad una vera e propria Asta coi crediti. Nel gennaio 2003 ha esordito il Fantacalcio Evolution, una manna per tutti i fantallenatori: perfetta funzionalità e tantissime regole di Serie A Fantacalcio trasportate con successo on line.

Cosa vi aspetta nel 2004/2005?
Verranno confermati quasi tutti i giochi a scontri diretti in formato Evolution lanciati lo scorso anno:
Serie A a scontri diretti con Asta e Mercato a crediti
Serie A a scontri diretti con Asta e Mercato a crediti PRO
Serie B a scontri diretti con Asta e Mercato a crediti
Serie B a scontri diretti con Asta e Mercato a crediti PRO
Gran Premio Fantacalcio Serie A in formato Evolution
Gran Premio Fantacalcio Serie B in formato Evolution

I Market GP potrebbero subire ulteriori migliorie. Torna infine l'immancabile FantaChampions League, appuntamento imperdibile per i fantallenatori esperti di calcio europeo.

TANTE RUBRICHE
Anche per i motivi accennati sopra, nel sito www.fantacalcio.it siete aggiornati continuamente sui vostri calciatori. Liste degli infortunati, degli squalificati, rubriche con consigli tecnici dei nostri esperti, probabili formazioni, informazioni di mercato, interviste a calciatori e fantallenatori, accompagnano la vostra avventura nel Fantacalcio on line.
Ma il sito di Fantacalcio non è fatto per giocatori passivi! Potete infatti intervenire inviando e-mail ai nostri esperti, partecipare agli ormai mitici Forum, una community composta da più di 10.000 utenti. Forum che ormai sono incredibili e imperdibili punti di ritrovo per fantallenatori ansiosi tanto di dire la loro sul gioco e sul calcio in generale, quanto di rubare i segreti del mestiere ai loro avversari, formare nuove Leghe e inventare nuovi giochi.

NON SOLO FANTACALCIO
Proseguiranno anche nel 2004/2005 i nostri quick games, dedicati ad altri sport. Giochi come FantaGp (sul mondo della F1), FantaMotoGP (dedicato a Valentino Rossi & C.), il Fantaciclismo con Maglia Rosa, Maglia Gialla e la Coppa del Mondo e FantaSuperbike sono ormai successi consolidati.
Grosse novità in vista anche per il gioco che lo scorso anno ha fatto il suo esordio in Italia: il Fantabasket! In arrivo una versione a GP tutta particolare.

GRANPREMIO FANTACALCIO
Il gioco di www.fantacalcio.it, Gran Premio Fantacalcio, ha già conquistato i cuori di molti fantallenatori telematici. In questo torneo, giunto alla sua quarta edizione, tutte le fantasquadre sono in gara tra di loro. Rispetto al tradizionale Fantacalcio a scontri diretti, ogni fantasquadra ha un unico punteggio 'ad accumulo', il Mercato è sempre aperto e si modifica la rosa, settimana per settimana, in base alla giornata di Serie A che ci attende.
A Gran Premio Fantacalcio si può giocare anche tra amici, iscrivendosi in uno stesso Gruppo, ma la classifica sarà data, anziché dai punti derivanti dagli scontri diretti, dalla somma dei punteggi-squadra delle diverse fantasquadre iscritte al singolo Gruppo. Ovviamente, il punteggio di ogni fantasquadra è dato dall'addizione dei punteggi ottenuti dai calciatori schierati come titolari (o dalle riserve subentrate in caso di loro assenza).

Il punteggio di ciascun calciatore è dato dalla media dei voti assegnati nelle pagelle dei quotidiani sportivi (Quotidiani Ufficiali), a cui vanno aggiunti o sottratti dei bonus o malus:
+3 punti per ogni gol realizzato su azione o su calcio piazzato che non sia il rigore
+2 punti per ogni gol realizzato su calcio di rigore
+3 punti per ogni rigore parato
-2 punti per ogni autogol
-3 punti per ogni rigore sbagliato
-1 punto per ogni gol subito dal portiere schierato
-1/2 (0,5) punto per ogni ammonizione
-1 punto per ogni espulsione

La formazione titolare potrà essere schierata in base a uno dei seguenti 6 moduli:

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

La panchina è formata dai restanti 7 calciatori della rosa. Il computer farà le necessarie sostituzioni (non più di tre per squadra) nel caso qualcuno dei titolari non scenda in campo nella realtà o comunque non prenda il voto. Se i calciatori assenti o senza voto sono più di tre, dal quarto in poi non potranno più essere sostituiti (nemmeno dalla Riserva d'Ufficio) e il loro punteggio sarà quindi di 0 punti.

