

REGOLAMENTO FANTACALCIO

La Squadra

Ciascuna società dispone per l' Asta iniziale di un capitale sociale di 400 crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori.

A questi saranno aggiunti, dopo l'Asta, altri 90 crediti che serviranno per il Mercato libero durante la stagione.

Ogni squadra deve essere composta da una rosa di 25 giocatori : 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti.

Il tesseramento di calciatori stranieri è regolato secondo le seguenti disposizioni : è autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extra-comunitari.

I moduli consentiti sono i seguenti : 3-4-3 , 3-5-2 , 4-5-1 , 4-4-2 , 4-3-3 , 5-4-1 , 5-3-2.

La formazione da schierare deve essere composta da 11 titolari più 12 riserve.

Le sostituzioni consentite sono tre.

Asta Iniziale

a) Alle operazioni di calciomercato 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 iniziale, previa consultazione con gli altri allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.

Il calciomercato si svolge sotto forma di asta. Ciascuna squadra deve acquistare 25 giocatori a un costo totale non superiore a 400 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.

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

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 2 calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.

Mercato Libero

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 del fantacampionato.
- b. Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine dell'Asta iniziale (oltre ai 90 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.

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.

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. Il cambio di calciatori acquistabili al Mercato Libero è limitato a 'dieci' (10) a stagione (ovviamente subordinati ai crediti a disposizione), per far sì che non vengano completamente stravolte le rose create la sera dell'asta, 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.

Puntualizzo che nel limite dei dieci cambi a stagione non sono compresi i 'cambi temporanei' ossia l'inserimento in Lista Infortuni dei calciatori e i Cambi Obbligati dei calciatori che si trasferiscono all'estero o in serie minore nell'arco della stagione.

Quindi per il calcolo dei 'dieci cambi' stagionali si computano unicamente quelli volontari effettuati dal presidente per scelta tecnica.

Nota Ufficiale della FFC - Nella seguente fattispecie, se uno o più presidenti durante una sessione di Mercato Libero effettuassero chiamate e/o rilanci che sfiorassero la regola dei 'dieci' cambi a stagione, il Presidente di Lega annullerà d'ufficio la chiamata e/o rilancio più recente in ordine cronologico.

Qualora il Presidente di Lega se ne accorgesse a sessione di Mercato Libero già conclusa, andrà ad annullare d'ufficio l'acquisto del calciatore di quella sessione di Mercato Libero acquistato alla cifra più alta che verrà assegnato, qualora abbia rispettato il limite dei dieci cambi a stagione, al secondo miglior offerente.

i. I calciatori disponibili sul Mercato Libero sono quelli che compaiono nelle liste degli 'svincolati' presente sul sito del fantacalcio.

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 - 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 aggiudicarsi 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 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. Al momento dell'offerta, è fatto obbligo al chiamante di dichiarare l'eventuale calciatore tagliato alla fine dell'asta per fare spazio al nuovo elemento acquistato. Se si presentano più offerte, per ognuna di esse andranno indicati gli eventuali tagli. Lo stesso dicasi per il fantallenatore che chiede un giocatore in prestito per la Lista Infortunati, qualora pervengano rilanci ed egli decida di partecipare all'asta (per l'acquisto a titolo definitivo o per il prestito oneroso). Qualsiasi chiamata priva dell'indicazione degli eventuali tagli sarà annullata.

Nota Ufficiale della FFC - Perché questa norma? Principalmente per un motivo pratico e organizzativo. Molti Presidenti hanno sempre dovuto rincorrere i propri fantallenatori distratti o sbadati che, una volta comprato un calciatore, non hanno poi comunicato il taglio. Ora la Regola è chiara: quando qualcuno offre per un calciatore, deve subito dichiarare il calciatore al quale rinuncerà e che quindi verrà tagliato. Se qualcuno offre senza dichiarare l'eventuale futuro taglio, la sua offerta non sarà valida. Il Presidente non è obbligato a comunicare gli eventuali tagli durante il corso dell'Asta settimanale, ma lo farà solo al termine, per gli acquisti andati in porto.

c. Le squadre avversarie che intendono acquistare lo stesso calciatore comunicano l'intenzione di rilanciare, senza specificare l'entità in crediti del rilancio stesso. Anche in questo caso, occorre indicare il calciatore che verrà tagliato in caso di successo alle buste.

