

14/06/2009



Regolamento Fantacalcio

Stagione 2009 / 2010



Amministratore di Lega - GM

Regolamento Fantacalcio

Stagione 2009 / 2010

Regole di Base

Il gioco simula la gestione di una squadra di calcio virtuale. Gli 8 partecipanti devono allestire una rosa con 25 giocatori del campionato di serie A 2009/2010.

Nel dettaglio le rose dovranno avere la seguente struttura:

Posizione	Numero Minimo	Numero Massimo
Portieri	3	3
Difensori	8	8
Centrocampisti	8	8
Attaccanti	6	6
Primavera *	0	3
Totale		25 + 3

Compresi nei 28 giocatori è concesso l'acquisto anche di giocatori militanti in altre leghe estere e in serie B fino ad un massimo di 2 elementi, purché non abbiano lo stesso ruolo.

(*) Inoltre è possibile l'acquisto di giocatori classificabili come primavera, ovvero giocatori che al momento dell'acquisto non hanno ancora compiuto i 21 anni.

Si evidenzia che qualora un giocatore tesserato in primavera militi in una squadra di serie A al momento del tesseramento e poi venga ceduto ad una lega diversa (estera o italiana minore), la società potrà continuare a tenerlo in primavera senza conteggiarlo ai fini del limite dei giocatori militanti in leghe estere (max 2 per rosa). Lo stesso non vale per giocatori tesserati in prima squadra o promossi dalla primavera alla prima squadra a stagione in corso. In merito si fa anche presente che un giocatore tesserato in primavera può essere promosso in prima squadra temporaneamente e poi riportato in primavera. Affinché ciò sia possibile il giocatore in esame non potrà figurare in formazione (solo in panchina) per più di 3 partite di fanta campionato durante la stagione e non deve prendere voto per poter essere considerato un primavera.

Creazione di una Rosa

Ogni squadra iscritta è tenuta a formare una rosa completa e quindi composta da i 25 giocatori sopra elencati (questa distribuzione dovrà sempre essere mantenuta e non sarà possibile in nessun momento avere giocatori in più o in meno o avere una distribuzione diversa). Quindi sarà importante per ogni presidente tenere a mente durante l'asta iniziale che il budget di 500 crediti va distribuito sui 25 giocatori principali e per chi lo volesse anche sui 3 giocatori primavera.

Partita della settimana

Ogni fine settimana (o prima in caso di turni infrasettimanali o anticipi particolari) ciascun giocatore dovrà presentare la propria formazione con almeno 1 ora di anticipo (per i turni infrasettimanali o anticipi eccezionali tale limite è ridotto a 30 min) rispetto all'inizio previsto per la prima partita della

settimana.

Se la formazione non dovesse essere comunicata entro l'orario stabilito verrà automaticamente inserita quella della settimana precedente senza nessuna eccezione. Qualora nel frattempo la squadra in esame abbia fatto mercato, gli eventuali giocatori tagliati saranno esclusi dalla formazione (11 in campo e panchina), mentre i nuovi acquisti saranno automaticamente considerati in tribuna (quindi vi sarà un giocatore in meno schierato tra campo e panchina).

Naturalmente ogni partecipante al fantacalcio ha facoltà di comunicare la propria formazione agli altri partecipanti. Comunque viene ritenuto vincolante che egli la comunichi almeno al proprio sfidante della giornata o al gestore delle partite designato.

E' diritto inoltre della squadra che gioca in casa non ufficializzare la propria formazione prima di aver preso conoscenza della formazione della squadra ospite.

Tattiche

Le formazioni accettate dalla lega sono le seguenti: 3-4-3 ; 4-4-2 ; 4-3-3 ; 5-3-2 ; 5-4-1 ; 3-5-2 ; 4-5-1 .

Formazione Regolare

Una formazione per essere considerata regolamentare e quindi poter essere considerata valida per una partita, deve rispettare diversi criteri, elencati di seguito:

1. Deve rispettare le tattiche ammesse
2. Tempi e modi di consegna regolari
3. Deve essere composta di 11 giocatori e 7 panchinari

La non curanza di questa formula può portare a relative penalità a seconda dei casi, fino all'annullamento della formazione in questione, come previsto dai casi sotto elencati.

