



# Regolamento FANTACOPPE



## PREMESSA

FANTACOPPE simula in tutto e per tutto le coppe europee del calcio vero. Le fantasquadre si affrontano per conquistare la FCL (Fanta Champions League), la FCU (Fanta Coppa Uefa), la FSC (Fanta Super Coppa), la FCI (Fanta Intercontinentale).

## MODALITÀ DEL GIOCO

Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di calcio di serie A e si articola in due fasi principali. 1) Comunicare una rosa formata da 25 calciatori, gli stessi della propria lega di appartenenza, precedentemente scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano di serie A.

2) Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i componenti della "rosa", per disputare le partite previste dal calendario delle FANTACOPPE.

## FANTACOPPE

1) FANTACOPPE, è governata dall'Assemblea di Lega, composta dal Presidente e dai suoi collaboratori.

2) I compiti di FANTACOPPE sono: registrazione delle rose, composizione del calendario e sorteggi, registrazione settimanale delle formazioni, calcolo dei risultati finali delle partite, composizione delle classifiche, comunicazioni di passaggio del turno.

3) Le squadre iscritte hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.

4) Nel caso una squadra si ritiri, tutte le gare del turno in corso di svolgimento (anche quelle già disputate), saranno risolte a tavolino secondo la tabella comparativa.

5) Chi intenda porgere reclamo al Presidente di FANTACOPPE, al fine di contestare l'esito di un incontro e chiedere che esso venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, dovrà attenersi alle seguenti disposizioni:

- i ricorsi dovranno pervenire al Giudice di FANTACOPPE entro e non oltre il martedì successivo la giornata di campionato (oppure 24 ore dopo la pubblicazione dei risultati se questi verranno pubblicati dopo le ore 24 del lunedì);

- non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi dagli arbitri o altri ufficiali di gara, 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.

## LA ROSA

1) La rosa di ciascuna fantasquadra deve essere composta da un massimo di 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato Italiano di calcio di serie A:

- ogni rosa dovrà essere obbligatoriamente composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti: è possibile comunicare una rosa composta da un numero inferiore di calciatori, senza mai superare i massimi per ruolo;

- i ruoli dei calciatori sono quelli definiti da Fantacoppe, quindi chi avrà tesserato un giocatore con un ruolo differente, dovrà rettificare tale ruolo (per esempio, se una squadra ha un difensore che nella lista Fantacoppe è centrocampista, tale calciatore diverrà centrocampista e uno in eccesso dovrà essere tagliato);

- è autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari;

- se in qualche lega il numero di giocatori è superiore a 25 per squadra (oppure in qualche ruolo si supera il massimo consentito per quel ruolo, forse anche in seguito all'adeguamento dei ruoli secondo la lista Fantacoppe), basterà operare gli opportuni tagli fino ad arrivare a 25 calciatori, sempre nel rispetto dei massimali per ruolo.

2) Le rose complete di ciascuna squadra di tutte le leghe dovranno essere consegnate prima di ciascuna delle due fasi previste:

- le date delle due fasi sono consultabili nelle disposizioni generali;

- le rose consegnate all'inizio della prima fase NON potranno MAI essere modificate fino alla scadenza successiva (l'inizio della seconda fase), le rose consegnate all'inizio della seconda fase NON potranno MAI essere modificate fino al termine della stagione;

- il numero massimo di variazioni rispetto alle rose della fase precedente sarà di 12 calciatori, di qualsiasi ruolo;

- FANTACOPPE si riserva di ritenere valida o meno una rosa regolarmente consegnata, sia nella prima che nella seconda fase le rose delle fantasquadre saranno attentamente analizzate prima di avere la certezza di partecipare alle competizioni, infatti una delle caratteristiche di FANTACOPPE è quella di mantenere le rose del proprio campionato anche nelle Coppe, resta il fatto che qualcuno in passato ha "approfittato" di questa possibilità creando super-squadre con la complicità della propria Lega, con questa regola si eviterà tutto questo, chi farà il "furbo" sarà squalificato ad insindacabile giudizio di FANTACOPPE, siete quindi tutti pregati di rispettare le regole della vostra Lega, del Fantacalcio, ma soprattutto del BUON SENSO.