Nota Ufficiale della FFC - Vale il discorso fatto nella Nota precedente: se qualcuno rilancia ma non comunica il futuro eventuale taglio, il suo rilancio non sarà ritenuto valido.

d. 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.

e. 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 ed eventuali tagli al Presidente di Lega entro le ore 18,00 del martedì; comunicare la o le chiamate con relative offerte agli altri fantallenatori entro le 18,00 del mercoledì (questo è compito del Presidente); comunicare l'intenzione di rilancio per uno o più giocatori e gli eventuali tagli entro le 18,00 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 18,00 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 d'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 Fanta Media Totale peggiore (colonna della classifica TMed).

f. Le squadre aggiudicatarie saranno obbligate a tagliare tanti giocatori quanti sono stati quelli acquistati, sempre nel rispetto dei ruoli. I tagli saranno quelli dichiarati al momento dell'offerta iniziale o del rilancio.

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 (senza l'eventuale taglio) per un giocatore di un determinato ruolo è automatico ogni qualvolta una fantasquadra si ritrovi (in seguito alla cessione di un proprio calciatore all'estero o in categoria inferiore) con un numero di giocatori inferiori 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, per rientrare nel limite, prima della giornata successiva, dovrà tagliare i calciatori dichiarati contestualmente alle offerte sul Mercato Libero.

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

(III) Non è consentito il taglio immediato di un giocatore appena acquistato al Mercato Libero per evitare di doversi privare di uno dei propri, ma esclusivamente quello del calciatore dichiarato con l'offerta sul Mercato Libero.

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 (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.

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 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'.

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

c. E' compito dell'allenatore della fantasquadra che ne detiene il 'cartellino' presentare al Presidente di Lega la documentazione dell'indisponibilità del calciatore attraverso il nostro quotidiano di riferimento la 'Gazzetta dello Sport'

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 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.

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. Il fantallenatore, al momento dell'offerta, deve obbligatoriamente dichiarare il calciatore infortunato da inserire nella Lista. In mancanza, l'offerta non viene ritenuta valida.
- V. 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 miglio 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 acquistarlo a titolo definitivo, tagliandone un altro dello stesso reparto (non necessariamente quello indicato in un primo momento per la "lista infortunati")
- 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.

Nota ufficiale FEC - 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.

- j. Un calciatore squalificato o non più tesserato per una squadra di Serie A non può essere inserito nella Lista Infortunati.
- k. La lista infortunati si chiude contemporaneamente al Mercato Libero.

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 FEC - 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 sé 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 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 FEC - 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 termini previsti dal Regolamento, infatti il 'taglio' del sostituto sarà considerato un taglio obbligatorio.

- c. Se il calciatore preso in prestito per la lista Infortunati cambia squadra e scende in una serie inferiore oppure va all'estero, viene subito reintegrato il calciatore infortunato. Solo in caso di prestito oneroso viene restituita la metà dei crediti spesi per il suddetto calciatore se è sceso di categoria oppure viene resa la cifra intera se è andato all'estero.

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 rescinda il contratto con la sua società d'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 dal regolamento.

Nota Ufficiale della FFC - Un paio di stagioni fa 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, ai 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 dal regolamento.
- 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. 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.

Calciatore squalificato per illecito o doping

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

Calciatore deceduto

- 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.
- 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.

Calciatore ritirato

- Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra abbandoni l'attività agonistica nel campionato in corso, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio. Se, una volta annunciato ufficialmente il ritiro, il calciatore dovesse cambiare idea e tornare in serie A, esso sarà libero sul Mercato e acquistabile da chiunque, anche dal fantallenatore che ne deteneva il cartellino in precedenza.

