



Lega "Alé Lagunari 1992"

liberamente tratto da

Federazione Fantacalcio



REGOLAMENTO UFFICIALE 2020/21

XXIX Anno della LEGA "ALE' LAGUNARI": il fantacalcio a Orbetello dal 1992

1. OGGETTO DEL GIOCO

- 1.1 Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di fantasquadre, formate dai calciatori del Campionato italiano di serie A e B.
- 1.2. La Lega "Alè Lagunari 1992" sovrintende al Regolamento.

2. SCOPO DEL GIOCO

- 2.1 Formare una società di calcio acquistando al Calciomercato estivo (vd. reg. 6) una rosa da 22 a 29 calciatori.
- 2.2 Mandare in campo una formazione di 11 calciatori della rosa per disputare le gare previste dal Calendario Agonistico di Lega.

3. LA LEGA

- 3.1 La Lega "Alè Lagunari" è composta da 10 società che formano l'Assemblea di Lega, unico organo di governo della Lega. La Lega ha un Presidente, un Vice Presidente, una Commissione di Appello Federale e un sito web con dominio registrato: www.legaalelagunari1992.it. Per la stagione **2020/2021**: Presidente: **Riccardo MARTINA**, Segretario Federale: **Luca PIZZOLANTE**, C.A.F.: Riccardo Martina – Massimo Roca – Luca Pizzolante; membri sostituiti, nell'ordine: Massimiliano Giudici – Maurizio Sanità.

L'ASSEMBLEA DI LEGA

- 3.2 Le Assemblee di Lega, convocate ogni qualvolta si renda necessario, hanno validità quando sono presenti fisicamente almeno 6 dei suoi componenti e le delibere sono approvate con la maggioranza del 66,6%. L'Assemblea elegge annualmente il Presidente, il Vice e i due membri della Commissione d'Appello Federale. L'Assemblea propone, discute, vota, approva/respinge le modifiche al Regolamento; ha il potere di veto, in caso di ricorso, sulle sentenze della CAF di cui alla reg. 3.4 e ratifica/respinge le sanzioni deliberate dalla CAF di cui alla reg. 3.5. **In caso di decisioni urgenti, viene interpellata a mezzo Whatsapp, con decisioni prese con i 2/3 dei voti (7 su 10).**

IL PRESIDENTE DI LEGA

- 3.3 Il Presidente di Lega presiede le riunioni dell'Assemblea, coordina le operazioni di Calciomercato, compone il Calendario Agonistico, registra le formazioni, calcola i risultati, compila le classifiche, presiede la CAF e ne è automaticamente membro.

LA C.A.F. DI LEGA

- 3.4 La CAF di Lega si riunisce a seguito di presentazione di ricorsi e delibera entro 7 gg. dalla ricezione degli stessi. Il ricorso deve essere presentato alla CAF entro 7 gg. dalla data di svolgimento dell'evento in esame. La CAF è interpellata dal Presidente e delibera su tutte le casistiche che non sono contemplate nel presente Regolamento.
- 3.5 La CAF, qualora almeno 2 dei suoi componenti ravvisino prolungati comportamenti di negligenza di 1 o più presidenti, delibera le sanzioni entro 7 gg. dall'individuazione dell'evento, fatta salva la possibilità per il Presidente sanzionato di ricorrere all'Assemblea ai sensi della reg. 3.2.
- 3.6 La CAF delibera a maggioranza (2 voti su 3); qualora uno o due membri siano parti in causa del reclamo, direttamente o indirettamente, nella votazione subentrano i "membri sostituiti", al posto dei "coinvolti".

4. LE SOCIETA'

NOME

- 4.1 Ogni Presidente assegna un nome alla sua squadra. Esso può essere di fantasia o di una società calcistica o non calcistica del panorama mondiale. Non ci possono essere due società con lo stesso nome ed esso non può essere cambiato nel corso della stagione.

CAPITALE SOCIALE

- 4.2. Ogni società dispone di un capitale sociale formato da:
 - rimanenza del capitale della stagione precedente,
 - contributo di Lega pari a 300 K (annuale erogato a inizio stagione),
 - quota abbonamenti, pari al numero di reti segnate nel campionato scorso (annuale erogato a inizio stagione),

- premi di passaggio del turno/vittoria competizioni nelle Coppe (vd. reg. 18.9, erogati nel corso della stagione),
 - incassi partite (vd. reg. 19, erogati nel corso della stagione),
- Ogni società non può spendere più del capitale disponibile.

