



REGOLAMENTO UFFICIALE
FEDERAZIONE FANTACALCIO
STAGIONE 2015/2016

A cura della FFC - Federazione Fantacalcio

SOMMARIO

AVVERTENZE: LEGGERE QUI PRIMA DI GIOCARE	5
FANTACALCIO: CHE COSA È	6
LE REGOLE IN BREVE.....	7
STORIA DI UN CAMPIONATO	8
IL CALCIOMERCATO	8
UNA SETTIMANA COME UN'ALTRA	9
FESTA DI GALA.....	9
LE DOMANDE PIÙ FREQUENTI.....	10
INTRODUZIONE.....	11
CAPITOLO PRIMO.....	12
REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO	12
REGOLA 2: MODALITÀ DEL GIOCO	12
CAPITOLO SECONDO.....	13
REGOLA 3: LA LEGA	13
CAPITOLO TERZO	16
REGOLA 4: LE SOCIETÀ	16
REGOLA 5: LA ROSA.....	18
REGOLA 6: L'ASTA INIZIALE.....	27
REGOLA 7: IL MERCATO LIBERO.....	33
REGOLA 8: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI.....	42
CAPITOLO QUARTO.....	43
REGOLA 9: LA GARA	43
REGOLA 10: LA FORMAZIONE	43
REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI.....	48
REGOLA 12: QUOTIDIANO UFFICIALE	51
REGOLA 13: MODALITÀ DI CALCOLO	53
REGOLA 14: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE.....	67
CAPITOLO QUINTO	72
REGOLA 15: IL CAMPIONATO.....	72
REGOLA 16: IL CALENDARIO	72
REGOLA 16: LA CLASSIFICA	73
SUPPLEMENTI.....	77
SUPPLEMENTO 1: LE COPPE.....	77
SUPPLEMENTO 2: PER CHI NON GIOCA IN OTTO.....	82
SUPPLEMENTO 3: CALENDARI PERPETUI.....	85
SUPPLEMENTO 4: FANTACALCIO LIGHT.....	92

SUPPLEMENTO 5: FANTACALCIO PRO	95
SUPPLEMENTO 6: WWW.FANTACALCIO.IT	105
SUPPLEMENTO 7: LA PRIMAVERA.....	106
SUPPLEMENTO 8: TRATTATIVE E SCAMBI	112
BUROCRAZIA DI LEGA.....	116
REGISTRO/FOGLIO DEL CALCIOMERCATO	116
REGISTRO DEL CALCIOMERCATO /2	118
REGISTRO DEL MERCATO LIBERO	120
REGISTRO DEGLI INCONTRI	122
FOGLIO DELLE FORMAZIONI	124

AVVERTENZE: LEGGERE QUI PRIMA DI GIOCARE

Eccoci all'avvertenza-tormentone per i veterani di tante stagioni di Fantacalcio. Ma allo stesso tempo questo è un prezioso avvertimento per chi, ignaro di quello che gli succederà, scopre questo regolamento per la prima volta e pensa che giocare a Fantacalcio sia un innocuo passatempo.

Siete tifosi della Juventus, campione d'Italia, del Milan, dell'Inter, della Roma o della Lazio? Amate alla follia la vostra Fiorentina o trepidate per squadre come Napoli, Palermo, Udinese o Genoa? Perché rovinarvi il campionato che sta per cominciare. Dopotutto la vostra squadra ha buone possibilità di fare un'ottima stagione, se non addirittura, per alcune, di vincere lo scudetto.

Perché rischiare di dover tifare contro i vostri beniamini? Se non avete mai giocato a Fantacalcio ascoltate questo consiglio: lasciate perdere. Questo gioco è un pericolo strisciante come il serpente nel paradiso terrestre o, in termini che molti di voi capiranno meglio, come avere speso nell'ultima stagione 100 crediti all'asta per Mario Gomez pensando che la sua rinascita avrebbe risolto i problemi della vostra fantasquadra a suon di gol per poi ritrovarvelo a segnare praticamente con il contagocce od in panchina.

Noi vi abbiamo avvertiti. Ora il vostro destino è nelle vostre stesse mani.

State continuando a leggere? Sapevamo che non ci avreste ascoltato, quindi benvenuti tra noi.

Se siete al vostro primo campionato, leggete subito il capitolo Fantacalcio: che cosa è? per farvi un'idea sommaria del gioco. Se invece siete dei veterani di Fantacalcio passate subito alle Regole del Gioco: quest'anno le novità sono poche ma buone, con regole limate e perfezionate.

FANTACALCIO: CHE COSA È

In Italia sono poche le persone che non hanno mai sentito nominare la parola ‘Fantacalcio’, mentre sono circa 3 milioni quelle che lo praticano. Questo capitolo è, come sempre, dedicato soprattutto a loro e a tutti quelli che quest’anno leggono la nostra pubblicazione per la prima volta.

Serie A Fantacalcio ha la presunzione di chiamarsi ‘il gioco più bello del mondo dopo il calcio’, anche se dopo i tanti scandali, il Fantacalcio è ora forse migliore del calcio reale. Il nostro gioco vuole simulare il calcio soprattutto per quel che riguarda il brivido dello scontro diretto, la campagna acquisti e la vittoria al 90° su autogol. In queste pagine trovate una base per capire il gioco e convincere altri amici a fondare una Lega. Oppure potete trovare gli argomenti per non farvi prendere per pazzi nel momento in cui esultate alla radio, anche quando la vostra squadra del cuore non sta giocando perché impegnata nel posticipo serale. O peggio, come è successo a molti, spingere la vostra fidanzata a occuparsi di calcio, farla giocare a Fantacalcio e vederla dominare il vostro fantacampionato in cui magari venite retrocessi. Sarà l’inizio di un incubo o la fine di un grande amore? Se amate il calcio con lo spirito di Fantacalcio, sarete pronti ad accettare la sconfitta e sarà l’inizio di un grande amore. Se è la prima volta che vi avvicinate a Fantacalcio, sappiate che non è un gioco semplice e che dovete essere pronti a dimenticarvi qualche volta la vostra squadra del cuore (e anche la vostra fidanzata, a meno che non giochi nella vostra Lega). D’altronde, perché Fantacalcio dovrebbe essere un gioco semplice? Neanche il calcio lo è, soprattutto in questi tempi. Se vi piacciono le cose facili, potete giocare con il vostro smartphone od al SuperEnalotto. Se invece preferite i giochi impegnativi, ma appassionanti e pieni di sfumature, avete trovato quello che fa per voi. Fantacalcio è un gioco complesso, ma non complicato. Le regole base sono semplici, molto più semplici della Regola 11 del calcio... quella del fuorigioco.

Le regole in breve

1. Scopo del gioco è guidare una fantasquadra, formata da veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A, alla conquista del fantascudetto di Lega.
2. L'esito di ogni partita si basa sulle reali prestazioni degli 11 calciatori che formano settimanalmente la fantasquadra.
3. I calciatori vengono 'tesserati' durante l'Asta iniziale e durante il Mercato Libero.
4. Una Lega è costituita da 8 o più persone, ciascuna delle quali è contemporaneamente presidente e allenatore della squadra.
5. La rosa di ciascuna fantasquadra consiste in 25 calciatori:
 - 3 portieri,
 - 8 difensori,
 - 8 centrocampisti,
 - 6 attaccanti.
6. Le singole gare di campionato sono giocate da una fantasquadra formata da 11 titolari (più 7 riserve), suddivisi nei rispettivi ruoli in base ai moduli (4-4-2, 4-3-3, 5-3-2, ecc.) stabiliti nelle Regole.
7. Le fantasquadre si affrontano in una serie di partite, il cui esito è determinato dalla somma dei voti assegnati in pagella dai quotidiani e dei punti 'bonus' e 'malus' dovuti ai gol fatti e subiti.
8. La classifica del campionato di Lega è stabilita per punteggio, con attribuzione di 3 punti per la partita vinta, 1 punto per la partita pareggiata e zero punti per la partita persa.
9. Il fantacampionato termina quando sono state giocate tutte le partite previste dal calendario. La squadra col maggior numero di punti è dichiarata 'Campione di Lega'.

Storia di un campionato

Che cosa avviene in una stagione di Fantacalcio? Tutto quello che succede in una stagione di vero calcio. Si parte ad inizio estate. Se è la prima volta che giocate, ma questo vale anche per i veterani, la vostra stagione inizia a luglio, quando le squadre si presentano al ritiro con le rose semi-complete e prosegue ad agosto con le partite del calcio d'estate e con la fine del vero calciomercato. Solo studiando e osservando arriverete preparati al primo appuntamento ufficiale della stagione. Prima di cominciare a giocare bisogna, come nelle partite che si fanno all'oratorio, fare le squadre. Invece di scegliere amici più o meno bravi, si scelgono calciatori di Serie A.

Il calciomercato

Il giorno dell'Asta iniziale è il più lungo dell'anno. E' il giorno in cui si decidono i destini della propria squadra: un acquisto sbagliato può fare la differenza tra lo scudetto e il piazzamento in 'zona FFC', o tra questo e la retrocessione. E' anche l'apoteosi del calcio parlato. Chi è reduce da una stagione positiva non mancherà di sottolineare i propri meriti tecnico-tattici, mentre chi ha avuto una stagione deludente farà di tutto per giustificarsi, maledicendo la malasorte e recriminando su tutto.

L'acquisto dei calciatori avviene tramite un'asta. L'ultimo classificato nel campionato precedente, tanto per ricordargli cose che vorrebbe dimenticare, apre le dichiarazioni (per chi comincia per la prima volta può bastare una semplice conta). 'Chiama' un calciatore e fa la sua offerta (che non può essere inferiore a 1 credito). Procedendo in senso orario o antiorario - fate voi! - gli altri allenatori fanno la loro offerta per quel calciatore - con incrementi minimi di 1 credito - finché non rimane un solo offerente, che si aggiudica il calciatore al prezzo dell'ultima offerta.

Al secondo turno, l'allenatore vicino a quello che per primo ha fatto un'offerta per l'asta per il giocatore precedente chiamerà un secondo giocatore, offrendo almeno 1 credito, e così via, fino a che di asta in asta tutti e otto gli allenatori non avranno acquistato 24 calciatori (il venticinquesimo, ovvero il terzo portiere, si acquista ad Asta conclusa, a zero crediti).

Al termine delle aste, si apre una sorta di Processo al Calciomercato: gli allenatori si scambiano pareri, e si accusano ferocemente di aver giocato sporco durante le contrattazioni. Altri invece si scambiano complimenti falsissimi.

Alla fine si va a casa, e prima di dormire si dà un'occhiata alla propria 'rosa'.

Si spegne la luce, e si comincia a sognare.

Una settimana come un'altra

I giorni che precedono la prima partita (e tutte le altre), sono spesi a leggere i giornali sportivi e a consultare siti Internet per cogliere indicazioni sui propri calciatori e su quelli della squadra che si affronterà la domenica. Le tante rubriche (specialmente 'Gli indisponibili') del sito www.fantacalcio.it sono una lettura obbligatoria: ogni giorno sono riportati lo stiramento del tale, la contrattura del tal'altro, le indicazioni sulle possibili formazioni raccolte dai vari inviati, i borsini, ecc. Poi arriva il giorno di consegna delle formazioni (quando volete, ma prima dell'inizio delle partite) al Presidente di Lega.

Al pomeriggio della domenica, ovunque ci si trovi, ci si attacca alla radio per ascoltare 'Tutto il calcio minuto per minuto' oppure davanti alla TV per seguire le dirette tv. Giocando a Fantacalcio l'ascolto della radio ha un sapore completamente nuovo. Ogni improvviso boato della folla seguito dalla parola 'Attenzione!' è un tuffo al cuore: potrebbe essere un gol, un'espulsione, un rigore che ha a che fare con la vostra fantapartita. Non vi interesserà sapere soltanto cosa fa la vostra vera squadra del cuore: ogni partita di Serie A è importante ai fini del gioco. Al termine di 'Tutto il calcio minuto per minuto', il conto dei gol fatti e subiti e dei cartellini gialli/rossi comminati ai vostri calciatori e a quelli della squadra avversaria, può già darvi una prima indicazione sull'esito della partita, anche se il risultato finale si saprà solo il giorno dopo sulla base delle pagelle dei quotidiani sportivi. Anticipi e posticipi, va detto, creano una 'due giorni' di tensione spasmodica che i pionieri del Fantacalcio riuscivano a circoscrivere alla domenica pomeriggio. Oggi, invece, il risultato è in bilico fino alle 22.30 circa della domenica, quando non ci sono posticipi nei giorni seguenti!. L'attesa del lunedì mattina può essere un'agonia, soprattutto se la partita è particolarmente importante. I più impazienti si calcolano da soli l'esito della propria partita, magari davanti all'edicola o sull'autobus mentre stanno andando a scuola o al lavoro; altri aspettano seraficamente la comunicazione del Presidente di Lega, ovvero di colui che calcola gli esiti di tutte le partite.

Festa di gala

La stagione finisce ufficialmente con il Gala di fine campionato. Fino a quel momento la stagione non viene dichiarata conclusa. I soci della Lega sono tenuti a non mancare a questo appuntamento finale. E' qui che si fanno i bilanci e si imposta la prossima stagione. Infatti tra una portata e soprattutto tra un bicchiere e l'altro solitamente si offrono giocatori e si tentano colpi di mercato. Dopo il brindisi finale e il taglio della torta, è prassi sottolineare la retrocessione dei due ultimi classificati con il grido 'Serie B!', nonché minimizzare la vittoria del neocampione, attribuendola a una raccapricciante serie di casi fortuiti.

Le domande più frequenti

'Cosa faccio se è ottobre e solo ora, a campionato abbondantemente iniziato, mi è capitato in mano questo libro: devo aspettare fino all'anno prossimo?'

Non è obbligatorio cominciare con l'inizio del campionato. Trova degli amici con cui costituire la Lega, stabilite un giorno per l'Asta iniziale e cominciate il campionato dalla prima giornata disponibile. Non è mai troppo tardi per divertirsi. Ma la prossima stagione cominciate ad agosto.

'Posso giocare ugualmente anche se trovo meno di sette persone disposte a formare una Lega?'

Naturalmente. Si può giocare anche in quattro o sei persone. L'importante è essere in numero pari, altrimenti una squadra alla settimana dovrà fare un turno di riposo. Gli allenatori alle prime armi, troveranno nel Supplemento 2 alle Regole del Gioco le indicazioni necessarie per organizzare un campionato con quattro o sei squadre.

'Fantacalcio mi piace ma non trovo nessuno con cui giocare. Come faccio?'

Non ti preoccupare: abbiamo pensato anche a te. Basta avere un computer e un accesso a Internet. Collegati a www.fantacalcio.it e non sarai più solo: potrai così provare l'emozione di giocare a Fantacalcio a scontri diretti (e non solo) in Rete.

Per le altre domande che ti possono venire in mente, leggi il resto del libro. Dovresti trovarci le risposte.

Se non è così vieni sul sito ufficiale della Federazione Fantacalcio www.fantacalcio.it e visita i nostri forum: faremo il possibile per fare in modo perché tu possa partecipare a quello che, modestamente, definiamo 'il gioco più bello del mondo, dopo il calcio'.

INTRODUZIONE

Qui di seguito trovate le Regole Ufficiali della Federazione Fantacalcio.

Ogni anno, se necessario, vengono modificate e aggiornate in base all'esperienza dell'anno precedente e alle novità del Regolamento Ufficiale.

Naturalmente non è obbligatorio rispettare le Regole in tutto e per tutto: il bello del Fantacalcio è che può essere adattato a qualsiasi situazione. Se volete potete utilizzarle così come sono, altrimenti potete modificarle a vostro piacimento, modellandole alle vostre esigenze logistiche e alla vostra disponibilità di tempo. In ogni caso non dimenticatevi di segnalarci le eventuali variazioni che adottate nella vostra Lega. Potrebbero essere approvate dalla Commissione Tecnica e inserite nella prossima edizione del libro. Il nostro consiglio, comunque, è di mantenere le regole base, quelle che formano la struttura portante del gioco.

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

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

N.B. 3 – Le novità sono evidenziate con una sottolineatura gialla.