Calciatore che diventa allenatore

- Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra abbandoni l'attività agonistica per diventare allenatore nel campionato in corso, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio. Se, una volta annunciato ufficialmente il ritiro, il calciatore dovesse cambiare idea e tornare ad essere un calciatore in serie A, esso sarà libero sul Mercato e acquistabile da chiunque, anche dal fantallenatore che ne deteneva il cartellino in precedenza.

Nota ufficiale della FFC - Caso nato durante il campionato 2005/2006. L'esempio pratico è Sensini che diventò allenatore dell'Udinese dopo aver iniziato la stagione da giocatore. Non esiste alcun obbligo di sostituzione del giocatore che interrompe l'attività: sarà sempre possibile mantenerlo in rosa nella speranza di un suo successivo ritorno in campo.

La Formazione

Tutti gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare al Presidente della Lega la propria formazione esclusivamente tramite il sito del fantacalcio, e in subordine, mezzo e-mail e/o sms entro l'ora dell'inizio dell'anticipo di giornata, in caso le partite fossero in contemporanea entro l'ora del fischio d'inizio.

Nota Ufficiale della FFC - In questi casi si consiglia all'allenatore che spedisce la formazione di aggiungere all'e-mail e all'sms una richiesta di avvenuta ricezione, così che il Presidente di Lega possa confermare
E' cura di ogni allenatore accertarsi che il Presidente di Lega abbia ricevuto la formazione. 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.

Nel caso un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana.

Nel caso che alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega dovrà compilare, per la squadra del suddetto allenatore, una formazione d'ufficio schierata con il modulo 4-4-2 e comprendente il primo portiere, i primi 4 difensori, i primi 4 centrocampisti e i primi 2 attaccanti in ordine decrescente di costo di conferma o acquisto all'asta. La panchina sarà composta dal secondo portiere, il quinto e sesto difensore, il quinto e sesto centrocampista, il terzo e quarto attaccante, individuati con il medesimo criterio. In caso di parità di costo tra due o più giocatori, saranno preferiti quelli che forniscono il Totale-Squadra minore.

Se un allenatore manca di comunicare la formazione entro i termini e le modalità stabilite dal regolamento la squadra sarà punita con 1 punto di penalizzazione ad ogni mancata comunicazione di formazione.

Errori nella comunicazione della formazione

- 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 e in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco.
- Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:

(I) Se un fantallenatore schiera in formazione giocatori non tesserati per la sua squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve di ruolo schierate in panchina, secondo l'ordine di priorità. Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili (3).

Nota ufficiale della FFC - E' inutile e crudele punire un fantallenatore che per sbadataggine commette un errore. Nella Regola sopra esposta, il calciatore che subentra viene trattato al pari di qualsiasi altro sostituto (per titolari non scesi in campo o non valutati). Per cui saranno possibili solo altre due sostituzioni oltre a quella resasi necessaria per rimediare all'errore.

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

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

Nota ufficiale della FFC - La panchina non sarà reintegrata: la squadra in questione potrà quindi usufruire di una riserva in meno rispetto alle 12 previste.

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

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

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

(VI) Se una squadra schiera più di 11 titolari ma non c'è un reparto in sovrannumero, sarà escluso il giocatore che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore in assoluto nei reparti di movimento, ma sempre a patto che la sua esclusione non determini un' inferiorità numerica nel suo reparto rispetto a quanto previsto dal presente regolamento, altrimenti la scelta ricadrà sugli altri reparti di movimento.

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

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

Nota ufficiale della FFC - Considerando, s'intende, solo le prime riserve disponibili in ordine di priorità per i vari reparti.

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

Riserve e Sostituzioni

- ❖ Ogni squadra può schierare in panchina sino a 12 calciatori di riserva : un portiere e almeno un calciatore per ruolo (un difensore, un centrocampista e un attaccante). I restanti otto posti sono a discrezione del fantallenatore.
- ❖ 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

- ❖ Una squadra non può effettuare più di cinque sostituzioni per gara. Le riserve, che verranno scelte tra i sette calciatori 'in panchina', devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega.
- ❖ 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).
- ❖ 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.