4.3 I K erogati dalla Lega e la quota abbonamenti sono utilizzabili a partire dal CME.

5. LA ROSA

- 5.1 La rosa di ogni squadra deve essere composta da min 22 e max 29 calciatori di serie A e B.
- 5.2 La rosa deve essere così suddivisa per organico e ruoli: minimo e obbligatoriamente 2 Portieri, 8 Difensori, 7 Centrocampisti, 5 Attaccanti, massimo consentito 2 Portieri, 10 Difensori, 10 Centrocampisti, 7 Attaccanti.
- 5.3 Ogni squadra può tesserare calciatori comunitari ed extra-comunitari in numero illimitato.
- 5.4 Ogni squadra deve tesserare uno e un solo calciatore di serie B per ogni ruolo escluso il portiere il cui tesseramento è facoltativo.
- 5.5 I portieri sono gestiti a livello di squadra di serie A o B e non a livello nominativo. Si devono tesserare obbligatoriamente e mantenere in rosa **tutti** i portieri di **due** squadre di serie A, oppure di una squadra di A e una di B. Il tesseramento dei portieri di una squadra di A o di B implica automaticamente la proprietà dei cartellini di tutti i portieri che durante la stagione agonistica si dovessero avvicinare per quella squadra.
- 5.6 Nel caso in cui, durante la stagione, a causa di trasferimenti di calciatori, una squadra si trovasse con 0, 2 o più giocatori di serie B per ruolo, dovrà comunicare al Presidente, entro la prima gara utile, il nome del giocatore in eccedenza (sia di A che di B) da tagliare e, in caso di rosa irregolare ai sensi delle reg. 5.2 e 5.4, dovrà obbligatoriamente procedere all'acquisto dei calciatori necessari per regolarizzare la rosa, alla prima finestra di mercato possibile (nel periodo di chiusura di mercato o per mancanza di K, la società rimarrà temporaneamente con una rosa irregolare).
- 5.7 Un calciatore può essere inserito durante la stagione nella lista dei 21 per gare ufficiali (nazionali e internazionali) per al massimo 2 società di Lega. Un calciatore scambiato non può tornare in una società in cui sia stato già tesserato durante la stagione in corso, indipendentemente se sia stato inserito o meno, in lista per una gara ufficiale.

6. IL CALCIOMERCATO ESTIVO (CME)

- 6.1 Al calciomercato deve partecipare almeno un rappresentante di ogni società. La società non presente è radiata dalla Lega e sostituita. Prima dell'inizio del CME l'Assemblea stabilisce la pubblicazione di riferimento per i ruoli mantenendola per tutta la stagione. Per la stagione **2020/21**, il riferimento per i ruoli dei calciatori di serie A è La Gazzetta dello Sport, mentre per i ruoli di Serie B è il sito www.fantapiu3.com.
- 6.2 La vincente del campionato può confermare 3 calciatori della rosa della stagione precedente, le società piazzatesi al 2°, 3°, 4° posto 2 calciatori, le retrocesse nessuno, tutte le altre 1. La vincente la Coppa Italia può confermare 1 calciatore. Le conferme sono facoltative. Si può confermare al massimo 1 calciatore per ruolo. Ai sensi della reg. 5.5, per la conferma del portiere si intende la squadra di A o di B in rosa nella stagione precedente.
- 6.3 Il calciomercato si svolge sotto forma di asta: l'offerta minima consentita è di 1 K e le offerte successive dovranno quantomeno incrementare l'offerta precedente. Chi offrirà la cifra più alta acquisterà il calciatore per la cifra offerta. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non completino la rosa. Spetterà alla società classificatasi ultima nel campionato precedente fare la prima chiamata d'asta procedendo così fino al primo classificato.
- 6.4 Ogni Presidente, al momento della chiamata di un calciatore tesserato per la sua società nella stagione precedente, decide se vincolarlo e non metterlo sul mercato oppure offrirlo all'asta. Alla fine dell'asta può ancora decidere se cedere il calciatore ed incassare direttamente i K offerti, rinunciando al vincolo, oppure riscattarlo pagando la metà della cifra offerta nell'asta: il tutto nel rispetto del numero di vincoli e di ruoli, spettanti alla Società per il CME. Ad ogni turno ad ogni Presidente spetta una ed una sola chiamata (anche se il calciatore chiamato viene confermato).
- 6.5 Ogni società non può spendere più del suo capitale per completare la rosa.
- 6.6 Nessun allenatore può partecipare all'asta di un calciatore che non può acquistare (avendo il ruolo già coperto da tutti gli effettivi o essendo l'offerta maggiore del suo capitale). In caso di chiamata erronea il Presidente sospenderà l'asta e farà ripetere la chiamata.

6.7 Il CME termina quando tutte le Società hanno completato le loro rose.

7. IL CALCIOMERCATO AUTUNNALE (CMA)

7.1 Entro le ore 24 del giorno del CMA (**25 Novembre 2020**) le società dovranno far pervenire al Presidente/Segretario le offerte via email/SMS/WA per il tesseramento di calciatori liberi. Dopo l'orario di scadenza, il Presidente/Segretario valuterà le offerte e comunicherà quanto prima l'esito delle aggiudicazioni, pubblicandole sul sito della Lega anticipandole via email/SMS/WA.

Modalità delle offerte:

- per ogni offerta deve essere indicato il calciatore da tagliare (o il posto libero);
 - non c'è limite al numero di offerte presentabili tranne che la somma dei K di ciascuna offerta presentata non deve eccedere il totale del budget disponibile;
 - l'offerta minima è di almeno 1 K e le offerte non possono avere numeri decimali;
 - per ogni offerta si possono indicare più nominativi di calciatori in ordine di priorità ed eventualmente con offerte diversificate per ciascun calciatore;
 - le offerte devono essere indicate in ordine di priorità.
- 7.2 Ad ogni aggiudicazione dovrà essere tesserato il primo calciatore utile per il quale è stata presentata la miglior offerta. A parità di offerte, il calciatore viene aggiudicato alla squadra che occupa il posto più basso in classifica (a parità di punti si considera la diff. reti). I calciatori acquistati sono utilizzabili dalla prima partita utile. I calciatori tagliati diventano liberi e tesserabili dalla settimana successiva.