1. Vengono indicati meno di 11 giocatori:
 - a. Se è possibile risalire al modulo voluto si inserisce un panchinaro, ovvero se la formazione consegnata ha una tattica chiaramente errata, si ripara l'errore (esempio – se la formazione è una 2-4-3 è chiaro che manca un difensore, quindi il primo difensore panchinaro scala da titolare.
 - b. Se non è possibile risalire al modulo voluto si assegna un 5 d'ufficio e la squadra gioca in 10 uomini (esempio – se la formazione è una 3-4-2 significa che potenzialmente il giocatore mancante potrebbe essere uno qualsiasi, è quindi impossibile riparare all'errore)
 - c. Manca il portiere, come da esempio "1.a"
2. Vengono indicati giocatori non validi
 - a. Giocatore ripetuto 2 volte, in questo caso la seconda occorrenza del nome viene considerato come uno spazio vuoto che viene cambiata con il primo sostituto panchinaro nel caso del giocatore titolare o considerato come un giocatore non giocante nel caso di un panchinaro
 - b. Giocatore non appartenente alla propria rosa, come da esempio "2.a"

NOTA: Nei limiti del possibile il gestore delle formazioni controllerà le formazioni inviate, ma nel caso in cui l'errore venisse identificato in tempi che non permettono variazioni di formazioni verranno utilizzati questi provvedimenti.

NOTA2: Se gli errori dovessero essere molti o particolarmente difficili da gestire a termini di regolamento la formazione viene annullata e si considera come formazione valida quella della settimana precedente.

Panchina

La panchina deve essere composta da 7 giocatori obbligatoriamente, formata come segue: 1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti, 2 attaccanti. Questa distribuzione deve essere sempre rispettata in quanto permette di evitare casistiche in cui un giocatore malizioso potrebbe sfruttare alcune norme fatte per riparare ad errori casuali fatti in buona fede. Quindi è pertanto obbligatorio dare una panchina completa e distribuita come detto.

Sostituzioni

Ogni volta che un giocatore non prende il voto tra i titolari si procederà alla sostituzione con un panchinaro (max 4) di cui un portiere e 3 tra difensori centrocampisti e attaccanti (se dovessero mancare più di 3 giocatori tra i titolari entreranno dalla panchina i migliori 3, e in caso di voti equivalenti si darà preferenza alla difesa e poi al centrocampo).

Voti

Ogni inizio settimana sulla Gazzetta dello Sport verranno pubblicati i voti di ogni singolo giocatore con i relativi modificatori (ammonizioni, espulsioni, gol, ecc.).

Per definire l'esito di una sfida verranno sommati i punteggi dei giocatori presenti nelle formazioni comunicate (titolari e riserve gestiti con apposite regole vedi paragrafo "Bonus Generici" e "Sostituzioni").

Alcune regole da seguire:

1. Ogni squadra ha diritto di giocare in 11 ma se per qualche motivo non potesse schierare 11 giocatori in campo viene sommato al totale uno "0" per ogni giocatore mancante.
2. Un giocatore che risulta (s.v.) conta come se non avesse giocato.

Voti Speciali

1. Un **portiere** che gioca l'intera partita ma risulta essere s.v. ha diritto ad un 6 d'ufficio che gli viene assegnato automaticamente.
2. Un **portiere** che gioca una parte della partita ma risulta essere s.v. ha diritto ad un 6 d'ufficio, ma in questo caso se il giocatore può essere sostituito deve lasciare il posto al suo sostituto, nel caso in cui non è possibile effettuare la sostituzione usufruisce del voto d'ufficio.
3. Un giocatore di movimento che parte da **titolare** nella partita ma risulta essere s.v. perché sostituito per infortunio ha diritto ad un 6 d'ufficio, ma in questo caso se il giocatore può essere sostituito deve lasciare il posto al suo sostituto, nel caso in cui non è possibile effettuare la sostituzione usufruisce del voto d'ufficio.
4. **Senza voto ma espulso** in questo caso si assume una colpa oggettiva del giocatore e per questo viene assegnato un 4 d'ufficio al giocatore (già comprensivo della normale penalità).
5. **Senza voto ma ammonito** in questo caso non viene applicato nessun voto d'ufficio e il giocatore viene considerato esattamente come un normale giocatore s.v.
6. Altri **senza voto** particolari sono i giocatori che ricevono Bonus rilevanti come un +2 -2 -3 +3 in questi casi un giocatore che segna, causa un autogol, sbaglia o realizza un rigore, ma per qualche motivo riceve un s.v. ha diritto a un 6 d'ufficio che gli viene assegnato automaticamente (il 6 non è comprensivo del modificatore che va comunque applicato).
7. Giocatore di movimento che **sostituisce il portiere** in questo caso non si applica nessuno dei modificatori che vengono dati normalmente al portiere, ma il giocatore ai fini del fantacalcio verrà considerato comunque come un normale giocatore di movimento, voto e modificatori compresi.

