



Regolamento Ufficiale Fantacalcio®



2024-2025

XXXI Edizione

FCS Varedo

Regolamento Ufficiale Fantacalcio®

Stagione 2024-2025

XXXI Edizione

agosto 2024

© 1994-2024 FCS Varedo

www.fcsvaredo.it

Fantacalcio è un marchio registrato da Quadronica S.r.l.

Edizioni

Edizione	Pubblicazione	Note
XXXI	Agosto 2024	Modifiche stagione 2024-25 * Novità/modifiche: 6.B.2 , 13.2.a
XXX	Agosto 2023	Modifiche stagione 2023-24
XXIX	Agosto 2022	Modifiche stagione 2022-23
XXVIII	Agosto 2021	Modifiche stagione 2021-22
XXVII	Ottobre 2020	Modifiche stagione 2020-21 – Revisione
	Settembre 2020	Modifiche stagione 2020-21 e revisione.
XXVI	Agosto 2019	Modifiche stagione 2019-20
XXV	Agosto 2018	Modifiche stagione 2018-19
XXIV	Ottobre 2019	Modifiche stagione 2017-18 – Revisione
	Agosto 2017	Modifiche stagione 2017-18
XXIII	Luglio 2016	Modifiche stagione 2016-17
XXII	Febbraio 2016	Modifiche stagione 2015-16 – Revisione
	Settembre 2015	Modifiche stagione 2015-16
XXI	Settembre 2014	Modifiche stagione 2014-15 – Revisione
	Agosto 2014	Modifiche stagione 2014-15
XX	Settembre 2013	Modifiche stagione 2013-14 – Revisione
	Agosto 2013	Modifiche stagione 2013-14
XIX	Luglio 2012	Modifiche stagione 2012-13
XVIII	Settembre 2011	Modifiche stagione 2011-12
XVII	Agosto 2010	Modifiche stagione 2010-11
XVI	Settembre 2009	Modifiche stagione 2009-10
XV	Ottobre 2008	Modifiche stagione 2008-09 – Revisione
	Agosto 2008	Modifiche stagione 2008-09
XIV	Agosto 2007	Modifiche stagione 2007-08
XIII	Agosto 2006	Modifiche stagione 2006-07
XII	Agosto 2005	Modifiche stagione 2005-06
XI	Settembre 2004	Modifiche stagione 2004-05
X	Agosto 2003	Modifiche stagione 2003-04
	Febbraio 2003	Modifiche stagione 2002-03 – Revisione
IX	Agosto 2002	Modifiche stagione 2002-03
	Luglio 2001	Modifiche stagione 2001-02
VIII	Luglio 2001	Modifiche stagione 2001-02
VII	Ottobre 2000	Modifiche stagione 2000-01
VI	Agosto 1999	Modifiche stagione 1999-00
V	1998	Modifiche stagione 1998-99
IV	Luglio 1997	Modifiche stagione 1997-98
III	Agosto 1996	Modifiche stagione 1996-97
II	Luglio 1995	Modifiche stagione 1995-96
I	Agosto 1994	Modifiche stagione 1994-95

Sommario

Regola 1 ♦ Oggetto del gioco	6
Regola 2 ♦ Modalità del gioco.....	6
Regola 3 ♦ La lega e il suo ordinamento.....	7
Regola 4 ♦ Le società	8
Regola 5 ♦ La rosa.....	9
Regola 6 ♦ Il calciomercato	9
A – Preliminari	9
B – Svolgimento del calciomercato estivo	10
C – Svolgimento del calciomercato di riparazione	16
D – Ingaggio.....	17
E – Stato contrattuale e rinnovi.....	17
F – Infrazioni	18
Regola 7 ♦ Mercato libero	18
Regola 8 ♦ La gara	21
Regola 9 ♦ La formazione	22
Regola 10 ♦ Riserve e sostituzioni	24
Regola 11 ♦ Fonte voti.....	26
Regola 12 ♦ Modalità di calcolo	26
A - Calcolo del Totale-Calciatore	26
B - Calcolo del Totale-Squadra	29
C - Modificatore di difesa	29
D - Modificatore di centrocampo	30
E - Fattore campo	31

F - Calcolo del Totale-Squadra modificato	31
G - Confronto dei Totali-Squadre modificati	32
H – Marcatore	33
I - Risultati ufficiali	34
Regola 13 ♦ Partite sospese, posticipate, a tavolino, e non omologate.....	35
Regola 14 ♦ Iscrizioni alla stagione calcistica e premi	37
Regola 15 ♦ Il campionato	38
Regola 16 ♦ Il calendario.....	39
Regola 17 ♦ La classifica.....	39
Regola 18 ♦ La coppa di Lega	40
Regola 19 ♦ La supercoppa di Lega	43
Regola 20 ♦ Altri tornei.....	43
A – Trofeo Mattia.....	43

Note

Le novità regolamentari di questa edizione sono contrassegnate dal simbolo .

Regola 1 ♦ Oggetto del gioco

1.1

Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A.

1.2

Mandare in campo, giornata dopo giornata, una formazione di 11 calciatori, scelti dalla rosa, per disputare le partite previste dai calendari dei tornei organizzati dalla Lega, secondo le modalità descritte nelle regole.

1.3

La squadra prima classificata in ogni competizione è proclamata vincente.

Regola 2 ♦ Modalità del gioco

2.1

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

2.2

La prestazione di un calciatore è data dalla somma del Voto e dei Punti Azione.

a. per **Voto** si intende il voto in pagella assegnato a ciascun calciatore dalla [Fonte voti ufficiale](#);

b. per **Punti Azione** si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino (gol, autogol, rigori, ammonizioni, espulsioni).

Regola 3 ♦ La lega e il suo ordinamento

3.1

La lega organizzata dalla FCS è composta da 12 fantasquadre gestite da uno o più FantaPresidenti, ai quali è fatto divieto di gestire contemporaneamente più di una fantasquadra.

3.2

La lega è governata dall'**Assemblea di Lega**, formata da tutti i FantaPresidenti.

3.3

L'Assemblea di Lega designa a maggioranza il Presidente di Lega, i cui compiti sono:

- Coordinamento delle operazioni di [Calciomercato](#);
- Registrazione delle operazioni di [Mercato Libero](#);
- Composizione del [calendario](#);
- Registrazione settimanale delle [formazioni](#);
- [Calcolo dei risultati](#) finali delle partite;
- Composizione delle [classifiche](#).

Nota

I compiti possono essere affidati a più persone.

3.4

L'Assemblea di Lega designa inoltre il **Comitato Esecutivo**, composto da cinque FantaPresidenti (tra cui il Presidente di Lega), il quale ha l'autorità di interpretare le regole e occuparsi degli affari straordinari della Lega. Eventuali altri compiti sono indicati nelle regole fino ad ora elencate. Le decisioni e interpretazioni prese dal Comitato Esecutivo non necessitano la conferma degli altri allenatori.

3.5

Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza relativa (maggioranza dei presenti all'assemblea).

3.6

Le riunioni ufficiali della Lega sono:

- L'**Assemblea di Lega pre-Campionato**;
- Il **Calciomercato estivo**;
- Il **Calciomercato di riparazione**;
- La "**Cena di Gala**" al termine della stagione, con la consegna dei premi ai vincitori.

