



www.fantascudetto.it



www.fantacalcio.it

**REGOLAMENTO FANTACALCIO
"FEDERAZIONE LAGO DI BRACCIANO"**

APPROVATO

Stagione 2008 - 2009

INDICE

# REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO	pag. 3
# REGOLA 2: MODALITA' DEL GIOCO	pag. 3
# REGOLA 3: LA LEGA	pag. 3
# REGOLA 4: LE SOCIETA'	pag. 4
# REGOLA 5: LA ROSA	pag. 4
# REGOLA 6: IL CALCIOMERCATO	pag. 6
# REGOLA 7: IL MERCATO LIBERO	pag. 7
# REGOLA 8: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI	pag. 8
# REGOLA 9: LA GARA	pag. 8
# REGOLA 10: LA FORMAZIONE	pag. 8
# REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI	pag. 9
# REGOLA 12: QUOTIDIANI UFFICIALI	pag. 10
# REGOLA 13: MODALITA' DI CALCOLO	pag. 11
# REGOLA 14: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE	pag. 15
# REGOLA 15: IL CAMPIONATO	pag. 16
# REGOLA 16: LA COPPA	pag. 17
# REGOLA 17: LA SUPERCOPPA	pag. 17
# REGOLA 18: LA CLASSIFICA	pag. 17

REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO

1. Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di fantasquadre, formate da 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 Lago di Bracciano (FLB), in collaborazione con la Federazione Fantacalcio (FFC), sovrintende al Regolamento, alla direzione ed all'organizzazione delle competizioni fantacalcistiche.

REGOLA 2: MODALITA' 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.

REGOLA 3: LA LEGA

1. Una Fantalega debitamente costituita è composta da dieci società.
2. Ciascuna lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.
3. I responsabili sono due: il Presidente di Lega (carica onorifica) e il Segretario di Lega.
4. I compiti del Segretario di Lega sono:
 - a. Coordinamento delle operazioni di Calciomercato.
 - b. Registrazione delle operazioni di Mercato Libero.
 - c. Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre.
 - d. Composizione del calendario.
 - e. Registrazione settimanale delle formazioni.
 - f. Calcolo dei risultati finali delle partite.
 - g. Composizioni delle classifiche.
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 società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alla quale si iscrivono.
8. Nel caso una società si ritiri dal campionato o da altra manifestazione ufficiale di Lega e nessun'altra persona rileva tale società, 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. Nel caso tale società venisse rilevata da un'altra persona, la squadra continuerebbe nelle stesse situazioni delle competizioni nel momento in cui è stata ceduta.
9. Nel caso un allenatore intenda porgere reclamo al Segretario 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 Segretario di Lega entro e non oltre 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 dagli stessi Q.U. o dal sito internet fantacalcio.it/fantamanager, purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

Nota ufficiale della FLB:

I giorni validi per eventuali reclami sono: il martedì, allorché i quotidiani pubblicano eventuali rettifiche, e il 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). Chi ha una connessione ad Internet può consultare il sito della Lega Calcio (www.lega-calcio.it), contenente i comunicati ufficiali della Lega oppure le pagine del sito della FFC all'indirizzo www.fantacalcio.it.

REGOLA 4: LE SOCIETA'

1. Denominazione Sociale
 - a. La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o squadra, viene stabilita dal rispettivo allenatore.

- 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 cambiarlo per il campionato in corso e quelli successivi senza preventiva autorizzazione del Presidente di Lega.
 - d. L'ordine di scelta del nome della società viene determinato per sorteggio.
- 2.** Numero di Squadra: l'ordine di scelta del nome della società (assegnato tramite sorteggio) determina anche il Numero di Squadra (NdS), che serve a stabilire la competizione del Calendario degli incontri (vedi Note ufficiali alla Regola 16).
- 3.** Capitale Sociale:
- a. Ciascuna società dispone di un capitale sociale di 330 crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori.
 - b. Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate alle Regole 6 e 7 di questo Regolamento.
 - c. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato di 330 crediti per le operazioni d'acquisto dei calciatori. Può invece spenderne 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.** La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:
- 3 Portieri
 - 8 Difensori
 - 8 Centrocampisti
 - 6 Attaccanti
- 3.** Il tesseramento dei calciatori stranieri è regolato secondo le seguenti disposizioni: è autorizzato il tesseramento in un numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.
- 4.** 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 si sia infortunato (con l'eccezione del terzo portiere) con un calciatore libero da contratto.
 - b. Un calciatore viene considerato "calciatore infortunato" quando il suo periodo di indisponibilità previsto è di almeno una giornata di campionato.
 - c. E' compito dell'allenatore della fantasquadra che ne detiene il cartellino presentare al Segretario 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. In tutto l'arco della stagione sono possibili sino a 4 inserimenti in Lista Infortunati.
 - f. L'inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:
 - (1) L'operazione di inserimento di un calciatore infortunato nella Lista Infortunati con conseguente acquisto in prestito di un sostituto temporaneo costa 5 crediti, indipendentemente dal ruolo ricoperto dal calciatore, che verranno detratti a titolo definitivo nel capitale sociale della fantasquadra.
 - (2) Se una squadra effettuerà più di 5 inserimenti in Lista Infortunati, dal 6° in poi il costo di tale operazione sarà di 10 crediti, indipendentemente dal ruolo ricoperto dal calciatore.
 - (3) Nessuna squadra può inserire un calciatore nella Lista Infortunati se non dispone dei crediti sufficienti per l'operazione.
 - (4) 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).
 - (5) 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.
 - g. Non c'è limite al numero di calciatori inseribili nella Lista Infortunati, anche contemporaneamente (se non la mancanza di crediti)
 - h. Il calciatore preso in prestito per sostituire un giocatore infortunato può essere rimpiazzato con un nuovo elemento. L'operazione però, costa altri 5 crediti. Anche in questo caso, se il calciatore è oggetto di richiesta da parte di altre squadre, non si ha alcun diritto di prelazione secondo quanto stabilito la precedente lettera e, paragrafo 3. In tal caso, il taglio del sostituto (anche se detenuto solo in prestito) sarà considerato un taglio volontario regola 7 numero 2.