Gol, Bonus e Modificatori

Bonus Giocatore

Positivi: gol +3 ; rigore segnato +2 ; rigore parato +3

Negativi: rigore fallito -3 ; -2 autogol ; -1 gol subito ; -0.5 ammonizione ; -1 espulsione ; doppia ammonizione (espulsione) -1; ammonizione e espulsione diretta (-1.5) .

Bonus Squadra

Esistono alcuni bonus che possono essere assegnati alla squadra a seconda della situazione.

1. fattore casa +2, assegnato alla squadra che gioca in casa;
2. nel caso in cui tra le due squadre dovesse esserci uno scarto di 15 punti verrà assegnato un gol in più alla squadra in vantaggio, (30 punti di scarto equivalgono a 2 gol aggiuntivi)
3. se entrambe le squadre sono sotto i 66 punti (e quindi su un parziale di 0-0) ma una delle due squadre ha 5 o più punti rispetto all'altra vince automaticamente 1-0.
4. Se entrambe le squadre sono nella stessa fascia di gol ma con 4 o più punti di scarto tra uno e l'altro quello dei due contendenti che si trova in vantaggio vincerà la partita con un gol bonus.

Tabella dei GOL	
Fascia di punteggio	Gol segnati
0 - 65,5	0 goal
66 - 71,5	1 goal
72 - 77,5	2 goal
78 - 83,5	3 goal
84 - 89,5	4 goal
90 - 95,5	5 goal
96+	6 goal

N.B. Alla tabella vanno poi aggiunti o sottratti i vari Bonus a seconda dei casi.

Modificatore Portiere		
Voto portiere	punti bonus	
da 6.50	a 6.99	+0.5
da 7.00	a 7.49	+1
da 7.5	a 7.99	+1.5
da 8	in poi	+2

N.B. Se il Portiere ha parato un rigore il bonus non si applica.

Modificatore Difesa		
Media propria difesa	Punti all'avversario	
meno di 5.00		+4
da 5.00	a 5.24	+3
da 5.25	a 5.49	+2
da 5,50	a 5.74	+1
da 5.75	a 5.99	0
da 6.00	a 6,24	-1
da 6.25	a 6.49	-2
da 6.50	a 6..74	-3
da 6.75	a 6.99	-4
7.00	o più	-5

N.B. La tabella si riferisce ad una difesa a 4; per ogni difensore si scala di un livello verso il basso, se si gioca con una difesa a tre si scala di un livello verso l'alto .

NOTA2: Questa regola si applica anche nei casi che i difensori sono meno di quelli ammessi nel modulo (esempio se una squadra dovesse giocare con un uomo in meno e solo con 2 difensori, allora la media si farebbe normalmente sui 2 difensori con il normale malus, in questo caso di 2 livelli).

Modificatore Centrocampo			
Differenza tra i due centrocampi		al Tot. migliore	al Tot. peggiore
	meno di 2,00	0	0
tra 2,00	e 3,99	+1	-1
tra 4,00	e 5,99	+2	-2
tra 6,00	e 7,99	+3	-3
8,00	o più	+4	-4

N.B. la differenza si calcola tra un numero uguale di centrocampisti per ogni centrocampista in meno rispetto all'altra squadra si aggiunge un 5 al totale della squadra in inferiorità numerica nel reparto.

Modificatore Attaccante		
Voto attaccante		punti bonus
da 6.50	a 6.99	+0.5
da 7.00	a 7.49	+1
da 7.5	a 7.99	+1.5
da 8	in poi	+2

N.B. Il voto dell'attaccante è soggetto a questo modificatore solamente se non ha segnato o tirato un rigore (sia realizzato che fallito).