Regola 4 ♦ Le società

4.1

Il nome di ciascuna società viene scelto dal rispettivo FantaPresidente.

4.2

Un FantaPresidente non può adottare un nome già scelto da un altro.

4.3

Non è possibile modificare il nome della società a campionato in corso.

4.4

Ciascuna società dispone di un capitale sociale più eventuali premi, che dovrà spendere per acquistare calciatori (§ [Regola 6 - Il Calciomercato](#)).

Regola 5 ♦ La rosa

5.1

La Rosa di ciascuna Fantasquadra è composta da **24** calciatori, scelti tra le squadre del campionato italiano di Serie A e abilitati a giocare nella stagione in corso.

5.2

La Rosa deve obbligatoriamente essere composta per ruoli come illustrato nella tabella seguente:

Ruolo	min/max
Portieri	3
Difensori	8
Centrocampisti	8
Attaccanti	5

Nota

I portieri appartengono alla stessa squadra di Serie A.

5.3

Il numero massimo di calciatori stranieri tesserabili è illimitato.

Regola 6 ♦ Il calciomercato

A - Preliminari

6.A.1

Alle operazioni di Calciomercato, che si svolgono prima dell'inizio del campionato, devono essere presenti tutti i Presidenti/Allenatori della Lega.

6.A.2

In caso di indisponibilità di un FantaPresidente, questi può nominare un rappresentante in sua vece, che non sia un altro FantaPresidente della Lega.

6.A.3

Se un FantaPresidente non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le proprie scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dai FantaPresidenti delle altre squadre.

6.A.4

Il calciomercato si svolge il terzo sabato di settembre.

Nota

Eventuali eccezioni sono gestite dal Presidente di Lega, previa consultazione con gli altri FantaPresidenti.

6.A.5

Prima dell'inizio del Calciomercato viene distribuito a tutti i FantaPresidenti l'**Elenco Ufficiale** dei calciatori di Serie A acquistabili, divisi per squadra di appartenenza e per ruolo. Accanto ai loro nomi figura eventualmente la Fantasquadra di appartenenza.

L'elenco è compilato a cura del Comitato Esecutivo, che si occupa anche di risolvere eventuali controversie di ruolo dei calciatori già acquistati consultando i diversi organi di informazione.

B – Svolgimento del calciomercato estivo

6.B.1

Il Calciomercato si svolge sotto forma d'**asta**.

6.B.2

Ogni squadra ha a disposizione un budget stagionale composto da una quota base variabile più i premi.

I soldi avanzati al termine della stagione precedente sono persi.

La **quota base** è determinata in base alla percentuale di formazioni comunicate (o confermate) durante la stagione precedente.

La quota è calcolata partendo da un fisso di **250,00 f€**, a cui si aggiungono **0,50 f€** per ogni punto percentuale. Le percentuali sono arrotondate all'unità.

Esempio

- 100% di comunicazioni: $250 + (0,5 \times 100) = 50 = 300,00 \text{ f€}$.
- 80,49% di comunicazioni: $250 + (0,5 \times 80) = 40 = 290,00 \text{ f€}$
- 64,50% di comunicazioni: $250 + (0,5 \times 65) = 32,5 = 282,50 \text{ f€}$

Nota

La quota base per una squadra nuova, con un nuovo presidente che subentra ad un altro, è di 300,00 f€. Nel rispetto della tradizione, la squadra che subentra ottiene anche i premi stagionali guadagnati dalla squadra sostituita.

I premi sono calcolati in base alle prestazioni della stagione precedente.

a. Premio campionato

Zona classifica	Posizioni	f€
vincitrice	1° posto	20,00
zona Uefa	dal 2° al 4° posto	10,00
zona neutra	dal 5° al 9° posto	5,00
zona retrocessione	dal 10° al 12° posto	0,00

b. Premio coppa

Posizione	f€
1 ^a classificata	15,00
2 ^a classificata	11,00
3 ^a classificata	8,00
4 ^a classificata	6,00
5 ^a - 12 ^a classificata	2,00

c. Premi marcatori

<i>Marcatore</i>	<i>f€</i>
capocannoniere del campionato	3,00
capocannoniere di coppa	2,00

d. **Premi per ruolo ai migliori calciatori** (sono considerati solo i calciatori che abbiano preso voto in almeno 20 incontri di Serie A):

<i>Statistica</i>	<i>Ruolo</i>	<i>f€</i>
miglior fantamedia	Portiere	1,00
	Difensore	1,00
	Centrocampista	1,00
	Attaccante	1,00
miglior media voto	Portiere	1,00
	Difensore	1,00
	Centrocampista	1,00
	Attaccante	1,00

e. **★ Premi a compensazione:** tutte le squadre che nel campionato della stagione precedente hanno ottenuto un punteggio migliore della squadra vincitrice del campionato hanno diritto a una compensazione economica. La compensazione è calcolata come segue:

$(\text{punteggio totale squadra} - \text{punteggio totale squadra vincitrice}) / 10$; il risultato è arrotondato allo 0,50 (es.: 0,25 diventa 0,50; 2,70 diventa 2,50; 2,75 diventa 3).

Le squadre che totalizzano un punteggio inferiore o uguale a quello della vincitrice non ottengono nulla.

f. **★ Premio di rendimento stagionale** basato sul punteggio medio, ottenuto sommando tutti i punteggi ottenuti nelle competizioni stagionali (campionato, coppa e supercoppa) e dividendolo per il numero di partite disputate.

<i>Marcatore</i>	<i>f€</i>
Miglior punteggio medio	3,00
Secondo miglior punteggio medio	2,00
Terzo miglior punteggio medio	1,00

g. Nel corso della stagione il budget può essere integrato con un'altra fonte di introiti: gli "incassi al botteghino". Questi sono calcolati in base al punteggio raggiunto in partita dalla squadra.

<i>Punteggio minimo</i>	<i>f€</i>
72 punti	1,00
77 punti	2,00
82 punti	3,00

Gli introiti saranno messi a bilancio al momento della comunicazione ufficiale dei risultati di giornata e potranno essere usati a piacere.

6.B.3

Ciascuna squadra deve acquistare **24** calciatori (§ [Regola 5](#)) con i soldi a disposizione. L'acquisto da fare è comunque due in meno, perché i portieri di riserva sono gratis.

6.B.4

Al fine di garantire sempre il possesso di un PORTIERE che scenda in campo, il FantaPresidente **può acquistare solo i portieri di una determinata squadra di Serie A**. Il proprio portiere viene quindi associato alla squadra di Serie A scelta al momento dell'acquisto e non può essere vantato alcun diritto sul singolo calciatore.

Esempio

Se Daniele possiede Handanovic (titolare Inter), e questi viene ceduto a un'altra squadra, Fabio continuerà a possedere i portieri dell'Inter rimasti (e/o gli eventuali nuovi arrivi) e non potrà vantare alcun diritto su Handanovic.

6.B.5

L'Assemblea Generale stabilisce l'ordine con il quale i FantaPresidenti nominano i calciatori da tesserare.