## **LA GARA**

- 1) La gara viene disputata tra due fantasquadre di 11 calciatori, scelti tra gli appartenenti alla rosa.
- 2) La fantasquadra 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 fantasquadra, cioè il risultato finale, viene calcolato, per mezzo della tabella di conversione confrontando i totali-squadra di ciascuna squadra.

## **LA FORMAZIONE**

- 1) Schema di gioco.

Ciascuna fantasquadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori scegliendo tra uno dei seguenti moduli:

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

non vi è alcun limite al numero di calciatori stranieri che una fantasquadra può schierare, sia in campo che in panchina.

- 2) Comunicazione della formazione.

La formazione dovrà essere comunicata entro le ore 17.50 del sabato; nell'eventualità che una formazione giunga a FANTACOPPE più volte, sarà presa in considerazione l'ultima inviata prima del termine; se una formazione arriverà in ritardo NON sarà presa in considerazione in alcun modo.

- 3) Mancata comunicazione della formazione.

- Nel caso un presidente 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.
- Nel caso alla prima partita, di ciascuna delle due fasi distinte, un presidente non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, verrà assegnato alla sua fantasquadra un totale-squadra d'ufficio equivalente a 0 (zero).

- 4) Errori nella comunicazione della formazione.

Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Presidente di CIASCUN FANTATEAM deve controllare i "cartellini", deve cioè verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella fantasquadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli consentiti (punto 1 di questo capitolo) e in generale secondo le disposizioni generali. Nel caso che un presidente commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:

- se un calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella fantasquadra, non verrà considerato e tolto d'autorità dalla formazione; a partite concluse al momento del calcolo del risultato verrà sostituito dalla riserva, se disponibile, questa operazione sarà considerata una sostituzione a tutti gli effetti;
- se una fantasquadra è stata schierata con un modulo non consentito, al momento del calcolo del risultato, il Presidente di FANTACOPPE toglierà d'autorità dalla formazione il calciatore con il miglior totale-calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza;
- se una fantasquadra schiera più di 11 giocatori in campo le verrà tolto d'ufficio il calciatore con il migliore totale-calciatore;
- se una fantasquadra schiera meno di 11 giocatori in campo giocherà in inferiorità numerica;
- se un calciatore verrà schierato sia tra i titolari che in panchina, verrà tolto d'ufficio dai panchinari.

## **RISERVE E SOSTITUZIONI**

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

- ogni fantasquadra può schierare in panchina SETTE calciatori di riserva: in particolare SOLO due per ruolo (1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti, 2 attaccanti), senza nessuna eccezione;
- le riserve sostituiranno i calciatori assenti, vale a dire quelli che non hanno giocato o quelli che non hanno preso voto (a parte le eccezioni previste dal regolamento, capitolo MODALITA' DI CALCOLO, punto 3).
- una fantasquadra non può effettuare più di SETTE sostituzioni per gara; le riserve, che verranno scelte tra i sette calciatori "in panchina", devono figurare in calce alla formazione schierata;
- i calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v.;
- i calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto;
- i calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.

- 2) La regola della riserva d'ufficio NON E' VALIDA.

- 3) Se una fantasquadra è impossibilitata a schierare una panchina completa, è data facoltà al presidente di schierare una panchina parziale o, addirittura, di non schierarla.

## **QUOTIDIANO UFFICIALE**

- 1) Per il calcolo dei risultati sarà considerato un unico quotidiano che comunicheremo in seguito.

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

- 3) Il Q.U. di FANTACOPPE è l'unico e insindacabile riferimento ufficiale: solo in casi eccezionali, come per esempio lunghi scioperi, il Q.U. può essere sostituito.

- 4) Problemi e contrattempi.

- In caso di sciopero dei quotidiani il lunedì, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i voti vengano riportati nell'edizione del martedì; se il martedì almeno un Q.U. non uscirà o non pubblicherà i voti, si calcherà l'esito della partita sulla base dei voti assegnati dal settimanale "Guerin Sportivo".