CAPITOLO PRIMO

REGOLA 1: Oggetto del gioco

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

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

REGOLA 2: Modalità del gioco

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

2. Il gioco si articola nelle seguenti fasi:

- a. Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta 25 calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A.
- b. Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 25 della 'rosa', per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

CAPITOLO SECONDO

REGOLA 3: La Lega

1. Una FantaLega debitamente costituita è composta da otto società.

Nota Ufficiale della FFC

Con l'allargamento della Serie A, portata dalla stagione 2003/2004 a 20 squadre (per 38 giornate complessive), la Lega da otto rimane la soluzione ideale se tenete in seria considerazione la Coppa. Diversamente potete già cominciare a fare un pensierino all'aggiunta di due partecipanti, per formare una lega da dieci squadre. Quest'ultima soluzione, infatti, sarebbe sicuramente più adatta per quel che riguarda la distribuzione dei giocatori, ma crea non pochi problemi di calendario. La struttura canonica di un campionato di Fantacalcio prevede la disputa di due gironi d'andata e due di ritorno, per un totale di 28 partite in una lega da otto, che diventerebbero 36 in una lega da dieci. In pratica, non ci sarebbe più spazio per la Coppa di Lega, a meno di non volerla sovrapporre al campionato (giocando in alcune giornate sia l'uno che l'altra). Non è il massimo, ma se siete disposti ad accettare tale distorsione, nulla osta. Diversamente si potrebbero studiare formule più complicate o meno realistiche, come quella che prevede la restrizione del campionato in 3 gironi, uno dei quali in campo neutro, per un totale di 27 giornate (molto vicino alle attuali 28), oppure la disputa di un solo girone d'andata e uno di ritorno (18 partite) con successivi playoff, playout e chissà che altro (largo alla fantasia...). Il problema della Coppa comunque non verrebbe eliminato del tutto, visto che, pur in presenza di un numero sufficiente di giornate libere, con 10 squadre al via non sarebbe più possibile la consueta formula ad eliminazione diretta fin dal primo turno e, anche qui, bisognerebbe inventarsi qualcosa. Ne vale la pena? A nostro avviso no, tutto sommato. Con otto squadre si può mantenere il campionato così com'è (28 giornate), riservarne 6 alla Coppa (quarti, semifinali e finale sempre con gare di andata e ritorno) e una o due alla Supercoppa tra le vincitrici delle due manifestazioni (in partita secca o ancora a doppio confronto). Così verrebbero utilizzate 35 o 36 giornate sulle 38 disponibili, lasciandone almeno due libere per spareggi o qualsiasi altra evenienza.

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

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

4. I compiti del Presidente di Lega sono:

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

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

7. Le riunioni ufficiali di Lega sono due:

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

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

I giocatori appartenenti alla rosa della fantasquadra ritirata saranno "congelati" fino a fine stagione e non saranno quindi disponibili per le squadre rimaste in gioco fino all'asta della stagione successiva.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

- a. I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre il giovedì precedente la giornata di campionato successiva alla gara in questione.
- b. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.
- c. Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Q.U. (o, eventualmente, dal quotidiano di riserva), purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.
- d. Lo stesso Presidente di Lega ha la facoltà di intervenire d'ufficio, modificando il risultato di una partita, qualora si accorga di eventuali errori commessi nel calcolo dei risultati. La modifica d'ufficio segue le stesse tempistiche previste al precedente punto a. Non sarà in ogni caso possibile intervenire retroattivamente sul risultato di una partita dopo il giovedì precedente la giornata di campionato successiva.

Nota Ufficiale della FFC

I giorni validi per eventuali reclami sono: il martedì, quando i quotidiani pubblicano eventuali rettifiche, e i mercoledì, quando viene pubblicata la lista degli squalificati (dalla quale si può risalire agli ammoniti ufficiali se si è tenuto conto nel corso del campionato dei cartellini gialli comminati ai vari calciatori). L'elenco è consultabile sul sito della Lega di Serie A (www.legaseriea.it) contenente i comunicati ufficiali della Lega, oppure le pagine del sito della FFC all'indirizzo www.fantacalcio.it.

CAPITOLO TERZO

REGOLA 4: Le società

1. Denominazione Sociale

- a. La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o squadra, viene stabilita dal rispettivo allenatore e può essere:
 - un nome di fantasia;
 - il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie o divisione.
- b. Un allenatore non può adottare un nome già scelto da un altro allenatore.
- c. Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il campionato in corso.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

- e. Si fa obbligo alle squadre retrocesse in Serie B di cambiare la denominazione sociale. La denominazione in questione non potrà essere utilizzata da nessun altro fantallenatore sino alla stagione successiva

Nota Ufficiale della FFC

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

2. Numero di Squadra

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

3. Capitale sociale

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

Nota Ufficiale della FFC

Da qualche stagione, ogni allenatore ha 20 crediti in più a disposizione. Questo perché i calciatori da acquistare sono 25 e non più 24 come un tempo.

- b. Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate alle Regole 6, 7 e 8 di questo Regolamento.
- c. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato (320 crediti complessivi) per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno.

REGOLA 5: La rosa

1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.
2. Per calciatori appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A s'intendono quei calciatori tesserati per le società della massima Serie italiana e abilitati a giocare nella stagione in corso.
3. La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:
 - 3 Portieri
 - 8 Difensori
 - 8 Centrocampisti
 - 6 Attaccanti

Nota Ufficiale della FFC

Con l'allargamento a 20 squadre della massima Serie cresce anche il numero di calciatori disponibili. Il reparto fantacalcistico più carente numericamente era storicamente quello offensivo.

4. Il tesseramento dei calciatori stranieri è regolato secondo la seguente disposizione:
 - a. E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.

5. Vincoli pluriennali

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

- c. La lista di vincolo deve essere comunicata al Presidente di Lega almeno una settimana prima della riunione estiva per l'Asta che apre la stagione successiva.
- d. Una volta ricevute tutte le liste di vincolo, il Presidente di Lega dovrà comunicarle immediatamente a tutti gli allenatori della Lega. Le liste dovranno riportare a fianco del nome di ciascun calciatore il ruolo, lo stato contrattuale e l'ingaggio.
- e. L'ingaggio dei calciatori vincolati equivale al costo in crediti del loro 'cartellino', e verrà detratto dal capitale a disposizione per l'Asta iniziale. Per ingaggio si intende il prezzo di acquisto, in crediti, di un calciatore all'Asta o al Mercato Libero, come meglio determinato alla successiva Regola 6, punto 3.

6. Lista Infortunati

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

- c. E' compito dell'allenatore della fantasquadra che ne detiene il 'cartellino' presentare al Presidente di Lega la documentazione dell'indisponibilità del calciatore attraverso quotidiani sportivi o siti Internet.
- d. Il cartellino del 'calciatore infortunato' inserito nella Lista Infortunati resta di proprietà della fantasquadra di appartenenza.
- e. L'inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:
 - (I) L'operazione di inserimento di un calciatore infortunato nella Lista Infortunati con conseguente acquisto in prestito di un sostituto temporaneo costa 10 crediti che verranno detratti a titolo definitivo dal capitale sociale restante della fantasquadra in questione;

Nota Ufficiale della FFC

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

- (II) Nessuna squadra può inserire un calciatore nella Lista Infortunati se non dispone dei crediti sufficienti per l'operazione.
 - (III) Il fantallenatore che intende avvalersi della Lista Infortunati dovrà specificarlo in fase di chiamata o rilanciando su un giocatore chiamato da altri, indicando contestualmente il nome del giocatore che desidera inserire in "lista infortunati".
 - (IV) 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 miglior offerente).

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

Nota Ufficiale FFC

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

- h. Non c'è limite al numero di calciatori inseribili nella Lista Infortunati, anche contemporaneamente (se non la mancanza di crediti).
- i. Il calciatore preso in prestito per sostituire un giocatore infortunato può essere rimpiazzato con un nuovo elemento. Non esistono vincoli. L'operazione, però, costa altri 10 crediti. Anche in questo caso, se il calciatore è oggetto di richiesta da parte di altre squadre, ci si comporta come descritto nei paragrafi (IV) e (V). In tal caso, il taglio del sostituto (anche se detenuto solo in prestito) sarà considerato un taglio volontario (Regola 7, punto 4, lettera a).

Nota ufficiale della FFC

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.

Nota ufficiale della FFC

Rispetto alla nota precedente, in questo caso parliamo di calciatori presenti nella rosa di un fantallenatore. Ebbene, per questi elementi la Lista Infortunati non è consentita.

- k. La Lista Infortunati si chiude contemporaneamente al Mercato Libero.

7. Reintegrazione nella rosa

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

Nota Ufficiale della FFC

Ovviamente, per sapere quando un calciatore viene reintegrato nei diciotto che scendono in campo, in formazione titolare o panchina, basta leggere i tabellini del Quotidiano Ufficiale del lunedì. Se l’allenatore dovesse ‘scordarsi’ di reintegrare detto calciatore nella rosa, spetterà al Presidente di Lega reintegrarlo d’ufficio, svincolando automaticamente il suo sostituto che potrà essere subito acquistato da un allenatore delle altre fantasquadre o anche dallo stesso. Va da 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 (Regola 7, punto 4, lettera a) e il fantallenatore in questione perderà il diritto a riacquistare in seguito il sostituto.

- b. Un ‘calciatore infortunato’ reintegrato nella rosa può soltanto rientrare al posto del calciatore che l’ha sostituito, il quale verrà automaticamente tagliato e sarà immediatamente disponibile al Mercato Libero. Questo vale anche se il fantallenatore ha utilizzato il punto 6, lettera i di questa Regola.

Nota Ufficiale della FFC

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

- c. 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.

Nota Ufficiale della FFC

Questa norma colma un “baco” regolamentare che molte Leghe ufficiali ci hanno segnalato.

- d. Un ‘calciatore infortunato’ dovrà essere reintegrato obbligatoriamente al termine della stagione nella fantasquadra di appartenenza, mentre il suo sostituto sarà automaticamente svincolato e non potrà in nessun caso essere oggetto di trattativa con un’altra squadra.
- e. I calciatori presi in prestito per la Lista infortunati, dopo il taglio, saranno in ogni caso disponibili sul Mercato Libero per le altre squadre, a prescindere dalla fase della stagione in cui il taglio si verifica e dal fatto che esso avvenga prima o dopo il rientro del titolare. La disponibilità per la stessa squadra che procede al taglio resta invece vincolata alla tempistica dello stesso.

Nota Ufficiale della FFC

Come detto, quando il taglio di un giocatore detenuto in prestito avviene prima del rientro del titolare, esso si considera volontario. Se è così, dovrebbero valere le norme che regolano i tagli volontari, tra cui quella che prevede, da febbraio, il divieto al riacquisto del giocatore da parte di tutte le squadre, non solo di quella che l’ha tagliato. Un fantallenatore che si trovasse a corto di crediti potrebbe allora propendere per il taglio anticipato apposta per togliere il sostituto dal mercato e impedire anche ai suoi avversari di acquistare a titolo definitivo un giocatore che lui, in ogni caso, non potrebbe (o non riuscirebbe) più a riprendere. Ora, lo spirito del regolamento nel suo insieme è chiaro: buona parte delle nuove regole introdotte negli ultimi anni hanno come scopo quello di limitare il più possibile operazioni di comodo o volte ad eludere altre norme regolamentari. Se la ratio generale è questa, non si può che propendere per una deroga in questi casi. Per cui, la norma che dispone che i giocatori in prestito rilasciati volontariamente prima del tempo non siano più riacquistabili vale sempre e solo per la squadra che li ha tagliati, anche nella seconda parte della stagione. Le altre squadre potranno invece riacquistarli comunque.

- f. Se il calciatore che è stato inserito in Lista Infortunati cambia squadra e scende in una Serie inferiore oppure va all'estero, il calciatore preso in prestito viene subito ‘liberato’ e rimesso sul mercato. Successivamente, il fantallenatore provvederà al taglio del calciatore non più in Serie A, recuperando eventuali crediti e rimpiazzandolo con un classico acquisto sul Mercato Libero.

Nota Ufficiale della FFC

Come per il punto c, questa norma va a colmare un altro “baco” regolamentare. I trasferimenti da una Serie all’altra sono sempre più frequenti ed ora i fantallenatori sapranno come comportarsi.

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

9. Calciatore che rescinde un contratto

- a. 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 potrà ricevere come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio solo se e quando il suddetto calciatore sarà ufficialmente tesserato da un'altra squadra reale. In caso di taglio anticipato, esso sarà considerato 'volontario' secondo quanto previsto dalla Regola 7, Punto 4, Lettera a. del presente Regolamento.

Nota Ufficiale della FFC

Anni 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.

- b. L'indennizzo sarà incamerato dalla fantasquadra la settimana successiva all'ufficializzazione della cessione e dovrà essere utilizzato immediatamente e obbligatoriamente per acquistare al Mercato Libero un sostituto del calciatore ceduto così da rispettare l'obbligo di composizione, in numero e ruoli, della rosa, come previsto dalla Regola 5, punto 3. Tutto questo a meno che il fantallenatore decida di mantenere in rosa il calciatore, nella speranza di un suo futuro ritorno in Serie A.
- c. Come per la Lista Infortunati, nel caso che il calciatore scelto per sostituire un calciatore ceduto all'estero o in una Serie minore o che ha rescisso il contratto sia oggetto di richiesta da parte di altre squadre, la squadra che intende acquistarlo per sostituire tale calciatore non avrà diritto di prelazione sulle altre e dovrà sottostare alle disposizioni della Regola 7, punto 2. Se la stessa squadra perde il calciatore alle 'buste', il calciatore ceduto all'estero o in una Serie minore resterà nella rosa della fantasquadra, la quale potrà fare una nuova 'chiamata' al Mercato Libero la settimana successiva, e così via.

Nota Ufficiale della FFC

E' stato abolito ogni riferimento a tagli obbligati da fare. Infatti non è più necessario grazie alla nuova regola dello scorso anno che permette ai fantallenatori di mantenere in rosa calciatori che non militano più in Serie A.

10. Calciatore squalificato per illecito o doping

- a. Un calciatore squalificato per illecito sportivo o per doping equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco.
- b. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra venga squalificato per illecito sportivo o per doping, la squadra che ne detiene il 'cartellino' non riceverà alcun indennizzo in crediti.

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

11. Calciatore deceduto

- a. Nel triste caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra muoia, la squadra che ne detiene il ‘cartellino’ non riceverà alcun indennizzo in crediti.
- b. La squadra che detiene il ‘cartellino’ del calciatore deceduto, in questo tragico caso, non può far altro (se lo desidera e se ha ancora almeno 1 credito residuo) che acquistare al Mercato Libero un nuovo giocatore in quel ruolo.

Nota Ufficiale della FFC

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

12. Calciatore ritirato

- a. 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

13. Calciatore che diventa allenatore

- a. 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. In entrambi i casi precedenti (punti 8, 9, 12 e

13) sono da ritenersi valide le disposizioni di cui alla regola 7 punto 3. 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.

REGOLA 6: L'Asta iniziale

1. Preliminari

- a. Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.
- b. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Lega, cioè non potrà essere un altro allenatore.
- c. Se un allenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dagli allenatori delle altre squadre.
- d. E' compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'Asta iniziale, previa consultazione con gli altri allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.

Nota Ufficiale della FFC

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

2. Svolgimento dell'Asta

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC

Ormai da tempo abbiamo abolito le definizioni ‘titolare’ e ‘riserva’ per quanto riguarda i portieri, che spesso gli anni passati si erano rivelate fuorvianti. I portieri hanno tutti pari dignità, ciò che li differenzia è il fatto di essere stati acquistati a titolo definitivo o solo in prestito. Nulla impedisce di acquistare a titolo definitivo un portiere che sarà probabilmente riserva nella sua squadra di Serie A e ottenere in prestito il presunto titolare. Solo che, non esistendo alcun diritto di prelazione, quest’ultimo potrebbe essere chiamato all’Asta e acquistato anche da un altro fantallenatore. Per cui è comunque conveniente acquistare a titolo definitivo i titolari, per poi ottenere facilmente in prestito alla fine dell’asta le loro riserve (meno appetibili agli altri fantallenatori). Se poi la squadra di Serie A di cui si detiene un portiere a titolo definitivo acquista un nuovo portiere facendo retrocedere a riserva il precedente titolare, il possessore di quest’ultimo potrà semplicemente acquistare in prestito al Mercato Libero il nuovo arrivato (a meno che il nuovo portiere sia già di proprietà di un’altra fantasquadra). In estrema sintesi, quindi, possedere a titolo definitivo un qualsiasi portiere di una determinata squadra di serie A dà il diritto a richiedere in prestito un altro portiere a scelta di quella stessa squadra, indipendentemente da chi sia il titolare e chi la riserva, ma senza alcun diritto di prelazione per la successiva acquisizione, che seguirà la normale procedura prevista dalla Regola 7, punto 2.

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

Nota Ufficiale della FFC

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

- d. Il terzo portiere della Rosa è 'in prestito', ovvero viene prestato per la stagione in corso alla squadra che l'ha acquisito durante l'Asta, ma al termine della stagione deve essere obbligatoriamente tagliato e non può essere vincolato dalla squadra che l'ha utilizzato in campionato né essere oggetto di trattative tra squadre.
- e. L'Assemblea Generale stabilisce l'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare.

Nota Ufficiale della FFC

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

- f. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.
- g. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.
- h. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 24 calciatori (ai quali si dovrà aggiungere il terzo portiere).
- i. Un calciatore tesserato da un allenatore è vincolato alla squadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro allenatore.
- j. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un allenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.

Nota Ufficiale della FFC

Nel caso che per errore un allenatore offra per un calciatore una cifra che non dispone, il Presidente di Lega dovrà interrompere l'asta e annullare il rilancio. Poi potrà far continuare l'asta come se il rilancio non fosse mai avvenuto. Se invece il Presidente di Lega se ne dovesse accorgere in un secondo tempo, a calciatore già acquistato, magari anche durante il fantacampionato, dovrà annullare l'acquisto e l'allenatore che ha commesso l'errore dovrà svincolare il calciatore acquistato con l'ingaggio più alto (se

ce ne fossero di più a pari ingaggio maggiore, viene effettuato un sorteggio dal Presidente di Lega. Al sorteggio deve esserci almeno un fantallenatore testimone) e scegliere un calciatore del ruolo da coprire tra quelli rimasti liberi al Mercato Libero. Se il Mercato Libero è già aperto, i fantallenatori avversari potranno tranquillamente rilanciare, come se si trattasse di una chiamata normale. Inoltre, l'allenatore che ha commesso l'errore, non potrà fare offerte al Mercato libero per il calciatore svincolato oggetto dell'errore.