Nota ufficiale della FLB:

Per tagliare in calciatore acquistato in prestito e sostituirlo con un altro non occorre che il primo si sia a sua volta infortunato. Se un fantallenatore desidera spendere 5 crediti a settimana per giocatori in prestito in teoria può farlo. Così facendo, però, i giocatori tagliati non saranno più riacquistabili in seguito dalla stessa squadra.

- i. Un calciatore squalificato o non più tesserato per una squadra di Serie A non può essere inserito nella Lista Infortunati.
 - j. La Lista Infortunati si chiude contemporaneamente al Mercato Libero.
- 5. 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 (fanno fede i tabellini dei Q.U. del lunedì successivo alla giornata di campionato in questione) in cui milita deve essere obbligatoriamente reintegrato nella rosa della fantasquadra entro la giornata di campionato successiva.
 - b. Il calciatore “infortunato” viene comunque reintegrato nella rosa della fantasquadra alla prima scadenza del Mercato Libero.
 - c. Nel caso in cui un allenatore si dimenticasse di reintegrare detto calciatore nella rosa, spetterà al Segretario di Lega reintegrarlo d’ufficio svincolando subito il suo sostituto che può essere così acquistato da altri allenatori o dallo stesso per sostituire un altro calciatore “infortunato”.
 - d. 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 prossimo Mercato Libero.
 - e. 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 al Mercato Libero.
- 6. Cessione di un calciatore all’estero o in un’altra serie**
- a. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, sia ceduto dalla sua società d’appartenenza ad un’altra società che milita nella massima serie di un campionato estero (l’equivalente delle 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 facesse parte della rosa di una fantasquadra, sia ceduto dalla sua società d’appartenenza ad 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, arrotondato per difetto.
 - c. L’indennizzo sarà incamerato dalla fantasquadra la settimana successiva l’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 2.
 - d. Se i crediti che la fantasquadra dovrebbe ricevere a seguito della cessione non sono sufficienti per acquistare un sostituto, il calciatore ceduto all’estero o in una serie minore resterà nella rosa della fantasquadra, la quale non riceverà l’indennizzo previsto.

Nota ufficiale della FLB:

Disponibile si 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.

- 7. 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 riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio solo se e quando il suddetto calciatore sarà ufficialmente tesserato da un’altra squadra reale. In caso di taglio anticipato, esso sarà considerato ‘volontario’ secondo quanto previsto dalla Regola 7, Punto 4, Lettera a. del presente regolamento.
 - b. L’indennizzo sarà incamerato dalla fantasquadra al momento del primo Mercato Libero successivo 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.
 - 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.

8. 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.
9. 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.

REGOLA 6: IL CALCIOMERCATO

1. Preliminari
 - a. Alle operazioni di Calciomercato devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.
 - b. In caso d'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 impegnato nella stessa lega.
 - 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 Segretario di Lega stabilire la data del Calciomercato, previa consultazione con gli allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.
2. Svolgimento del Calciomercato
 - a. Il Calciomercato si svolge sotto forma d'asta.
 - b. Ciascuna squadra deve acquistare 25 calciatori ad un costo totale non superiore a 270 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a disposizione.
 - c. Dei 25 calciatori da acquistare, 24 vengono acquistati regolarmente tramite asta, il venticinquesimo – che è poi è solo ed esclusivamente il terzo portiere – è a “costo zero” e deve essere obbligatoriamente la riserva di uno dei due portieri acquistati o, nel caso i due portieri acquistati siano entrambi della stessa società di Serie A (cioè il portiere titolare e la sua prima riserva), il terzo portiere (seconda riserva) di detta società di Serie A.
 - d. Il primo presidente che dovrà fare la chiamata del calciatore oggetto d'asta, sarà il presidente della squadra campione in carica.
 - e. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.
 - f. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno quantomeno incrementare 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.
 - g. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 24 calciatori (ai quali si dovrà aggiungere il terzo portiere), secondo quest'ordine di priorità e di completezza di tali reparti: portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti.
 - h. Un calciatore tesserato da un allenatore è vincolato alla squadra che l'acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro allenatore.
 - i. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente ad 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.
 - j. 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. Un allenatore, una volta completato in sede di mercato un reparto della propria squadra, può partecipare alle successive aste dei calciatori ancora non acquistati. Se acquisterà un nuovo giocatore in questa fase, dovrà rescindere il contratto di un giocatore acquistato in precedenza, secondo la regola della Rescissione del contratto (punto 4, lettera f, Regola 6).
 - k. Ciascun allenatore ha 3 secondi di tempo per fare la sua offerta, tale tempo è scandito dalle parole del battitore d'asta, precedentemente nominato.
 - l. Prima dell'inizio del Calciomercato si stabilisce una pubblicazione di riferimento che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazione.