8. IL MERCATO LIBERO (ML)

8.1 Il ML si apre giovedì **24/12/2020** e si chiude alle 24.00 di giovedì **25/03/2021** (22^a giornata).

8.2 Per i calciatori provenienti dall'estero durante il mercato di gennaio, si potranno presentare offerte di acquisto a partire dal primo giovedì dopo la pubblicazione dei nominativi e dei ruoli sulla pagina della Gazzetta.

8.3 Modalità delle offerte:

- le Società che dovessero trovarsi con una rosa non regolamentare in seguito a trasferimenti di calciatori all'estero o dalla A alla B o viceversa, sono obbligate a presentare offerte (a meno che non abbiano il budget a 0 K) ogni giovedì utile di mercato, al fine di regolarizzare la rosa;
 - è possibile tesserare un solo calciatore libero a settimana per ciascuna società;
 - per ogni offerta deve essere indicato il calciatore da tagliare (o il posto libero);
 - l'offerta minima deve essere di almeno 1 K, le offerte non possono avere numeri decimali e non si può offrire più del budget a disposizione;
 - per ogni offerta si possono indicare più nominativi di calciatori in ordine di priorità ed eventualmente con offerte diversificate per ciascun calciatore;
- 8.4 Le offerte di acquisto devono essere comunicate, via email/SMS/WA, al Presidente/Segretario **dalle ore 00:00 alle ore 24:00 del giovedì**. Dopo l'orario di scadenza, il Presidente/Segretario confronterà le offerte e comunicherà quanto prima l'esito delle aggiudicazioni, pubblicandole sul sito della Lega o diramandole via email/SMS/WA. Ogni calciatore verrà aggiudicato alla Società che presentato l'offerta maggiore. A parità di offerte, il calciatore viene aggiudicato alla Società che occupa il posto più basso in classifica (a parità di punti si considera la diff. reti).
- 8.5 I calciatori acquistati sono utilizzabili dalla prima partita utile. I calciatori tagliati diventano liberi e tesserabili dalla settimana successiva.

9. TRASFERIMENTI E SCAMBI

9.1 Dalla chiusura del calciomercato estivo (CME) alle 24 del giovedì precedente l'inizio della stagione agonistica e nel periodo del MERCATO LIBERO (vd. reg. 8.1), è possibile effettuare tra le società, scambi (con eventuali conguagli in crediti) e/o compravendite dei calciatori tesserati, fatta salva la reg. 5.2 e la disponibilità dei crediti.

9.2 Le società sono **obbligate** a comunicare al Presidente gli scambi avvenuti nel più breve tempo possibile e a far pervenire le rose aggiornate (nei limiti di cui alla reg. 5.2) e, facoltativamente, i numeri di maglia, entro e non oltre il giorno antecedente l'inizio della stagione.

9.3 Per i calciatori che, durante il periodo del calciomercato di gennaio della serie A e B, si trasferiscano in campionati esteri, le società detentrici del cartellino, riceveranno dalla Lega un indennizzo pari alla metà del prezzo di

acquisto sostenuto, con un tetto massimo di 25 K, valevole anche per i giocatori confermati al CalcioMercato Estivo, considerando il relativo prezzo storico di acquisto.

10. LA FORMAZIONE

- 10.1 La formazione titolare composta da 11 calciatori può essere schierata solo nei seguenti moduli:
3-4-3, 3-5-2, 4-3-3-, 4-4-2, 4-5-1, 5-2-3, 5-3-2, 5-4-1, 6-2-2, 6-3-1.
- 10.2 Ogni squadra può schierare, tra campo e panchina, un numero di stranieri illimitato.
- 10.3 La formazione deve essere ricevuta dal Presidente al massimo entro le **14.30** del SABATO, con qualsiasi mezzo. Per cause di forza maggiore, è consentito delegare la comunicazione della formazione a un altro Presidente o ad un soggetto terzo. E' possibile modificare la formazione comunicata, nei limiti degli obblighi degli anticipi fino a un minuto prima delle 14.30 del sabato; dopo il termine prefissato non è più possibile cambiare la formazione.
- 10.4 In caso di anticipi di serie A e B si possono comunicare (entro 1' dall'inizio della partita) solo i calciatori impegnati nell'anticipo se schierati come titolari; se schierati in panchina è d'obbligo comunicare tutta la formazione. Nel caso di anticipo di un portiere, si può comunicare solo il titolare o la riserva, e non tutta la formazione. Nel caso di anticipo di un difensore inserito come titolare è obbligatorio comunicare contestualmente il modulo di gioco della difesa; inoltre in caso di difesa "a zona", comunicare il n° di difensori, se "a uomo", l'eventuale marcatura. Qualora in sede di comunicazione definitiva della formazione venga comunicato un differente modulo, o diversa formazione, o non vengano rispettate le marcature comunicate, verrà considerata "formazione irregolare" (vedi regola 10.7).
- 10.5 In caso di mancata comunicazione della formazione, alla società manchevole sarà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di 0-3 oppure un 60 d'ufficio in caso di prima gara stagionale. La CAF, e a seguire l'Assemblea di Lega, valuteranno le motivazioni che hanno impedito di comunicare la formazione e, accertatane la gravità, si riservano di comminare una sanzione immediata di 10K, addizionata di 10K per ogni mancata comunicazione consecutiva. Alla quarta mancata comunicazione in totale, l'allenatore reo sarà espulso dalla Lega e sostituito.
- 10.6 Pur avendo ogni società in rosa TUTTI i portieri di due squadre di A o di B, è comunque obbligatorio indicare nella formazione i NOMINATIVI del titolare e delle riserve.
- 10.7 La formazione irregolare è punita d'ufficio con il risultato di 3-0 a tavolino. In caso di gara di ritorno di una Coppa (Italia o Europea), verrà assegnato un risultato a tavolino che comporti l'eliminazione automatica dalla competizione, della squadra con formazione irregolare.
- 10.8 Nel caso di duplice inserimento dello stesso giocatore, in campo ed in panchina, verrà depennato d'ufficio il nominativo in panchina, e la formazione NON sarà considerata "formazione irregolare".