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

Nota Ufficiale della FFC

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

- l. Ciascun allenatore ha un (1) minuto di tempo per fare la sua offerta. Superato il limite di tempo, l'allenatore perderà la possibilità di fare offerte per quel calciatore. Ciascun allenatore dovrà essere avvertito quando mancano dieci (10) secondi allo scadere del minuto a sua disposizione.
- m. Prima dell'inizio dell'Asta si stabilisce una pubblicazione di riferimento che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazione. Il ruolo di un calciatore per la stagione in corso è obbligatoriamente quello indicato dall'Almanacco dei Ruoli della FFC (disponibile al sito www.fantacalcio.it) o dalla pubblicazione di riferimento per quella stagione.

3. Ingaggi

- a. L'ingaggio di un calciatore, cioè il costo del suo cartellino e quindi il suo valore in crediti, è determinato dai tempi e modi di acquisto e non cambia finché il calciatore non viene svincolato o acquistato durante una successiva Asta, in quanto calciatore 'opzionato' o libero da contratto, a un nuovo ingaggio.
- b. L'ingaggio di un calciatore acquistato durante il Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all'Asta.
- c. L'ingaggio di un calciatore acquistato al Mercato Libero è equivalente alla cifra offerta per il suo ingaggio.

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

4. Stato contrattuale

- a. Il contratto di un calciatore ha decorrenza dal momento in cui viene acquistato all'Asta iniziale o al Mercato Libero.
- b. Se un calciatore viene acquistato al Mercato Libero, in qualunque momento del campionato, ai fini contrattuali si calcolerà detto campionato come primo anno di contratto.
- c. Il contratto di un calciatore ha durata pari a tre anni o stagioni sportive.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

5. Calciatori eleggibili di un nuovo ruolo

- a. Ciascuna squadra ha il diritto di inserire nella propria lista di vincolo, secondo le disposizioni relative ai 'Vincoli pluriennali' di questo stesso regolamento, eventuali calciatori eleggibili in un nuovo ruolo nella stagione successiva, aggiornandone il ruolo.
- b. In alternativa e/o in aggiunta a quanto sopra, ciascuna squadra ha diritto di opzione su un certo numero di calciatori della propria 'rosa' qualora questi siano eleggibili in un nuovo ruolo nella stagione successiva, in base alle seguenti disposizioni:
 - (I) Una squadra può esercitare l'opzione su un massimo di tre (3) calciatori eleggibili in un nuovo ruolo.
 - (II) I calciatori 'opzionati' sono soggetti alle disposizioni relative allo stato contrattuale di un calciatore (vedi punto 4 di questa stessa Regola).

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

Nota Ufficiale della FFC

Nel Fantacalcio il valore di un calciatore è determinato, oltre che da considerazioni tecniche, dal suo ruolo. Il diritto di mantenere in rosa un calciatore che cambia ruolo ha lo scopo di premiare eventuali scoperte di mercato della stagione precedente mentre il diritto di opzione ha l'intento di adeguarne il costo del cartellino al suo nuovo ruolo.

- c. Ai fini dell’Asta iniziale i calciatori ‘opzionati’ non sono considerati calciatori vincolati e sono quindi tesserabili da qualunque squadra della Lega durante l’Asta in base alle seguenti disposizioni:
- (I) I calciatori che cambiano ruolo e vengono opzionati sono stabiliti al momento della conferma delle rose e durante l’Asta possono essere nominati da qualunque allenatore;
 - (II) La base d’asta, cioè l’offerta di partenza, per un calciatore ‘opzionato’ è di un (1) credito;
 - (III) Al termine dell’asta per un calciatore ‘opzionato’, cioè quando sarà rimasto un solo offerente, l’allenatore che ha il diritto di opzione su detto calciatore potrà esercitare tale diritto semplicemente dichiarandolo pubblicamente e offrendo un (1) credito in più dell’offerta d’asta così determinatasi;
 - (IV) Se un calciatore ‘opzionato’ non viene nominato da nessuno degli altri allenatori, l’allenatore che ha il diritto di opzione su detto calciatore dovrà dichiarare pubblicamente la sua intenzione di esercitarla: il nuovo ingaggio del calciatore ‘opzionato’ sarà quindi equivalente al vecchio ingaggio.
- d. Qualora il calciatore opzionato venga acquistato da una nuova squadra il suo stato contrattuale ripartirà da zero e avrà decorrenza da quel momento per una durata pari a tre (3) anni o stagioni sportive.
- e. Qualora il calciatore opzionato venga riacquistato dalla sua vecchia squadra il suo stato contrattuale non sarà modificato e detta squadra avrà l’obbligo di svincolarlo al termine della scadenza contrattuale.
- f. Il ruolo di un calciatore opzionato, sia che venga tesserato da una nuova squadra che ritesserato dalla vecchia società che ne deteneva il cartellino, deve essere cambiato in accordo al ruolo riportato nell’Almanacco dei Ruoli per quella stagione.

REGOLA 7: Il Mercato Libero

1. Norme Generali

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

- a. Il Mercato Libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori sono permesse a partire dalla settimana successiva alla prima giornata del fantacampionato fino alla settimana precedente l'ultima giornata del fantacampionato stagione fantacalcistica.

Nota della FFC

Regola consigliata dalla Lega Fantacalcio Sanremo. Quindi, se la Coppa di Lega o alcuni dei suoi turni si disputano dopo il fantacampionato, il Mercato Libero sarà chiuso durante la Coppa. Questo per evitare strani movimenti di mercato, come per esempio tagli di calciatori da parte di squadra già eliminate dalla Coppa nei turni precedenti.

- b. Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine dell'Asta iniziale (oltre ai 60 crediti di integrazione).
- c. L'ingaggio dei calciatori 'liberi da contratto' varia a seconda delle offerte presentate al Mercato Libero.

Nota Ufficiale della FFC

Non esistono valori minimi di offerta per ruolo da rispettare.

- d. E' possibile acquistare soltanto calciatori 'liberi da contratto', cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.
- e. Una squadra può acquistare anche più di un calciatore 'libero da contratto' per settimana.
 - (I) Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto a un nuovo acquisto, diventa 'libero da contratto' e può quindi essere acquistato, a partire dalla settimana successiva, da qualunque altra società, ma in nessun caso essere riacquistato al Mercato Libero nel corso della stessa stagione da una squadra per cui era tesserato in precedenza. Fanno eccezione i giocatori tagliati per effetto di un obbligo regolamentare (punto 4, lettera b di questa stessa Regola), i quali possono invece essere riacquistati al Mercato Libero anche dalle società che li hanno utilizzati, ma senza alcun diritto di prelazione.
 - (II) I calciatori divenuti liberi da contratto in seguito ad un taglio volontario (punto 4, lettera a di questa stessa Regola) avvenuto dopo la settimana successiva alla chiusura

del vero Calciomercato invernale di Serie A non potranno più essere acquistati da nessuna squadra sino al termine della stagione fantacalcistica. Fanno eccezione i giocatori tagliati per effetto di un obbligo regolamentare (punto 4, lettera b di questa stessa Regola), i quali possono invece essere riacquistati al Mercato Libero in qualsiasi momento della stagione.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota ufficiale della FFC

In alcune leghe l'introduzione del divieto di acquistare giocatori tagliati volontariamente da chiunque da febbraio in poi ha ingenerato pratiche ostruzionistiche. E' successo infatti che alcuni fantallenatori, trovandosi con rose ben assortite e una disponibilità di crediti nettamente superiore agli avversari, abbiano di fatto 'bloccato' il mercato con operazioni poco sportive ma ammissibili a termini di regolamento. Facciamo un esempio: abbiamo 5 buoni attaccanti in rosa e possiamo permetterci di utilizzare il sesto come jolly per ostacolare gli avversari. A febbraio emerge un nuovo talento e viene chiamato al mercato libero. Prontamente presentiamo il nostro rilancio e ci aggiudichiamo facilmente il giocatore in virtù delle nostre maggiori risorse. In realtà quel giocatore non ci interessava, l'abbiamo acquistato solo per evitare di rinforzare un avversario. La settimana dopo lo stesso avversario chiama un altro giocatore nello stesso ruolo. Rilanciamo anche per questo, ce lo aggiudichiamo e scartiamo quello acquistato in precedenza. Il quale, essendo stato tagliato volontariamente dopo la scadenza del termine di cui al punto II, non è più accessibile non solo per noi, ma anche per tutti gli altri fantallenatori. E così via. In teoria, fino a quando abbiamo crediti a sufficienza, potremmo utilizzarli per impedire alle squadre concorrenti di aver accesso a qualunque nome nuovo. Da quest'anno non sarà più possibile, in quanto i

calciatori acquistati nella seconda parte della stagione dovranno essere mantenuti in rosa obbligatoriamente fino al termine del campionato. Ovviamente ci si riferisce solo ai tagli volontari e non a quelli obbligati. Inoltre sarà sempre possibile inserire questi giocatori in lista infortunati, se si presentano le condizioni.

- f. Le operazioni di acquisto o svincolo devono essere comunicate al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita dall'Assemblea di Lega.
- g. I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.
- h. Non c'è limite al numero di calciatori acquistabili al Mercato Libero (se non la mancanza di crediti), ma per quanti acquisti una squadra faccia, il numero di calciatori della sua rosa non dovrà mai superare i 25 elementi (tranne nel caso di calciatori in Lista Infortunati), quindi per ogni calciatore acquistato si dovrà svincolare un calciatore dello stesso ruolo.
- i. I calciatori disponibili sul Mercato Libero sono quelli che compaiono nelle liste ufficiali della FFC, disponibili sul sito www.fantacalcio.it.

2. Mercato Libero

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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 un terzo portiere o per il sostituto temporaneo di un giocatore da inserire in Lista Infortunati) la circostanza andrà chiaramente specificata e l’offerta iniziale verrà implicitamente considerata pari a 0 (zero) crediti.
- (II) Se lo stesso giocatore viene ‘chiamato’ da più squadre, sarà presa in considerazione l’offerta più alta o, in subordine, quella presentata dalla squadra peggio piazzata in classifica in quel momento. Le chiamate ‘obbligate’ da parte di squadre rimaste in inferiorità numerica in un reparto hanno però sempre la precedenza su tutte le altre.

Nota Ufficiale della FFC

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

- b. 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 del martedì; comunicare la o le chiamate con relative offerte agli altri fantallenatori entro le 18 del mercoledì (questo è compito del Presidente); comunicare l'intenzione di rilancio per uno o più giocatori e gli eventuali tagli entro le 18 del giovedì, sempre al Presidente di Lega. Se ci sono rilanci si va alle buste, con offerte da presentare al Presidente o al gestore della trattativa entro le 18 del venerdì.

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

Nota Ufficiale della FFC

Chi ha 'chiamato' il giocatore è dunque l'unico a poter ribadire in busta l'offerta iniziale, ritirandosi implicitamente dall'Asta. Chi ha rilanciato, infatti, deve farlo veramente, offrendo almeno un credito in più. Questo per evitare rilanci fittizi che abbiano l'unico scopo di 'spaventare' il primo offerente, inducendolo a sborsare una cifra più alta. Con questo sistema, chi rilancia sa che rischia di acquistare davvero il calciatore, come avverrebbe all'asta 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 FantaMedia Totale peggiore.
- 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. Nessun obbligo di reintegrazione della rosa

Non esiste l'obbligo di presentare un'offerta sul Mercato Libero per un giocatore di un determinato ruolo se una fantasquadra si ritrova (in seguito alla cessione di un proprio calciatore all'estero o in categoria inferiore) con un numero di giocatori inferiore a quello previsto per quel ruolo. Il fantallenatore è libero di tenersi il calciatore 'emigrato' dalla Serie A, magari nella speranza di un suo futuro ritorno.

Nota Ufficiale della FFC

Regola che permette ai fantallenatori di sperare in un ritorno in Serie A dei loro beniamini, magari a fine torneo, in modo che si possano così confermare per la nuova stagione. Il giocatore può essere mantenuto nella propria rosa in attesa di un suo ritorno al massimo sino al momento della consegna delle liste di vincolo per la nuova stagione.

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) I calciatori tagliati volontariamente dopo la settimana successiva alla chiusura del vero Calciomercato invernale di Serie A (solitamente a fine gennaio) non saranno più riacquistabili da nessuna squadra della Lega fino al termine della stagione.
 - (IV) Non è consentito il taglio immediato di un giocatore appena acquistato al Mercato Libero per evitare di doversi privare di uno dei propri, 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 (terzi portieri che hanno cambiato squadra o sono stati lasciati liberi in seguito al taglio o al trasferimento del portiere a titolo definitivo cui erano legati e giocatori in prestito per la lista infortunati lasciati liberi per il rientro dei titolari) sono sempre riacquistabili (dalla stessa squadra o da altre) in qualsiasi momento della stagione.

5. Svincolo dei portieri

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

- a. Il terzo portiere acquisito in prestito è indissolubilmente legato al portiere a titolo definitivo della stessa squadra di Serie A. Quindi, se una squadra svincola un portiere a titolo definitivo (o quest'ultimo viene ceduto a una società estera o di categoria inferiore), il portiere in prestito dovrà essere a sua volta immediatamente svincolato, tranne nel caso specificato qui di seguito:
 - (I) Se i tre portieri di una fantasquadra appartengono alla stessa società di Serie A è possibile svincolare il primo o il secondo portiere, mantenendo in organico il terzo portiere.

Nota Ufficiale della FFC

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

- b. In caso di taglio volontario del portiere a titolo definitivo, la fantasquadra che lo svincola non avrà diritto al suo riacquisto (né a titolo definitivo né in prestito) nel corso della stessa stagione; l'eventuale taglio automatico e conseguente del terzo portiere sarà invece considerato obbligato e consentirà il successivo riacquisto (punto 4, lettere a e b di questa stessa Regola).
- c. Se una fantasquadra intende svincolare il portiere a titolo definitivo appartenente alla società di Serie A cui appartiene anche il terzo portiere, presentando l'offerta per l'acquisto di un nuovo

portiere potrà contestualmente richiedere in prestito anche un altro portiere della stessa squadra di Serie A. Qualora la fantasquadra in questione non riesca poi ad aggiudicarsi il portiere a titolo definitivo, l'eventuale acquisizione in prestito del terzo portiere sarà considerata nulla.

Nota Ufficiale della FFC

Facciamo un esempio (riferendoci alle rose di Serie A della scorsa stagione). Ammettiamo che i miei portieri a titolo definitivo siano Buffon (Juventus) e Padelli (Torino) e quello in prestito Ichazo (Torino). Voglio tagliare Padelli per acquistare Bizzarri (Chievo) e so che in quel caso perderò automaticamente anche Ichazo. Per non rischiare di rimanere una settimana senza un terzo portiere, richiedo in prestito nella stessa sessione anche Bressan (riserva di Bizzarri). Ma se poi non riesco ad aggiudicarmi Bizzarri, anche l'eventuale acquisizione in prestito di Bressan dovrà essere annullata, altrimenti mi ritroverei con i portieri di tre squadre diverse: Buffon, Padelli (che non sono riuscito a tagliare) e per l'appunto Bressan. Quella sopra indicata è comunque una facoltà, non un obbligo. Nulla impedisce di richiedere solo il portiere a titolo definitivo, per poi presentare eventualmente la settimana successiva l'offerta per un nuovo terzo portiere. Così facendo rimarrò per una giornata con due soli portieri in rosa.

- d. Qualora per un portiere richiesto in prestito al Mercato Libero dovessero pervenire rilanci, seguirà un'asta con le consuete regole. Anche chi rilancia dovrà specificare l'intenzione di acquisire il suddetto portiere in prestito, se è questa la sua intenzione (e ne ha diritto). In questo caso la fantasquadra aggiudicataria non potrà però trasformare l'acquisto da temporaneo a definitivo dopo l'aggiudicazione, tagliando uno dei due portieri a titolo definitivo detenuti in rosa, poiché il taglio è già stato indicato al momento dell'offerta.

Nota Ufficiale della FFC

'Richiedere in prestito' un terzo portiere non significa averne diritto. Le 'chiamate' dei terzi portieri sono parificate in tutto e per tutto a quelle degli altri giocatori, con la differenza che, anziché offrire uno o più crediti per poi attendere i rilanci ed eventualmente andare alle buste, qui si possono offrire 0 crediti (il che significa implicitamente che si richiede il portiere in prestito). Ma gli avversari avranno sempre la possibilità di rilanciare, come accade per tutti gli altri giocatori. Se pervengono rilanci, si potrà partecipare all'asta (dichiarando l'eventuale taglio) e versare la somma spesa per il prestito (oneroso, in questo caso). La possibilità di tramutare l'acquisto da temporaneo a definitivo dopo l'aggiudicazione, prevista fino all'anno scorso, non lo è più per ovvi motivi: per farlo, infatti, occorrerebbe tagliare un giocatore diverso da quello ipotizzato in precedenza. Ma d'ora in avanti, come abbiamo visto, tale giocatore andrà indicato all'atto della presentazione dell'offerta, impedendo di fatto qualunque modifica successiva. Anche qui sarà possibile ritirarsi semplicemente dall'asta ribadendo in busta l'offerta iniziale. Essendo coloro che hanno rilanciato obbligati per regolamento ad offrire almeno un credito in più, in questo modo il 'chiamante' non avrà nessuna possibilità di aggiudicarsi quel portiere.