- Se non è possibile recuperare una o più partite, dette partite verranno "recuperate" assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle fantasquadre 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.

## MODALITA' DI CALCOLO

### 1) Criterio generale.

L'esito, cioè il risultato finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte, in quattro fasi distinte.

- Calcolo del totale-calciatore per ciascun calciatore.
- Calcolo del totale-squadra per ciascuna fantasquadra.
- Assegnazione del fattore campo e del bonus di lega.
- Confronto dei totali-squadra.

### 2) Calcolo del totale-calciatore.

- Il totale-calciatore di ciascun giocatore è dato dalla somma algebrica dei voti assegnati dai Q.U., e dei punti-azione.
- Per voti si intendono i voti in pagella assegnati a un giocatore dai Q.U..
- Per punti-azione si intende la somma algebrica dei punti-gol e dei punti-cartellino.
- 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; +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 solo al portiere).
- 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.
- 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.
- 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 (ovvero -0,5) per un'ammonizione; -1 punto per un'espulsione (sia il caso del giocatore espulso per somma di ammonizioni, che il caso del giocatore espulso direttamente dopo essere stato ammonito in precedenza, sono da considerare come giocatore espulso, di conseguenza il giocatore in questione sarà penalizzato di 1 (un) solo punto relativo alla sola espulsione).

### 3) Casi particolari.

Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari e 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.

- 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 almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito (tale regola vale esclusivamente per il portiere).
- Portiere senza voto più punti azione: a parziale modifica della regola di cui al punto 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.
- Calciatore senza voto: nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, dal calciatore del suo stesso ruolo presente in panchina.
- 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. (senza voto), ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 (sei), per i calciatori che abbiano giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, la mancanza di voto verrà considerato come una normale assenza, per i calciatori che hanno segnato un gol o commesso un autogol, pur avendo giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, si applicherà la regola di cui a questo stesso punto: al voto d'ufficio 6 (sei) si dovranno sommare o sottrarre i punti-gol relativi alla marcatura o all'autogol.
- 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 averlo 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.
- Espulso senza voto: nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato da entrambi i 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, per un totale-calciatore pari a 4 (quattro). La regola non si applica per i giocatori espulsi dopo il fischio di fine gara o per quelli seduti in panchina, si applica invece per le espulsioni durante l'intervallo tra il primo e il secondo tempo di giocatori che erano in campo (e che quindi lasceranno la propria squadra con un uomo in meno). Il calciatore ammonito s.v. sarà considerato come un normale calciatore s.v. e dovrà quindi essere sostituito dalla riserva in panchina.
- Marcatore senza voto: nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato da entrambi i Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura.
- Autogol senza voto: nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non venga giudicato da entrambi i Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto, al quale si dovranno ovviamente sottrarre 2 punti per l'autogol.
- Sostituzione del portiere con un 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.
- Rigore calciato senza voto: nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o meno), ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere o sottrarre 3 punti, a seconda dell'esito del rigore.

### 4) Calcolo del totale-squadra.

Il totale-squadra di ciascuna fantasquadra è dato dalla somma dei singoli totali-calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara.

### 5) Fattore Campo.

Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati due (2) punti, come fattore campo, alla fantasquadra di casa, da sommare al proprio totale-squadra.

### 6) Bonus.

Ogni lega avrà un bonus/malus che ogni squadra sommerà al proprio totale-squadra per ogni gara giocata nelle FANTACOPPE: questi valori sono consultabili nella pagina delle disposizioni generali.

### 7) Confronto dei totale-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.

#### 8) Tabella di conversione.

La tabella di conversione trasforma ciascun totale-squadra in un certo numero di gol, così da ottenere un "reale" risultato calcistico: semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascun squadra, a seconda del totale-squadra ottenuto da ciascuna fantasquadra, in base alla tabella sottostante:

- 0 gol, meno di 66 punti;
- 1 gol, da 66 a 71,999 punti;
- 2 gol, da 72 a 77,999 punti;
- 3 gol, da 78 a 83,999 punti;
- 4 gol, da 84 a 89,999 punti;
- 5 gol, da 90 a 95,999 punti;
- 6 gol, da 96 a 101,999 punti;
- un gol in più ogni 6 punti.