- ❖ I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.
- ❖ I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.

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.

UTILIZZO DELLE RISERVE PRESENTI IN PANCHINA

L'utilizzo delle RISERVE presenti in panchina per sostituire eventuali calciatori senza voto nella formazione titolare segue il seguente ordine di applicazione :

- I. Qualora il portiere risultasse senza voto, verrà sostituito dalla riserva del suo stesso ruolo presente in panchina o, qualora mancante, dalla riserva d'ufficio del portiere.
- II. Qualora risultassero dei calciatori di movimento senza voto, la fantasquadra dovrà dapprima provare a sostituirli con calciatori dello stesso ruolo presenti in panchina.
- III. Qualora risultassero ancora dei calciatori di movimento senza voto, si inizierà dal primo difensore in ordine alfabetico presente in formazione da sostituire. Si cercherà il primo calciatore in ordine di preferenza tra quelli rimasti in panchina che conduca ad uno schema di gioco consentito.
- IV. Nel caso non fosse possibile trovare tra le riserve presenti in panchina un calciatore con queste caratteristiche, la sostituzione non verrà effettuata e la fantasquadra giocherà in inferiorità numerica.
- V. La procedura riportata al punto (III) viene ripetuta, con il seguente ordine e con le medesime modalità per i centrocampisti ed attaccanti da sostituire.

Nota ufficiale della FFC - Questa modifica regolamentare consente di avere una maggiore flessibilità nelle sostituzioni e gestire meglio gli eventuali imprevisti che si possono sviluppare nel periodo che va dalla consegna della formazione al termine del turno di campionato

UTILIZZO DELLE RISERVE DI UFFICIO

- ❖ Non è consentito l'utilizzo di riserve di ufficio per i calciatori di movimento.
- ❖ E' consentito l'utilizzo della riserva di ufficio del portiere.

Nota Ufficiale della FEC - L'aumento di calciatori a disposizione in panchina, unitamente alla possibilità di far variare il modulo sulla base delle riserve a disposizione, ha imposto di limitare al SOLO PORTIERE l'impiego dell'eventuale RISERVA di UFFICIO utilizzabile in una fantapartita.

- ❖ 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.
- ❖ 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'.
- ❖ 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.
- ❖ Nel caso una squadra schieri dodici giocatori in panchina, ma, erroneamente, non schieri almeno un giocatore per ogni ruolo, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a undici calciatori, togliendo d'autorità il panchinaro con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza.
- ❖ Nel caso una squadra schieri erroneamente più di dodici giocatori in panchina, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a dodici calciatori, rispettando la regola che impone almeno un calciatore per ruolo e togliendo d'autorità il panchinaro (o i panchinari nel caso siano più di otto) con il miglior Totale-Calciatore.

Quotidiano Ufficiale

“La Gazzetta dello Sport” e “La Gazzetta Sportiva” nella loro edizione cartacea è il quotidiano ufficiale che servirà come riferimento nel corso del campionato.

In caso di sciopero dei quotidiani il lunedì, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i voti vengano riportati nell'edizione del martedì. Se il martedì sia il Q.U. sia quello di riserva Corriere dello Sport o come terza scelta TuttoSport non escono o non pubblicano i voti, si calcherà l'esito della partita sulla base dei voti assegnati dal settimanale Guerin Sportivo.

N.B. → I risultati delle partite della Lega saranno caricati solo successivamente all'uscita del comunicato del Giudice Sportivo, tramite comunicato del Presidente di Lega. Saranno infatti controllate le ammonizioni ed espulsioni riportate nel tabellino della Gazzetta dello Sport dal comunicato ufficiale del Giudice Sportivo pubblicato sul sito della Lega Calcio pubblicato sul sito della Lega Serie A, reperibili sul sito www.legaseriea.it

Casi Particolari

a. **PORTIERE SENZA VOTO** - Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. o n.g., gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere di riserva. Al voto andranno aggiunti o sottratti tutti i punti gol o cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale solo per il portiere.