Nota

Per tradizione, la prima chiamata spetta al FantaPresidente della squadra ultima classificata nel campionato della stagione precedente. Si prosegue poi in senso antiorario.

6.B.6

Un FantaPresidente non può rinunciare al proprio turno di chiamata di un calciatore.

6.B.7

L'offerta d'asta è libera. Il minimo consentito è **1 f€**.

Le offerte successive devono incrementare la precedente di almeno **0,5 f€**.

Quando l'offerta raggiunge i **10 f€**, il rilancio minimo è obbligatoriamente di **1 f€**.

Quando l'offerta raggiunge i **50 f€**, il rilancio minimo è obbligatoriamente di **2 f€**.

L'asta di ciascun calciatore prosegue finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.

6.B.8

Nota

A partire dalla stagione 2023-24 è stato abrogato il meccanismo delle buste che scattava al raggiungimento di un'offerta di 90 f€.

6.B.9

Al momento dell'acquisto, il calciatore è da ritenersi sotto **contratto** per 1 anno, o comunque per la sola stagione in corso.

6.B.10

Un calciatore tesserato da un FantaPresidente è vincolato alla squadra che l'ha acquistato ed è ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro FantaPresidente se non accordandosi con il proprietario.

6.B.11

Non sono consentite formule di **prestito** di un calciatore tra fantasquadre.

6.B.12

Non sono consentite formule di **comproprietà** di un calciatore tra fantasquadre.

6.B.13

È consentito partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi, ma, se avviene l'acquisto, uno dei calciatori in eccedenza deve essere subito ceduto.

6.B.14

Il **calciatore tagliato** volontariamente non dà diritto a nessun risarcimento. Inoltre, nella stessa fase di mercato, non è consentito partecipare alla sua eventuale asta tra gli altri FantaPresidenti. Una volta tagliato, il contratto è annullato e la base d'asta è di un 1 f€.

6.B.15

Il **calciatore "perso"** per cause indipendenti dalla propria volontà (è andato in serie B, è stato ceduto all'estero, ecc.), e ancora sotto contratto, non dà diritto ad alcun risarcimento.

Nota

In questa situazione il FantaPresidente ha due possibilità: tagliare il calciatore (contratto annullato) o tenerlo vincolato fino al termine del contratto.

6.B.16

Un FantaPresidente non può chiedere "Tempo!" durante lo svolgimento dell'asta per un calciatore.

6.B.17

Sono consentiti **trasferimenti** di calciatori tra Fantasquadre solo se i calciatori non sono svincolati e con l'accordo dei FantaPresidenti interessati.

6.B.18

Non sono consentiti prestiti di denaro o regali di qualsiasi natura.

6.B.19

Un FantaPresidente non può partecipare a un'asta per un calciatore che non può permettersi di pagare.

6.B.20

Il calciomercato termina quando tutti i FantaPresidenti si ritengono soddisfatti e il Presidente di Lega dichiara chiuso il Calciomercato.

C – Svolgimento del calciomercato di riparazione

6.C.1

Le operazioni del **Calciomercato di riparazione** si svolgono dopo la chiusura della sessione invernale del mercato di Serie A.

6.C.2

È compito del Presidente di Lega stabilire la data del Calciomercato di riparazione, previa consultazione con gli altri FantaPresidenti.

6.C.3

Se un FantaPresidente non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le proprie scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dai FantaPresidenti delle altre squadre.

6.C.4

I soldi a disposizione per ogni squadra sono solamente quelli avanzati dal Calciomercato estivo più eventuali introiti dichiarati ufficialmente a bilancio.

6.C.5

Sono validi tutti i punti del [paragrafo B](#) di questa regola.

6.C.6

Tutti i calciatori messi sul mercato durante la sessione estiva hanno base d'asta di 1 f€.

D – Ingaggio

6.D.1

L'**ingaggio** di un calciatore è la cifra offerta all'asta al Calciomercato (estivo, di riparazione, libero).

6.D.2

L'ingaggio non cambia finché il calciatore non viene svincolato, tagliato, o acquistato ad un successivo Calciomercato.

E – Stato contrattuale e rinnovi

6.E.1

Il **contratto** di un calciatore ha decorrenza dal momento in cui è acquistato e può avere durata pari a 1 anno, ovvero per la sola stagione in corso.

6.E.2

Il contratto di un calciatore non è ulteriormente prolungabile.

Di conseguenza, alla scadenza del contratto il calciatore è da ritenersi **svincolato** e il suo FantaPresidente non può vantare alcun diritto. Può comunque tentare di riacquistare il calciatore.

6.E.3

Un contratto è annullato quando un calciatore viene tagliato volontariamente.

F – Infrazioni

6.F.1

Se al termine del calciomercato una squadra ha in rosa meno calciatori del minimo richiesto per un ruolo (§ [Regola 5.2](#)), viene punita con una penalizzazione di 3 punti in classifica.

6.F.2

L'**eccedenza di calciatori per ruolo** è così punita:

a. L'acquisto in eccedenza (l'ultimo in ordine di tempo) è da considerare tagliato.

b. La squadra che ha commesso l'infrazione viene punita con una multa di 5 f€ e 3 punti di penalizzazione in classifica.

6.F.3

Se al termine di una fase di mercato il **bilancio** di una squadra è **in rosso**, questa viene punita con una penalizzazione di 3 punti in classifica e una multa pari alla cifra in rosso, da pagare l'anno seguente.

Regola 7 ♦ Mercato libero

7.1

Il **Mercato libero** si svolge dalla settimana successiva alla prima giornata della stagione fino a quella precedente l'ultima giornata.

7.2

Si possono acquistare **calciatori liberi da contratto**.

Durante lo svolgimento della sessione di mercato invernale di Serie A e fino al termine del mercato "di riparazione" della lega è possibile acquistare solo calciatori che non siano stati acquistati/ceduti in serie A nello stesso periodo.

Poiché le date esatte della sospensione sono variabili, il presidente di Lega comunicherà ufficialmente tali date a stagione in corso.

Inoltre sono consentiti **trasferimenti** di calciatori tra Fantasquadre solo se i calciatori non sono svincolati e con l'accordo dei FantaPresidenti interessati (in questo caso si faccia riferimento al [paragrafo B della Regola 6](#)).

7.3

Un **calciatore tagliato** al Mercato libero diventa libero da contratto e può essere acquistato, a partire dalla settimana successiva, da qualsiasi altra squadra.

7.4

Una squadra può acquistare un solo calciatore libero da contratto alla settimana.

7.5

Le richieste di acquisto sono regolate come segue.

a. Richieste di acquisto / Comunicazioni.

Le richieste di acquisto devono essere indirizzate via e-mail all'apposita casella mercato@fcsvaredo.it.

Qualsiasi altra forma di comunicazione a qualsiasi altro recapito non sarà presa in considerazione.