La rosa delle squadre di Gran Premio Fantacalcio si compone di un numero fisso di 18 calciatori. Ogni rosa deve comprendere:

2 portieri
6 difensori
6 centrocampisti
4 attaccanti

Per acquistare i 18 calciatori, si ha a disposizione un budget iniziale di 200 crediti. L'acquisizione avviene direttamente sulla lista degli elementi acquistabili, in modo semplice e velocissimo, al costo stabilito dalla Federazione Fantacalcio. Il valore di ciascun calciatore viene stabilito prima dell'inizio del gioco e verrà aggiornato una volta alla settimana in base alla fantamedia complessiva totalizzata fino a quel momento e potrà quindi salire o scendere a seconda del rendimento. Il sistema di aggiornamento del costo dei calciatori durante la stagione cambia, per non penalizzare troppo uomini forti che magari per un infortunio perdono metà stagione: ricordiamo tutti, tre anni fa, la 'barzelletta' di uno come Vieri al costo di un solo credito nella seconda parte del campionato. I crediti eventualmente risparmiati vengono mantenuti dalla fantasquadra e possono essere utilizzati per operazioni successive. Il fantamercato è infatti sempre aperto e, purché la

fantasquadra sia sempre composta da 18 calciatori ordinati secondo la divisione prefissata, non c'è limite al numero di calciatori acquistabili nell'arco del campionato. Per ogni nuovo calciatore acquistato, si dovrà quindi tagliarne uno dello stesso ruolo già presente in rosa (con recupero dei crediti equivalenti alla sua valutazione di quel momento).
L'accesso a Gran Premio Fantacalcio è consentito anche dopo l'inizio del torneo di Serie A. A campionato iniziato, si entra in classifica con un punteggio d'ufficio. Il punteggio d'ufficio è di 71,5 punti moltiplicato per il numero di giornate già disputate. Oltre che per la vittoria finale, si può concorrere ai traguardi intermedi, fissati per singola giornata e per mese di riferimento.

Come detto, è possibile formare un Gruppo con amici, compagni di scuola o colleghi di lavoro o netfriend conosciuti sui Forum di Fantacalcio, o creare un Gruppo e attendere adesioni di altri fantallenatori sconosciuti o ancora iscriversi a un Gruppo già esistente e dotato di posti liberi. Un Gruppo è formato da un numero massimo di 50 fantasquadre, tutte in gara tra loro. In Gran Premio Fantacalcio sono ammessi due tipi di Gruppi:

Gruppi Pubblici
I Gruppi Pubblici sono aperti a chiunque si voglia iscrivere.
Gruppi Privati
I Gruppi Privati sono aperti solo a chi è in possesso della password necessaria per iscriversi. La comunicazione della password è demandata al giocatore fondatore del Gruppo stesso (Presidente di Gruppo).

Esistono inoltre due Livelli d'Esperienza, assegnati automaticamente: Esordiente o Veterano. Se hai già partecipato a Fantacalcio on line ti viene assegnato il livello di Veterano; se invece giochi per la prima volta a Fantacalcio su Internet sarai qualificato come Esordiente. Ciascun Gruppo acquisisce il parametro del fantallenatore che lo ha creato. Infine, ecco i diversi tipi di classifiche:

Classifica Generale
Raggruppa tutte le fantasquadre iscritte al gioco e le ordina in funzione della somma totale dei punti-squadra ottenuti dall'inizio di Gran Premio Fantacalcio.

Classifica Mensile
Raggruppa tutte le fantasquadre iscritte al gioco e le ordina in funzione della somma totale dei punti-squadra ottenuti nel corso del mese di riferimento.

Classifica di Giornata
Raggruppa tutte le fantasquadre iscritte al gioco e le ordina in funzione della somma totale dei punti-squadra ottenuti nel corso della giornata di riferimento.