I modificatori si calcolano in base ai voti del quotidiano senza aggiunta o sottrazione di punti gol, ammonizioni o altro.

Mercato

Oltre al mercato principale che si tiene ad inizio stagione (prima della terza di campionato di Serie A per ragioni di calendario) sono previste 2 sessioni di riparazione, inoltre il mercato è costantemente aperto durante la stagione. In merito si fa presente che:

- tutti gli scambi possono essere effettuati se e solo se tutte le rose coinvolte mantengono la condizione di "prima squadra completa" e le altre norme sulla primavera
- un giocatore può essere svincolato alla lista ma non riceve dei crediti per la cessione e in ogni caso alla fine delle operazioni di mercato la rosa deve essere sempre completa
- Se un giocatore viene ceduto dal suo club all'estero o in un'altra categoria il giocatore in questione può essere ceduto alla lista usufruendo di crediti extra pari alla metà del suo cartellino iniziale

Sono previsti fino ad un massimo di 2 mercati di riparazione durante l'anno, con date da condividere in sede di primo fantamercato (di norma la prima è dopo la prima fanta giornata di campionato e la seconda il 1° Gennaio), per ciascuno dei quali è prevista l'aggiunta di 50 fanta crediti rispetto agli eventuali non utilizzati nelle sessioni di mercato stagionali precedenti.

Regole Mercato Libero

Modalità settimanale: dal lunedì mattina ore 09.00 al mercoledì ore 24.00 è possibile chiamare i giocatori che si vogliono astare. Contestualmente è obbligatorio segnalare i tagli che verranno e

dovranno essere effettuati se si vince l'asta. Lista finale giocatori in asta e banditori il prima possibile. Seguono offerte entro il Giovedì alle 22.00. Venerdì mattina omologazione di tutti i trasferimenti ed eventuale ulteriore procedura di asta accelerata per coloro i quali avendo chiamato un giocatore e non avendo vinto l'asta necessitano ancora di rinforzare la rosa. L'iter è lo stesso prima segnalato solo che si svolge tutto nel venerdì (quindi nella mattina si rende noto a tutte le altre società il nuovo giocatore/i in asta e il taglio/i, nel pomeriggio eventuale nomina banditore ed offerte entro il venerdì alle 22 (in caso di partite infrasettimanali mercato chiuso). Si ricorda che in caso di pareggio nell'offerta vince chi ha chiamato il giocatore. Qualora il pareggio avvenga tra 2 società che non hanno chiamato il giocatore si dovrà procedere a nuova asta.

IMPORTANTE: Non sarà in alcun modo possibile fare mercato (acquisti e scambi) il Sabato o in ogni caso il giorno stesso delle partite! Qualsiasi operazioni in sospeso in tale data verrà posticipata alla settimana seguente.

Si ricorda che chi non rispetta il budget sarà soggetto a penalità consistente nel: taglio dell'ultimo giocatore astato con recupero del credito investito, ma non del giocatore tagliato. Qualora un membro del fantacalcio (il diretto interessato o terzi) si renda conto tardivamente dello sfioramento del budget (suo o di terzi) sarà necessario procedere al conteggio dei risultati delle partite in cui il giocatore in esame risulti in campo o in panchina, attribuendogli il voto 0, senza possibilità di sostituzione qualora sia in campo. La rigidità di tali norme è da ricondursi alla volontà di responsabilizzazione dei singoli partecipanti nella gestione della propria rosa (inoltre risulta coerente per simmetria con la norma: Note extra).

Dopo la 28a giornata di fanta campionato non si possono più fare scambi e sarà possibile solo un acquisto per ruolo dai giocatori liberi, fino ad un max di 3 elementi (ultimo periodo di asta – comunicazione giocatore da astare entro le 12 del giovedì precedente all'ultima di campionato di Serie A. Venerdì se si verifica quanto disciplinato sopra per il mercato).

SVOLGIMENTO ASTE: Tutte le aste devono essere risolte contemporaneamente! Tuttavia è possibile chiamare più giocatori per un unico taglio, per fare questo bisogna cmq indicare tutte le offerte insieme e indicare l'ordine. Esempio:

Squadra A: asta Bianchi e Rossi, per tagliare Verdi, decide di astare prima Bianchi offrendo 15 e poi Rossi offrendo 12.