In caso di trasferimento di un calciatore tra due fantasquadre, entrambi i presidenti delle squadre in questione devono dare comunicazione al Presidente di Lega dell'avvenuto trasferimento e degli accordi presi.

b. Offerta

Le richieste di acquisto per calciatori liberi da contratto devono essere accompagnate da un'**offerta libera** pari o superiore all'offerta minima, che varia a seconda del ruolo in base alle seguenti disposizioni:

Ruolo	Offerta minima
Portiere	5,00 f€
Difensore	3,00 f€
Centrocampista	6,00 f€
Attaccante	10,00 f€

Il rilancio possibile è per multipli di 1 o 0,5 f€.

Se non è indicata l'offerta, alla richiesta viene automaticamente associata l'offerta minima per ruolo.

c. Scadenze

Le richieste (o comunicazioni) devono avvenire dal lunedì precedente la partita fino alle **ore 19** del **martedì** immediatamente successivo.

Le offerte pervenute dopo questa scadenza e fino a tutto mercoledì non saranno prese in considerazione.

Le offerte eventualmente pervenute dal giovedì alla domenica saranno ritenute valide per la settimana seguente.

d. Officializzazione dell'acquisto

Scaduti i termini per presentare le richieste, il presidente di Lega verifica la posta destinata all'indirizzo citato sopra e comunica ufficialmente gli acquisti.

A parità di richieste per lo stesso calciatore libero da contratto, vince l'**offerta più alta**.

A parità di offerta, l'acquisto è regolato in base ad un **ordine di scelta**:

I. L'ordine di scelta è dato da una speciale graduatoria che è inversamente proporzionale alla posizione di classifica in campionato: l'ultimo in classifica può scegliere per primo, il penultimo per secondo e così via;

II. Ogni volta che un FantaPresidente acquista un calciatore al mercato libero, la settimana successiva la sua squadra passa all'ultimo posto in graduatoria (indipendentemente dalla sua posizione in classifica quella settimana). La settimana ancora successiva riassumerà la posizione che le spetta in base alla classifica;

III. Se più FantaPresidenti offrono la stessa cifra per un calciatore, questi andrà alla squadra più alta in graduatoria.

7.6

I calciatori acquistati possono essere schierati dalla prima giornata disponibile.

7.7

I calciatori tagliati al Mercato Libero non possono più essere riacquistati dall'ex-squadra nel corso della stagione.

Regola 8 ♦ La gara

8.1

La gara è disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dal FantaPresidente/Allenatore tra quelli della propria rosa.

8.2

La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se le squadre avranno segnato uguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

8.3

Il Risultato Finale della gara viene calcolato per mezzo di una **Tabella di Conversione**, confrontando i **Totali Squadra** di ciascuna Fantasquadra (§ [Regola 12 - Modalità di calcolo](#)).

Regola 9 ♦ La formazione

9.1

Ciascuna Fantasquadra deve schierare la propria formazione secondo i seguenti criteri:

a. 11 titolari, con le seguenti limitazioni al numero di calciatori per ruolo:

Ruolo	Min	Max
Portiere	1	1
Difensore	3	5
Centrocampista	2	5
Attaccante	1	3

b. fino a **13 riserve**, a cui è assegnato un ordine di priorità; sono esclusi i calciatori titolari e quelli destinati alla tribuna;

9.2

COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE

a. La Formazione deve essere comunicata al Presidente di Lega **entro 30 minuti prima dell'inizio della prima gara** della giornata di Serie A cui è associata la fantagiornata;

b. Se la gara prevede l'eventualità dei calci di rigore, deve essere comunicata anche la lista dei rigoristi;

c. Qualora non fosse reperibile il Presidente di Lega le comunicazioni vanno fatte al Vicepresidente o ad un membro del Comitato Esecutivo, che provvederà poi a comunicarle al Presidente.

È responsabilità del FantaPresidente/allenatore accertarsi che, in caso di uso di mezzi tecnologici, la comunicazione arrivi al Presidente di Lega.

d. È possibile confermare la formazione della giornata precedente entro le ore 24.00 del giorno in cui si disputa la prima partita della giornata.

Una fantasquadra non può sfruttare questa possibilità per più di tre volte nel corso della stagione.

Nota

Tale possibilità riguarda esclusivamente il cosiddetto “confermo”. La scadenza per la comunicazione della formazione rimane quella specificata al punto a.

È stata introdotta per consentire ai FantaPresidenti di rimediare a sviste causate da situazioni straordinarie (anticipi di serie A eccezionali, cause di forza maggiore).

Oltre il limite indicato, il “confermo post scadenza” è considerato “formazione non comunicata”.

e. Nel caso una Fantasquadra debba giocare due partite contemporaneamente (es.: uno spareggio e la prima giornata di coppa), può comunicare due formazioni differenti.

f. CASI PARTICOLARI (al termine della scadenza fissata):

I. Mancata comunicazione della formazione: se una Fantasquadra non comunica la propria formazione, sarà usata la formazione della giornata precedente.

Inoltre, qualora questa infrazione si verifichi per tre giornate consecutive o alla prima giornata:

- la squadra perde 1 punto in classifica per ogni giornata da quel momento in avanti fino a quando il FantaPresidente/Allenatore non comunicherà la formazione.

Se l'evento avviene nella finale della Supercoppa di Lega, o dai quarti di finale della Coppa di Lega, la squadra in infrazione perde 3-0 a tavolino (partita secca o gara di andata) o subisce il punteggio minimo che consenta all'avversario di passare il turno (gara di ritorno); se tutte e due le squadre sono in infrazione, anche solo in una delle gare di andata e ritorno, entrambe perdono il diritto al passaggio del turno o, in finale, nessuna delle due vince.

- il presidente/allenatore viene multato economicamente. La cifra della multa è 5,00 € (Euro) e verrà depositata nella cassa della FCS.

II. Presenza di un calciatore non tesserato nella formazione: il calciatore non verrà preso in considerazione (e nemmeno sostituito) per il calcolo del [Totale-Squadra](#).

III. Formazione non consentita: si fa riferimento alla formazione della giornata precedente; se si tratta della prima giornata, si toglie d'ufficio il calciatore in eccedenza con il numero d'ordine più alto e la squadra giocherà in inferiorità numerica, oppure si raggiunge d'ufficio il numero minimo per ruolo sostituendo i calciatori con il numero d'ordine più alto con le prime riserve del ruolo in difetto.

IV. Calciatore ripetuto più volte: si fa riferimento alla formazione della giornata precedente; se si tratta della prima giornata, vengono sostituite tutte le ripetizioni del calciatore con la [regola della sostituzione](#); l'eventuale calciatore dimenticato è da considerare in tribuna (non può concorrere al calcolo del [Totale-Squadra](#)).

V. Mancata comunicazione della lista dei rigoristi: viene composta una lista di rigoristi d'ufficio. La lista comincia con l'ultimo dei calciatori indicati nella formazione titolare (indipendentemente dal numero di maglia) e termina con il primo (il portiere); quindi si aggiungono i membri della panchina dall'ultimo al primo, sempre indipendentemente dal numero di maglia.

VI. Assenza di calciatori appartenenti alla rosa: i calciatori assenti nella formazione comunicata sono considerati **in tribuna** e quindi non concorreranno in alcun modo al calcolo del [Totale-Squadra](#).

Fanno eccezione i portieri, per i quali rimane valido quanto già previsto dal regolamento.