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

- (I) Anche il nuovo portiere acquisito in prestito sia nell'organico di una delle società di serie A cui appartengono i portieri a titolo definitivo;
 - (II) Il portiere che si desidera 'acquisire' non appartenga già alla rosa di un'altra squadra della lega;
- f. La sostituzione di un portiere in prestito di cui al punto precedente equivale a tutti gli effetti a un taglio volontario e non darà diritto al riacquisto dello stesso portiere da parte della medesima squadra fino al termine della stagione, secondo quanto stabilito al punto 4 lettera a. di questa stessa Regola.
- g. Se, per effetto del trasferimento di un portiere a titolo definitivo da una società di Serie A a un'altra, una fantasquadra si ritrova con 3 portieri appartenenti a 3 diverse società di Serie A, essa manterrà regolarmente il portiere ceduto ma entro la settimana successiva dovrà tagliare il terzo portiere (quello in prestito) e richiedere in prestito al Mercato Libero un nuovo terzo portiere appartenente alla stessa società di Serie A di uno degli altri due.

Nota Ufficiale della FFC

Tornando all'esempio precedente, se Padelli si trasferisce dal Torino al Genoa, manterrò Padelli in rosa, ma dovrò tagliare Ichazo e richiedere in prestito un altro portiere della Juventus (ho anche Buffon) o del Genoa. Il taglio deve avvenire entro la settimana successiva. Questo significa sostanzialmente che le squadre che dispongono di un portiere ceduto a un'altra squadra possono contare su una giornata 'bonus', in cui mantengono inalterato lo stato contrattuale dei tre portieri della propria rosa, per evitare che per qualche strana combinazione si trovino impossibilitati a schierare un portiere.

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

REGOLA 8: Trattative e trasferimenti

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

- a. Non sono permesse trattative di trasferimento durante lo svolgimento del fantacampionato. Quindi, se il reale campionato è ancora in corso quando invece il fantacampionato è terminato, le trattative sono aperte.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

- c. I trasferimenti non modificano il ruolo (tranne in quei casi previsti dal Regolamento), l'ingaggio e lo stato contrattuale dei calciatori coinvolti nel trasferimento.
- d. Una volta raggiunto un accordo di trasferimento, entrambi gli allenatori coinvolti devono comunicarlo, a voce o per iscritto, pena la nullità dell'accordo, al Presidente di Lega.

Nota Ufficiale della FFC

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

CAPITOLO QUARTO

REGOLA 9: La gara

1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 25 appartenenti alla rosa.
2. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.
3. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato, per mezzo della Tabella di Conversione, confrontando i Totali-Squadra di ciascuna squadra (vedi Regola 13, punti 6, 7 e 8).

REGOLA 10: La formazione

1. Schema di gioco

- a. Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:
 - (I) La formazione dovrà essere composta da un minimo di 4 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da almeno un attaccante fino a un massimo di 3;
 - (II) In base alle disposizioni di cui alla lettera precedente, le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:
4-3-3; 5-3-2; 6-3-1; 4-4-2; 5-4-1; 4-5-1

Nota Ufficiale della FFC

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

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

2. Comunicazione della formazione

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

Nota Ufficiale della FFC

Si consiglia di stabilire la scadenza della presentazione della formazione a 30' prima del calcio d'inizio della prima partita reale. Solitamente quindi entro le 17,30 del sabato quando si gioca l'anticipo alle 18. Se la prima gara inizia con minuti o ore di ritardo per sciopero o proteste varie, e se la notizia è risaputa almeno 24 ore prima dell'attuazione, la scadenza viene spostata di conseguenza. Si consiglia inoltre di obbligare ciascun allenatore a comunicare la propria formazione oltre che al Presidente di Lega anche all'allenatore avversario. A meno che il Presidente di Lega non voglia essere costretto a snocciolare di persona ciascuna formazione agli altri allenatori. Infatti, un allenatore che si rispetti vorrà assolutamente sapere che formazione schiera in campo (e in panchina) il proprio avversario prima che inizino le partite. Che gusto ci sarebbe, altrimenti, ad ascoltare 'Tutto il Calcio Minuto per Minuto' o seguire 'Diretta Gol'? Così facendo, inoltre, gli allenatori potranno anche 'fare gli sboroni' tra di loro su chi vincerà la partita.

- b. Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi (vedi Regola 13, punto 11).
- c. Una volta comunicata la formazione al Presidente di Lega non è più possibile modificarla.

3 Mancata comunicazione della formazione

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

Nota ufficiale della FFC

Questa regola sostituisce quella, estremamente punitiva, che prevedeva, in casi simili, l'attribuzione di un punteggio d'ufficio pari a 60 punti. Ciò per vari motivi. Da un lato si è ritenuto che, pur nella gravità di una simile mancanza proprio in occasione della prima partita stagionale, non vi fossero ragioni sufficienti per disciplinare questo caso in modo diametralmente opposto rispetto a quanto accade durante la stagione (allorquando è prevista la conferma delle precedente formazione schierata). Inoltre, la norma precedente finiva per favorire indebitamente l'avversario di quella squadra alla prima giornata rispetto a chi l'avrebbe affrontata più avanti: la formazione d'ufficio stilata in base al costo dei giocatori garantisce quantomeno un minimo di competitività. Infine, nelle leghe che adottano i modificatori di reparto, il punteggio d'ufficio rendeva impossibile il calcolo del modificatore centrocampista per la squadra avversaria, non esistendo voti reali con i quali operare il confronto.

- c. Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per tre giornate consecutive, la società verrà punita con la penalizzazione di tre (3) punti in classifica.

Nota Ufficiale della FFC

Non esiste che un fantallenatore non comunichi la formazione per tre turni consecutivi.

- d. Se un allenatore manca di comunicare la formazione per tre settimane consecutive, riceve come detto 3 punti di penalità in classifica. Dopo questa sanzione, ogni mancata comunicazione di formazione successiva sarà punita con 1 punto di penalizzazione.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

4. Errori nella comunicazione della formazione

- a. Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Presidente deve controllare, come farebbe un arbitro prima della partita, i 'cartellini'. Deve cioè verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti al punto 1, lettera a, paragrafo (II) di questa stessa Regola, e in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco.
- b. Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:
 - (I) Se un 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 7 previste.

- (IV) Nel caso una squadra schierati in un reparto un numero di giocatori insufficiente rispetto al limite minimo previsto dal presente Regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), i giocatori mancanti per ricostituire il numero minimo saranno pescati automaticamente tra le riserve del reparto in questione e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno esclusi d'ufficio i giocatori che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento. A parità di Totale-Calciatore conterranno i soli voti e in caso di ulteriore parità sarà preferito per convenzione il modulo più difensivo. Questi giocatori non scaleranno in panchina, ma saranno esclusi dalla formazione. Qualora un reparto non consenta a sua volta riduzioni di numero a termini di Regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.

Nota ufficiale della FFC

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

- (V) Nel caso una squadra schierati in un reparto un numero di giocatori eccedente il limite massimo previsto dal presente Regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), 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 (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), 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.

REGOLA 11: Riserve e sostituzioni

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

- c. Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal Regolamento). Le riserve, che verranno scelte tra i sette calciatori 'in panchina', devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega.
- d. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere).
- e. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

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

Nota ufficiale della FFC

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

3. La riserva d'ufficio

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

9. Nel caso una squadra schieri erroneamente più di sette giocatori in panchina, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a sette 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.

REGOLA 12: Quotidiano Ufficiale

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

4. Problemi e contrattempi

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

- a. Sciopero dei quotidiani: in caso di sciopero dei quotidiani il lunedì, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i Voti vengano riportati nell'edizione del martedì.
- b. Recuperi
 - (I) Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i Voti di una o più giornate, le partite interessate verranno recuperate al termine del Campionato di Lega, sfruttando le partite del campionato di Serie A ancora disponibili;
 - (II) Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare una o più partite al termine del campionato di Lega (ad esempio, per mancanza di giornate disponibili), dette partite verranno 'recuperate' assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcherà l'esito della partita o delle partite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

Nota Ufficiale della FFC

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

REGOLA 13: Modalità di calcolo**1. Criterio generale**

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

- a. La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in quattro fasi distinte:
- (I) Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
 - (II) Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
 - (III) Assegnazione del Fattore Campo;
 - (IV) Confronto dei Totali-Squadra.

2. Calcolo del Totale-Calciatore

- a. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dal Q.U.) e dei Punti-azione.
- b. Per Voto si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dal Quotidiano Ufficiale. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati a un giocatore dai Q.U. Se una Lega utilizza 3 Quotidiani Ufficiali, servono 2 voti su 3 per ottenere il Voto-Fantacalcio.

Nota Ufficiale della FFC

Se un Q.U. utilizza voti come 6+ o 6-, si devono trasformare questi voti arcaico-scolastici in cifre decimali. Il + equivale a 1/4 di punto (cioè 0,25) in più; il - equivale a 1/4 di punto in meno. Quindi, riferendosi agli esempi sopracitati, un 6+ equivale a 6,25, mentre un 6- equivale a 5,75. La dizione 'media dei voti assegnati dai Q.U.' si deve intendere in senso letterale: ovvero se una Lega usa due Q.U. e un calciatore di movimento prende un 7 (o un 5) su un quotidiano e s.v. su un altro, il Voto sarà rispettivamente 7 (o 5), ovvero l's.v. non viene contato. Questo vale solo per i calciatori di movimento, cioè non vale per i portieri dove l's.v. viene sempre calcolato come 6 (sempre che abbia giocato almeno 30 minuti) e quindi va a formare la media con l'eventuale voto assegnato dall'altro quotidiano. Invece, se si utilizzano tre Q.U. e due di essi assegnano s.v. ed uno il voto, il calciatore sarà calcolato s.v.

Seconda Nota Ufficiale della FFC

Se si utilizzano 3 Q.U., può capitare che durante il calcolo (soprattutto utilizzando il software Fantacalcio Manager) si possano verificare casi come questo esempio:

Giocatore 1: $6,5 + 6,5 + 6 = 19 / 3 = 6,333... all'infinito, arrotondato a 6,333$

Quindi tre giocatori in formazione con questa media danno un totale di 18,999 punti. È evidente che facendo i conti senza queste approssimazioni si otterrebbe un totale di 19: $19/3 + 19/3 + 19/3 = 57/3 = 19$. Il totale più corretto è infatti 19 e non 18,999.

- c. Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino.
- d. I Punti-gol sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un gol (solo il portiere, o chi ne fa le veci, può subire o evitare un gol) durante una gara di campionato. I Punti-gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:
- +3 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio piazzato che non sia il rigore;
 - +2 punti per ogni gol realizzato su calcio di rigore;
 - +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
 - 2 punti per ogni autogol;
 - 3 punti per un rigore sbagliato;
 - 1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).

Nota Ufficiale della FFC

Ogni quotidiano ha un proprio sistema di assegnazione di gol ed autogol.

Per quanto riguarda la FFC, si è deciso di seguire le norme pubblicate dalla Lega di Serie A secondo cui una rete è classificata come autogol quando un giocatore involontariamente calcia la palla direttamente nella propria porta (caso di un retropassaggio sbagliato o di un rinvio errato) oppure un giocatore devia nella propria porta un tiro, un cross o un passaggio di un avversario non indirizzato nello specchio della porta. Si precisa inoltre che non sono considerati autogol i tiri nello specchio della porta che vengono deviati da un difensore: in questi casi si assegna pertanto la marcatura all'autore del tiro in porta. Sono invece considerati autogol i tiri che terminano sui legni della porta (pali e traversa) e vengono successivamente deviati in rete da un giocatore difendente.

Per le deviazioni di un proprio compagno di squadra, nel caso di un tiro indirizzato nello specchio della porta e deviato involontariamente in rete da un proprio compagno la marcatura sarà assegnata all'autore originario del tiro. Se un tiro indirizzato fuori dallo specchio della porta colpisce un proprio compagno e termina in rete, la paternità del gol è attribuita all'autore dell'ultimo tocco. Inoltre quando un tiro indirizzato nello specchio della porta è deviato in rete da un compagno la cui attiva partecipazione al gioco modifica la traiettoria del pallone, a quest'ultimo va assegnata la paternità del gol.

Nota ufficiale della FFC

Chi segna su calcio di rigore riceve 2 punti bonus, non più 3 come accadeva anni fa. È intuitivo come il merito del calciatore che trasforma un rigore sia inferiore a quello di chi realizza un gol su azione. Resta immutata invece la penalità per l'errore dagli undici metri (-3). In questo modo i rigoristi vengono valutati

ed acquistati non più acriticamente in quanto tali, ma anche sulla base della loro maggiore o minore affidabilità. Difatti, attribuendo 2 punti per ogni rigore realizzato e sottraendone 3 per ogni errore, solo chi realizza più del 60% dei penalty calciati offre un contributo realmente positivo alla sua squadra nell'arco di una stagione.

- e. Nel caso che un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare (vedi Casi Particolari, punto 3, lettera i di questa stessa Regola).
- f. La dizione 'rigore parato' è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori della porta viene contato (ovviamente in negativo) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.
- g. I Punti-cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:
 - 1/2 punto (cioè -0,5) per un'ammonizione;
 - 1 punto per un'espulsione.

Nota Ufficiale della FFC

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

3. Casi Particolari

Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari, non tutti contemplati dal Regolamento. Man mano che la casistica del gioco aumenta in seguito a decisioni stravaganti dei quotidiani o dei singoli inviati, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza.

Qui di seguito sono riportati quei casi particolari che possono insorgere durante un campionato di Fantacalcio. Non possiamo garantire che risolvano qualunque situazione che si potrà verificare nel corso di una stagione perché sono scritte a posteriori, in base a quello che è accaduto nella stagione precedente. Ovviamente non siamo chiaroveggenti e non possiamo prevedere quali casi particolari si verificheranno nella prossima stagione. Possiamo però suggerirvi, dovessero verificarsi casi controversi qui non contemplati, di decidere in base alla logica seguendo, quando possibile, le decisioni ufficiali della Lega Professionisti o della F.I.G.C., visto che Fantacalcio vuole simulare la realtà del campionato italiano di Serie A.

Nel caso proprio non riusciate a mettervi d'accordo, la Federazione Fantacalcio è sempre disponibile a risolvere per voi in qualità di organismo super partes, i casi controversi. Come sempre, inoltre, sul sito ufficiale (www.fantacalcio.it) verranno pubblicate le soluzioni a casi inediti o controversi.

a. Portiere senza voto

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

Nota Ufficiale della FFC

Un portiere deve giocare almeno 30 minuti (fa fede, ovviamente, il tabellino del Quotidiano Ufficiale) per essere considerato 'titolare' del ruolo e quindi per meritarsi il 6 d'ufficio. Se una squadra ha in formazione i due portieri della stessa società di Serie A si prenderà in considerazione, ai fini dell'assegnazione del voto d'ufficio, il portiere titolare solo se questi ha giocato almeno 30 minuti (recuperi inclusi), in caso contrario si dovrà considerare il portiere di riserva.

b. Portiere senza voto + punti azione

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

c. Calciatore senza voto

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

d. Squadra/e senza voto

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

- (I) Per i calciatori che abbiano giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti (recuperi esclusi), la mancanza di voto verrà considerata come una normale assenza;
- (II) Per i calciatori che hanno segnato un gol o un autogol, pur avendo giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, si applicherà la regola di cui a questo stesso punto d.

Al voto di 6 si dovranno però sommare o sottrarre i Punti-gol relativi alla marcatura o all'autogol.

e. Rigore sbagliato

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

f. Espulso senza voto

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

Nota Ufficiale della FFC

Un calciatore espulso senza voto prende quindi 4 come Totale-Calciatore. Questa regola vale solo per i calciatori che sono effettivamente scesi in campo. Rispetto agli anni precedenti, la regola si applica anche se il calciatore viene espulso solo a fine partita, magari per un insulto all'arbitro o per una rissa nel sottopassaggio, o espulso durante l'intervallo lasciando la squadra in dieci per tutto il secondo tempo. L'importante è che abbia giocato e che la sua sanzione sia presente nei tabellini del Q.U. Non deve invece essere applicata se il calciatore espulso è uno dei panchinari e non è mai entrato in campo.

g. Ammonito senza voto

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

Nota Ufficiale della FFC

Torna la regola che veniva applicata fino a qualche anno fa: da adesso si tornerà a non conteggiare un calciatore ammonito ma senza voto.

h. 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 dell'arbitro.

i. Marcatore senza voto

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

j. Autogol senza voto

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

k. Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

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

l. Tabellino ammoniti/espulsi controverso

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

m. Tabellino marcatori controverso

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

n. Correzioni e rettifiche

Nel caso che il Q.U. rettifichi in una successiva edizione un voto assegnato a un calciatore, l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al presidente di Lega, portando a prova della sua tesi la copia del Q.U. contenente la rettifica. Se il Presidente di Lega verificherà la fondatezza del

reclamo, dovrà annullare il Risultato Finale della partita e ordinare che venga ricalcolato in base alla sopravvenute modifiche (vedi Note Ufficiali alla Regola 3, punto 10, lettera c).