La Tabella di Conversione va applicata nei modi seguenti:

- se una fantasquadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;
- si assegna 1 (un) gol quando una fantasquadra totalizza almeno 66 punti;
- da 66 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 6 punti.

#### 9) Integrazioni alla tabella di conversione.

Per arrivare al risultato finale definitivo si deve integrare, ove applicabile, il risultato ottenuto grazie alla tabella di conversione in base alle seguenti disposizioni:

- E' totalmente abolita la regola dei quattro punti, in ogni sua applicazione, e pure è totalmente abolita la regola che assegnava un ulteriore gol all'avversario di una fantasquadra che aveva realizzato un totale-squadra inferiore a 60 punti.
- Quando una sola fantasquadra totalizza meno di 60 punti, e l'altra totalizza un totale-squadra maggiore di 59,5 punti e minore di 66 punti, si assegna un (1) gol alla seconda fantasquadra (quella che ha totalizzato più di 59,5 punti) se la differenza tra i due totalisquadra

è di 6 o più punti (esempi: 63-57 1-0, 62-57 0-0, 65-59 1-0, 64-54 2-0).

- Quando entrambe le fantasquadre totalizzano più di 59,5 punti e meno di 66 punti, il risultato finale resterà sempre di 0-0.
- Quando entrambe le fantasquadre totalizzano meno di 60 punti, il risultato finale sarà di 0-0 (con esclusione del caso al punto successivo).

Quando la differenza tra i due totali-squadra è di 10 o più punti si assegna un (1) ulteriore gol alla fantasquadra col maggior totalisquadra.

#### 10) Calcolo dei tempi supplementari.

- I tempi supplementari vengono considerati come una partita a se stante tra squadre composte da sei o meno giocatori: si sommano quindi i totali-calciatore dei calciatori in panchina (escluso il portiere) così da ottenere un totale-supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un risultato finale relativo ai soli tempi supplementari; nel caso in cui la riserva fosse scesa in campo in sostituzione di un titolare assente, tale calciatore non sarà considerato per il calcolo dei supplementari.
- Se i tempi supplementari si concluderanno con un risultato di parità si passerà ai calci di rigore.
- L'esito, cioè il risultato finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte di seguito: A) si sommano i totali-calciatore delle sei riserve di movimento in panchina (a meno che non siano scese in campo in sostituzione di un titolare assente), così da ottenere un totale-supplementari per ciascuna squadra; B) per simulare il vantaggio di giocare in casa, viene assegnato 1 (un) punto come fattore campo alla fantasquadra di casa, da sommare al proprio totale-supplementari; C) per determinare il risultato finale dei tempi supplementari vengono confrontati i totali-supplementari delle due fantasquadre, calcolati in base ai due paragrafi precedenti di questo stesso punto, in base alla tabella di conversione supplementari.

#### 11) Tabella di conversione supplementari.

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 fantasquadra, a seconda del totale-supplementari ottenuto da ciascuna fantasquadra, in base alla tabella sottostante:

- 0 gol, meno di 36 punti;
- 1 gol, da 36 a 38,999 punti;
- 2 gol, da 39 a 41,999 punti;
- 3 gol, da 42 a 44,999 punti;
- 4 gol, da 45 a 47,999 punti;
- un gol in più ogni 3 punti.

A parziale modifica della tabella di conversione supplementari, quando la differenza tra i due totali-squadra supplementari è di 10 o più punti, si assegna un (1) gol alla fantasquadra col maggior totale-supplementari, anche se entrambi i totali-supplementari sono inferiori a 18 punti.