11. MARCATURE

- 11.1 E' possibile schierare la difesa a UOMO o a ZONA. In mancanza di specifica comunicazione, la squadra è considerata schierata a zona e con modulo difesa a 4.

MARCATURA A UOMO

- 11.2 Possono marcare a uomo solo squadre che giocano con un modulo di almeno 4 difensori. E' possibile comunicare solo il nome del calciatore marcato o la sua posizione nel modulo (1A, 2C ecc.), fatto salvo quanto previsto dalla reg. 10.4. L'allenatore può decidere che la marcatura venga annullata o meno, nel caso che il marcatore o il marcato prendano S.V. o non giochino nella realtà ed entrino i sostituti. La marcatura non salta se il marcato non viene comunicato nominalmente ma nella sua posizione nel modulo (1A, 2C, ecc.). Non è possibile marcare un giocatore che abbia già giocato. In caso di marcatura a uomo su uno o più giocatori impegnati negli anticipi, va comunicata la volontà di marcatura su questi giocatori prima dell'inizio dell'anticipo; successivamente, in sede di comunicazione definitiva della formazione (o prima di altro anticipo), va comunicato obbligatoriamente il marcatore. In mancanza di specifica comunicazione, le marcature sono considerate valide anche sui sostituti (sia dei marcatori che dei marcati), nel rispetto delle sostituzioni, dei ruoli e dei moduli. La Riserva d'Ufficio è considerata giocatore a tutti gli effetti, sia come marcatore, che come marcato.
- 11.3 Marcano solo i difensori, possono essere marcati centrocampisti ed attaccanti,
 - nr. marcature: min. 3 (di cui almeno 1 attaccante), max. n° dif. schierati,
 - si considerano i VOTI dei dif. e dei marcati e si individuano le fasce di appartenenza nella tabella A,

- si ricava il coeff. K dalle tabb. 1, 2, 3, 4, 5,
- si moltiplica il TOT del marcato per il K, ottenendo così il nuovo totale.

TAB. A

FASCIA	VOTO
I	< 4,99
II	5 - 5,99
III	6 - 6,99
IV	7 - 8
V	> 8

TAB. 1

D	C/A	K
I	I	1
	II	1,1
	III	1,2
	IV	1,3
	V	1,5

TAB. 2

D	C/A	K
II	I	0,9
	II	1
	III	1,1
	IV	1,2
	V	1,3

TAB. 3

D	C/A	K
III	I	0,8
	II	0,9
	III	1
	IV	1,1
	V	1,2

TAB. 4

D	C/A	K
IV	I	0,6
	II	0,8
	III	0,9
	IV	1
	V	1,1

TAB. 5

D	C/A	K
V	I	0,4
	II	0,6
	III	0,8
	IV	0,9
	V	1

MARCATURA A ZONA

- 11.4 E' possibile giocare a zona con tutti i moduli di gioco,
- marcano solo i difensori, possono essere marcati solo gli attaccanti, fatto salvo quanto previsto dalla reg. 10.4.
 - si sommano i TOT dei dif. e si ricava il coeff. K dalle tabb. B, C, D, E a seconda che i difensori siano rispettivamente 3, 4, 5, 6.
 - si moltiplica il TOT di ogni attaccante per il K, ottenendo così il nuovo totale.

TAB. B

n° D	SOMMA	K
3	meno di 16,5	1,2
	16,5 - 17,999	1,1
	18 - 20,999	1
	21 - 22,5	0,9
	oltre 22,5	0,8

TAB. C

n° D	SOMMA	K
4	meno di 21,5	1,2
	21,5 - 22,999	1,1
	23 - 25,999	1
	26 - 30	0,9
	oltre 30	0,8

TAB. D

n° D	SOMMA	K
5	meno di 25,5	1,2
	25,5 - 28,999	1,1
	29 - 31,499	1
	31,5 - 33,5	0,9
	oltre 33,5	0,8

TAB. E

n° D	SOMMA	K
6	meno di 30	1,2
	30 - 32,999	1,1
	33 - 36,999	1
	37 - 40	0,9
	oltre 40	0,8

12. RISERVE E SOSTITUZIONI

- 12.1 Ogni squadra può schierare in panchina al massimo **10** calciatori di qualsiasi ruolo. I calciatori dello stesso ruolo devono essere indicati in ordine di priorità di sostituzione. I panchinari di un ruolo sostituiscono solo calciatori dello stesso ruolo, ad eccezione della reg. 12.4.
- 12.2 Ogni squadra può effettuare max 5 sostituzioni a partita (compreso il portiere).
- 12.3 In caso di sostituzioni di calciatori in ruoli diversi, si procede a sostituire prima il portiere, poi i difensori, poi i centrocampisti e infine gli attaccanti, sempre nel rispetto delle 5 sostituzioni e con l'eccezione della reg. 12.4.