Nota Ufficiale della FFC

Decidete prima dell'inizio del Campionato quali mezzi di informazione utilizzare per dirimere le questioni relative alle controversie sugli ammoniti/espulsi e sui marcatori. La FFC consiglia di utilizzare i tre quotidiani sportivi. Essendo 'specializzati' dovrebbero essere quelli più attendibili, anche se non sempre è così. In alternativa, ormai lo saprete a memoria, c'è il sito www.fantacalcio.it

o. Discrepanze nelle pagelle dei quotidiani

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

p. Rigore calciato senza voto

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

q. Calciatore con due Fantamedie nella stessa giornata

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

- (I) Se il calciatore ha ottenuto il voto e/o realizzato punti-azione in entrambe le partite, si tiene conto esclusivamente del voto e dei punti azione totalizzati nel primo incontro giocato;
- (II) Se il calciatore ha ricevuto il voto e/o realizzato punti gol in una sola delle due partite giocate, si tiene conto del voto e dei punti azione totalizzati nell'incontro giocato.

Nota Ufficiale della FFC

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

r. Mancanza del voto al calciatore

Qualora il Q.U. ometta per dimenticanza di assegnare una valutazione (voto, s.v. o n.g.) ad un calciatore, a tale calciatore (a meno di rettifiche successive pubblicate dallo stesso Q.U.) sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 se ha disputato almeno 20 minuti di gara. Se ha invece giocato meno di 20 minuti senza maturare bonus o malus (ammonizioni escluse) previsti dal Regolamento, riceverà un "senza voto" d'ufficio. Nel conteggio, valgono anche eventuali minuti di recupero.

Nota Ufficiale della FFC

Negli ultimi tempi sono situazioni che purtroppo si presentano più volte, soprattutto per chi gioca con i voti della Serie B italiana, molto spesso trascurata e "maltrattata" dai quotidiani sportivi. E la precisazione sui minuti di recupero è importante: ogni Tabellino ormai li riporta.

4. Calcolo del Totale-Squadra

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

5. Fattore Campo

- a. Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 2 (due) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Squadra.
- b. In caso di partita di spareggio in campo neutro per l'assegnazione del titolo di Fantacampione, di un posto in 'zona FFC' (vedi Regola 17, punto 4) o di un posto retrocessione non si prende in considerazione il Fattore Campo.

6. Confronto dei Totali-Squadra

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

7. Tabella di Conversione

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

Meno di 66 punti = 0 gol

Da 66 a 71,999 punti = 1 gol

Da 72 a 76,999 punti = 2 gol

Da 77 a 80,999 punti = 3 gol

Da 81 a 84,999 punti = 4 gol

Da 85 a 88,999 punti = 5 gol

Da 89 a 92,999 punti = 6 gol

E così via (ogni 4 punti un gol)

Nota Ufficiale della FFC

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

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

- (I) Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol.
- (II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti.
- (III) Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti.
- (IV) Da 77 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (Es.: 77 punti = 3 gol, 81 punti = 4 gol, ecc.).

Nota Ufficiale della FFC

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

8. Integrazioni alla Tabella di Conversione

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale FFC

Ecco un esempio pratico:

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

- c. Se una squadra totalizza meno di 59 punti, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 59 e abbia staccato l'avversaria di almeno 3 punti.

9. Calcolo dei Tempi Supplementari

- a. I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante, quindi, escluso il portiere) così da ottenere un Totale-Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari. Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio.
- b. Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

- (I) Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.
- (II) Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;

Nota Ufficiale della FFC

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

- (III) Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio.
- (IV) Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;

Nota Ufficiale della FFC

Nei supplementari il Fattore Campo è +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 quattro anni fa si è deciso di innalzare le soglie della tabella di conversione.

11. Calcolo dei Calci di Rigore

- a. In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.
- b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 18 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 18 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri però, dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11.
- c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso Voto sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.

Nota Ufficiale della FFC

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

- d. I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli

s.v., i n.g. e chi non ha proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.

- e. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6 (confronta il punto 3, lettera a di questa stessa regola).
- f. In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 13 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.
- g. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà quindi il diciottesimo rigorista).
- h. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcolerà la media dei Totali-Squadra nelle due partite (andata e ritorno) di Coppa (o la FantaMedia totale della singola partita se si tratta di gara secca) disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo (o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale) la squadra con la media Totale-Squadra più alta. La FantaMedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

REGOLA 14: Partite sospese, posticipate, decise a tavolino, giocate subjudice e non omologate**1. Partite sospese o rinviate**

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

(I) Le formazioni di quella giornata vengono ‘congelate’ in attesa dei recuperi

Nota Ufficiale della FFC

Dalla stagione 2005/2006, anche in Italia una partita sospesa, verrà poi recuperata dal minuto della sospensione al 90°. Fantacalcio ha anticipato da anni questa decisione, “congelando” le partite.

(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.

Nota Ufficiale della FFC

Questo per effetto della decisione di riprendere la partita dal minuto della sospensione. Chiaramente ora i bonus e i malus maturati sul campo valgono.

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

Nota Ufficiale della FFC

In questi casi non è possibile attendere il recupero della partita sospesa o rinviata, perché altrimenti non si potrebbero conoscere le squadre qualificate per il turno successivo, previsto in data antecedente al recupero. Se però, al momento di presentare la formazione, un fantallenatore sa già per certo (perché è già arrivata una comunicazione ufficiale in tal senso) che una o più partite saranno rinviate, potrebbe

regolarsi di conseguenza, ‘speculando’ su questa anomalia per ottenere uno o più 6 d’ufficio (che in un turno di Coppa, soprattutto se si è già vinta la gara d’andata, potrebbero tornare molto utili, limitando i rischi di incorrere in gravi insufficienze). Ecco perché in questo caso particolare, e solo in questo, si è pensato di ridurre i voti d’ufficio.

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

Nota Ufficiale della FFC

Precisazione necessaria a seguito della sospensione e recupero di Catania-Roma. Alcuni quotidiani hanno pubblicato tabellini e voti riferiti a ciascuno spezzone di partita, rendendo impossibile l’applicazione dell’attuale comma b presente nel regolamento. I voti dei giocatori scesi in campo solo nella prima parte dell’incontro (ad esempio De Rossi o Totti, sostituiti prima della sospensione), non sono poi stati riportati nei tabellini relativi al completamento della partita.

- 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) non si applicano le disposizioni di cui alla regola 11 punto 1 lettera c del presente regolamento. Sarà quindi possibile effettuare un numero illimitato di sostituzioni, in deroga a quanto previsto dalla suddetta regola. Inoltre, sempre negli stessi casi, sarà consentito eccezionalmente l’utilizzo della riserva d’ufficio (regola 11 punto 3) per tutti i giocatori mancanti e non sostituibili (e non solo per il primo). 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.

Nota Ufficiale della FFC

Anni fa si è verificato un caso molto particolare. Gli incidenti verificatisi in occasione della partita Catania-Palermo hanno portato alla sospensione dell’attività calcistica per la domenica seguente. Tutte le altre partite di quel turno sono state quindi rinviate al 18 aprile, due mesi e mezzo più tardi. Essendosi però disputata (ed essendo stata regolarmente omologata) la prima partita di quella giornata, non è stato più possibile apportare modifiche alle formazioni per quel turno fantacalcistico, anche se le partite rinviate erano addirittura 9 su 10. L’applicazione del regolamento ha richiesto, in quel caso, un dazio ben più pesante del solito. Trattandosi di un evento insolito, non ci è sembrato il caso di intervenire sulla “struttura” della regola, ma abbiamo ritenuto comunque opportuno aprire una sorta di “valvola di sfogo”

per mitigare l'impatto fantacalcistico di simili situazioni. La nuova regola, ovviamente, si applica in tutti i casi, anche se la partita sospesa o rinviata è (come il più delle volte accade) una sola.

2. Partite o Giornate posticipate

- a. Nel caso una partita venga posticipata per una qualunque ragione, per calcolare il Risultato Finale delle partite che vedono coinvolti i calciatori delle squadre interessate al posticipo si dovrà attendere che la partita venga giocata.
- (I) 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:
 - (II) 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;
 - (III) 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;
 - (IV) Nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, ma la data fissata per il recupero risulti essere posteriore alla fine del Fantacampionato, oppure nel caso non si riesca a determinare, in ragionevoli tempi organizzativi la data del recupero (es: entro il sabato successivo alla giornata posticipata), si dovrà trascurare il recupero stesso, e continuare il Fantacampionato con la successiva giornata del campionato reale, sfasando, di fatto, i due campionati (quello reale e quello 'fanta') di una giornata.

3. Partite o Giornate anticipate

- a. Nel caso una partita venga anticipata per uno o più giorni rispetto al classico anticipo del sabato, per una qualunque ragione, la formazione valevole per quella giornata andrà consegnata mezz'ora prima dell'inizio della partita anticipata.

Nota Ufficiale della FFC

E' il caso di Juventus-Genoa del campionato 2008/09. Non viene applicata nessuna eccezione. Può essere arduo dover compilare una formazione tre-quattro giorni prima dell'effettivo svolgimento dell'intera giornata, ma è arduo per tutti. Non c'è un vantaggio per qualcuno e uno svantaggio per altri. Anzi, in questi casi viene premiato chi ha riserve più "sicure", ma questo è un merito.

4. Partite decise a tavolino

- a. Nel caso il risultato di una partita, per qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della fantapartita dei voti assegnati dal Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.
- b. Se i Quotidiani Ufficiali e di Riserva non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcolerà l'esito della partita o delle partite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo.

Nota Ufficiale della FFC

Citiamo il caso Como-Udinese di qualche anno fa. La partita venne sospesa sul risultato di 0-1 per i tafferugli provocati dagli ultras del Como e poi decisa a tavolino con lo 0-2. Nel Fantacalcio vale il risultato ottenuto sul campo (lo 0-1), con tutti bonus o i malus maturati nel corso della partita. Qualcuno ha obiettato che, nel caso di partita decisa a tavolino dal Giudice Sportivo, tutto quanto accaduto sul campo non esiste per la storia del calcio. Questo non è del tutto vero: un calciatore espulso in queste partite viene regolarmente squalificato. Fantacalcio è come sempre coerente (al contrario di altri) e non solo prende in considerazione eventuali ammoniti o espulsi, ma premia i calciatori che hanno segnato. Pinzi dell'Udinese per gli almanacchi del calcio non ha mai segnato a Como (mentre Pecchia del Como risulterà per sempre espulso, singolare vero?), nel Fantacalcio sì.

5. Partite non omologate e poi rigiocate

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

6. Partite sospese, non recuperate e con risultato omologato

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

Nota ufficiale della FFC

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

7. Partire decise a tavolino senza essere iniziate

Nel caso una partita non venga fatta disputare per qualsiasi motivo e successivamente il risultato venga deciso a tavolino, tutti i calciatori facenti parte delle rose coinvolte riceveranno un voto d'ufficio pari a 6.

Nota Ufficiale della FFC

E' il triste caso di Avellino-Napoli, partita di Serie B della stagione 2003/2004. Per gravi incidenti che costarono la vita ad un tifoso partenopeo, Sergio Ercolano, la gara non venne nemmeno fatta iniziare e il risultato fu poi deciso a tavolino in favore dell'Avellino.

CAPITOLO QUINTO

REGOLA 15: Il campionato

1. Il Campionato si svolge con un girone unico di 8 squadre.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

REGOLA 16: Il calendario

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

REGOLA 16: La classifica

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

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

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

a. Parità tra due squadre

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

- (III) In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari si determinerà il vincitore in base ai calci di rigore, secondo le modalità descritte alla Regola 13, punto 11;
- (IV) In caso di ulteriore parità anche dopo i calci di rigore, il titolo verrà assegnato calcolando la media dei Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra nell'arco del campionato e vincerà ovviamente la squadra con la Media Totale-Squadra più alta. La Media del Totale-Squadra si calcola sommando i Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra in ogni singola partita nell'arco del campionato e dividendo la cifra così ottenuta per il numero di giornate di campionato;
- (V) In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

Nota Ufficiale della FFC

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

b. Parità tra tre o più squadre

- (I) In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre al termine del campionato si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta 'classifica avulsa') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:
 - della Media-Totale Squadra;
 - a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
 - a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;
- (II) Lo scudetto verrà quindi disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre meglio classificate nella 'classifica avulsa' con le modalità stabilite alla lettera a precedente (Parità tra due squadre).

c. Parità nella classifica avulsa

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

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

4. Zona FFC

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

a. Parità tra due squadre

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

b. Parità tra tre o più squadre

- (I) In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre in gara per uno o due posti FFC, si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta 'classifica avulsa') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:
- della Media-Totale Squadra;
 - a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
 - a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;
- (II) Qualora vi sia in competizione un unico posto FFC esso è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre meglio classificate nella 'classifica avulsa';
- (III) Qualora vi siano in competizione due posti FFC, uno è assegnato direttamente alla prima squadra della graduatoria risultante dalla 'classifica avulsa', l'altro è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre che seguono immediatamente nella stessa 'classifica avulsa'.

c. Parità nella classifica avulsa

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

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

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

5. Zona Retrocessione

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

a. Parità tra due squadre

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

b. Parità tra tre o più squadre

- (I) In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre in gara per uno o due posti retrocessione, si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta 'classifica avulsa') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:
- della Media-Totale Squadra;
 - a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
 - a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;
- (II) Qualora vi sia in competizione un unico posto retrocessione esso è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre peggio classificate nella 'classifica avulsa';
- (III) Qualora vi siano in competizione due posti retrocessione, uno è assegnato direttamente all'ultima squadra della graduatoria risultante dalla 'classifica avulsa', l'altro è disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre che precedono immediatamente nella stessa 'classifica avulsa'.

c. Parità nella classifica avulsa

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

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

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

SUPPLEMENTI

SUPPLEMENTO 1: Le Coppe

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

COPPA DI LEGA

1. La Coppa di Lega è un torneo a eliminazione diretta a cui partecipano le squadre iscritte al campionato di Lega.
2. La Coppa si disputa preferibilmente durante lo svolgimento del Campionato di Lega, in corrispondenza di giornate prestabilite del vero Campionato di Serie A. In quelle giornate il Campionato di Lega può osservare un turno di riposo. Ma nulla vieta di far disputare sia Coppa sia Campionato.

Nota Ufficiale della FFC

Fino a qualche anno fa l'opzione suggerita era quella di disputare la Coppa di Lega interamente dopo la conclusione del Fantacampionato. Premesso che qualunque lega è libera di mantenere questa prassi, se lo desidera, l'allargamento della Serie A a 20 squadre (e quindi 38 giornate) ci ha spinto alla ricerca di soluzioni alternative. In una lega a 8 partecipanti, infatti, concentrare la Coppa a fine stagione significherebbe concludere il campionato a 10 giornate dal termine del vero torneo. Ossia indicativamente verso fine marzo-inizio aprile: un po' prestino. Ecco perché, anche nell'ottica di una strutturazione più realistica del calendario stagionale, si è pensato da quest'anno di suggerire una formula che faccia viaggiare in parallelo le due manifestazioni. In pratica si tratta di individuare in anticipo (se possibile prima ancora della compilazione del calendario di Serie A) le giornate che saranno riservate alla Coppa di Lega e stabilire che in quelle giornate il Fantacampionato osserverà un turno di riposo. Certo, così facendo potrà capitare di non giocare in alcune giornate, se la propria squadra è già stata eliminata dalla Coppa, e magari arrabbiarsi perché giusto quel giorno il proprio centravanti decide di realizzare una tripletta... Ma in fondo ciò equivale all'esplosione di un giocatore nel finale di stagione (a Fantacampionato già concluso) con la formula tradizionale, e non si vede un motivo per cui le giornate dalla 29^a 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. E dalla stagione 2008/09, nulla osta anche in caso di contemporanea disputa nella medesima giornata reale di Serie A, di un turno di fantacampionato e di fantacoppa.

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

Nota ufficiale FFC

Nelle partite di andata e ritorno ci si dovrà attenere alle disposizioni stabilite alla Regola 13, punto 8, lettera a, paragrafo (I) che impongono un calcolo diverso in caso di pareggio.

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

1° turno

A – Squadra 1-Squadra 8

B – Squadra 2-Squadra 7

C – Squadra 3-Squadra 6

D – Squadra 4-Squadra 5

2° turno

I – Vincente A – Vincente B

II – Vincente C – Vincente D

3° turno

Vincente I – Vincente II

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

13. Qualora una squadra non comunichi la formazione per una partita di Coppa entro la scadenza prevista dal regolamento, sarà ritenuta valida l'ultima formazione comunicata temporalmente. Quindi, se nella

giornata precedente si è disputato un turno di campionato e il fantallenatore ha schierato regolarmente la formazione, sarà ritenuto valido quello schieramento. Se non esistono formazioni precedenti (perché magari siamo alla prima giornata reale di A), la squadra 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.

14. Nel caso che la partita di Coppa si disputi nella stessa giornata nella quale si gioca un turno di Campionato e il fantallenatore schieri la formazione solo per una delle due competizioni, per la competizione rimanente varrà comunque l'unica formazione data.

Nota Ufficiale della FFC

Basta che il fantallenatore schieri una formazione per ogni giornata di Serie A e quella varrà per tutte le fantacompetizioni che si giocano in quel determinato weekend. Si chiude un occhio anche sul mancato invio di una formazione di Coppa se nella settimana precedente è stata data una formazione valida.