In questo caso se vince l'asta per Bianchi si ritira automaticamente per Rossi (qualora l'asta per Rossi era composta da soli due club – Squadra A e Squadra B, allora la Squadra B prende Rossi automaticamente a 1 a prescindere da quanto aveva offerto) se al contrario perde l'asta per Bianchi allora diventa valida l'offerta per Rossi.

Mercato Estivo

Durante l'estate le squadre sono libere di fare mercato nel modo a loro più congeniale, ogni trattativa può essere resa pubblica o meno a seconda della volontà dei presidenti coinvolti. Le trattative all'inizio dell'anno saranno comunque regolamentate come segue:

Prima dell'asta in tempi consoni, devono essere rese note trattative e seguenti riconferme di ogni giocatore a partite dal primo in classifica dello scorso anno fino all'ultimo.

Ogni giocatore scambiato in questa sessione deve poi essere riconfermato obbligatoriamente, nel caso di scambi tra giocatori e soldi, i soldi vanno aggiunti al cartellino del giocatore acquistato, se ci sono più giocatori coinvolti nello scambio i soldi vanno distribuiti equamente tra tutti i giocatori coinvolti attribuendo più crediti a partire dall'attaccante quando la cifra non è divisibile equamente.

Un giocatore scambiato in questa fase inizierà la nuova stagione nella nuova squadra con 3 anni di cartellino residui.

Asta di inizio anno

L'ordine in cui avvengono le chiamate durante l'asta corrisponde al posizionamento in classifica in ordine inverso (dall'ultimo classificato al primo).

Competizioni

Campionato

Il campionato si compone di: 7 giornate (andata) e 7 giornate (ritorno) + 7 giornate (andata) e 7 giornate (ritorno) + 7 giornate in campo neutro per un totale di 35 giornate di campionato.

Coppa

Partirà dalla ...(TBD)... giornata del campionato di serie A , divisa in 2 gironi da 4 squadre con 3 giornate di andata e 3 giornate di ritorno, qualificazioni 1° e 2° del girone (vedi calendario) per un parziale di 6 partite + semifinale andata e ritorno + 1 finale per un totale di 9 partite per la coppa Italia.

Super Coppa

L'ultima di Campionato si svolge la Super Coppa tra il 1° Classificato in Campionato e il vincitore della Coppa. La Super Coppa consiste in una partita a scontro diretto in cui la squadra vincitrice del campionato viene considerata squadra di casa (gode del fattore casa +2 sul totale) e la squadra vincitrice della Coppa viene considerata a tutti gli effetti squadra ospite. Nel caso in cui un'unica squadra risultasse essere la vincitrice di entrambe le competizioni, la squadra ospite nella Super Coppa sarà la seconda classificata nella Coppa Italia.

Scontri diretti

Si ricorda che nelle fasi finali è necessario gestire anche i supplementari e i rigori. In tal senso i rigoristi devono essere designati al momento della comunicazione della formazione nella partita interessata (si devono ordinare tutti e 11 gli elementi dal primo rigorista all'ultimo). Nel caso in cui non vengano forniti gli undici rigoristi viene assegnata una gerarchia di rigoristi automatica, ovvero saranno assegnati esattamente come sono stati comunicati (quindi generalmente dal Portiere fino all'ultimo attaccante).

Supplementari

Nel caso che una partita a scontro diretto, o andata + ritorno, finisca in parità dopo i tempi regolamentari, si giocheranno i supplementari. Questi consistono nel prendere un difensore un centrocampista e un attaccante (il primo possibile che non sia stato già conteggiato tra i giocatori nei tempi regolamentari) se questi 3 giocatori, conteggiato il loro voto al netto di modificatori, otterranno un totale di 21 o più la squadra avrà segnato un gol, con 24 o più avrà segnato due gol.

Si ricorda che per le partite andata più ritorno si andrà ai supplementari solo nel caso sia la partita di andata che quella di ritorno hanno avuto il medesimo risultato, altrimenti si conteggeranno i gol in casa e fuori per decidere il vincitore.