SOSTITUZIONE "DICHIARATA"

- 12.4 E' possibile, al momento della comunicazione della formazione, indicare una ed una sola riserva che eventualmente sostituirà uno degli altri 20 in lista, anche se di diverso ruolo da quest'ultimo: l'eventuale modulo di gioco ottenuto dalla sostituzione dovrà rientrare sempre in uno dei moduli previsti dalla reg. 10.1. La sostituzione dichiarata su un giocatore di ruolo diverso dal titolare ha la priorità sulle altre. Se la sostituzione dichiarata è su una riserva, ancorché con ruolo diverso, potrà essere effettuata solo al momento dell'eventuale sostituzione della riserva e verrà conteggiata come sostituzione singola¹.

¹ 1° Es. Dich.: «se non gioca il 2° ATT. TIT., entra il 3° CENT. RIS». La sostituzione ha la priorità sulle altre, in deroga alla reg. 12.3 (prima si sostituisce il 2° att., a seguire le altre anche se riguardano difensori o centrocampisti).

CALCIATORE GIUDICATO SENZA VOTO (S.V.) O NON SCESO IN CAMPO (N.G.)

- 12.5 Sono calciatori che nella realtà non hanno giocato per un tempo sufficiente a ricevere una valutazione (s.v.) o non sono entrati in campo (n.g.). Si procede alla sostituzione con i calciatori di riserva dello stesso ruolo schierati in panchina in ordine di priorità, ai sensi della reg. 12.1, fatta salva l'eventualità della reg. 12.4 ("sost. dichiarata") e della reg. 12.9 ("s.v. con gol segnato"):
- se la prima riserva dello stesso ruolo è giudicata "s.v." o "n.g.", **non** si considera sostituzione e si procede con la seconda riserva e così via, fino a trovare una riserva di quel ruolo che abbia preso una valutazione, che entra al posto del titolare e che viene conteggiata nel numero delle cinque sostituzioni consentite, ovvero fino ad esaurire tutte le riserve di quel ruolo.

RISERVA D'UFFICIO (R.U.)

- 12.5 Nel caso in cui le riserve in panchina non siano state sufficienti a realizzare una sostituzione, si procede, sempre nel rispetto delle 5 sostituzioni, all'assegnazione di una riserva d'ufficio, considerata sostituzione a tutti gli effetti. Il voto della RU sarà pari al VOTO più basso tra i voti dei 22 calciatori in campo, con la penalità di 1 punto se la RU è assegnata ad un difensore, di 1,5 punti se ad un centrocampista, di 2 punti se ad un attaccante o ad un portiere. Il n° di sostituzioni massime consentite è comunque 5 (siano RU o sostituzioni).

CASI PARTICOLARI

- 12.7 Quando un calciatore è giudicato "s.v." per una precoce espulsione, si assegna d'ufficio il voto "4", detrando inoltre il malus di -1 per l'espulsione
- 12.8 Quando un portiere è giudicato "s.v." ed è rimasto in campo per almeno 30 minuti, si assegna un "6" d'ufficio fermo restando i punti-azione conseguiti. In caso contrario è sostituito dal portiere di riserva. Nel caso in cui il portiere di riserva non abbia giocato si assegna la RU con la penalità di 2 punti.
- 12.9 Quando un calciatore è giudicato "s.v." ma abbia segnato un gol, sarà assegnato un "6" d'ufficio (sommando eventuali punti cartellino), senza procedere alla sostituzione.

13. QUOTIDIANO UFFICIALE (Q.U.)

- 13.1 Il Q.U. di Lega è La Gazzetta dello Sport, le cui pagelle e tabellini delle partite (marcatori, ammonizioni, espulsioni) costituiscono i dati ufficiali di riferimento per il calcolo dei risultati. La pagina web del sabato mattina "probabili formazioni" del sito www.gazzetta.it costituisce pubblicazione di riferimento per la compilazione delle avversarie delle coppe europee (vd. reg. 18.7).
- 13.2 Le pubblicazioni di riferimento per i ricorsi sono i siti web delle Leghe di Serie A e di Serie B.
- 13.3 La CAF delibererà l'adozione della pubblicazione di riferimento in caso di mancata pubblicazione dei voti e dei tabellini del QU per motivi eccezionali.

14. CALCOLO DELLA GARA

- 14.1 Il TOTALE-CALCIATORE è la somma algebrica del voto e dei seguenti eventuali punti-azione (bonus/malus):
- + 3 per ogni gol realizzato o per ogni rigore parato,
 - +1 per il portiere che avendo giocato almeno 60' non subisce gol,
 - 2 per ogni autogol,
 - 3 per ogni rigore sbagliato,
 - 1 per ogni gol subito (solo per il portiere),
 - 0,5 per ogni ammonizione,
 - 1 per ogni espulsione o espulsione per doppia ammonizione,
 - 1,5 per ammonizione ed espulsione diretta.

2° Es. Dich: «se non gioca il 3° ATT RIS. entra il 1° DIF. RIS». La sostituzione **non** si effettua se non rientra nel numero delle cinque sostituzioni (se ad es. si siano già sostituiti 2 dif. e 1 centr.). La sostituzione ATT. TIT. - 1° ATT. RIS. - 2° ATT. RIS. - 3° ATT. RIS. - 1° DIF. RIS. è considerata **1** sostituzione.