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

SUPERCOPPA

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

FANTACHAMPIONS

Sono sempre più numerosi i fantallenatori che si divertono organizzando Coppe sulla base della vera Champions League o dei vari Europei e Mondiali che si disputano.

Ovviamente, a livello regolamentare, non cambia nulla nell'organizzazione e nel calcolo fantacalcistico. O quasi... Una regola da stabilire c'è. Che succede quando si giocano reali match che prevedono veri tempi supplementari e veri calci di rigore? Per il Fantacalcio, un gol reale realizzato nei tempi supplementari conta? E i penalty finali?

Tempi supplementari

Ogni bonus o malus maturato durante i reali tempi supplementari, sarà ritenuto valido ai fini del calcolo finale della fantapartita

Nota ufficiale della FFC

Quindi la celebre espulsione di Zidane nella finale di Germania 2006 tra Italia e Francia, avrebbe comportato un -1 al fantallenatore che avesse schierato l'ex fuoriclasse transalpino.

Calci di rigore

Ogni bonus o malus maturato al termine dei minuti regolamentari e di quelli supplementari, non conta ai fini del calcolo finale della fantapartita.

Nota ufficiale della FFC

Quando finiscono i tempi supplementari, per Fantacalcio la gara è terminata. I gol realizzati durante la celebre lotteria dei calci di rigore non contano.

SUPPLEMENTO 2: Per chi non gioca in otto

Otto è stato da sempre il numero perfetto per giocare a Fantacalcio. Con la Serie A a 20 squadre però, sicuramente molte leghe hanno già optato o opteranno per un allargamento a dieci elementi, se non a dodici. L'unico obbligo è di essere in numero pari, per evidenti ragioni di composizione del calendario (a meno che non vogliate provare quella tortura che è il turno di riposo settimanale). Ciascuna Lega decida autonomamente quante squadre ammettere al campionato, da un minimo di quattro ad un massimo "fisiologico" di venti. Ovviamente tale allargamento delle rose richiede alcuni aggiustamenti nell'assegnazione dei posti FFC e retrocessione. Qui di seguito riportiamo quindi le indicazioni ufficiali della Federazione Fantacalcio per quanto riguarda Calciomercato, zone FFC e retrocessione e per tutte le possibili varianti. E, come novità, il calcolo dei tempi supplementari.

CALCIOMERCATO

Che gusto c'è ad avere una squadra composta da giocatori come Julio Cesar, Chiellini, De Rossi, Totti e Pazzini? Mettere insieme così tanti talenti dichiarati è un gioco da ragazzini. Lo spirito del Fantacalcio è un altro. Volete mettere la soddisfazione che si prova a vincere uno scudetto con calciatori 'rivelazione' come Parolo, Armero o Nagatomo?

L'avreste mai detto nel settembre del 2010 che questi calciatori avrebbero disputato un simile campionato? Questo sì che dà soddisfazione: ci si sente un vero scopritore di talenti. Se il numero di squadre della vostra Lega è inferiore a otto, dovrete ridurre di conseguenza le squadre di Serie A da cui 'pescare' i calciatori per le vostre fantasquadre. Durante il Calciomercato devono, infatti, essere acquistati tra il 70% e l'85% dei calciatori delle 20 società di Serie A (i quali, calcolando soltanto gli undici 'titolari' della formazione tipo, sono 220), così da essere costretti a dover acquistare diversi giocatori 'debuttanti'. Se non rispettate le percentuali di cui sopra potreste rovinare i meccanismi su cui si basa il gioco e non imparereste mai a conoscere, e ad apprezzare (o odiare), i calciatori delle squadre 'minori'.

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

- Lega con 4 squadre: 10 società
- Lega con 6 squadre: 16 società

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

Ovviamente, quelle Leghe che giocano in numero superiore a otto hanno già i loro problemi per mettere insieme una rosa di titolari e avrebbero in teoria bisogno di allargare il numero di squadre da cui scegliere i calciatori (alcuni, in effetti, lo fanno pescando anche tra le Squadre di B, ma sinceramente non ce la

sentiamo di avvallare anche questa “variazione sul tema”: per noi le due categorie devono restare distinte), non di ridurlo. Quindi opereranno le loro scelte su tutte e 20 le società di Serie A.

ZONE COPPA FFC E RETROCESSIONE

Per quanto riguarda l’assegnazione dei posti di Coppa FFC e retrocessione le cose cambiano invece anche per quelle Leghe che giocano in più di otto. Questo perché è importante che tutte le squadre di una Lega siano in corsa per qualcosa (per conquistare un posto FFC o per salvarsi dalla retrocessione), così da rendere il campionato interessante e acceso fino alla fine.

Ecco quindi le indicazioni della Federazione Fantacalcio per ogni possibile variante tra quattro e diciotto squadre:

FFC e retrocessione - Lega con 4 squadre

- 1 posto FFC
- 1 posto retrocessione

FFC e retrocessione - Lega con 6 squadre

- 1 posto FFC
- 2 posti retrocessione

FFC e retrocessione - Lega con 10 squadre

- 2 posti FFC
- 2 posti retrocessione

FFC e retrocessione - Lega con 12/14/16 squadre

- 3 posti FFC
- 3 posti retrocessione

FFC e retrocessione - Lega con 18/20 squadre

- 4 posti FFC
- 4 posti retrocessione

TEMPI SUPPLEMENTARI

In caso di lega con un numero di partecipanti pari o superiore a 14, in deroga a quanto previsto dalla Regola 13, Punto 10 del presente Regolamento, la Tabella di Conversione per i tempi supplementari deve ritenersi strutturata come segue:

Meno di 19 punti	=	nessun gol
Da 19 a 21,999	=	1 gol

Da 22 a 24,999	=	2 gol
Da 25 a 27,999	=	3 gol
Da 28 a 30,999	=	4 gol

Restano valide tutte le altre disposizioni contenute nella Regola 13, Punto 10 del presente Regolamento.

Nota Ufficiale della FFC

L'innalzamento delle soglie di punteggio della Tabella di Conversione per i tempi supplementari, introdotto già da qualche anno, se da un lato ha reso (giustamente) più difficile la realizzazione di uno o più gol nei prolungamenti, in linea con quanto avviene nella realtà, dall'altro l'ha resa quasi impossibile per le leghe con un elevato numero di partecipanti. In queste leghe, infatti, dato il minor rapporto squadre reali/fantasquadre, diventa più difficile possedere un congruo numero di riserve competitive. Trovare tre titolari nelle loro squadre reali ancora disponibili in panchina dopo i tempi regolamentari può diventare un'impresa. Che si tratti, poi, di giocatori in grado di "spostare gli equilibri" ai supplementari è ancora più arduo. In considerazione di ciò, si è optato per l'abbassamento delle soglie di punteggio, ma solo per le leghe con almeno 14 squadre.

SUPPLEMENTO 3: Calendari perpetui**CALENDARIO - LEGA CON 4 SQUADRE**

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

Durata del campionato

Campionato corto: 2 gironi di andata/ritorno - 12 giornate

Campionato medio: 3 gironi di andata/ritorno - 18 giornate

Campionato lungo: 4 gironi di andata/ritorno - 24 giornate

CALENDARIO - LEGA CON 6 SQUADRE

I GIORNATA	II GIORNATA	III GIORNATA
Squadra 1 - Squadra 2	Squadra 4 - Squadra 1	Squadra 5 - Squadra 1
Squadra 3 - Squadra 4	Squadra 2 - Squadra 5	Squadra 6 - Squadra 4
Squadra 5 - Squadra 6	Squadra 6 - Squadra 3	Squadra 3 - Squadra 2
IV GIORNATA	V GIORNATA	
Squadra 1 - Squadra 3	Squadra 6 - Squadra 1	
Squadra 2 - Squadra 6	Squadra 3 - Squadra 5	
Squadra 4 - Squadra 5	Squadra 4 - Squadra 2	

Durata del campionato

Campionato corto: 1 girone di andata/ritorno - 10 giornate

Campionato lungo: 2 gironi di andata/ritorno - 20 giornate

CALENDARIO - LEGA CON 8 SQUADRE

I GIORNATA

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

II GIORNATA

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

III GIORNATA

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

IV GIORNATA

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

V GIORNATA

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

VI GIORNATA

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

VII GIORNATA

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

Durata del campionato

Campionato corto: 1 girone di andata/ritorno - 14 giornate

Campionato lungo: 2 gironi di andata/ritorno - 28 giornate

CALENDARIO - LEGA CON 10 SQUADRE

I GIORNATA

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

II GIORNATA

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

III GIORNATA

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

IV GIORNATA

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

V GIORNATA

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

VI GIORNATA

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

VII GIORNATA

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

VIII GIORNATA

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

IX GIORNATA

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

Durata del campionato

Campionato corto: 1 girone di andata/ritorno - 18 giornate

Campionato lungo: 1 girone di andata/ritorno + 1 girone in campo neutro - 27 gg.

CALENDARIO - LEGA CON 12 SQUADRE

I GIORNATA Squadra 1 - Squadra 2 Squadra 3 - Squadra 4 Squadra 5 - Squadra 6 Squadra 7 - Squadra 8 Squadra 9 - Squadra 10 Squadra 11 - Squadra 12	II GIORNATA Squadra 12 - Squadra 7 Squadra 8 - Squadra 1 Squadra 6 - Squadra 9 Squadra 4 - Squadra 5 Squadra 10 - Squadra 3 Squadra 2 - Squadra 11	III GIORNATA Squadra 5 - Squadra 1 Squadra 8 - Squadra 2 Squadra 9 - Squadra 3 Squadra 6 - Squadra 4 Squadra 11 - Squadra 7 Squadra 10 - Squadra 12
IV GIORNATA Squadra 1 - Squadra 10 Squadra 3 - Squadra 8 Squadra 7 - Squadra 6 Squadra 12 - Squadra 9 Squadra 4 - Squadra 11 Squadra 2 - Squadra 5	V GIORNATA Squadra 12 - Squadra 5 Squadra 8 - Squadra 9 Squadra 6 - Squadra 11 Squadra 4 - Squadra 1 Squadra 10 - Squadra 7 Squadra 2 - Squadra 3	VI GIORNATA Squadra 1 - Squadra 6 Squadra 3 - Squadra 12 Squadra 5 - Squadra 8 Squadra 7 - Squadra 2 Squadra 9 - Squadra 4 Squadra 11 - Squadra 10
VII GIORNATA Squadra 12 - Squadra 1 Squadra 8 - Squadra 11 Squadra 6 - Squadra 3 Squadra 4 - Squadra 7 Squadra 10 - Squadra 5 Squadra 2 - Squadra 9	VIII GIORNATA Squadra 1 - Squadra 3 Squadra 7 - Squadra 5 Squadra 12 - Squadra 4 Squadra 11 - Squadra 9 Squadra 10 - Squadra 8 Squadra 2 - Squadra 6	IX GIORNATA Squadra 3 - Squadra 7 Squadra 5 - Squadra 11 Squadra 8 - Squadra 12 Squadra 9 - Squadra 1 Squadra 6 - Squadra 10 Squadra 4 - Squadra 2
X GIORNATA Squadra 5 - Squadra 9 Squadra 7 - Squadra 1 Squadra 12 - Squadra 2 Squadra 8 - Squadra 6 Squadra 11 - Squadra 3 Squadra 10 - Squadra 4	XI GIORNATA Squadra 1 - Squadra 11 Squadra 3 - Squadra 5 Squadra 9 - Squadra 7 Squadra 6 - Squadra 12 Squadra 4 - Squadra 8 Squadra 2 - Squadra 10	

Durata del campionato

Campionato corto: 1 girone di andata/ritorno - 22 giornate
 Campionato lungo: 2 gironi di andata/ritorno + 1 girone in campo neutro - 33 gg.

CALENDARIO - LEGA CON 14 SQUADRE

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

VII GIORNATA

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

VIII GIORNATA

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

IX GIORNATA

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

X GIORNATA

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

XI GIORNATA

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

XII GIORNATA

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

XII GIORNATA

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

Durata del campionato
Campionato unico:
 1 girone di andata/ritorno - 26 giornate

CALENDARIO - LEGA CON 16 SQUADRE

I GIORNATA

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

II GIORNATA

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

III GIORNATA

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

IV GIORNATA

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

V GIORNATA

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

VI GIORNATA

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

VII GIORNATA

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

VIII GIORNATA

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

IX GIORNATA

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

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

Durata del campionato

Campionato unico: 1 girone di andata/ritorno - 30 giornate

CALENDARIO - LEGA CON 18 SQUADRE

I GIORNATA Squadra 1 - Squadra 2 Squadra 3 - Squadra 4 Squadra 5 - Squadra 6 Squadra 7 - Squadra 8 Squadra 9 - Squadra 10 Squadra 11 - Squadra 12 Squadra 13 - Squadra 14 Squadra 15 - Squadra 16 Squadra 17 - Squadra 18	II GIORNATA Squadra 2 - Squadra 7 Squadra 4 - Squadra 13 Squadra 6 - Squadra 3 Squadra 8 - Squadra 5 Squadra 10 - Squadra 15 Squadra 12 - Squadra 9 Squadra 14 - Squadra 17 Squadra 16 - Squadra 1 Squadra 18 - Squadra 11	III GIORNATA Squadra 1 - Squadra 4 Squadra 3 - Squadra 11 Squadra 5 - Squadra 18 Squadra 7 - Squadra 12 Squadra 9 - Squadra 8 Squadra 13 - Squadra 6 Squadra 15 - Squadra 2 Squadra 16 - Squadra 14 Squadra 17 - Squadra 10
IV GIORNATA Squadra 2 - Squadra 5 Squadra 4 - Squadra 7 Squadra 6 - Squadra 15 Squadra 8 - Squadra 13 Squadra 10 - Squadra 16 Squadra 11 - Squadra 17 Squadra 12 - Squadra 3 Squadra 14 - Squadra 1 Squadra 18 - Squadra 9	V GIORNATA Squadra 1 - Squadra 12 Squadra 3 - Squadra 14 Squadra 5 - Squadra 10 Squadra 7 - Squadra 6 Squadra 9 - Squadra 4 Squadra 13 - Squadra 2 Squadra 15 - Squadra 18 Squadra 16 - Squadra 11 Squadra 17 - Squadra 8	VI GIORNATA Squadra 1 - Squadra 7 Squadra 2 - Squadra 17 Squadra 4 - Squadra 5 Squadra 6 - Squadra 16 Squadra 8 - Squadra 3 Squadra 18 - Squadra 10 Squadra 11 - Squadra 13 Squadra 12 - Squadra 15 Squadra 14 - Squadra 9
VII GIORNATA Squadra 3 - Squadra 18 Squadra 7 - Squadra 11 Squadra 8 - Squadra 14 Squadra 9 - Squadra 13 Squadra 10 - Squadra 1 Squadra 12 - Squadra 4 Squadra 15 - Squadra 5 Squadra 16 - Squadra 2 Squadra 17 - Squadra 6	VIII GIORNATA Squadra 1 - Squadra 17 Squadra 2 - Squadra 12 Squadra 4 - Squadra 10 Squadra 5 - Squadra 3 Squadra 6 - Squadra 8 Squadra 7 - Squadra 14 Squadra 11 - Squadra 9 Squadra 13 - Squadra 15 Squadra 18 - Squadra 16	IX GIORNATA Squadra 3 - Squadra 1 Squadra 5 - Squadra 11 Squadra 6 - Squadra 4 Squadra 8 - Squadra 12 Squadra 10 - Squadra 2 Squadra 14 - Squadra 18 Squadra 15 - Squadra 7 Squadra 16 - Squadra 13 Squadra 17 - Squadra 9

X GIORNATA

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

XI GIORNATA

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

XII GIORNATA

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

XIII GIORNATA

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

XIV GIORNATA

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

XV GIORNATA

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

XVI GIORNATA

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

XVII GIORNATA

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

Durata del campionato
Campionato unico:
1 girone di andata/ritorno
34 giornate

CALENDARIO - LEGA CON 20 SQUADRE

I GIORNATA

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

II GIORNATA

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

III GIORNATA

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

IV GIORNATA

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

V GIORNATA

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

VI GIORNATA

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

VII GIORNATA

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

VIII GIORNATA

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

IX GIORNATA

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

X GIORNATA

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

XI GIORNATA

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

XII GIORNATA

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

XIII GIORNATA

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

XIV GIORNATA

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

XV GIORNATA

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

XVI GIORNATA

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

XVII GIORNATA

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

XVIII GIORNATA

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

XIX GIORNATA

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

Durata del campionato
 Campionato unico:
 un girone di andata/ritorno
 38 giornate

SUPPLEMENTO 4: Fantacalcio Light

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

Se ritenete che Serie A Fantacalcio (o Fantacalcio Classic) sia troppo complicato per voi, comprendendo non soltanto abilità di ‘tecnica calcistica’, ma anche di gestione delle risorse (cioè i crediti) e se non vi sentite ferrati in ragioneria, provate a giocare a Fantacalcio Light. Eviterete di avere a che fare con trasferimenti, ingaggi e stati contrattuali e non sarete costretti a trascinarvi squadre e/o giocatori da una stagione all’altra (anche se, a nostro modesto parere, quelle appena elencate sono regole entusiasmanti).