Rigori

Nel caso in cui non siano stati sufficienti neanche i supplementari per identificare il vincitore di un incontro si conteggeranno i rigori. Ogni rigorista scelto segnerà un gol se il suo voto al netto di modificatori risulterà essere un 6 o più. Il calcolo dei rigori è sui primi 5 per ogni squadra, fino a procede ad oltranza nel caso di parità dopo i primi 5. Nel caso in cui una squadra giocasse la suddetta partita non in 11, i rigoristi saranno in totale uguali per entrambe se squadre (esempio- se una squadra ha 10 giocatori si considerano 10 rigoristi a squadra).

NOTA: Caso straordinario parità totale dopo i rigori, il vincitore sarà quello con il punteggio migliore nel totale degli 11 giocanti, a seguire il vincitore è quello con il punteggio parziale migliore (no modificatori conteggiati).

Graduatorie in casi di parità

Se vi sono due o più squadre in parità in classifica o in un girone di coppa, vengono considerate le seguenti gerarchie:

1. Si considera la classifica generata tra queste squadre considerando solo gli scontri diretti
2. Si considera la differenza reti conteggiata nei scontri diretti
3. Si considera la differenza reti calcolata in tutte le partite
4. Si considera il totale di punti fatti nei scontri diretti
5. Si considera il totale dei Gol Segnati

Cartellini e Riconferme

La proprietà del cartellino consiste nella possibilità di confermarlo fino a tre stagioni al termine delle quali il giocatore torna nella lista automaticamente, se il proprietario del cartellino vuole vendere o scambiare il giocatore lo può fare solo entro l'inizio della terza stagione (quindi massimo due anni di riconferma prima della cessione ad altre squadre).

Ogni giocatore non può lasciare una squadra per poi tornarci durante la stessa stagione.

Conferme:

1° e 2° classificati possono riconfermare il portiere e in aggiunta 2d-2c-2a;

3° e 4° classificati possono riconfermare il portiere e in aggiunta 2d-2c-1a;

5° e 6° classificati possono riconfermare 2d-1c-1a (il portiere elimina 1 dei precedenti);

7° e 8° classificati possono riconfermare 1d-1c-1a (il portiere elimina 1 dei precedenti);

Ogni squadra inoltre può confermare ogni anno fino a 3 giocatori primavera, ognuno di questi può militare in primavera per 3 anni al massimo e a differenza dei normali giocatori questo cartellino non riparte da 3 anni quando il giocatore è il protagonista di uno scambio.

NOTA: Un giocatore finché è sotto contratto con una squadra ha il proprio ruolo congelato. In pratica il ruolo viene calcolato solo nel momento in cui è considerato un giocatore astabile nella lista dei giocatori liberi.

Premi

I premi sono così suddivisi:

Primo classificato Campionato - vince il 50% del montepremi.

Secondo classificato Campionato - vince il 25% del montepremi.

Terzo classificato Campionato - vince il 12,5% del montepremi.

Vincitore della Coppa - vince il 12,5% del montepremi.

Il vincitore della Super Coppa può usufruire di 20 fanta crediti da aggiungere ai 500 iniziali, il vincitore può decidere oppure no di usufruire del bonus.

L'equivalente dei fanta crediti infatti verranno comunque addebitati sul fanta conto del Presidente nel momento in cui verrà conteggiato il montepremi.

Note Conclusive

Per alcuni dettagli, controversie, casi particolari che non sono emersi in questo regolamento ci si rifarà dove possibile al regolamento dell'anno precedente o più in generale ai precedenti già esistenti.

Si ricorda comunque che è diritto di ogni presidente presentare delle proposte per modificare il regolamento, la rettifica si ottiene con il voto concorde di 5 partecipanti su 8 o della maggioranza qualificata al momento della votazione.

Precedenti Allegati

REGOLA DELLA STAGIONE 2006/2007

Fiorentina – Cagliari rimandata per maltempo: Nel caso di una sola partita rimandata dopo l'invio delle formazioni in modo imprevedibile, si sostituiscono i giocatori della partita rinviata, ma se questi non possono essere sostituiti si assegna un 6 d'ufficio.

NOTA: In tutti i casi speciali in cui si parla di giocatori che se si può vengono sostituiti, si intende che non viene applicato neanche il numero massimo di sostituzioni in quella partita.