Il totale-calciatore di centrocampisti e attaccanti viene poi modificato dall'eventuale K.

14.2 Il TOTALE-SQUADRA è la somma degli 11 totali-calciatori della squadra:

- alla squadra che gioca in casa sono assegnati 2 punti per simulare il fattore campo,
- il totale-squadra è equiparato ad un numero di gol secondo la seguente tabella di conversione e le sue integrazioni:

PUNTI	GOL
meno di 66	0
66 - 71,999	1
72 - 77,999	2
78 - 83,999	3

PUNTI	GOL
84 - 89,999	4
90 - 95,999	5
96 - 101,999	6
da 102 ed oltre	7

INTEGRAZIONI ALLA TABELLA DI CONVERSIONE

- 14.3 - Nel caso in cui i due tot. diano come risultato un pareggio ed entrambi siano di 66 o più punti, si assegna un ulteriore gol alla squadra col tot. maggiore se la differenza tra i due tot. è di **3** o più punti.
- Nel caso in cui un tot. sia minore di 60 punti, si assegna un ulteriore gol alla squadra avversaria se la differenza tra i tot è di almeno **6** punti,
 - Nel caso in cui entrambi i tot. siano minori di 60 punti, il risultato sarà 0 - 0,
 - Nel caso in cui la differenza tra i due tot sia almeno di **10** punti ed almeno uno sia maggiore o uguale a **60** punti, si assegna un ulteriore gol alla squadra col tot maggiore.

CALCI DI RIGORE

- 14.4 Nelle finali o nelle gare di A/R, in caso di parità tra le due squadre, si procederà con la formula dei calci di rigore. Al momento della comunicazione della formazione, l'allenatore dovrà fornire i nomi/numeri dei 5 rigoristi degli 11 della formazione titolare che calceranno i 5 rigori (in caso di mancata comunicazione si assegneranno come rigoristi d'ufficio i nomi dei numeri 6 - 8 - 9 - 10 - 11 dei titolari). E' possibile comunicare l'ordine di tiro degli altri 6 titolari della formazione, nell'eventualità dei rigori ad oltranza (in caso di mancata comunicazione si procederà d'ufficio dal 1° giocatore utile in formazione tra i rimanenti 6 titolari);
- il rigorista che prende un voto maggiore o uguale a "6" segna il rigore, minore di "6" sbaglia il rigore,
 - al termine dei 5 rigori, persistendo la parità, si procederà con i rigori ad oltranza finché una squadra non si porterà in vantaggio e vincerà così la partita.

15. PARTITE POSTICIPATE/RINVIATE, SOSPESE, GIOCATE IN SUBIUDICE, NON OMOLOGATE

PARTITE POSTICIPATE/RINVIATE

- 15.1 Nel caso in cui una o più partite dei campionati di serie A o B vengano rinviate, per ciascuna partita in cui siano stati schierati calciatori delle squadre di A o di B coinvolte nel rinvio, si procederà come segue:

A) se le gare saranno recuperate entro l'inizio del turno seguente della stessa competizione del calendario agonistico della Lega, si attendono i tabellini e i voti dei recuperi,

- nel caso in cui uno o più calciatori schierati inizialmente non scendessero in campo al momento del recupero della gara, saranno sostituiti dalle rispettive riserve senza essere conteggiati nel numero delle sostituzioni.

- nel caso che le riserve a disposizione non dovessero essere in numero sufficiente a subentrare ai titolari coinvolti nel rinvio, si assegnerà un "6" d'ufficio ai titolari rimasti "scoperti". I voti d'ufficio non rientrano nel conteggio delle sostituzioni.

B) se le gare NON dovessero essere recuperate entro i termini fissati al precedente punto A, ai calciatori interessati verrà assegnato un 6 d'ufficio, che non rientra nel novero delle sostituzioni.

PARTITE SOSPESE PRIMA DELLA CONCLUSIONE

- 15.2 Nel caso in cui una o più partite dei campionati di serie A o B vengano sospese prima del fischio finale, e si decida di giocare successivamente i minuti mancanti al 90', per ciascuna partita in cui siano stati schierati calciatori delle squadre di A o di B coinvolte nella sospensione, si attenderà il recupero dei minuti mancanti, con le seguenti precisazioni:

1) Se i minuti mancanti verranno giocati entro l'inizio del turno seguente della stessa competizione del calendario di Lega:

A) per i calciatori che dovessero giocare, ed ottenere due voti (uno per ciascuno dei periodi della partita), si effettuerà la media dei voti riportati e si sommeranno i punti-azione ottenuti nelle due frazioni di gioco;

B) per i calciatori che dovessero giocare, ed ottenere un solo voto, sarà considerata valida la votazione ottenuta nella frazione di gioco, comprensiva dei punti-azione;

C) i calciatori che non dovessero ottenere una valutazione in nessuno dei due periodi, saranno sostituiti dalle rispettive riserve senza essere conteggiati nel numero delle sostituzioni. Nel caso le riserve a disposizione non dovessero essere in numero sufficiente a subentrare ai titolari coinvolti nel rinvio, si assegnerà un "6" d'ufficio ai titolari rimasti "scoperti", che non rientra nel novero delle 5 sostituzioni.