3. Ingaggi

- a. L'ingaggio di un calciatore, cioè il costo del suo cartellino, è determinato dai tempi e i modi d'acquisto e non cambia finché il calciatore non viene svincolato o acquistato durante un successivo Calciomercato, in quanto calciatore "opzionato" o libero da contratto, ad un nuovo ingaggio.
- b. L'ingaggio di un calciatore acquistato al Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all'asta.
- c. L'ingaggio di un calciatore acquistato al Mercato Libero è determinato dal suo ruolo secondo le disposizioni riportate al punto 1, lettera d della Regola 7.
- 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 al Calciomercato o al Mercato Libero.
- b. Se un calciatore viene acquistato al Mercato Libero, in qualunque momento del campionato, il contratto stesso sarà valido sino al termine della stessa stagione, poi il giocatore verrà considerato libero e riacquistabile al successivo Calciomercato.
- c. Il contratto di un calciatore ha durata massima pari a due anni o stagioni sportive.
- d. I trasferimenti non modificano lo stato contrattuale di un calciatore, cioè la durata del suo contratto, e neppure il suo ruolo (a meno che nel Calciomercato successivo il calciatore venga eletto a nuovo ruolo).
- e. Nel caso in cui un calciatore modifichi il ruolo in cui è acquistabile al Calciomercato successivo a quello di acquisto e di ingaggio, verrà confermato nel nuovo ruolo alla stesso costo di ingaggio del precedente contratto. La durata dello stesso rimarrà invariata.
- f. Un calciatore sotto contratto con una squadra può essere tagliato e messo di nuovo sul mercato, pagando una clausola rescissoria legata al costo di acquisto dello stesso, secondo la seguente tabella:
da 1 credito a 10 crediti -> 6 crediti di costo di clausola rescissoria
da 11 crediti a 20 crediti -> 13 crediti di costo di clausola rescissoria
da 21 crediti a 30 crediti -> 15 crediti di costo di clausola rescissoria
da 31 crediti a 50 crediti -> 20 crediti di costo di clausola rescissoria
da 51 crediti in poi -> 25 crediti di costo di clausola rescissoria

REGOLA 7: IL MERCATO LIBERO

1. Regole Generali

- a. Il Mercato Libero, ovvero le operazioni d'acquisto e svincolo dei calciatori saranno 3 in tutta la stagione e verranno effettuati al termine d'ogni girone del campionato (ogni sette partite, escluse le coppe).
- b. Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine del Calciomercato d'inizio stagione, sommati ai 60 crediti assegnati dalla Lega a ciascuna squadra dopo il Calciomercato.
- c. L'ingaggio dei calciatori "liberi da contratto" varia a seconda del loro ruolo in base alle seguenti disposizioni:
 - Portiere: 1 credito
 - Difensore: 3 crediti
 - Centrocampista: 5 crediti
 - Attaccante: 10 crediti
- d. E' possibile acquistare soltanto calciatori "liberi da contratto", cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.
- e. Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto ad un nuovo acquisto, diventa "libero da contratto" e può quindi essere acquistato da qualunque altra società.
- f. I calciatori divenuti liberi da contratto in seguito ad un taglio volontario avvenuto nell'ultimo Mercato Libero della stagione, non potranno essere più tesserati da nessuna squadra sino al termine della stagione fantacalcistica.
- g. Le operazioni d'acquisto o svincolo devono essere comunicate al Segretario di Lega entro la scadenza stabilita dall'Assemblea di Lega.
- h. I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato utile.
- i. Un giocatore tagliato volontariamente non sarà più riacquistabile dalla stessa squadra sino al termine della stagione. Non rientrano in questo caso i calciatori acquistati in prestito in merito a Liste Infortunati.
- j. 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.
- k. L'acquisto di un calciatore al Mercato Libero si svolge per chiamata ed è regolato in base ad un ordine di scelta:

- (1) L'ordine di scelta che regola la chiamata è dato da una speciale graduatoria che è inversamente proporzionale alla posizione in classifica e non dipende dagli acquisti avvenuti nel turno precedente (ultimo Mercato Libero effettuato): l'ultimo in classifica nella settimana in cui si apre il Mercato Libero potrà chiamare, cioè scegliere, per primo, il penultimo per secondo e via dicendo fino al primo in classifica che sceglierà per ultimo;
- (2) Ogni volta che un allenatore chiama e acquista un calciatore al Mercato Libero, la sua squadra passa all'ultimo posto di questa speciale classifica.