Regola 10 ♦ Riserve e sostituzioni

10.1

Sono consentite sostituzioni solo di calciatori che non hanno preso voto. Non si possono sostituire gli espulsi con voto.

10.2

Il numero massimo di sostituzioni consentite è 13, ovvero tutta la panchina (2 portieri + 11 calciatori di movimento).

10.3

Per le sostituzioni dei portieri vedere [Regola 12, paragrafo A, punto 3.a](#) (Portiere senza voto).

10.4

Le sostituzioni dei calciatori sono regolate dalle seguenti priorità:

a. se i calciatori in campo sono meno di 11, vengono controllati i numeri minimi di calciatori per ruolo ed eventualmente entrano in campo le riserve del ruolo in difetto, seguendo le priorità in panchina e fino a raggiungere il numero minimo stabilito nella [Regola 9 - La formazione](#);

b. se i calciatori in campo sono ancora meno di 11, entrano in campo le riserve seguendo le priorità in panchina (escludendo gli eventuali calciatori già entrati in campo) senza eccedere i numeri massimi consentiti di calciatori per ruolo (§ [Regola 9 - La formazione](#)), fino a raggiungere gli 11 calciatori in campo;

c. se i calciatori in campo sono ancora meno di 11, entrano in campo i calciatori senza alcuna limitazione seguendo le priorità in panchina (escludendo gli eventuali calciatori già entrati in campo), fino a raggiungere gli 11 calciatori in campo.

Note

In questa situazione, il portiere di riserva eventualmente disponibile viene preso in considerazione per ultimo: prima entrano i compagni di squadra ancora disponibili e poi, se ancora la squadra non è in 11, il portiere di riserva (mossa della disperazione dell'allenatore a corto di uomini).

Se i calciatori sono ancora meno di 11, la squadra gioca in inferiorità numerica.

10.5

I calciatori in tribuna non possono sostituire alcun calciatore e quindi non concorrono in alcun modo al calcolo del [Totale-Squadra](#).

Regola 11 ♦ Fonte voti

11.1

La fonte voti ufficiale della FCS è il “Voto Statistico Fantacalcio” (Alvin482) di **fantacalcio.it**.



11.2

La fonte voti di riserva della FCS è la “Redazione Fantacalcio” di **fantacalcio.it**.

11.3

PROBLEMI E CONTRATTEMPI

α. Sciopero: nel caso in cui la fonte ufficiale non pubblichi i Voti, si farà riferimento alla fonte di riserve. Se anch'essa non pubblica i Voti, sarà dato un **6** d'ufficio a tutti i calciatori delle squadre in questione e saranno aggiunti i [Punti Azione](#) reperibili.

Regola 12 ♦ Modalità di calcolo

A - Calcolo del Totale-Calciatore

12.A.1

Il **Totale-Calciatore** di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del **Voto** dato dalla [Fonte voti ufficiale](#) e dei Punti Azione.

12.A.2

I **Punti Azione** vengono calcolati nel modo seguente:

Azione	Punti
Gol realizzato	+ 3
Rigore parato	+ 2
Assist	+ 1
Autogol	- 2
Rigore sbagliato	- 2
Gol subito	- 1
Ammonizione	- 0,5
Espulsione	- 1

Note

Il punteggio previsto è applicato per ogni azione (es.: 2 gol = 2 x 3 = 6 punti).
L'espulsione e l'ammonizione non sono cumulabili per un solo calciatore.

12.A.3

CASI PARTICOLARI

a. Portiere senza voto: se il portiere schierato non ha preso voto, subentra il portiere di riserva. Se anche questo non ha preso voto, viene preso in considerazione il terzo portiere ovvero il portiere schierato dalla vera squadra di appartenenza dei portieri della Fantasquadra in esame. Se nessuno di questi prende voto, si assegna un 6 d'ufficio e si aggiungono gli eventuali [Punti Azione](#) al portiere schierato dalla Fantasquadra.

b. Calciatore senza voto: se un calciatore schierato non ha preso voto, viene sostituito da un calciatore di riserva (§ [Regola 10 - Riserve e sostituzioni](#)).

c. Squadra/e senza voto: nel caso in cui tutti i calciatori di una o due squadre vengano giudicati tutti senza voto, e solo in questo caso, si procede nel modo seguente:

Ai suddetti calciatori verrà assegnato un 6 d'ufficio più gli eventuali [Punti Azione](#) derivanti dal tabellino, con le seguenti eccezioni:

- i calciatori che hanno giocato meno di 30' (escluso il recupero) saranno comunque giudicati **s.v.**;
- ai calciatori che hanno segnato almeno un gol o un autogol, anche se hanno giocato meno di **30'**, sarà assegnato un **6** d'ufficio, cui andranno sommati i [Punti Azione](#).

d. Rigore sbagliato: se un calciatore sbaglia il rigore e sulla respinta segna, gli verrà assegnato (-2 +3 =) **1** punto per questa azione.

e. Sostituzione del portiere con un calciatore partecipante al gioco: se un calciatore sostituisce un portiere, gli viene assegnato regolarmente un **-1** per ogni gol subito e un +2 per ogni rigore parato.

f. Controversie tabellini Ammoniti/Espulsi o Marcatori: nel caso in cui la [Fonte voti ufficiale](#) riporti tra gli ammoniti/espulsi o tra i marcatori un calciatore non indicato da altri mezzi di informazione (Internet, stampa, TV), il FantaPresidente penalizzato potrà proporre reclamo al Presidente di Lega, portando almeno una prova. Il reclamo deve avvenire entro le ore 19 del giorno immediatamente successivo alla pubblicazione dei risultati. Sarà poi compito del [Comitato Esecutivo](#) della Lega accogliere o meno il reclamo consultando anche altre fonti di informazione. La decisione sarà poi resa nota successivamente in un comunicato ufficiale.

g. Altre controversie: per le altre controversie (ad es., prende voto un calciatore che non ha giocato), la procedura da seguire è spiegata al [punto precedente](#).

h. Calciatore "dimenticato" dalla Fonte voti ufficiale: se non viene pubblicato dalla [Fonte voti ufficiale](#) il voto di un calciatore che è sceso in campo, e non ci sono rettifiche da parte del Q.U. stesso, si fa riferimento alla [Fonte voti di riserva](#). Sono ovviamente esclusi i casi in cui il calciatore non ha voto per decisione del giornalista (es.: s.v. o n.g.).

i. Calciatore espulso dopo il fischio finale dalla panchina: nel caso in cui un calciatore venga espulso non facendo parte dei calciatori in campo, l'espulsione non sarà conteggiata nel calcolo del Totale-Calciatore.

Esempi

Calciatore espulso mentre siede in panchina (perché riserva o perché è stato sostituito) o a partita conclusa.

I. Assist: la fonte di riferimento per la determinazione degli assist è la [Fonte voti ufficiale](#).

B - Calcolo del Totale-Squadra

12.B.1

Il **Totale-Squadra** di ciascuna Fantasquadra è dato dalla somma dei singoli [Totali-Calciatore](#) degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara.