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

b. ESPULSO SENZA VOTO - Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato, cioè termini la gara senza voto, verrà considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 5 come voto, al quale si dovrà sottrarre 1 punto per l'espulsione.

c. 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.

(I). ESPULSO O AMMONITO DOPO IL FISCHIO FINALE O DALLA PANCHINA - Nel caso un calciatore venga espulso o ammonito mentre siede in panchina (quindi tra le riserve) o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita, dopo il triplice fischio finale dell'arbitro, il malus per l'espulsione e quello per l'ammonizione non verrà conteggiato se questo calciatore non è mai sceso in campo. I malus valgono invece se ha giocato.

Nota Ufficiale della FFC - Fanno fede i tabellini dei Q.U. o le decisioni del martedì della Lega Calcio. Se un giocatore ha giocato, anche solo qualche minuto, e viene sanzionato al di fuori dei 90' di gioco, prende i malus dell'espulsione e dell'ammonizione se il suo nome compare tra i provvedimenti disciplinari presi dall'arbitro.

d. MARCATORE SENZA VOTO - Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto al quale si dovrà aggiungere +3 per ogni marcatura.

e. ASSIST SENZA VOTO - Nel caso un calciatore effettui un assist ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto al quale si dovrà aggiungere +1 per ogni assist.

f. 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

g. AUTOGOL SENZA VOTO - Nel caso un calciatore sia responsabile di autogol ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto, al quale si dovranno sottrarre 2 punti per l'autogol

h. 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 -1 punto per ogni gol subito, +3 punti per ogni rigore parato.

i. RIGORE CALCIATO SENZA VOTO - Nel caso che un calciatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli), ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto, al quale si dovranno aggiungere o sottrarre 3 punti, a seconda dell'esito del rigore.

j. PARTITE SOSPESE O RINVIATE

a. Nel caso che una o più partite di serie A vengano sospese per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo etc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolti 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 sospese o rinviate e poi riprese dal minuto della sospensione, saranno presi in considerazione ai fini del gioco.
 - IV. Se le partite sono sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano fantapartite di Coppa ad eliminazione diretta e i recuperi sono previsti in data posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, si opera nel seguente modo : a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio per i giocatori di movimento e un 5 per il portiere. Tali voti d'ufficio saranno però ridotti a 5,5 per i giocatori di movimento e a 4 per il portiere se la decisione di rinviare una partita viene comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per presentare le formazioni.
- b. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti non verranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere, per calcolare il Risultato Finale della partita, che le due vere squadre di Serie A giochino la partita di recupero.
 - c. Nel caso una partita venga sospesa prima dei 90' e successivamente recuperata ed il Q.U. assegni voti sia al momento della sospensione, sia al momento del completamento, si calcherà la media-voto per chi ha giocato ed avuto una valutazione in entrambi gli spezzoni di partita. Si assegnerà un voto singolo per chi ha avuto un'unica valutazione in uno dei due spezzoni. Calcolati in questo modo i voti, si applicheranno gli eventuali punti gol e punti cartellino.
 - d. In tutti i casi nei quali si renda necessario il "congelamento" di una giornata di campionato in attesa di uno o più recuperi (interi o parziali che siano) sarà possibile effettuare un numero illimitato di sostituzioni, in deroga a quanto previsto dal regolamento. Inoltre, sempre negli stessi casi, sarà consentito eccezionalmente l'utilizzo della riserva d'ufficio per tutti i giocatori mancanti e non sostituibili. La disposizione vale per tutti i calciatori, ovvero quelli che hanno giocato in quella giornata, e non giudicati, senza che avessero panchinari che li potessero sostituire.

k. 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.

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.

Calcolo del Punteggio

Il calcolo del punteggio avviene aggiungendo al voto di ciascun calciatore attribuito dalla Gazzetta dello Sport :

- +3 punti per ogni gol realizzato.
- +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere).
- +2 punti per ogni rigore realizzato.
- +1 punto per ogni assist.
- 3 punti per ogni rigore sbagliato.
- 2 punti per ogni autogol.
- 1 punto per ogni gol subito (si applica al portiere).
- 1 punto per ogni espulsione (Fanno fede i tabellini dei Q.U. in prima battuta e le 'eventuali' correzioni del Giudice Sportivo)
- 0,5 per ogni ammonizione (Fanno fede i tabellini dei Q.U. in prima battuta e le 'eventuali' correzioni del Giudice Sportivo)

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

Si assegnano 3 punti a vittoria, 1 punto per il pareggio, 0 punti per la sconfitta.