Fantacalcio Light è ideale per i soldati di leva, i calciatori professionisti che non possono mai sapere dove saranno l’anno successivo, gli impiegati statali in attesa di trasferimento al paese natale e i lavoratori che non godono dell’Articolo 18. Insomma, è ideale per le persone dal posto di lavoro precario e per i più giovani che hanno difficoltà a gestire la mancia settimanale, figuriamoci 320 crediti a Fantacalcio. Ma ricordate che si tratta di una versione leggera (per l’appunto definita ‘light’) e non dà l’ebbrezza della versione Classic. Se volete giocare seriamente a Fantacalcio seguite le Regole Ufficiali del Gioco, altrimenti eccovi Fantacalcio Light.

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

REGOLA A: Il Calciomercato

1. Il Calciomercato si svolge in 25 turni (o giri) di scelta o di ‘chiamata’, uno per ciascun calciatore.
2. In ciascun giro, quando è il suo turno, ciascun allenatore ‘chiama’ il calciatore che desidera tesserare, il quale sarà considerato tesserato per la squadra di quell’allenatore e verrà ritirato dal mercato.
3. L’ordine di chiamata del primo ‘giro’, e di tutti i successivi giri dispari (cioè il terzo, il quinto, ecc.), si determina con un’ estrazione di carte.

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

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

Nota Ufficiale della FFC

Il metodo dei giri pari 'invertiti' funziona un po' come la draft della NBA e serve per garantire a tutti gli allenatori pari possibilità e non avvantaggiare troppo chi ha fortuna nel pescare una carta alta. Col sistema dei giri pari 'invertiti' un allenatore che al primo giro pescasse un Asso, si ritroverebbe a chiamare per ottavo al secondo giro, mentre un allenatore che pescasse un Otto al primo giro chiamerebbe per primo al secondo giro. Quindi chi avrà pescato l'Asso sceglierà al primo e al sedicesimo turno, mentre chi avrà pescato l'Otto avrà due turni di fila, l'ottavo e il nono.

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

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

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

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

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

REGOLA B: Il Mercato Libero

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

REGOLA C: Le squadre

1. Al termine di un campionato, si fa obbligo alle squadre di una Lega di sciogliersi.

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

SUPPLEMENTO 5: Fantacalcio Pro

Qualche anno fa qualcuno, dubitando che Serie A Fantacalcio fosse il gioco più bello del mondo dopo il calcio (vergogna!), si premurò di studiare un sistema per dare più importanza al reparto difensivo, il ‘Cenerentolo’ di una fantasquadra visto che il gioco premia eccessivamente coloro che segnano, cioè gli attaccanti e i centrocampisti offensivi. Nacque così la Regola della Difesa (o Modificatore di Difesa) che venne esposta con dovizia di particolari nella 4^a edizione di questo libro dal suo ideatore, Daniele Pagnutti, fantallenatore della Lega Nereo Rocco di Padova.

L’anno dopo qualcun altro notò che se fosse stata adottata la Regola della Difesa il reparto centrale sarebbe diventato il nuovo Cenerentolo di una fantasquadra e per ovviare a tale mancanza di sensibilità ideò la Regola del Centrocampo (o Modificatore di Centrocampo), la quale fu spiegata con altrettanta dovizia di particolari, nella 5^a edizione, dal suo ideatore, Antonio Rinaldi, fantallenatore della Lega Rolostampa di Ravenna (e successivamente migliorata dalla FFC nel 2000).

Qualche stagione fa, si è scoperto che molti attaccanti, nonostante fossero utilissimi alle rispettive reali squadre e ricevessero anche buoni voti, risultavano quasi inutili in un gioco come il Fantacalcio. La Lega ‘Amici del Gol’ di Pavia ha così inventato il Modificatore dell’Attacco per premiare questo tipo di calciatore.

L’anno scorso invece è stata la volta del Modificatore per i Portieri! Il tutto sempre grazie alla Lega ‘Amici del Gol’ di Pavia.

Le regole sotto descritte continuano a far parte di un Supplemento perché sono regole facoltative, per i più impallinati (i modificatori sono stati adottati, secondo le nostre stime, da almeno il 60-65% delle Leghe d’Italia, con esito più che soddisfacente). Ma il Fantacalcio è, e dovrà continuare ad essere, un gioco per tutti. Tuttavia, come in tutti i giochi ‘seri’ di simulazione, esso può essere giocato a diversi livelli di difficoltà: un livello ‘avanzato’, per i più esperti, e un livello ‘normale’, per tutti coloro che non vogliono complicarsi la vita. E il dibattito continua ad essere aperto, con continue varianti e nuove regole che ci arrivano in Redazione o che la stessa FFC inventa.

Quindi chi dovrebbe giocare a Fantacalcio Pro? E’ più facile rispondere elencando coloro che non dovrebbero giocare a Fantacalcio Pro: i deboli di cuore, i poveri di spirito, i bocciati in matematica e coloro che giocano a Serie A Fantacalcio per la prima volta.

Ma se avete un cuore d’acciaio, siete sensibili, il delirium tremens vi fa una pippa, giocate a Fantacalcio da qualche anno e per voi la matematica non è un’opinione (e poi da qualche anno avete a disposizione il CD Rom firmato FFC che svolge per voi ogni tipo di calcolo) allora il Fantacalcio Pro può essere il sogno che diventa realtà. Se invece non avete nessuna delle qualità sopra descritte dateci retta, giocate la versione Classic di Fantacalcio, altrimenti il sogno potrebbe trasformarsi in un vero e proprio incubo.

NOTA INTRODUTTIVA

Le Regole di Fantacalcio Pro sotto riportate vanno a modificare solo la Regola 13, Modalità di Calcolo, delle Regole del Gioco poiché incidono soltanto sulla gara, ovvero sul calcolo del Risultato Finale, e la Regola 10, lettera a, punto (II), con l'aggiunta dei moduli di gioco 3-5-2 e 3-4-3. Inoltre avviene una importante modifica che riguarda la Regola 11, quella delle sostituzioni. Tutte le altre regole base restano immutate. In pratica la procedura di calcolo consta di 4 fasi in più rispetto a quelle delle Regole del Gioco ufficiali. Può sembrare una procedura complessa, ma il passaggio di categoria non è mai indolore. Il software ufficiale Fantacalcio Manager della Federazione Fantacalcio, che contempla le regole della difesa, del centrocampo e dell'attacco e permette agli utenti di modificare a piacimento tutti i parametri, è in grado di venire in aiuto di quei Presidenti di Lega che dovranno dedicare la parte migliore dei loro lunedì al calcolo delle partite.

L'ALLENATORE

Novità sperimentale introdotta anni fa. Quando si calcola il Totale-Squadra, a questo va aggiunto il Totale-Allenatore. Ad inizio campionato, durante l'asta, insieme ai calciatori vanno all'asta le panchine di Serie A. Attenzione, abbiamo detto panchine, e non allenatori. Troppi gli esoneri in agguato. Così, se qualcuno si aggiudica la panchina del Bari e, sfortunatamente, Ventura viene esonerato a campionato in corso, per il fantallenatore che ha la panchina del Bari non cambia nulla. Per lui automaticamente ci sarà il sostituto di Ventura.

Come si calcola il Totale-Allenatore?

Tutti i quotidiani sportivi ormai assegnano un voto all'allenatore nei loro tabellini. Comunque il Presidente di Lega deve accertarsi che sia così quando sceglie il o i quotidiani ufficiali di riferimento.

Si prende quindi il voto dato all'allenatore (o la media-voto se si utilizzano più Q.U.) e si procede operando un calcolo partendo dal valore base d'ufficio 6. Dovremo registrare il voto preso e sottrargli il valore base 6. Il risultato sarà il valore da aggiungere o sottrarre al Totale-Squadra.

Esempio: se il nostro allenatore prende 6,5, aggiungeremo al nostro Totale-Squadra un +0,5. Questo perché abbiamo, rispetto al valore base d'ufficio 6, un +0,5 ($6,5-6=0,5$). Se il voto (o la media-voto) è 6 in pagella, non operiamo non essendoci variazioni rispetto al valore base 6 ($6-6=0$). Se per esempio prende 5, dovremo sottrarre -1 al nostro Totale-Squadra ($5-6=-1$). E così via.

IL CAPITANO

Come per l'allenatore, viene calcolato un bonus extra per un calciatore designato come capitano della fantasquadra.

Ogni fantallenatore dovrà, all'atto della compilazione della sua formazione, giornata dopo giornata, designare un Capitano (che quindi potrà cambiare di volta in volta, in base alla scelta del fantallenatore). Ogniqualvolta il Capitano raggiunga un voto puro di media sui quotidiano (senza bonus/malus) da 7 in su, la sua fantasquadra otterrà un bonus di 1 fantapunto, sempre che il Capitano designato sia stato schierato titolare oppure sia subentrato dalla panchina.

Se il fantallenatore si dimentica di indicare il Capitano, gioca regolarmente ma non avrà la possibilità di conquistare il punto bonus del Capitano. Stessa cosa se il Capitano designato non gioca nella realtà: un sv equivale a 0 fantapunti bonus.

OCCHIO ALLE SOSTITUZIONI

Viene modificata la Regola 11, punti 3, 4 e 5 del Regolamento ufficiale.

1. Le riserve d'ufficio

- a. La regola della riserva d'ufficio viene applicata ad un massimo di due calciatori per squadra. Il valore di ogni riserva d'ufficio è 4.
- b. La riserva d'ufficio per un portiere vale sempre 3 punti.
- c. Se i calciatori assenti sono tre e uno di essi è il portiere, una riserva d'ufficio dovrà obbligatoriamente essere utilizzata per rimpiazzare l'estremo difensore.

Nota ufficiale della FFC

Le sostituzioni massime consentite per gara restano tre. Però viene concessa una riserva d'ufficio in più. Il rischio di giocare in dieci è aumentato a causa di anticipi, posticipi, rose ampie e troppi infortuni. Può così accadere che un fantallenatore si ritrovi con una rosa decimata oltre il previsto.

MODALITÀ DI CALCOLO

1. Criterio generale

- a. L'esito, cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte.
- b. La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in otto fasi distinte:
 - (I) Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
 - (II) Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
 - (III) Calcolo del Modificatore-Porta per ciascuna squadra;
 - (IV) Calcolo del Modificatore-Difesa per ciascuna squadra;
 - (V) Calcolo del Modificatore-Centrocampo per ciascuna squadra;
 - (VI) Calcolo del Modificatore-Attacco per ciascuna squadra;
 - (VII) Calcolo del Totale-Squadra Modificato per ciascuna squadra;
 - (VIII) Assegnazione del Fattore Campo;
 - (IX) Confronto dei Totali-Squadra.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

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

4. Calcolo del Modificatore del Portiere

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Voto	Modificatore Portiere
6,50 - 6,999	+0,5
7,00 - 7,499	+1,0
7,50 - 7,999	+1,5
8,0 o superiore	+2,0

Nota Ufficiale della FFC

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

5. Calcolo del Modificatore della Difesa

- a. Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto in pagella assegnato a ciascun difensore dal Quotidiano Ufficiale. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati ai singoli difensori dai Q.U.
- b. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti cartellino.
- c. La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi:

Media Voto	Modificatore Difesa
meno di 5	+4
5,00 - 5,24	+3
5,25 - 5,49	+2
5,50 - 5,74	+1
5,75 - 5,99	0
6,00 - 6,24	-1
6,25 - 6,49	-2
6,50 - 6,74	-3
6,75 - 6,99	-4
7,0 o superiore	-5

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

Nota Ufficiale della FFC

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

- e. Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.
- f. La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4. Se si schiera una difesa a 3, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto, se si schierano più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale della FFC

Questo per evitare che una situazione già di per sé penalizzante (l’assenza di uno o più giocatori, che incide pesantemente sul calcolo del Totale-Squadra) raddoppi i suoi effetti ‘devastanti’ attraverso il Modificatore.

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

6. Calcolo del Modificatore del Centrocampo

- a. Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre.
- b. Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma del solo Voto (o della media voto) dei centrocampisti schierati in formazione. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati ai singoli centrocampisti dai Q.U.
- c. In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria.
- d. Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è pari a 5.
- e. La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante, modificata nell'edizione 2000/2001 del libro, trasforma il risultato del confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi. La prima colonna indica la differenza tra i due Totali-Centrocampo, la seconda colonna indica i punti che vanno aggiunti al totale della squadra con il centrocampo migliore, la terza indica i punti da sottrarre al totale della squadra col centrocampo peggiore:

Differenza tra i Totali Squadra	Squadra col totale migliore	Squadra col totale peggiore
meno di 1	0	0
1,00 - 1,99	+0,5	-0,5
2,00 - 2,99	+1,0	-1,0
3,00 - 3,99	+1,5	-1,5
4,00 - 4,99	+2,0	-2,0
5,00 - 5,99	+2,5	-2,5
6,00 - 6,99	+3,0	-3,0
7,00 - 7,99	+3,5	-3,5
8,0 o superiore	+4,0	-4,0

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

7. Calcolo del Modificatore dell'Attacco

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

Nota Ufficiale della FFC

Il Modificatore dell'Attacco ha esordito dalla stagione 2002/2003. A cosa serve? E' presto spiegato. Avete presente attaccanti come Esposito Di Natale o Reginaldo? Tutte seconde punte, bravissime, che ottengono spesso buoni voti ma che non segnano molto, quindi sovente vengono relegate in panchina a Fantacalcio. Soprattutto se si utilizzano i Modificatori della Difesa e del Centrocampo, perché in questo caso, a parità di voto (positivo) e di punti-azione, un difensore o un centrocampista si fanno preferire all'attaccante, dal momento che il loro voto incide positivamente anche sul Modificatore del reparto. Ma perché, ci siamo chiesti, un centrocampista bravo in interdizione deve 'pesare' di più di un attaccante altrettanto prezioso con i suoi rientri in copertura (si pensi a Delvecchio nella prima Roma di Capello)? Perché, se Nedved prende un bel 7 grazie a un assist vincente, il suo voto deve incidere doppiamente (sul Totale-Squadra e poi ancora sul Modificatore del Centrocampo) mentre se quello stesso assist lo sforna (e lo stesso voto lo prende) Esposito, nel suo caso la valutazione deve pesare meno nell'economia della partita? Ebbene, col nuovo Modificatore dell'Attacco vogliamo premiare anche le prestazioni di questi attaccanti 'oscuri' ma spesso molto utili per le loro squadre.

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

Voto	Modificatore Attacco
6,50 - 6,999	+0,5
7,00 - 7,499	+1,0
7,50 - 7,999	+1,5
8,0 o superiore	+2,0

Nota Ufficiale della FFC

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

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

8. Calcolo del Totale-Squadra Modificato

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

9. Fattore Campo:

Si attribuiscono 3 punti come fattore-campo.

Nota ufficiale FFC

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

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

SUPPLEMENTO 6: www.fantacalcio.it

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

UNA STAGIONE DI GIOCHI

E' affascinante giocare tramite Internet contro avversari sconosciuti, magari residenti a centinaia di chilometri di distanza o addirittura abitanti di altri continenti, oppure contro amici, colleghi e parenti di sempre, riuniti on line per l'occasione. Mantenere anche su Internet le regole basilari di Fantacalcio e permettervi di scontrarvi gli uni contro gli altri in Leghe da otto squadre non è stato facile, ma alla fine, dopo anni di esperienza, i risultati sono stati ottimi e le migliori continue.

Al di là della salvaguardia della formula a scontri diretti (e conseguente 'risultato calcistico' di ogni sfida), abbiamo dovuto lavorare parecchio sul meccanismo di fantamercato, strutturando un sistema ispirato dalle 'draft' tipiche degli sport USA come il basket o il football americano, ovvero basato sulle scelte effettuate dal fantallenatore e distribuite alle varie squadre.

Questo sistema è andato in pensione anni fa per lasciare il posto ad una vera e propria Asta coi crediti.

Nel gennaio 2003 ha esordito il Fantacalcio Evolution, una manna per tutti i fantallenatori: perfetta funzionalità e tantissime regole di Serie A Fantacalcio trasportate con successo on line. Affascinante è anche Fantacalcio Easy che abbiamo proposto nella stagione 2005/2006: un torneo che ha nel mercato ad offerte in tempo reale il suo punto di forza.

TANTE RUBRICHE

Su www.fantacalcio.it sarete come ogni anno aggiornati continuamente sui vostri calciatori. Liste degli infortunati, degli squalificati, rubriche con consigli tecnici dei nostri esperti, probabili formazioni, informazioni di mercato, interviste a calciatori e fantallenatori, accompagnano la vostra avventura nel Fantacalcio on line.

FORUM

Ma il sito di Fantacalcio non è fatto per giocatori passivi! Potete infatti intervenire inviando e-mail ai nostri esperti, partecipare agli ormai mitici Forum, una community composta da più di 50.000 utenti. Forum che ormai sono incredibili e imperdibili punti di ritrovo per fantallenatori ansiosi tanto di dire la loro sul gioco e sul calcio in generale, quanto di rubare i segreti del mestiere ai loro avversari, formare nuove Leghe e inventare nuovi giochi.

SUPPLEMENTO 7: La Primavera

La Regola è stata proposta dalla Lega Fantacalcio Sanremo rappresentata dal Presidente Luca Crespo e accettata dalla FFC.