C - Modificatore di difesa

12.C.1

Il **Modificatore della Difesa** è dato dalla Media-Voto dei difensori scesi in campo, cioè quei difensori il cui [Totale-Calciatore](#) ha contribuito a determinare il [Totale-Squadra](#). La **Media-Voto** è calcolata sulla base del solo voto in pagella assegnato a ciascun difensore dalla [Fonte voti ufficiale](#).

12.C.2

La Media-Voto viene convertita in punti dalla **Tabella di Conversione Difesa**. I punti risultanti dalla tabella vengono sommati algebricamente al [Totale-Squadra](#) della squadra avversaria per determinare il [Totale-Squadra Modificato](#).

12.C.3 – Tabella di conversione difesa

Media-Voto difesa →	numero difensori						
	1	2	3	4	5	6	7
	punti						
meno di 5	+9	+8	+5	+4	+3	+2	+1
da 5,000 a 5,249	+8	+7	+4	+3	+2	+1	0
da 5,250 a 5,499	+7	+6	+3	+2	+1	0	-1
da 5,500 a 5,749	+6	+5	+2	+1	0	-1	-2
da 5,750 a 5,999	+5	+4	+1	0	-1	-2	-3
da 6,000 a 6,249	+4	+3	0	-1	-2	-3	-4
da 6,250 a 6,499	+3	+2	-1	-2	-3	-4	-5
da 6,500 a 6,749	+2	+1	-2	-3	-4	-5	-6
da 6,750 a 6,999	+1	0	-3	-4	-5	-6	-7
da 7,000	0	0	-4	-5	-6	-7	-8

12.C.4

Nel caso in cui in una squadra non ottenga voto nessun difensore, +10 punti saranno sommati algebricamente al [Totale-Squadra](#) della squadra avversaria.

D - Modificatore di centrocampo

12.D.1

Il Modificatore di Centrocampo deriva dal confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre.

12.D.2

Il **Totale-Centrocampo** è la somma del solo Voto dei centrocampisti in campo.

12.D.3

In caso di disparità numerica tra i due reparti centrali, verranno assegnati alla fantasquadra con meno centrocampisti tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti dell'avversaria. Il voto d'ufficio è 5.

12.D.4

La differenza tra i Totali-Centrocampo viene convertita in punti dalla **Tabella di Conversione Centrocampo**. I punti risultanti dalla tabella vengono sommati algebricamente al [Totale-Squadra](#) delle fantasquadre (secondo i criteri indicati dalla tabella stessa) per determinare il [Totale-Squadra Modificato](#).

12.D.5 – Tabella di conversione centrocampo

Differenza tra i Totali-Centrocampo →	Squadra con il totale migliore	Squadra con il totale peggiore
meno di 1	0	0
da 1,000 a 1,999	+ 0,5	- 0,5
da 2,000 a 2,999	+ 1	- 1
da 3,000 a 3,999	+ 1,5	- 1,5
da 4,000 a 4,999	+ 2	- 2
da 5,000 a 5,999	+ 2,5	- 2,5
da 6,000 a 6,999	+ 3	- 3
da 7,000 a 7,999	+ 3,5	- 3,5
da 8,000	+ 4	- 4

E - Fattore campo

12.E.1

Viene assegnato **1** punto in più alla squadra di casa, da sommare al proprio [Totale-Squadra](#). Se la partita si disputa in campo neutro non viene applicato il **Fattore Campo**.

F - Calcolo del Totale-Squadra modificato

12.F.1

Il **Totale-Squadra Modificato** è dato dalla somma algebrica del [Totale-Squadra](#), dei punti ottenuti con il [Modificatore di Difesa](#), dei punti ottenuti con il [Modificatore di Centrocampo](#) e dell'eventuale [Fattore Campo](#).

G - Confronto dei Totali-Squadre modificati

12.G.1

Per determinare il **Risultato Finale** della gara vengono confrontati i [Totali-Squadra Modificati](#) delle due squadre in base alla **Tabella di Conversione dei Risultati**.

12.G.2

TABELLA DI CONVERSIONE DEI RISULTATI

Totale-Squadra Modificato →	Gol
meno di 66 punti	0
da 66 a 70,999 punti	1
da 71 a 75,999 punti	2
da 76 a 79,999 punti	3
da 80 a 83,999 punti	4
da 84 a 87,999 punti	5
da 88 a 91,999 punti	6
e così via (ogni 4 punti un gol)	...

12.G.3

CALCOLO DEI CALCI DI RIGORE

Se da una gara deve comunque risultare un vincitore, in caso di parità si passa direttamente al calcolo dei calci di rigore.

α. Se una partita può terminare ai calci di rigore, quando viene comunicata la formazione al Presidente di Lega, deve essere comunicata anche la lista dei rigoristi, che deve comprendere tutti i calciatori a disposizione. Nel caso in cui la lista non venga comunicata, viene composta una lista di rigoristi d'ufficio secondo i criteri specificati nella [Regola 9 - La formazione](#);

b. Il calcolo dei calci di rigore viene effettuato solamente sui calciatori scesi in campo, ovvero quei calciatori il cui Totale-Calciatore ha contribuito a determinare il Totale-Squadra;

c. Si confrontano i primi 5 rigoristi delle liste:

- se un calciatore prende un **Voto maggiore o uguale a 6, segna** il rigore
- se un calciatore prende un **Voto inferiore a 6, sbaglia** il rigore

d. Se un rigorista non è sceso in campo o non ha preso voto, viene sostituito dal rigorista immediatamente successivo nella lista e tutti gli altri scalano di una posizione;

e. Al termine dei 5 rigori regolamentari vince chi ha segnato più rigori;

f. Se dopo i 5 rigori regolamentari sussiste la parità, si procede ai calci di rigore a oltranza (solo fino a quando è garantita la parità del numero di rigoristi delle due Fantasquadre): vengono considerati i rigoristi successivi nelle liste; non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha segnato il rigore;

g. In caso di ulteriore parità (e non essendo più confrontabili due rigoristi che non abbiano già calciato) si assegnerà la vittoria con il lancio della monetina alla presenza degli allenatori delle due squadre e del [Comitato Esecutivo](#) della Lega.

H – Marcatori

12.H.1

Vengono considerati solo i calciatori scesi in campo.

12.H.2

I marcatori vengono così determinati:

a. Se i calciatori di una Fantasquadra che hanno segnato sono di più dei gol fatti dalla Fantasquadra stessa, vengono considerati i marcatori con le seguenti

priorità: voto più alto; primi gol in ordine di tempo; media voto più alta; marcatori più giovani.

b. Se i calciatori di una Fantasquadra che hanno segnato sono pari ai gol fatti dalla Fantasquadra stessa, quelli sono i marcatori presi in considerazione.

c. Se i calciatori di una Fantasquadra che hanno segnato sono di meno dei gol fatti dalla Fantasquadra stessa, vengono considerati i calciatori con le seguenti priorità: eventuali calciatori a segno; eventuali autogol dell'avversario; voto più alto; media voto più alta; calciatori più giovani.

12.H.3

I minuti dei gol sono quelli riportati dal sito della Lega di Serie A (il minuto dei gol che non sono stati segnati in Serie A è il 90°); eventuali coincidenze vengono differite di un minuto.