REGOLA 8: TRATTATIVE E TRASFERIMENTI

1. A partire dal momento della conclusione del Calciomercato fino al giorno precedente la 24^a giornata di campionato, le squadre sono libere di condurre trattative di trasferimento d'ogni genere eccetto per quanto stipulato qui di seguito:
 - a. I trasferimenti non modificano il ruolo (tranne in quei casi previsti dal regolamento), il contratto e l'ingaggio dei calciatori coinvolti nel trasferimento.
 - b. I trasferimenti sono oggetti ai requisiti di composizione, in numero e ruoli, della rosa di una squadra.
 - c. I trasferimenti possono comprendere conguagli in crediti tra le società interessate.
 - d. Una volta raggiunto un accordo di trasferimento entrambi gli allenatori coinvolti devono comunicarlo, a voce o per iscritto, pena la nullità, al Segretario di Lega.
 - e. Ogni trattativa o trasferimento di calciatori saranno soggetti agli organi di vigilanza della lega che deciderà in base alla maggioranza di voti ottenuta sull'eventuale successo dell'operazione di mercato tra le squadre.
 - f. La squadra o le squadre che passeranno da una lega ad un'altra, avranno diritto di confermare, secondo lo stato attuale del contratto, tutti i giocatori che non sono stati confermati dalle altre società. La stessa squadra avrà diritto di prelazione sui calciatori che verranno lasciati liberi dalla società che farà il percorso inverso di passaggio nell'altra lega.
 - g. Un calciatore con almeno 1 anno di contratto può essere ceduto ad un'altra società prima dell'inizio dell'asta di una nuova stagione. Il costo del cartellino del suddetto calciatore dovrà essere comunque versato alla Lega dalla società cedente. La società che acquista il suddetto calciatore, verserà nelle casse della vecchia società, una somma pari al valore contrattato che andrà a sommarsi al totale crediti messi a disposizione dalla Lega in sede di asta per ciascuna società.
 - h. Nel caso in cui una squadra decidesse di cambiare Lega e avesse giocatori sotto contratto che già lo sono in squadre della Lega di arrivo, la proprietà ed il costo di ingaggio del calciatore sarà deciso tramite asta a buste chiuse. Ogni squadra potrà proporre un prezzo di ingaggio che non potrà essere inferiore o uguale al costo di ingaggio più basso tra le due squadre che si contendono il cartellino. Una squadra potrà accordarsi prima dell'asta a buste chiuse con l'altra squadra se non intende far valere il contratto per il calciatore relativo; in questo caso però dovrà pagare la clausola rescissoria secondo la tabella riportata al punto 4, lettera f della Regola 6.

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 assegnato 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 delle Tabella di Conversione confrontando i totali squadra di ciascuna formazione (vedi Regola 13).

REGOLA 10: LA FORMAZIONE

1. Schema di gioco
 - a. Ciascuna squadra potrà schierare i suoi 11 calciatori in base ai seguenti moduli:
3-4-3; 4-3-3; 3-5-2; 4-4-2; 5-3-2; 4-5-1; 5-4-1; 6-3-1.
 - b. Ognuno di questi schemi di gioco, agisce sul totale dei punti dell'avversario secondo la sua tipologia. Il punteggio assegnato da ciascun modulo è riportato nella tabella della Regola 13, Punto 6.
 - c. 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. Dovrà essere presentata entro le 15:30 del sabato o del giorno in cui si disputano le partite. Eventuali variazioni potranno essere comunicate dal Segretario di Lega a campionato in corso. La squadra che giocherà in casa ha la facoltà di presentare la formazione entro le 16:00 dello stesso giorno dopo aver conosciuto la formazione schierata dalla squadra avversaria. Gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Segretario di Lega.

- b. Il Segretario di Lega ha l'obbligo, qualora gli venga richiesto, di comunicare la formazione avversaria ad un allenatore.
 - c. Una volta comunicata la formazione al Segretario di Lega non è possibile modificarla.
- 3. Mancata comunicazione della formazione**
- a. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Segretario 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 Segretario di Lega, assegnerà alla squadra del suddetto allenatore un Totale-Squadra d'ufficio equivalente a 60. Questo Totale-Squadra d'ufficio potrà essere assegnato nelle giornate successive alla prima, ovvero fino a quando detto allenatore comunicherà la sua formazione al Segretario di Lega entro la scadenza prevista.
 - c. Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per due giornate consecutive, la società verrà punita con la penalizzazione di 2 (due) punti in classifica.
 - d. Tale penalizzazione può essere comminata più volte nel corso del campionato, comunque ogni qualvolta un allenatore manchi di comunicare la formazione per quattro settimane consecutive.
- 4. Errori nella comunicazione della formazione**
- a. Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Segretario deve verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabili al punto 1, lettera a di questa stessa Regola, e in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco.
 - b. Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Segretario di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:
 - (1) Se un calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella squadra, verrà considerato assente e tolto d'autorità dalla formazione. A partite concluse al momento del calcolo del risultato verrà sostituito dalla riserva d'ufficio (vedi Regola 11, punti 2 e 3). Il calciatore non tesserato non potrà, in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione.
 - (2) Se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto al punto 1, lettera a di questa stessa Regola, a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Segretario di Lega toglierà d'autorità dalla formazione il calciatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza, il quale verrà sostituito dalla riserva d'ufficio. Il calciatore "fuori modulo" non potrà, in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori in calce alla formazione.
 - c. Se una squadra schiera più di un calciatore non tesserato o fuori modulo come dagli esempi di questa stessa Regola, punto 4, lettera b, non potrà (tranne le eccezioni previste dal regolamento) sostituire con riserve d'ufficio i calciatori eccedenti oltre il primo. La squadra cui appartengono detti calciatori giocherà in inferiorità numerica.
 - d. Se una squadra schiera più di 11 giocatori in campo le verrà tolto d'ufficio il calciatore con il migliore Totale-Calciatore.
 - e. Se una squadra schiera meno di 11 giocatori in campo giocherà in inferiorità numerica.

REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI

- 1.** E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:
- a. Ogni squadra può schierare in panchina sino a 7 calciatori di riserva: un portiere ed almeno un calciatore per ruolo (un difensore, un centrocampista, 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 FLB:
Le riserve sostituiranno i "calciatori assenti" o senza voto (s.v.) o non giudicati (n.g.) - naturalmente escluso il portiere che ha giocato almeno 30 minuti - del loro ruolo nell'ordine in cui sono stati indicati nella lista delle riserve in calce alla formazione. 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 presente regolamento. Le riserve, che verranno scelte tra i sette calciatori "in panchina", devono figurare in calce alla formazione comunicata al Segretario di Lega.
 - d. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori dello stesso ruolo o reparto.
 - e. 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).

- f. I calciatori di riserva non possono in nessun caso sostituire calciatori espulsi.
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).
3. 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 (quattro) punti.
- b. La riserva d'ufficio per un portiere vale sempre 3 (tre) 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 FLB:

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.

4. Nel caso in cui in una squadra quattro giocatori non vengano giudicati o non scendano in campo, sarà l'allenatore di detta squadra a decidere le tre riserve che entreranno in sostituzione. 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.
5. 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.
6. Nel caso una squadra schieri in panchina, erroneamente, più di 7 giocatori, il Segretario di Lega dovrà ridurli d'ufficio a sette, eliminando d'autorità il panchinaro (o i panchinari nel caso in cui siano più di otto) che sono stati indicati per ultimi ovvero quelli con il miglior Totale-Calciatore. 

REGOLA 12: QUOTIDIANI UFFICIALI

1. Prima dell'inizio del campionato, l'Assemblea Generale deve scegliere i tre quotidiani sportivi, detti Quotidiani Ufficiali (Q.U.), che serviranno come riferimento ufficiale nel corso della stagione.
2. Le pagelle ed i tabellini delle partite – ovvero, marcatori, ammonizioni ed espulsioni – pubblicati dai Q.U. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.
3. I Quotidiani Ufficiali sono gli unici e insindacabili riferimenti ufficiali di ciascuna Lega.

Nota ufficiale della FLB:

Ai fini del calcolo vengono utilizzati sì i Quotidiani Ufficiali, ma principalmente i file scaricabili dal sito fantacalcio.it/fantamanager che contengono tutte le informazioni (basate sui tabellini dei Q.U.) necessarie al calcolo del risultato di ciascuna partita.

4. Problemi e contrattempi
- Essendo il gioco legato ai voti dei Q.U., può succedere che una data settimana, per varie ragioni, 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 vengono riportati nell'edizione del martedì.
- Se il martedì i Q.U. non escono o non pubblicano i Voti, si calcherà l'esito della partita sulla base dei Voti assegnati dal quotidiano La Repubblica.
- b. Recuperi
- (1) 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.
- (2) Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare una o più partite al termine del campionato di Lega, 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-goal e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-goal.

REGOLA 13: MODALITA' DI CALCOLO

1. Criterio generale

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

- a. Le modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in cinque fasi distinte:
 - (1) Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore.
 - (2) Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra.
 - (3) Assegnazione del Fattore Campo.
 - (4) Attribuzione di punti alle squadre in base ai moduli tattici utilizzati dalla squadra avversaria.
 - (5) Confronto dei Totali-Squadra.

2. Calcolo del Totale-Calciatore

- a. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica della media dei Voti (assegnatigli dai Q.U.) e dei Punti-azione.
- b. Per media dei Voti si intende la media dei voti in pagella assegnati a un giocatore dai Q.U..
- c. Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-goal, dei Punti-assist e dei Punti-cartellino.
- d. I Punti-goal sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un goal (solo il portiere, o chi ne fa le veci, può subire o evitare un goal) durante una gara di campionato. I Punti-goal sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:
 - + 3 punti per ogni goal realizzato;
 - + 3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere)
 - + 2 punti per ogni goal realizzato su rigore;
 - 2 punti per ogni autogoal;
 - 3 punti per ogni rigore sbagliato;
 - 1 punto per ciascun goal subito (si applica al portiere).

Nota ufficiale della FLB:

La tendenza dei quotidiani sportivi italiani è ormai quella di seguire le direttive della FIFA, secondo cui la rete è sempre attribuita al calciatore che ha tirato in direzione della porta, anche nel caso di una deviazione determinante di un avversario. La posizione della FCC è di adeguamento alle regole FIFA. Comunque per l'attribuzione di un goal ad un giocatore è sempre necessario che almeno due Q.U. su tre, attribuiscono nei loro tabellini il goal al giocatore in questione, altrimenti è da considerarsi autorete.