#### 12) Calcolo dei calci di rigore.

- In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.
- Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 11 calci di rigore, che verranno tirati dagli 11 calciatori indicati nell'elenco dei titolari schierati (nel caso un titolare non sia sceso in campo o gli sia stato assegnato s.v. o n.g. verrà sostituito, ai fini del calcolo dei calci di rigore, dalla sua riserva). Si comparano i rigoristi delle due squadre: il rigorista che ha preso voto (solo il voto in pagella) sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore, il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine degli 11 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.
- Nel caso uno o più rigoristi ufficiali non scendano in campo nella realtà o vengano giudicati s.v. o n.g. si prenderanno in considerazione le rispettive riserve (nel rispetto delle regole sulle sostituzioni); nel caso anche le riserve non siano scese in campo nella realtà o vengano anch'esse giudicate s.v. o n.g. i rigori calciati dai rigoristi assenti verranno considerati sbagliati.
- Nel caso in cui il portiere venga giudicato s.v. o n.g. dai Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6 (sei).
- In caso di parità anche dopo gli 11 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione, per i calci di rigore ad oltranza, gli stessi calciatori dall'ultimo comunicato (l'ultimo attaccante) al primo della lista (il portiere). Il calcolo avviene come per gli 11 rigori regolamentari, ma non appena una fantasquadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la fantasquadra che ha realizzato il rigore. In caso di ulteriore parità anche dopo gli 11 rigori ad oltranza verrà dichiarata vincente

la fantasquadra che avrà totalizzato un totale-squadra (somma andata e ritorno) maggiore e in caso di parità ulteriore verrà dichiarata vincente la fantasquadra che avrà giocato in casa la gara di ritorno o la fantasquadra sorteggiata come seconda in caso di gara unica.

#### **PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE**

##### 1) Partite rinviate.

Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblici 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 alla seguente disposizione: a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite 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.

##### 2) Partite sospese.

Nel caso una partita venga sospesa e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti verranno presi in considerazione, così come i Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari). Se i voti non verranno assegnati, saranno comunque presi in considerazione i Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari), inoltre a tutti i 18 tesserati schierati tra campo e panchina per ciascuna squadra di serie A coinvolta nella partita sospesa verrà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 (sei).

##### 3) Partite o giornate posticipate.

- Nel caso una o più partite (ma non l'intera giornata) vengano posticipate per una qualunque ragione, si applicherà quanto disposto dal punto 1 di questa stessa regola;

- nel caso in cui un'intera giornata di campionato venga posticipata, qualunque possa esserne la causa (es. sciopero dei calciatori), ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni: (I) nel caso di partite di Coppa di Lega, la giornata verrà cancellata e gli incontri verranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale; (II) nel caso di partite di Campionato di Lega, qualora la data fissata per il recupero della giornata del campionato reale, originariamente abbinata alla giornata di Fantacampionato, risulti essere antecedente alla fine del Campionato di Lega, la si dovrà recuperare, 'congelandola' e rinviandola alla data fissata per il recupero reale; (III) nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato di Lega, ma la data fissata per il recupero risulti essere posteriore alla fine del Fantacampionato, oppure nel caso non si riesca a determinare, in ragionevoli tempi organizzativi la data del recupero (es: entro il sabato successivo alla giornata posticipata), si dovrà trascurare il recupero stesso, e continuare il Fantacampionato con la successiva giornata del campionato reale, sfasando, di fatto, i due campionati (quello reale e quello 'fanta') di una giornata.

##### 4) Partite decise a tavolino oppure non omologate e poi rigiocate.

- Nel caso il risultato di una partita, per qualunque ragione, venga modificato a tavolino oppure non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, si terrà conto ai fini dell'esito della fantapartita dei voti assegnati dal Q.U. e del risultato ottenuto sul campo;

- 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 calcherà l'esito della partita o delle partite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo.

##### 5) Partite sospese, non recuperate e con risultato omologato.

Nel caso una partita venga sospesa, ma non recuperata, bensì omologata col punteggio conseguito al momento della sospensione dal Giudice Sportivo, e se i Quotidiani Ufficiali e di Riserva non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcherà 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. Si precisa che se verranno assegnati i voti questi saranno validi a tutti gli effetti, altrimenti si procederà come disposto dal precedente punto 4 di questa stessa regola.

#### **COMPETIZIONI, FORMULE, CALENDARI, CLASSIFICHE, SORTEGGI**

Tutte queste informazioni saranno disponibili nelle DISPOSIZIONI GENERALI e nel sito ufficiale.