12.H.4

Un gol realizzato su calcio di rigore in Serie A sarà considerato tale anche nelle competizioni della FCS.

12.H.5

I marcatori, introdotti per rendere gli incontri di Fantacalcio più simili a quelli veri, produrranno le Classifiche marcatori del campionato e della coppa, che daranno diritto ai rispettivi premi.

I - Risultati ufficiali

12.I.1

I risultati ufficiali sono pubblicati attraverso il sito ufficiale **www.fcsvaredo.it**.

Note

La pubblicazione dei risultati di una fantagiornata avviene indicativamente entro il giorno successivo all'ultima partita della giornata di Serie A di riferimento, ovvero dopo la pubblicazione dell'elenco degli assist da parte della [Fonte voti ufficiale](#).

I risultati pubblicati sono omologati solo dopo l'esame del "Comunicato Ufficiale" della Lega Serie A contenente le decisioni del Giudice Sportivo.

Note

Il documento citato è generalmente disponibile sul sito della Lega Serie A entro il giorno successivo all'ultima partita di una giornata.

In questo modo ammonizioni ed espulsioni segnalate dalla fonte di riferimento potranno essere verificate con un documento ufficiale (derivato dai referti arbitrali) ed eventualmente corrette, con conseguente ricalcolo dei risultati delle fantapartite.

Eventuali comunicazioni ufficiali, come le decisioni del [Comitato Esecutivo](#) sui ricorsi, gli acquisti e le cessioni del [mercato libero](#), la graduatoria per il mercato libero, e tutto ciò che può riguardare la Lega, vengono divulgate appena possibile attraverso il sito.

Regola 13 ♦ Partite sospese, posticipate, a tavolino, e non omologate

13.1

PARTITE SOSPESE: nel caso che una o più partite di Serie A vengano sospese per una qualunque ragione entrano in vigore le seguenti disposizioni:

a. Se la partita è rinviata al giorno immediatamente successivo si attenderà il suo esito;

b. Se una partita sospesa avrà comunque i Voti sulla [Fonte voti ufficiale](#), non verranno presi in considerazione;

c. Se non si verifica il caso a, si procede alla [sostituzione](#) dei calciatori delle partite sospese con le riserve disponibili fino a quando è possibile; se non ci sono riserve sufficienti a raggiungere il numero di 11 calciatori in campo, si assegna un **6** d'ufficio per ogni calciatore in meno di 11 tra i calciatori delle squadre della partita sospesa.

d. Per **partite sospese e riprese** in giorni successivi, al fine di evitare il caos causato dalle formazioni che possono variare tra le due frazioni della partita, vale

quanto stabilito dai paragrafi b e c di questa regola, a prescindere da quanto descritto al paragrafo a

13.2

PARTITE POSTICIPATE: nel caso in cui una o più partite di Serie A vengano posticipate per una qualunque ragione entrano in vigore le seguenti disposizioni:

a. Se almeno cinque partite sono posticipate ad un giorno che cada dopo la giornata immediatamente successiva, la giornata viene annullata d'ufficio; la giornata viene recuperata facendo scalare di una giornata l'intero calendario stagionale: si recupera la giornata nel turno successivo e tutte le restanti fantagiornate vengono spostate alla giornata di Serie A seguente.

Note ✳

in caso di eventi eccezionali ufficializzati in anticipo (es.: rinvii a data da destinarsi a causa della *final four* della Supercoppa Italiana), il Presidente di Lega può sottoporre al voto degli iscritti l'eventuale annullamento della giornata. Se la maggioranza assoluta dell'assemblea vota per l'annullamento, si procede con le modalità indicate qui sopra.

b. Se non si verifica il caso **a** e la partita è posticipata ad un giorno che cada prima della giornata immediatamente successiva, si attenderà il suo esito;

c. Se non si verificano i casi **a** e **b**, si procede alla [sostituzione](#) dei calciatori delle partite posticipate con le riserve disponibili fino a quando è possibile; se non ci sono riserve sufficienti a raggiungere il numero di 11 calciatori in campo, si assegna un **6** d'ufficio per ogni calciatore in meno di 11 tra i calciatori delle squadre della partita posticipata.

13.3

PARTITE DECISE A TAVOLINO:

a. Si terrà comunque conto dei Voti assegnati dalla [Fonte voti ufficiale](#) e del risultato ottenuto sul campo.

b. Per partite **decise a tavolino senza essere state disputate**: vale quanto stabilito dalla regola [13.2 - PARTITE POSTICIPATE](#).

13.4

PARTITE NON OMOLOGATE: si terrà comunque conto dei Voti assegnati dalla [Fonte voti ufficiale](#) e del risultato ottenuto sul campo. Se non è possibile, si considera la [Fonte voti di riserva](#). Se nemmeno questo pubblicasse i Voti, si applicherebbe quanto descritto ai punti [1.c](#) o [2.b](#) di questa regola.

Regola 14 ♦ Iscrizioni alla stagione calcistica e premi

14.1

Ogni partecipante deve versare all'inizio della stagione **15,00 €** come **quota di iscrizione**. Le quote di iscrizione verranno usate per acquistare:

- una coppa per il vincitore della Super League (campionato);
- una coppa per il vincitore della SL Cup (coppa di lega);
- una coppa per il vincitore della SL SuperCup (supercoppa di lega)
- un premio per il vincitore della classifica marcatori della Super League (campionato);
- un premio per il vincitore della classifica marcatori della SL Cup (coppa di lega);
- un cucchiaio di legno per chi, nella stagione, arriva ultimo in Super League (campionato) ed è eliminato dai gironi di SL Cup (coppa di lega).

Parte del budget raccolto viene usato per gestire lo spazio in hosting per il sito web ufficiale e le caselle di posta ad esso collegate.

I premi vengono distribuiti alla "Cena di Gala" a fine stagione.

14.2

In caso di vittoria, una squadra gestita da più di un FantaPresidente può richiedere un premio per ogni FantaPresidente. Di conseguenza le coppe potranno essere più piccole compatibilmente con la disponibilità del budget formato dalle quote di iscrizione.

14.3

In nessun caso una fantasquadra potrà reclamare il diritto ad un premio vinto regolarmente da un'altra fantasquadra.

14.4

I soldi eventualmente avanzati dal budget andranno a costituire un "fondo cassa", il cui impiego potrà essere deciso in seguito.

14.5

Se la percentuale di comunicazione (o conferma) della formazione è sotto il 60%, a fine stagione, valutate le ragioni dell'interessato, si procederà alla votazione per l'eventuale espulsione del giocatore dalla Lega.

Regola 15 ♦ Il campionato

15.1

Il campionato organizzato dalla FCS è denominato **Super League**. È a Girone unico di **12 squadre** e viene disputato con singole gare di andata e ritorno seguendo il [Calendario](#).

15.2

La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato e acquisisce il titolo di **Campione**.

15.3

Le squadre classificate al secondo, terzo e quarto posto sono considerate in "**Zona UEFA**".

15.4

Le squadre classificate al decimo, undicesimo e dodicesimo posto "retrocedono" in **Serie B**. La retrocessione in Serie B è simbolica.