- e. Nel caso in cui un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue da 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-assist sono assegnati al calciatore che effettua l'ultimo passaggio al giocatore che segna il goal e che viene messo in condizione di farlo dal calciatore che ha fatto tale assist. Per l'attribuzione di un Assist, in prima istanza verrà presa in considerazione la decisione presa dalla FCC attraverso il suo file. Ogni Assist effettuato dà diritto a +1 punto ai fini del Totale-Calciatore.
- h. I punti 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:
 - 0,5 punti per un'ammonizione;
 - 1 punto per un'espulsione.

Nota ufficiale della FLB:

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).

3. Casi Particolari

Durante una 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 inviati, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza. Qui di seguito sono riportati quei casi particolari che possono insorgere durante una campionato di Fantacalcio.

a. Portiere senza voto

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

- b. Portiere senza voto + punti azione
A parziale modifica della regola di cui al punto a precedente, nel caso che un portiere abbia subito goal o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, 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. da almeno due Q.U. su tre, verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo presente tra quelli 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. o n.g., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 5, con le seguenti eccezioni:
- (1) Per i calciatori che abbiano giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, la mancanza di voto verrà considerata come normale assenza.
 - (2) Per i calciatori che hanno segnato un goal o commesso autogoal, pur avendo giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, si applicherà la regola di cui a questo stesso punto d. Al voto di 5 si dovranno però sommare o sottrarre i Punti-goal relativi alla marcatura o all'autogoal.
- 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-goal per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) Punti-goal 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-goal.
- f. Espulso senza voto
Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato dai 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 FLB:**
Questa regalia vale solo per i calciatori che sono effettivamente scesi in campo. Non deve invece essere applicata se il calciatore, pur essendo sceso in campo, viene espulso a fine partita, magari per un insulto all'arbitro o per una rissa nel sottopassaggio (vale, invece, se viene espulso durante l'intervallo lasciando la squadra in dieci per tutto il secondo tempo). Inoltre, non deve essere applicata se il calciatore espulso è uno dei panchinari.
- g. Espulso dopo il fischio finale o dalla panchina
Nel caso in cui un giocatore venga espulso mentre siede in panchina o nel tunnel degli spogliatoi o afine partita, non viene conteggiato il malus (-1).
- h. Ammonito senza voto
Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato da almeno due Q.U., sarà regolarmente sostituito dalla riserva del suo ruolo, senza ottenere voti d'ufficio.
- i. Marcatore senza voto
Nel caso un calciatore segni un goal ma non venga giudicato dai Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto, al quale si dovrà aggiungere +3 per la marcatura.
- j. Autogoal senza voto
Nel caso un calciatore sia responsabile di un autogoal ma non venga giudicato dai Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto, al quale si dovranno sottrarre 2 punti per l'autogoal.
- k. Assist senza voto 
Nel caso che ad un calciatore venga assegnato un assist ma non venga giudicato dai Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto, al quale si dovrà sommare 1 punto per l'assist.
- l. 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 goal subito e più tre punti (+3) per ogni rigore parato.
- m. Tabellino ammoniti/espulsi
Nel caso che i Q.U. riportino tra gli ammoniti/espulsi un calciatore non indicato da altri mezzi di informazione (stampa o TV), l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al Segretario di Lega,

portando a prova della sua tesi altri due quotidiani o settimanali sportivi. Se entrambi confermeranno la tesi dell'allenatore, il Segretario di Lega annullerà il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alla sopravvenute modifiche.

n. Tabellino Marcatori controverso

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

o. Correzioni e rettifiche

Nel caso che i Q.U. rettifichino in una successiva edizione un voto assegnato a un calciatore, l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al Segretario di Lega, portando a prova della sua tesi la copia del Q.U. contenente la rettifica. Se il Segretario di Lega verificherà la fondatezza del reclamo, dovrà annullare il Risultato Finale della partita e ordinerà che venga ricalcolato in base alla sopravvenute modifiche. (vedi Note Ufficiali alla Regola 3, punto 10, lettera c..)

p. Discrepanze nelle pagelle dei quotidiani

Qualora uno dei 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 della "pagella" (è quella, per intenderci, che contiene, oltre ai voti, anche i commenti dell'inviato relativi alla prestazione di ogni singolo calciatore).

q. Rigore calciato senza voto

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

r. 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:

- (1) 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 totalizzati nel primo incontro giocato.
- (2) Se il calciatore ha ricavato il voto e/o realizzato punti-goal in una sola delle due partite giocate, si tiene conto del voto e dei punti-azione totalizzati nell'incontro giocato.

4. Calcolo del Totale-Squadra

Il Totale-Squadra di ciascuna formazione è dato dalla somma algebrica dei singoli Totale-Calciatore degli undici calciatore che hanno preso parte alla gara.

5. Fattore Campo

- a. Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati due (3) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Squadra.
- b. In caso di partita ad eliminazione diretta giocata in campo neutro, non si prende in considerazione il Fattore Campo, per nessuna delle due squadre.