Classifica di Gruppo
Raggruppa tutte le fantasquadre appartenenti al Gruppo di riferimento e le ordina in funzione della somma totale dei punti-squadra ottenuti da quando hanno aderito al gruppo stesso.

SUPPLEMENTO 7

TRATTATIVE E SCAMBI

Se il calcio è in continua evoluzione, il Fantacalcio, per esserne una simulazione quanto più fedele, non può rimanere immobile, ma deve a sua volta muovere dei passi per seguire le nuove dinamiche e 'mettersi a pari'. In questa edizione vi riproponiamo i trasferimenti durante la stagione e l'utilizzo dei crediti come contropartita (totale o parziale) in queste compravendite. Trattandosi di un insieme di norme complesse e, immaginiamo, di non facile 'digestione', abbiamo preferito anche per quest'anno non appesantire eccessivamente il Regolamento Ufficiale, proponendole a margine. Potrete decidere di applicare queste regole già dalla stagione che va a cominciare, se siete proprio schiavi del realismo a tutti i costi, o darci soltanto un'occhiata per capire di che si tratta. Sappiate comunque che giocare a Fantacalcio applicando le regole pubblicate in questa sezione equivale a trasformarsi in veri e propri manager. D'ora in avanti non basterà più la semplice competenza calcistica, ma sarà importante anche essere in grado di sfruttare al meglio le proprie risorse, saper realizzare buoni affari anche dal punto di vista economico e non solo tecnico. Insomma: tirar fuori il Moggi che c'è in voi!

N.B. Quanto segue è una versione modificata della regola 8 (Trattative e trasferimenti) del Regolamento Ufficiale versione 'Classic'. Alcune di queste norme ricalcano alla lettera quelle ivi riportate, altre sono state integrate o completamente stravolte e nuovi punti sono stati aggiunti. Al fine di agevolare coloro che decideranno di seguire questo sistema, abbiamo deciso di 'riscrivere' l'intera regola 8, parti immutate comprese. Così, in pratica, chi decide di seguire queste regole potrà semplicemente sostituire per intero il testo della regola 8 con le norme sottostanti.

Durante la stagione e durante il periodo estivo le squadre sono libere di condurre trattative di scambio, acquisto e cessione di giocatori, secondo le seguenti disposizioni:

1. Non esiste limite al numero di calciatori che si possono acquistare, vendere o scambiare, anche se appartenenti a reparti diversi.

Nota Ufficiale della FFC
Quindi si può scambiare un difensore con un centrocampista o tre difensori con un attaccante, per esempio, oppure acquistare da un'altra fantasquadra due difensori e un portiere o vendere tre attaccanti dietro corrispettivo in soli crediti.

2. Se una delle operazioni previste al punto 1 viene perfezionata nel corso della stagione, le squadre contraenti devono poi tornare al più presto al numero prefissato di calciatori per ruolo (3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti).

Nota Ufficiale della FFC
Quindi, se si scambiano calciatori appartenenti a reparti diversi o in numero diverso, chi si ritrova con un numero di giocatori eccedente il massimo consentito per un reparto entro il venerdì (alle 18, come consigliato dalla FFC) dovrà comunicare i tagli volontari e chi, al contrario, rimane in inferiorità numerica nello stesso reparto la settimana successiva dovrà presentare al Mercato Libero tante offerte quante ne occorrono per reintegrarlo. Lo stesso vale in caso di acquisti o cessioni in cambio di soli crediti.

3. L'obbligo di ricostituire il numero prefissato di calciatori per ruolo non sussiste durante il periodo estivo.

4. Durante il campionato gli scambi di calciatori tra squadre devono essere comunicati entro le 18 (orario consigliato dalla FFC) del venerdì per poter utilizzare i nuovi acquisti nella giornata seguente.

5. I calciatori ceduti da una squadra a un'altra nel mercato estivo o durante la stagione non potranno più tornare alla squadra di provenienza fino al termine della stagione stessa.