Regola 16 ♦ Il calendario

16.1

La stesura del **calendario** avviene nel modo seguente:

a. ci si basa su uno schema fisso (che può essere cambiato di anno in anno);

b. vengono estratti i nomi delle Fantasquadre cui vengono abbinati i nomi (o i numeri), anch'essi estratti, dello schema fisso;

c. viene così costituito il girone di andata. Quello di ritorno è ottenuto mantenendo lo stesso ordine di giornate e invertendo per ogni partita l'ordine delle squadre.

Regola 17 ♦ La classifica

17.1

La **classifica** viene aggiornata dopo ogni turno ed è stabilita per punteggio, con assegnazione di **3** punti per la gara vinta, **1** punto per la gara pareggiata e **zero** punti per la gara perduta.

17.2

L'**ordine di classifica** è stabilito secondo le seguenti priorità:

1. maggiore numero di Punti
2. migliore Differenza Reti
3. maggiore numero di Gol Fatti
4. maggiore Punteggio Totale.

17.3

Nel caso due o più squadre concludano il campionato a pari punti, per assegnare il titolo, un piazzamento UEFA o la retrocessione, si procede come segue:

- se due squadre sono a pari punti, disputeranno una gara di spareggio.
- se più di due squadre sono a pari punti, si procede al calcolo della classifica avulsa, determinata dall'esito degli scontri diretti e ordinata in base alle priorità della regola [17.2](#);

disputeranno lo scontro diretto:

- *scudetto*: le prime due della classifica avulsa;
- *piazzamento UEFA*: le prime due della classifica avulsa;
- *retrocessione*: le ultime due della classifica avulsa.

Gli spareggi si svolgono in gara unica in campo neutro (non si applica il [Fattore Campo](#)) nella prima giornata disponibile dopo la fine del torneo. In caso di parità si procede ai [Calci di Rigore](#) (non sono previsti tempi supplementari).

Regola 18 ♦ La coppa di Lega

18.1

La Coppa di Lega organizzata dalla FCS prende il nome di **SL Cup**.

18.2

La SL Cup dura 8 giornate e si svolge alternandosi con il campionato in base alle disposizioni del calendario stagionale, compilato a cura del Presidente di Lega.

18.3

Alla competizione sono iscritte d'ufficio le squadre iscritte alla stagione.

18.4

Il sorteggio dei gironi e degli incontri viene effettuato dal Presidente di Lega.

18.5

La formula del torneo è la seguente:

A - PRIMA FASE (5 giornate):

a. Due gironi di 6 squadre ciascuno.

b. Le sei squadre di ogni Girone si affrontano in un **minitorneo all'italiana** con partite di sola andata in campo neutro; sono assegnati 3 punti per la vittoria, 1 per il pareggio, zero per la sconfitta;

c. La classifica di ogni girone è stilata in base alle seguenti priorità:

1. maggiore numero di Punti
2. migliore Differenza Reti
3. maggiore numero di Gol Fatti
4. maggiore Punteggio Totale

d. Accedono ai quarti di finale le prime quattro classificate di ogni Girone;

B – QUARTI DI FINALE (1 giornata):

a. I quarti di finale prevedono gare uniche in campo neutro (non si applica il [Fattore Campo](#)), così determinate:

- la prima di un girone incontra la quarta dell'altro girone (scelte in base alle priorità del [punto c](#) della Prima Fase);
- la seconda di un girone incontra la terza dell'altro girone (scelte in base alle priorità del [punto c](#) della Prima Fase).

Esempio abbinamento quarti di finale

- Q1: 1A - 4B
- Q2: 1B - 4A
- Q3: 2A - 3B
- Q4: 2B - 3A

b. Passano il turno le due squadre che al termine dei rispettivi incontri hanno segnato più gol delle avversarie; in caso di parità si procede ai [Calci di Rigore](#) (non sono previsti tempi supplementari).

C - SEMIFINALI (1 giornata):

a. Le semifinali prevedono gare uniche in campo neutro (non si applica il [Fattore Campo](#)), così determinate:

- la vincitrice del quarto che coinvolge la prima di un girone incontra la vincitrice del quarto che coinvolge la seconda dell'altro girone (e viceversa); in questo modo, le prime dei gironi si possono incontrare solo in finale.

Esempio abbinamento semifinali:

- S1: vincente Q1 - vincente Q4
- S2: vincente Q2 - vincente Q3

b. Passano il turno le due squadre che al termine dei rispettivi incontri hanno segnato più gol delle avversarie; in caso di parità si procede ai [Calci di Rigore](#) (non sono previsti tempi supplementari).

D - FINALI (1 giornata):

a. Le finali per il primo e terzo posto (rispettivamente, vincenti e perdenti delle semifinali) si disputano in **gara unica in campo neutro** (non si applica il [Fattore Campo](#));

b. Vincono le sfide le squadre che al termine dei propri incontri hanno segnato più gol degli avversari; in caso di parità si procede ai [Calci di Rigore](#) (non sono previsti tempi supplementari).

Note

È stato eliminato il torneo di consolazione.

Ai fini delle statistiche sulle posizioni medie, sarà attribuito il quinto posto alle squadre eliminate dai quarti e il nono posto alle squadre eliminate dai gironi.

Regola 19 ♦ La supercoppa di Lega

19.1

La Supercoppa di Lega organizzata dalla FCS prende il nome di **SL Supercup**.

19.2

La finale della SL Supercup si svolge nella prima giornata disponibile nel calendario stagionale, compilato a cura del Presidente di Lega

19.3

Alla finale partecipano le squadre vincitrici del Campionato e della Coppa di Lega della stagione precedente.

19.4

La finale si svolge in gara unica in campo neutro (non si applica il [Fattore Campo](#)).

19.5

Vince la sfida la squadra che segna più gol dell'avversaria. In caso di parità si procede ai [Calci di Rigore](#) (non sono previsti tempi supplementari).

Regola 20 ♦ Altri tornei

A – Trofeo Mattia

20.A.1

È stato ufficializzato il **Trofeo Mattia**, una sfida amichevole con premio finale. Le linee guida del torneo sono elencate qui di seguito.

- La sfida si articola in una gara di andata e una di ritorno (con [fattore campo](#)) da disputarsi nelle ultime due giornate di Serie A, tradizionalmente libere da impegni fantacalcistici.

Se il calendario non lo consente, il trofeo si disputa con una gara secca in campo neutro.

- Comunicazione delle formazioni, calcolo dei risultati, rigori, ecc. seguono le regole dei tornei FCS.
- Vince il trofeo la squadra che al termine degli incontri ha segnato più gol dell'avversario; in caso di parità si procede ai [Calci di Rigore](#) (non sono previsti tempi supplementari).
- La squadra vincente rimette in palio per l'edizione successiva il trofeo e sfida la squadra che a fine stagione ha raccolto meno ammonizioni ed espulsioni e che non sia retrocessa. A parità di condizioni, viene scelta la squadra che durante il campionato ha dato più volte la formazione e, in caso di ulteriore parità, si è piazzata meglio in campionato.

Note

Il torneo è stato ideato da Massimiliano Santambrogio, che ha anche offerto la relativa coppa.