6. Attribuzione di punti alle squadre in base ai moduli tattici utilizzati dalla squadra avversaria. A seconda del modulo tattico schierato dall'allenatore, si agisce sul Totale-Squadra delle squadra avversaria secondo queste disposizioni:

a. Difensivi (tolgono punti alla squadra avversaria)

- 6-3-1 toglie 2 punti
- 5-4-1 toglie 1,5 punti
- 4-5-1 toglie 1 punto
- 5-3-2 toglie 0,5 punti

b. Neutri (non tolgono e non danno punti alla squadra avversaria)

- 4-4-2

c. Offensivi (danno punti alla squadra avversaria)

- 3-5-2 dà 0,5 punti
- 4-3-3 dà 1 punto
- 3-4-3 dà 1,5 punti

7. 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.

8. Tabella di Conversione

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

Se ≥ 66 punti e < 72 punti \rightarrow 1 goal # Se ≥ 72 punti e < 77 punti \rightarrow 2 goal

Se ≥ 77 punti e < 81 punti \rightarrow 3 goal # Se ≥ 81 punti e < 85 punti \rightarrow 4 goal

Se ≥ 85 punti e < 89 punti \rightarrow 5 goal # Se ≥ 89 punti e < 93 punti \rightarrow 6 goal

E così via (ogni 4 punti goal)

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 dei singoli calciatori in panchina (escluso il portiere) così da ottenere un Totale-Squadra Supplementari per ciascuna formazione il cui confronto darà luogo ad un Risultato-Finale relativo ai soli tempi supplementari. Nel caso la prima delle due riserve dello stesso ruolo presenti in panchina non fosse scesa in campo 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 non sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare.
- b. Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di goal che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore.
- c. L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità descritte:
- (1) Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina, così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra. In nessun caso le riserve assenti potranno essere sostituite dalla riserva d'ufficio.
 - (2) Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo.
 - (3) Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati (0,5) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari.
 - (4) Per determinare il Risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre, calcolati in base ai paragrafi (i) e (iii) di questo stesso punto, in base alla tabella di Conversione Supplementari.

10. Tabella di Conversione Supplementari

- a. La Tabella di Conversione dei Supplementari trasforma ciascun Totale-Supplementari in un certo numero di goal, così da ottenere un “reale” risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di goal a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Supplementari ottenuto da ciascuna formazione, in base alla tabella sottostante.
- b. La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:
- Se ≥ 20 punti e < 24 punti \rightarrow 1 goal # Se ≥ 24 punti e < 28 punti \rightarrow 2 goal
- Se ≥ 28 punti e < 32 punti \rightarrow 3 goal # Se ≥ 32 punti e < 36 punti \rightarrow 4 goal

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 e 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 degli undici calciatori della formazione titolare un numero da 1 a 11 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. 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 (nel caso questa sia sua volta assente, verrà sostituito dalla riserva d'ufficio).
- 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 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 FLB:

Si ricorda che per i calci di rigore deve essere preso in considerazione soltanto il Voto assegnato dai Quotidiani Ufficiali senza somma e/o sottrazione dei Punti-gol o dei Punti cartellino.

- d. Nel caso uno o più dei 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 delle 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.

- e. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi 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 (confronta il punto 3 di questa stessa regola).
- f. In caso di parità anche dopo i 5 calci di rigore regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 6 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 una lista corrispondente alla formazione schierata a ritroso (ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante e l'ultimo rigorista sarà il portiere).

REGOLA 14: PARTITE SOSPENSE, POSTICIPATE, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

1. Partite sospese o rinviate

- a. Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza i Q.U. non pubblichino 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:

(1) Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi;

Nota ufficiale della FLB:

A partire dalla stagione 2005-2006 anche in Italia una partita sospesa viene recuperata dal minuto della sospensione al 90'.

(2) Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate';

(3) 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 FLB:

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

(4) 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, 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 FLB:

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 (poiché è 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 deciso di ridurre i voti d'ufficio.

- b. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e i Q.U. assegnino 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. 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 (vds. Regola 11 punto 3) per tutti i giocatori mancanti e non sostituibili (e non soltanto 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 FLB:

Nella stagione 2006-2007 si è verificato un caso molto particolare. Gli incidenti verificatisi in occasione della partita Catania-Palermo, anticipo della 22^a giornata, hanno portato alla sospensione dell'attività calcistica per la domenica seguente. Tutte le altre partite di quel turno sono state quindi rinviate a due mesi e mezzo più tardi. Essendosi però disputata - e 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, alla FLB non è sembrato il caso di intervenire sulla "struttura" della regola, ma si è ritenuto comunque opportuno aprire una sorta di "valvola di sfogo" per mitigare l'impatto fantacalcistico di simili situazioni. La regola si applica in tutti 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.
- b. Se per una qualunque ragione uno o più calciatori schierati in formazione da un allenatore non scendessero in campo nella partita posticipata, impedendo a tale allenatore di schierare una formazione completa di 11 calciatori, a tutti i "calciatori assenti" verrà assegnato un Totale-Calciatore calcolato sulla base delle indicazioni date al punto 1, lettera a, paragrafi (3) e (4) di questa stessa regola.
- c. Nel caso in cui un'intera giornata di campionato venga posticipata, qualunque possa esserne la causa (es. sciopero dei calciatori), ci si dovrà attendere alle seguenti disposizioni:
 - (1) nel caso la giornata interessi partite di Coppa di Lega, la giornata verrà cancellata e gli incontri verranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale;
 - (2) nel caso la giornata interessi partite del Campionato di Lega, se 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, si dovrà recuperare, "congelandola" e rinviandola alla data fissata per il recupero reale;
 - (3) nel caso in cui la giornata interessi partite del 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 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 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 dai Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.
- b. Se i Q.U. non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i giocatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcolerà l'esito della partita o delle partite conteggiando tutti i bonus e i malus maturati sul campo.