REGOLA VOTATA DEL 13-11-2007

Gran numero di partite rimandate: In questo caso ci furono molte partite rimandate e su tutte le fanta formazioni influivano molto questi rinvii, la regola votata fu di congelare le partite fino a che tutte quelle partite non furono recuperate. I voti quindi vennero assegnati normalmente a tutti i giocatori messi in formazione, ma ai fini di non penalizzare qual'uno eccessivamente in una giornata di campionato così strutturata nessuno può giocare in inferiorità, quindi verranno assegnati dei 6 d'ufficio fino ad arrivare virtualmente ad 11 giocatori.

REGOLA VOTATA DEL 13-11-2007

Milan che posticipa la 15° e la 16° giornata a data da destinarsi causa coppa Intercontinentale:

Si è rivotato a favore della regola entrata in vigore il 13-11-2007, quindi nel caso di partite rimandate a priori, prima dell'invio delle fanta formazioni si applica la regola suddetta.

REGOLA VOTATA DEL 12-11-2008

Caso Juventus Vs. Genova: Questa partita è stata anticipata al Mercoledì prima del normale svolgimento nella stessa settimana delle altre partite di quella giornata di serie A.

Nella situazione in questione le formazioni vanno consegnate 30 minuti prima della partita anticipata. In seguito si possono apportare modifiche (un ora prima delle altre partite) rispettando i vincoli sotto elencati:

- Non è possibile modificare un reparto (Difesa, Centrocampo, Attacco) dove sia stato schierato un giocatore di una delle squadre dell'anticipo, questo implica che non sono ammesse variazioni né di giocatori né di numero nel reparto indicato.
- E' possibile cambiare i giocatori sia in campo che in panchina solo se non vi è come primo o secondo panchinaro un giocatore delle squadre dell'anticipo.
- Se c'è un giocatore come primo panchinaro dell'anticipo e il secondo panchinaro è un giocatore che ancora deve giocare quest'ultimo può essere cambiato.
- Non possono essere inseriti in campo o in panchina giocatori dell'anticipo che inizialmente erano stati messi in tribuna.

Ai fini di non penalizzare qual'uno eccessivamente in una giornata di campionato così strutturata nessuno può giocare in inferiorità, quindi verranno assegnati dei 6 d'ufficio fino ad arrivare virtualmente ad 11 giocatori.

REGOLA VOTATA DEL 13-3-2009

Regola speciale messa sotto votazione per ridefinire che non è possibile scambiare per nessun motivo e in nessun modo giocatori che sono all'ultimo anno di contratto a stagione già iniziata.

RETTIFICA REGOLA DELLA STAGIONE 2006/2007 NELLA STAGIONE 2008/2009

In caso di una partita o di diverse partite rinviate per maltempo o motivi simili (comunque si intende rinvii post invio delle fanto formazioni). In tal caso si intende mantenere la regola di base 2006/2007 nel caso in cui le o la partita rinviata e/o annullata e/o sospesa non influisca per più di 2/11 designati per diritto a giocare quella partita per nessuna delle 8 formazioni consegnate.

Nel caso in cui una delle 8 formazioni dovesse quindi rinunciare a troppi calciatori giocanti in quella partita si attenderanno i voti delle o della partita rinviata.

NOTA: Qual'ora sia accertato che i rinvii verranno recuperati entro la giornata di campionato successiva si attenderanno in ogni caso le partite rinviate.

Presupposti di Votazione

Nel caso in cui un comportamento di uno dei presidenti, dovesse risultare sì conforme alle regole, ma chiaramente antisportivo, (Non ho studiato diritto ma chiaramente queste regole si possono aggirare) ogni partecipante ha il diritto di far giudicare della maggioranza qualificata, la validità del suddetto comportamento.

Documento redatto dall' amministratore di Lega G.M., con la collaborazione del vice amministratore di Lega E.S. e sottoposto a tutti i Presidenti delle 8 squadre appartenenti alla Lega, che dovranno infine sottoscriverlo per la sua entrata in vigore.

FC ALINGHI

BOYS

GANGS OF RM

FUTURAMA

BLUES

MOSDROBOLESE

GIGGIONE82

MUPPET

ROMA il _____