2) Se i minuti mancanti NON verranno giocati entro l'inizio del turno seguente della stessa competizione del calendario di Lega:

A) per i calciatori che hanno ottenuto un voto, verrà considerato valido il voto assegnato più i punti azione conseguiti;

B) per i calciatori valutati sv o non scesi in campo, verrà assegnato un 6 d'ufficio, che non rientra nel novero delle cinque sostituzioni.

PARTITE SOSPESE PER INCIDENTI E ASSEGNATE A TAVOLINO

- 15.3 Nel caso in cui una partita sia sospesa definitivamente per incidenti e venga assegnato il punteggio a tavolino, - saranno ritenuti validi gli eventuali voti e tabellini pubblicati dal QU, - se il QU non dovesse pubblicare né voti né tabellini, verrà assegnato un 6 d'ufficio ai giocatori, che non rientra nel novero delle cinque sostituzioni.

PARTITE GIOCATE SUB IUDICE

- 15.4 Nel caso in cui una partita sia giocata *sub iudice* e successivamente decisa a tavolino, per il calcolo dei risultati, si terrà comunque conto del risultato del campo, dei voti e dei tabellini pubblicati dal QU.

PARTITE NON OMOLOGATE

- 15.5 Nel caso in cui il risultato di una gara non sia omologato e debba essere rigiocata, si procede come al punto 15.1 *PARTITE POSTICIPATE/RINVIATE*, e cioè:

A) Se la partita verrà rigiocata entro l'inizio del turno seguente della stessa competizione del calendario di Lega, si attendono i tabellini e i voti della partita rigiocata. Nel caso in cui uno o più calciatori schierati inizialmente non scendessero in campo al momento della ripetizione della gara, saranno sostituiti dalle rispettive riserve senza essere conteggiati nel numero delle sostituzioni. Nel caso le riserve a disposizione non dovessero essere in numero sufficiente a subentrare ai titolari coinvolti nel rinvio, si assegnerà un "6" d'ufficio ai titolari rimasti "scoperti". I voti d'ufficio non rientrano nel conteggio delle cinque sostituzioni.

B) Se le gare NON dovessero essere rigiocate entro i termini fissati al precedente punto A, ai calciatori interessati verrà assegnato un 6 d'ufficio, che non rientra nel novero delle cinque sostituzioni.

16. LA STAGIONE AGONISTICA

- 16.1 Il Presidente di Lega provvede annualmente alla stesura del calendario delle varie competizioni e degli eventuali spareggi.

IL CAMPIONATO

- 16.2 Il campionato si svolge con un girone unico di 10 squadre con singole gare di andata/ritorno/campo neutro.
16.3 La squadra col maggior numero di punti alla fine del campionato è proclamata vincitrice, acquisisce il titolo di Campione di Lega e il diritto di partecipare alla Coppa dei Campioni nella stagione successiva. Le squadre

classificatesi al 2° e 3° posto acquisiscono il diritto di partecipare alla Coppa dei Campioni. Le squadre classificate dal 4° all'8° posto acquisiscono il diritto di partecipare alla Coppa UEFA.

16.4 Le squadre classificate al 9° e 10° posto retrocedono in serie B e acquisiscono il diritto di partecipare alla Mitropa "Bolo" Cup.

LA COPPA ITALIA

16.5 La Coppa Italia si articola in due gironi da 5 squadre di cui le prime due classificate disputano semifinali andata e ritorno e finalissima.

16.6 In caso di parità tra 2 squadre nella classifica dei gironi, si considera:

- la differenza reti;
- il numero di gol segnati,
- il risultato dello scontro diretto,
- il totale squadra realizzato nello scontro diretto,
- la posizione di classifica in campionato,
- lancio della moneta.

16.7 In caso di parità tra 3 squadre nella classifica dei gironi, si considera:

- la classifica avulsa tra le 3 squadre,
- in caso di parità ulteriore tra 2 squadre si procede come alla reg. 16.6.

16.8 La finale di Coppa Italia si disputa in partita unica in campo neutro. In caso di parità al termine della gara, si procederà come alla reg. 18.7.

16.9 La Lega si riserva di modificare annualmente la formula della Coppa Italia per esigenze di calendario.

LA SUPERCOPPA DI LEGA

16.10 La Supercoppa di Lega si assegna con partita unica in campo neutro. In caso di parità al termine della gara, si procederà ai sensi della reg. 18.7.

17. LA CLASSIFICA DEL CAMPIONATO

17.1 La classifica è stilata per punteggio, con assegnazione di 3 punti per vittoria e 1 in caso di pareggio.

Lo scopo della classifica è di assegnare, nell'ordine:

- Scudetto;
- Due retrocessioni;
- Due posti Champions League;
- Cinque posti in Uefa.

Tranne che per l'assegnazione dello Scudetto (vedasi punto 17.2 e 17.3), per stabilire l'ordine di classifica finale, in caso di arrivo a pari punti si stila la classifica avulsa tra queste squadre a pari punteggio, per l'assegnazione delle retrocessioni e dei posti in Champions League.

PARITA' TRA DUE SQUADRE PER LO SCUDETTO

17.2 Si effettua uno spareggio in campo neutro, con la formula dei calci di rigore qualora perdurasse la parità alla conclusione dell'incontro,

- Si confrontano i risultati degli scontri diretti in campionato,
- Si confronta la differenza reti,
- Si confronta il numero di gol realizzati,
- Si confronta la media dei totali-squadra di tutto il campionato,
- Si lancia una moneta.