Nota Ufficiale della FFC

All'interno della regola seguente si indicherà come Prima Squadra quella “classica” composta da 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccati, sulla quale vigono tutte le prescrizioni già citate nel presente Regolamento. Si indicherà poi come FantaPrimavera quella parte della rosa, in parte slegata dalla Prima Squadra, nella quale si possono andare ad inserire i calciatori Primavera.

1. Norme Generali

La FantaPrimavera permette di tesserare calciatori Primavera da affiancare ai calciatori regolarmente acquistati all'Asta o al Mercato Libero secondo le seguenti disposizioni:

- a. Ogni Fantasquadra può tesserare in fase di Asta un massimo di tre (3) calciatori Primavera da inserire nella propria FantaPrimavera: tali calciatori al momento del tesseramento non devono avere più di venti (20) anni. Non è possibile tesserare calciatori Primavera al Mercato Libero se non nelle tempistiche indicate al punto 4 di questo Supplemento.
- b. L'acquisto di uno o più calciatori Primavera è del tutto facoltativo ed avviene utilizzando i crediti cui la squadra può normalmente attingere nel corso della stagione: non sono previste integrazioni in fantamiliardi per la gestione della FantaPrimavera.

Nota Ufficiale della FFC

Come nella realtà, una squadra può decidere di destinare parte delle proprie risorse economiche allo sviluppo di un settore giovanile oppure puntare maggiormente sulla Prima Squadra.

- c. L'ingaggio dei calciatori Primavera avviene con chiamate e se necessario mediante asta.

Nota Ufficiale della FFC

Non esistono valori minimi per ruolo da rispettare, solo il tetto massimo di tre giocatori presenti nella FantaPrimavera in qualsiasi momento della stagione.

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

2. Gestione della FantaPrimavera

L'acquisto di un calciatore Primavera all'Asta si svolge secondo le modalità indicate nella Regola 6. Valgono le seguenti modifiche che vanno ad integrare le prescrizioni indicate nella suddetta Regola.

- a. In fase di Asta una squadra può chiamare un calciatore Primavera specificando chiaramente prima dell'inizio dell'asta che si tratta di un acquisto per la FantaPrimavera. Gli altri partecipanti possono rilanciare a piacimento.
- b. Chi si è aggiudicato il calciatore tesserabile come Primavera, al termine dell'asta ha la possibilità di scegliere se confermare l'acquisto per la FantaPrimavera o trasformarlo in un acquisto per la Prima Squadra.

Nota Ufficiale della FFC

Novità di quest'anno: da questa stagione tutte le squadre che partecipano all'asta per un calciatore Primavera possono decidere cosa farne in caso di vittoria della stessa, in base ai crediti spesi per l'acquisto del cartellino.

- c. L'ingaggio di un calciatore Primavera acquistato durante il Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all'Asta e ne rappresenta il costo del cartellino.
- d. L'ingaggio di un calciatore Primavera non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra. In questo caso il calciatore mantiene il numero di presenze maturate con la squadra che ne deteneva il cartellino fino al momento del trasferimento.
- e. Il contratto Primavera di un calciatore Primavera ha durata pari a due (2) anni o stagioni sportive. Durante questo periodo egli non influisce sui vincoli di composizione della rosa vigenti per la Prima Squadra, né sul numero massimo di giocatori presenti in rosa.
- f. Al momento della consegna delle liste di vincolo il Presidente che detiene il cartellino di uno o più calciatori Primavera che non risultino in scadenza di contratto Primavera può agire secondo le seguenti disposizioni:
- (I) confermare il calciatore come Primavera pagandone il costo del cartellino. La conferma di un calciatore Primavera non influisce sul numero massimo di giocatori confermabili in Prima Squadra. Non risulta necessario che, al momento della consegna della lista di vincolo, il calciatore Primavera abbia ancora un'età minore di venti anni;

Nota Ufficiale della FFC

Non ci sono vincoli sul numero massimo di calciatori Primavera che una squadra possa confermare con contratto Primavera, pertanto è possibile arrivare a confermare anche tutti i calciatori della propria FantaPrimavera. In nessun caso però, durante la stagione, è possibile avere in rosa più di tre calciatori Primavera.

- (II) non confermare il calciatore Primavera e liberare un posto Primavera nella propria rosa;
 - (III) promuovere il calciatore Primavera in Prima Squadra mantenendone inalterato l'ingaggio. Il calciatore, diventato a tutti gli effetti un membro della Prima Squadra, viene conteggiato come una normale conferma. In nessun caso un calciatore promosso in Prima Squadra potrà tornare a fare parte della FantaPrimavera di provenienza.
- g. Al momento della consegna delle liste di vincolo il Presidente che detiene il cartellino di uno o più calciatori Primavera che risultino in scadenza di contratto Primavera può agire secondo le seguenti disposizioni:
- (I) non confermare il calciatore Primavera;
 - (II) promuovere il calciatore Primavera in Prima Squadra mantenendone inalterato l'ingaggio. Il calciatore, diventato a tutti gli effetti un membro della Prima Squadra, viene conteggiato come una normale conferma.
- h. Un calciatore Primavera che viene promosso in Prima Squadra riceve un nuovo contratto che ha durata pari a tre (3) anni o stagioni sportive. Il calciatore manterrà il costo del cartellino con il quale era stato acquistato per la FantaPrimavera.

Nota Ufficiale della FFC

Una squadra che investe su un calciatore Primavera, ne attende la crescita e ne azzecca le potenzialità è giusto sia premiata con un basso costo di conferma per il calciatore sul quale ha investito con lungimiranza.

- i. Qualora un calciatore che ha disputato una stagione nella FantaPrimavera risulti eleggibile di un nuovo ruolo per la stagione successiva, la squadra che ne detiene il cartellino potrà confermare il calciatore nel suo nuovo ruolo, a differenza delle disposizioni vigenti per la Prima Squadra espone nella Regola 6.

Nota Ufficiale della FFC

Durante la maturazione calcistica di un giovane calciatore, è possibile che questi cambi posizione in campo trovando una collocazione più consona alle sue caratteristiche. In questa di crescita calcistica ci pare corretto che la società che ha tesserato il calciatore Primavera continui a detenerne il possesso del cartellino.

- j. Qualora un calciatore Primavera ceduto in un'altra serie (minore o estera) durante la stagione ritorni in Serie A prima della successiva consegna delle liste di vincolo, la società che ne deteneva il cartellino al momento della cessione potrà decidere se reintegrare o meno il calciatore nella propria FantaPrimavera.

3. Impiego di giocatori Primavera

- a. Un calciatore Primavera nel corso dell'intera Fantastagione non può totalizzare più di dieci presenze tra campionato, eventuali coppe od altre competizioni disputate nella Fantalega. La presenza del calciatore Primavera viene conteggiata se in una Fantapartita gli viene attribuito il voto ed egli contribuisce attivamente al Totale Squadra (come titolare o subentrando dalla panchina).

Nota Ufficiale della FFC

Questo è dovuto al fatto che un calciatore giovane non deve essere "bruciato" facendolo giocare troppo e volendone forzare la maturazione. La crescita di calciatori dalle giovanili alla Prima Squadra è un lavoro di paziente crescita ed attesa e pertanto nel corso di una stagione un Primavera non può essere utilizzato più di un certo numero di volte.

- b. Qualora un allenatore schieri in campo od in panchina uno o più giocatori Primavera che hanno già esaurito le dieci presenze annuali in 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).
- c. Nel corso della stagione un presidente può decidere di promuovere uno ed un solo calciatore della propria FantaPrimavera in Prima Squadra, avendo pertanto la possibilità di derogare ai limiti di impiego descritti al punto 3.a. In questo caso:
 - (I) l'operazione deve essere effettuata nel corso di una sessione settimanale di Mercato Libero; sarà compito della fantasquadra che vuole promuovere il calciatore Primavera in Prima Squadra darne comunicazione al Presidente di Lega;
 - (II) in qualunque momento del campionato questo avvenga, ai fini contrattuali si calcolerà detto campionato come primo anno di contratto;

- (III) sarà obbligo del presidente della squadra tagliare in maniera volontaria un calciatore della Prima Squadra dello stesso ruolo del calciatore Primavera promosso. Per il taglio del calciatore Prima Squadra, valgono tutte le disposizioni riportate nella Regola 7, punto 1.e;
- (IV) in nessun caso un calciatore Primavera promosso in Prima Squadra potrà ritornare a fare parte della FantaPrimavera di provenienza;
- (V) In nessun caso un calciatore Primavera promosso in Prima Squadra può essere sostituito secondo quanto riportato al punto 4 di questo stesso Supplemento. Tale fantasquadra, pertanto, avrà un limite massimo di calciatori Primavera pari a 2 fino al termine della stagione;

Nota Ufficiale della FFC

Riteniamo corretto dare la possibilità ad un presidente di sfruttare appieno un calciatore Primavera che si riveli particolarmente valido nel corso della stagione. In ogni caso tale scelta comporta la rinuncia ad almeno un anno di contratto e l'impossibilità di sostituire il calciatore promosso con un nuovo Primavera. Infine, dal momento che nella realtà non è facile per un calciatore giovane conquistare un posto in prima squadra, la possibilità di promuovere un Primavera in Prima Squadra è limitata ad un solo calciatore.

- (VI) In nessun caso un calciatore Primavera può essere inserito in Lista Infortunati.

Nota Ufficiale della FFC

La Lista Infortunati su un giocatore Primavera potrebbe portare, nel caso di un lungo infortunio del calciatore Primavera, ad avere un suo sostituto per molte giornate di campionato non soggetto ai limiti di impiego imposti per gli appartenenti alla FantaPrimavera. Pertanto per i giovani giocatori che subiscono un infortunio, le fantasquadre devono attenderne pazientemente il ritorno in campo.

4. Acquisto o sostituzione di calciatori Primavera al Mercato Libero

- a. A partire dalla settimana successiva la chiusura del mercato invernale di Serie A, e fino alla chiusura del Mercato Libero, è consentito l'acquisto di uno ed un solo calciatore Primavera, se e soltanto se sono soddisfatte tutte le seguenti condizioni:
 - (I) la squadra possiede meno di tre calciatori Primavera nella propria FantaPrimavera;
 - (II) il calciatore chiamato soddisfa, al momento della chiamata, tutti i requisiti di età per essere tesserato come calciatore Primavera.
- b. A partire dalla settimana successiva la chiusura del mercato invernale di Serie A, e fino alla chiusura del Mercato Libero, è consentito sostituire uno ed un solo calciatore Primavera, se e soltanto se tale calciatore soddisfa tutte le seguenti condizioni:

- (I) il calciatore Primavera non ha totalizzato più di tre presenze al momento del suo taglio;
 - (II) il calciatore chiamato in sostituzione soddisfa, al momento della chiamata, tutti i requisiti di età per essere tesserato come calciatore Primavera.
- c. Se le condizioni indicate al punto 4.a o 4.b sono soddisfatte, il presidente che intende acquistare o sostituire il calciatore Primavera dovrà renderlo noto chiaramente al momento della chiamata, specificando l'intenzione di tesserare il nuovo calciatore con un contratto di tipo Primavera.

Nota Ufficiale della FFC

Una squadra che possieda i requisiti per soddisfare sia le condizioni riportate in 4.a, sia quelle in 4.b, ha la possibilità di tesserare unicamente un solo nuovo calciatore Primavera.

- d. Gli altri presidenti possono manifestare intenzione di rilancio e presentare offerta in busta chiusa, secondo l'usuale svolgimento del Mercato Libero. Tutti gli interessati hanno l'obbligo di specificare chiaramente se intendono acquistare il calciatore per la propria FantaPrimavera o per la Prima Squadra. Nel caso si tratti di un acquisto per la FantaPrimavera la squadra impegnata nel rilancio dovrà soddisfare le condizioni indicate al punto 4.a o 4.b.
- e. Chi si è aggiudicato il calciatore tesserabile come Primavera, dopo l'apertura delle buste ha la possibilità di scegliere se confermare l'acquisto per la FantaPrimavera o trasformarlo in un acquisto per la Prima Squadra.

Nota Ufficiale della FFC

In analogia a quanto riportato al punto 2.b di questo stesso supplemento, anche al momento dell'apertura delle buste è possibile decidere se confermare l'acquisto per la FantaPrimavera o se trasformarlo in un acquisto per la Prima Squadra.

- f. In accordo al punto 2.j di questo stesso Supplemento, non è obbligatorio procedere alla sostituzione di un calciatore ceduto in serie minore o estera eventualmente presente nella FantaPrimavera, a differenza di quanto riportato alla Regola 5, punto 9.

Nota Ufficiale della FFC

Non è raro che, nel corso di una stagione, una società di Serie A ceda temporaneamente un proprio giovane ad un'altra squadra per favorirne l'impiego e la maturazione. Per questo motivo si dà la possibilità, qualora un presidente decida di operare una sostituzione nella propria FantaPrimavera, di decidere se svincolare un calciatore Primavera ceduto in altra serie oppure uno presente in Serie A.

SUPPLEMENTO 8: Trattative e scambi

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

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC

In pratica vale la stessa regola prevista per i tagli. La cessione di un calciatore da una fantasquadra a un'altra equivale a un taglio volontario. Si vuole così evitare che due fantallenatori pongano in atto scambi di comodo continuando a 'palleggiarsi' gli stessi calciatori di settimana in settimana.

Il mercato estivo è parte integrante della stagione seguente. Quindi, se cedo un calciatore a un'altra squadra in estate, tale calciatore non potrà più tornare alla mia squadra fino al termine della stagione successiva. Il motivo è semplice: se così non fosse due fantallenatori potrebbero accordarsi per consentire a uno dei due di aggirare il limite di 11 conferme nella lista di vincolo 'parcheggiando' nella rosa dell'altro un certo numero di calciatori, per poi tornarne in possesso dopo l'asta di inizio stagione.

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

Nota Ufficiale della FFC

Per cui se, ad esempio, durante la stagione cedo Higuain (valore, poniamo, 50 crediti) per scambiarlo con Bacca (valore 20 crediti), la mia dotazione di crediti si incrementerà di 30, mentre chi ha preso Higuain perderà 30 crediti.

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

Nota Ufficiale della FFC

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

8. E' possibile inserire crediti a conguaglio nelle trattative. La cosa resta sempre facoltativa.

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

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

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

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

Nota Ufficiale della FFC

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

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

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

BUROCRAZIA DI LEGA

Chi è stato o è ancora Presidente di Lega sa bene quanto sia importante registrare, annotare, certificare tutto ciò che può capitare in una stagione di Fantacalcio. Se invece siete al vostro primo campionato e non vi rende ancora conto in che guaio vi siete cacciati... seguite il nostro consiglio: utilizzate il software ufficiale della FFC, Fantacalcio Manager.

Per i puristi, quelli per cui il Fantacalcio è nato e rimane cartaceo, abbiamo creato i moduli che trovate nelle pagine successive, divisi in 'Registri' e 'Fogli': i primi sono ad uso del Presidente di Lega, i secondi ad uso dei singoli fantallenatori. Nei Registri sono stati usati i termini 'società', intesa come società sportiva, per indicare la vera squadra di appartenenza del calciatore in questione e 'squadra' per indicare la fantasquadra.

Registro/Foglio del Calciomercato

Serve a ciascun fantallenatore per riportare durante il Calciomercato gli acquisti effettuati, ruolo per ruolo e credito per credito, dagli altri allenatori. È così possibile tenere sotto controllo la situazione del Calciomercato ma mano che avvengono gli acquisti e sapere a che punto è la concorrenza. Compilandolo in tempo reale saprete quali calciatori sono stati o quanti ne devono ancora acquistare ruolo per ruolo da ciascuna squadra e quanti crediti rimangono da spendere, così da poter adattare la vostra strategia ed agire di conseguenza.

Consigliamo ai Presidenti di Lega di utilizzarlo in combinazione (e non in alternativa) con il Registro del Calciomercato /2.

Registro del Calciomercato /2

In questo registro si riportano, man mano che avvengono, gli acquisti fatti dagli allenatori, con relativo ruolo, società di provenienza, fantasquadra ed ingaggio. Questo registro, compilato in ordine cronologico di chiamata, fotografa l'andamento in tempo reale dell'asta di Calciomercato e costituisce un documento storico che vi consentirà di ripercorrere passo passo le sue fasi.

Registro del Mercato Libero

Serve per registrare i calciatori acquistati e svincolati nel corso del campionato dagli allenatori.

Registro degli incontri

Serve per calcolare l'esito delle partite di campionato. A seconda del numero di Quotidiani Ufficiali previsti nella vostra Lega, compilate una o più colonne voto.

REGISTRO DEGLI INCONTRI

SQUADRA:

TITOLARI	VOTO	VOTO	VOTO	A/E	GOL	TOT.
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
RISERVE						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						

FATTORE CAMPO

TOTALE SQUADRA

SQUADRA:

TITOLARI	VOTO	VOTO	VOTO	A/E	GOL	TOT.
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
RISERVE						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						

TOTALE SQUADRA

Foglio delle formazioni

Serve a ciascun fantallenatore per indicare la formazione, titolari e riserve, che intende schierare in campo per ciascuna giornata di campionato.

FOGLIO DELLE FORMAZIONI

Squadra

Giornata

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Riserve

12

13

14

15

16

17

18

FEDERAZIONE FANTACALCIO

Squadra

Giornata

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Riserve

12

13

14

15

16

17

18

FEDERAZIONE FANTACALCIO