Le ultime 2 squadre classificate retrocedono e hanno l'obbligo di cambiare il nome alla propria squadra.

Il Totale-Squadra di ciascuna squadra è dato dalla somma dei singoli Totali-Calciatore degli 11 calciatori che hanno preso parte alla gara.

N.B. → I risultati delle partite della Lega saranno caricati solo successivamente all'uscita del comunicato del Giudice Sportivo, tramite comunicato del Presidente di Lega. Saranno infatti controllate le ammonizioni ed espulsioni riportate nel tabellino della Gazzetta dello Sport dal comunicato ufficiale del Giudice Sportivo pubblicato sul sito della Lega Calcio pubblicato sul sito della Lega Serie A, reperibili sul sito www.legaseriea.it

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

Per determinare il risultato finale della gara vengono confrontati i Totali-Squadra delle 2 squadre in base alla Tabella di Conversione. La Tabella di Conversione trasforma ciascun Totale-Squadra in un certo numero di gol, così da ottenere un reale risultato calcistico.

Meno di 66 punti	0 gol
Da 66 a 71,5 punti	1 gol
Da 72 a 76,5 punti	2 gol
Da 77 a 80,5 punti	3 gol
Da 81 a 84,5 punti	4 gol
Da 85 a 88,5 punti	5 gol
Da 89 a 92,5 punti	6 gol

E così via ogni 4 punti 1 gol

Parità in Classifica tra due o più Squadre

- a. In caso di parità in classifica in una competizione a girone unico fra due squadre, non sono previsti spareggi ma si procederà nella compilazione di una graduatoria, detta 'classifica avulsa', tra le squadre interessate. Si terrà conto, nell'ordine :
- dei punti conseguiti negli scontri diretti;
 - a parità di punti, della Media dei Totali Squadra in quella competizione.
- b. Nel caso due o più squadre interessate permangano in parità anche nella classifica avulsa si terrà conto, nell'ordine:
- della differenza tra reti segnate e subite negli scontri diretti;
 - a parità di differenza reti, del maggior numero di reti segnate nell'intera competizione;
 - a parità di reti segnate, del sorteggio.

Calcolo del Modificatore Portiere

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

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

VOTO PORTIERE

6,5	+0,5
7	+1,0
7,5	+1,5
8 o superiore	+2,0

La discriminante per l'applicazione del correttore, 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 punti. 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 od inferiore a 6 non gli si attribuisce alcun bonus, e si detrairà sempre un punto per ogni gol incassato.

Calcolo del Modificatore Difesa

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

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	DIFESA a 3	DIFESA a 4	DIFESA a 5
meno di 5	+5	+4	+3
5,00-5,24	+4	+3	+2
5,25-5,49	+3	+2	+1
5,50-5,74	+2	+1	0
5,75-5,99	+1	0	-1
6,00-6,24	0	-1	-2
6,25-6,49	-1	-2	-3
6,50-6,74	-2	-3	-4
6,75-6,99	-3	-4	-5
7,00 o più	-4	-5	-6

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.

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

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 (perchè la media di reparto è negativa), se ne aggiungerà uno in meno. Ovviamente se il Modificatore 'peggiora' succederà l'esatto contrario.

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 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.

Coppa di Lega

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 FCC - Fino al 2004 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' presto. 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.

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 FCC - '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.

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.

10. In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari, il vincente della Coppa di Lega verrà deciso ai calci di rigore.

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 di Lega

1. La Supercoppa si disputa, la stagione successiva, tra la vincente del Campionato di Lega e la detentrici 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.

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.

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 tre anni fa si è deciso di innalzare le soglie della tabella di conversione.

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.