PARITA' TRA TRE O PIU' SQUADRE PER LO SCUDETTO

17.3 Si stila la classifica avulsa, le prime due procederanno come alla reg. 17.2.

18. COPPE INTERNAZIONALI

18.1 Partecipano alla Coppa dei Campioni:

- la vincente del campionato,
 - la seconda, terza classificata in campionato,
 - la detentrica del trofeo,
 - la vincente della Coppa UEFA.
- 18.2 Partecipano alla Coppa UEFA:
- la quarta, quinta, sesta, settima, ottava classificata in campionato,
- 18.3 Partecipano alla Mitropa “Bolo” Cup:
- la nona, decima classificata in campionato,
- 18.4 Partecipano alla Supercoppa Europea:
- la vincente della Coppa dei Campioni,
 - la vincente della Coppa UEFA.
- 18.5 Partecipa alla Coppa Intercontinentale:
- la vincente della Coppa dei Campioni.
- 18.6 Prima di ogni turno, il Presidente sorteggia i nomi delle avversarie e l’ordine delle gare di andata/ritorno. Le gare si disputano con la formula di A/R come da regolamento UEFA (in caso di parità di gol, i gol segnati in trasferta valgono doppio), con la vincente che accede al turno successivo.
- 18.7 In caso di identità di risultati al termine delle gare di A/R, si procederà con i calci di rigore secondo le modalità previste dalla reg. 14.4. Nelle finali, in caso di eventuale ulteriore parità al termine degli 11 rigori previsti, si aggiudicherà la vittoria la squadra che avrà totalizzato il punteggio totale maggiore e, nel caso che i punteggi totali fossero uguali, il punteggio totale al netto del bonus/malus delle marcature.
- 18.8 Compilazione della formazione avversaria:
- si considera la classifica della serie A della domenica precedente il turno e si assegna il relativo numero di posizione di classifica a ciascuna delle squadre di serie A (1 per la 1^a, ecc).
 - si considera la pagina web “probabili formazioni” pubblicata il sabato mattina sul sito della Gazzetta dello Sport e nella tabella “Avversarie” si inseriscono le formazioni di serie A;
 - le squadre europee giocano tutte a zona con il modulo 4-3-3;
 - il foglio di calcolo, secondo quanto previsto dalla tabella “Avversarie”, provvederà poi in automatico alla compilazione della formazione avversaria, accoppiando la posizione in classifica della squadra di serie A, il ruolo, la presenza in formazione (es. 5DT1= 1° dif. Tit. della 5^a in classifica);
 - qualora nella formazione avversaria virtuale dovessero comparire, tra titolari e panchinari, uno o più giocatori della squadra della Lega, si procederà a modificare il codice del giocatore avversario, attribuendogli il numero di posizione in classifica della squadra di serie A seguente e, in caso di ripetuta coincidenza, si procederà fino alla 20^a posizione e riprendendo poi dalla 1^a.
 - nei turni successivi, l’avversaria di ogni competizione europea verrà calcolata in ordine progressivo².
- 18.9 Ogni passaggio di turno/vittoria di competizione, implica l’incasso di un premio in K, come dalla seguente tabella Premi, utilizzabile dal giorno seguente il passaggio del turno/vittoria della competizione:

PREMI

	SEDICESIMI	OTTAVI	QUARTI	SEMIF.	FINALE
COPPA CAMPIONI	3	5	8	10	50
COPPA UEFA	2	3	5	8	30
MITROPA CUP	1	2	3	4	10
SUPERCOPPA ITALIANA		-	-	-	10

19. INCASSI PARTITA

- 19.1 Tutti gli incassi sono disponibili a partire dal giorno successivo l’incontro regolarmente concluso.

² Es.: ai sedicesimi, le 4 squadre A, B, C e D affrontano rispettivamente l’avversaria 1, 2, 3 e 4 della Tabella “Avversarie”. Se agli ottavi si qualifica solo la squadra D, essa affronterà l’avversaria 1 (e non 4) della Tabella; se si qualificano C e D, affronteranno rispettivamente le avversarie 1 e 2.

INCASSI PARTITE CAMPIONATO

- 19.2 Gli incassi per le gare casalinghe si applicano dalla 3^a alla 18^a giornata, considerando quindi la classifica della 2^a. Nel caso in cui la classifica del campionato settimanale non sia completa (ovvero non tutte le squadre abbiano giocato lo stesso numero di partite), si procederà a ritroso nelle giornate di campionato fino a trovare la prima classifica completa utile. Per le gare giocate nel girone in campo neutro (dalla 19^a alla 27^a), gli incassi vengono equamente suddivisi fra le due squadre. Gli incassi si calcolano secondo la tabella e la formula sotto riportate.

<i>POSIZIONE</i>	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
<i>K</i>	8	6	6	6	4	4	4	4	2	2

$$\text{INCASSO} = (K \text{ SQUADRA CASA} + (K \text{ SQUADRA FC} : 2)) : 2$$

INCASSI PARTITE DI COPPA ITALIA

- 19.3 Gironi eliminatori, Play Off, Semifinali e Finale: ogni società incasserà un numero di K pari al numero di reti realizzate dalla squadra stessa nell'incontro stesso.

INCASSI PARTITE COPPE EUROPEE

- 19.4 Gli incassi delle partite internazionali casalinghe sono pari al numero di reti realizzate nell'incontro stesso.