4. 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 dai Q.U. ai calciatori coinvolti in detta partita e i Punti-azione da essi totalizzati verranno annullati. Ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita, si prenderanno in considerazione i voti assegnati dai Q.U. ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i Punti-azione da essi totalizzati.

5. Partite sospese non recuperate e col 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 Q.U. 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.

REGOLA 15: IL CAMPIONATO

1. Il Campionato si svolge con girone unico di 10 squadre.
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 e ed acquisisce il titolo di Campione di Lega e si qualifica per la "Champions League".

4. Le squadre classificate al secondo, al terzo ed al quarto posto del campionato si qualificano per la "Champions League".
5. Le squadre classificate al quinto, al sesto, al settimo e all'ottavo quarto posto del campionato si qualificano per la "Coppa U.F.O."
6. Le squadre classificate al nono e decimo posto retrocedono in altra lega, qualora le due squadre prime classificate dell'altra lega, decidano di cambiare lega nella stagione successiva.

REGOLA 16: LA COPPA

1. La Coppa si svolge con una fase eliminatoria composta da due giorni da 5 squadre ciascuna ed una fase finale a 'tabellone' per le 4 squadre qualificate nei gironi.
2. La Coppa è disputata con partite di andata e ritorno per i Gironi eliminatori e per le Semifinali, mentre la Finale sarà unica e disputata in Campo Neutro, senza quindi l'assegnazione dei Punti di Fattore Campo per nessuna delle due squadre.
3. La composizione dei gironi con le squadre sarà determinata a seconda della posizione in classifica ottenuta dalle stesse nel campionato disputato nella stagione precedente, secondo questo ordine:
 - a. Girone A: 1^a classificata, 4^a classificata, 6^a classificata, 8^a classificata, 10^a classificata;
 - b. Girone B: 2^a classificata, 3^a classificata, 5^a classificata, 7^a classificata, 9^a classificata;
4. Le prime due classificate di ciascun Girone disputeranno le Semifinali con abbinamento inverso all'ordine di arrivo nei rispettivi Gironi (1^a girone A - 2^a girone B) e (1^a girone B - 2^a girone A). Le vincenti di questi due incontri disputeranno la Finale di Coppa che si gioca in partita unica in Campo Neutro.
5. Per poter ottenere la qualifica al turno successivo o la vittoria del torneo, valgono le regole delle qualificazioni emanate dall'UEFA e in caso di parità si procederà alla disputa dei Tempi Supplementari, ed in caso di ulteriore parità si procederà con i Calci di Rigore.
6. La squadra vincitrice della Finale è proclamata vincente della Coppa ed acquisisce il titolo di Campione della Coppa di Lega.

REGOLA 17: LA SUPERCOPPA

1. La Supercoppa si svolge con una Finale unica, disputata in Campo Neutro, senza quindi l'assegnazione dei Punti di Fattore Campo per nessuna delle due squadre, tra la vincente del Campionato e la vincente della Coppa.
2. Nel caso in cui la squadra vincente del Campionato, vincessesse anche la Coppa, la Finale della Supercoppa verrà disputata dalla vincente del Campionato e dalla squadra sconfitta dalla stessa nella Finale della Coppa.
3. Per la vittoria della Supercoppa valgono le regole emanate dall'UEFA e in caso di parità si procederà alla disputa dei Tempi Supplementari, ed in caso di ulteriore parità si procederà con i Calci di Rigore.
4. La squadra vincitrice della Finale è proclamata vincente della Supercoppa ed acquisisce il titolo di Campione della Supercoppa.

REGOLA 18: 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 24 ore del giorno successivo a quello della gara, ovvero il lunedì seguente alla domenica di campionato.
3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega. Al termine del campionato, in caso di parità tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra Campione in base alle seguenti disposizioni:
 - (1) in caso di parità tra due o più squadre, il titolo verrà assegnato calcolando la media dei Parziali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra nell'arco del campionato e vincerà ovviamente la squadra con la Media-Parziale Squadra più alta. La Media-Parziale Squadra si calcola sommando i Parziali-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 disputate;
 - (2) in caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.
4. Zona Champions League
I posti a disposizione, per una Lega di dieci squadre, sono quattro, compresa la squadra Campione di Lega: sono quindi assegnati alle squadre classificate seconda, terza e quarta. Al termine del campionato, in caso di parità di punteggio di due o più squadre, si procede alla determinazione dei posti Champions League in base alle seguenti disposizioni:

- (1) si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta "classifica avulsa") fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:
 - della Media-Parziale Squadra;
 - a parità di Media, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
 - a parità di punti, della differenza fra reti segnati e subite nei suddetti incontri diretti;
- (2) 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.

5. Zona Retrocessione

Le squadre classificatasi nona e decima in Campionato retrocedono nell'altra lega. Al termine del campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadre retrocesse, secondo le condizioni stabilite dal punto 4 di questa stessa regola.