Nota Ufficiale della FFC
In pratica vale la stessa regola prevista per i tagli. La cessione di un calciatore da una fantasquadra a un'altra equivale a un taglio volontario. Si vuole così evitare che due fantallenatori pongano in atto scambi di comodo continuando a 'palleggiarsi' gli stessi calciatori di settimana in settimana.
Il mercato estivo è parte integrante della stagione seguente. Quindi, se cedo un calciatore a un'altra squadra in estate, tale calciatore non potrà più tornare alla mia squadra fino al termine della stagione successiva. Il motivo è semplice: se così non fosse due fantallenatori potrebbero accordarsi per consentire a uno dei due di aggirare il limite di 11 conferme nella lista di vincolo 'parcheggiando' nella rosa dell'altro un certo numero di calciatori, per poi tornarne in possesso dopo l'asta di inizio stagione.

6. Ciascun calciatore ceduto da una fantasquadra a un'altra mantiene la propria valutazione.

Nota Ufficiale della FFC
Per cui se, ad esempio, durante la stagione cedo Del Piero (valore, poniamo, 50 crediti) per scambiarlo con Miccoli (valore 20 crediti), la mia dotazione di crediti si incrementerà di 30, mentre chi ha preso Del Piero perderà 30 crediti.

7. Non è possibile in nessun momento effettuare operazioni che impegnino più del capitale disponibile.

Nota Ufficiale della FFC
Il che significa che, se nell'esempio precedente la squadra che acquista Del Piero non ha a disposizione quei 30 crediti di disavanzo, l'operazione non sarà possibile e il Presidente di Lega dovrà annullarla.

8. E' possibile inserire crediti a conguaglio nelle trattative.

Nota Ufficiale della FFC
Prendiamo sempre l'esempio precedente: l'allenatore che acquista Miccoli può rifondere l'altro contraente dei 30 crediti di disavanzo, in modo da mantenere inalterata la disponibilità di crediti di entrambe le squadre, oppure può farlo solo in parte o addirittura in misura superiore.

9. Eventuali crediti a conguaglio non modificano il valore contrattuale dei calciatori per successive conferme, che resta quello di acquisto all'Asta o al Mercato Libero, né lo stato contrattuale dei medesimi.

Nota Ufficiale della FFC
Tornando al solito esempio, il fatto che nello scambio Del Piero-Miccoli siano stati inseriti dei crediti a conguaglio non determina una variazione nel valore dei due giocatori: Del Piero continuerà a valere 50 crediti e Miccoli 20. Quello che cambia è semplicemente la dotazione di crediti residui dei due contraenti. Queste operazioni di acquisto, vendita e scambio di calciatori non determinano un prolungamento del loro contratto. A 3 anni dall'acquisto all'Asta o al Mercato Libero (e le porzioni di stagioni contano come stagioni intere) un calciatore deve essere comunque svincolato.

10. E' anche possibile vendere o acquistare calciatori per soli crediti.

Nota Ufficiale della FFC
Se il nostro Miccoli viene ceduto durante la stagione dalla squadra X alla squadra Y per 10 crediti, la squadra X recupera 30 crediti (i 20 del valore di Miccoli più i 10 versati nelle sue casse dalla squadra Y) e per la squadra Y l'operazione costa complessivamente 30 crediti. Ciò fermo restando che il valore di Miccoli per successive conferme o cessioni rimarrà immutato (20 crediti).

11. I trasferimenti non modificano il ruolo dei calciatori coinvolti (tranne in quei casi previsti dal Regolamento).

12. Una volta raggiunto un accordo di trasferimento entrambi gli allenatori coinvolti devono comunicarlo, a voce o per iscritto, pena la nullità dell'accordo, al Presidente di Lega.

13. Gli scambi di calciatori durante la stagione sono permessi sino alla settimana successiva alla chiusura ufficiale del Calciomercato invernale di Serie A (solitamente intorno a fine gennaio).

14. Gli scambi durante il periodo estivo sono permessi dal lunedì successivo alla fine del campionato di serie A sino al giorno precedente la consegna delle liste di vincolo al Presidente di Lega.

Nota Ufficiale della FFC
A meno che non vogliate veder scorrere del sangue, proibite tutti i trasferimenti che prevedano 'calciatori da nominare in seguito' o 'future considerazioni'. Dateci retta, ne va della vostra salute psicofisica.

15. I 260 crediti di dotazione per l'asta iniziale entrano nelle casse di ogni fantasquadra al termine della stagione precedente, per consentire la gestione del mercato estivo.

16. Gli eventuali crediti residui al termine della stagione precedente vengono azzerati a conclusione della stessa.