LEGA SALAMANDRA

Regolamento Ufficiale

XXI Edizione 2021/22

Versione 9.1.1

Sommario

Introduzione 4
1. La Lega Salamandra 5
1.1) Composizione 5
1.2) Organizzazione della Lega 5
1.3) Quotidiani Ufficiali 6
1.4) Modifiche, abbandoni e reclami 6
1.5) Continuazione della Lega 7
1.6) Denominazione sociale e Numero di Squadra 7
1.7) Capitale sociale 8
2. La Rosa 9
2.1) Composizione 9
2.2) Svincolo giocatori dalla rosa 9
2.3) Asta iniziale: operazioni preliminari 9
2.4) Svolgimento dell'asta iniziale 10
3. Mercato Libero, trattative e trasferimenti 11
3.1) Regole generali del Mercato Libero 11
3.2) Svolgimento del Mercato Libero 11
3.3) Tagli 12
3.4) Tesseramento speciale calciatori con quotazione pari a 1 Fmln 12
3.5) Lista infortunati 13
3.6) Trattative nel corso della stagione 13
3.7) Trattative al termine della stagione 13
4. La gara 14
4.1) Generalità 14
4.2) Schema di gioco 14
4.3) Riserve e Sostituzioni 14
4.4) Comunicazione della formazione 15
4.5) Mancata comunicazione della formazione 15
4.6) Errori nella comunicazione della formazione 16
5. Le Modalità di Calcolo 18
5.1) Criterio generale 18
5.2) Calcolo del Totale-Calciatore 18
5.3) Calcolo del Totale-Squadra 20
5.4) Calcolo del Modificatore della Difesa 21
5.5) Calcolo del Modificatore di Centrocampo 21
5.6) Calcolo del Totale-Squadra modificato 22
5.8) Confronto dei Totali-Squadra 22
5.9) Calcolo dei Tempi supplementari 23
5.10) Calcolo dei Calci di Rigore 24
6. Partite sospese o posticipate e casi particolari 25
6.1) Partite sospese o rinviate 25
6.2) Partite o giornate posticipate 25
6.3) Casi Particolari 26
7. Le competizioni della Lega 27
7.1) Note generali sui campionati 27

7.2) Calendario del campionato 27
7.3) Classifica del campionato 27
7.4) La Coppa Salamandra 28
7.5) Note Coppa Salamandra 29
7.6) La Coppa delle Lucertole 30
7.7) Note Coppa delle Lucertole 31
7.8) La Supercoppa Salamandra 32
7.9) Il calendario generale delle competizioni 33
8. Le Sanzioni disciplinari 34
8.1) Mancato acquisto giocatore per 1 o più giornate 34
8.2) Mancato svincolo giocatore per 1 o più giornate 34
8.3) Comunicazione tagli e scambi oltre il limite delle cinque ore 34
8.4) Mancata consegna formazione per 2 giornate consecutive 34
8.5) Mancato sanamento bilancio per 1 o più giornate 34
9. Il Ranking e la Classifica Generale 35
9.1) Il Ranking 35
9.2) La classifica generale 37

Introduzione

Qui di seguito è possibile "sfogliare" il Regolamento Ufficiale della Lega Salamandra per la stagione 2021/22. Il regolamento è ispirato al Regolamento Ufficiale della Federazione Fantacalcio, ma presenta alcune differenze sostanziali. In caso di situazioni non regolamentate dal presente Regolamento saranno comunque seguite le disposizioni ufficiali della Federazione Fantacalcio.

Per facilitarne la lettura degli aggiornamenti il Regolamento presenta parti evidenziate in giallo e parti sottolineate. Le prime costituiscono le sezioni del Regolamento ancora in fase di revisione e di probabile modifica. Le seconde, invece, sono le regole modificate nell'ultima versione. Buona lettura e buon fantacalcio.

N.B.: Si ricorda a tutti che si tratta di un gioco e, soprattutto, un gioco tra amici e risulta superfluo, pertanto, sottolineare l'importanza del rispetto reciproco e di un idoneo comportamento in tutte le relazioni interpersonali.

N.B.2:I Fantamilioni richiamati in questo regolamento sono solamente dei crediti virtuali e non rappresentano in alcun modo eventuale denaro reale. Si ribadisce come in nessun caso possono rientrare nelle trattative o in scambi di qualsivoglia tipo eventuali transazioni di denaro reale: tutte le operazioni saranno riferite ai Fmln virtuali a disposizione di ciascuna società virtuale fantacalcistica.

1. La Lega Salamandra

1.1) Composizione

La Lega Salamandra ha raggiunto la sua ventunesima edizione. Le squadre regolarmente iscritte alle varie competizioni per la stagione 2021/22 saranno sedici, con una conferma del format dello scorso anno. Le squadre sono state organizzate in due campionati: **Serie A** e **Premier League**. L'ordinamento delle squadre all'interno di ciascun campionato rispetta il punteggio del ranking "FifaS" alla fine della stagione 2020/21 secondo quanto definito al paragrafo 8.1), dando la precedenza alle squadre peggio classificate (in caso di parità la posizione è stata attribuita tramite sorteggio). Ecco la composizione dei campionati per la stagione 2021/22:

SERIE A		
604	Sherazade	Nicola B.
316	Tarantati	Giuseppe S.
309	Domenec	Domenico G.
261	Marcos	Marco S.
203	Toma3	Marco B.
103	SCHIAPP	Arcangelo D.
69	Marlboro Touch	Giuseppe C.
---	Divano Kiev	Ivan C.

PREMIER LEAGUE		
442	Alex10 FC	Bernardo R.
388	Al-Tair	Marco P. e Salvatore M.
331	Vajana e Suriaca	Michele P. e Gianluca P.
248	Tettenham	Francesco Ca.
214	LDP Team	Luca D.P.
199	Pilu Bridge	Tiziano M., Aldo T. e Gigo C.
150	Livercool	Andrea C. e Giuseppe St.
0	Minghia Mbare	Giovanni I.

1.2) Organizzazione della Lega

La Lega Salamandra è governata dall'**Assemblea di Lega**, formata da tutti gli allenatori. Il **Presidente di Lega** della Lega Salamandra per la stagione 2021/22 è il fondatore della Lega stessa, Giuseppe S.. I suoi compiti sono: a) Coordinamento delle operazioni dell'Asta iniziale; b) Registrazione delle operazioni di Mercato Libero; c) Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre; d) Composizione del calendario; e) Registrazione settimanale delle formazioni; f) Calcolo dei risultati finali delle partite; g) Composizione delle classifiche; h) Gestione del sito ufficiale della Lega.

L'Assemblea di Lega ha inoltre designato un **Comitato Esecutivo** composto da cinque allenatori (il Presidente di Lega e due rappresentanti per ciascun girone), il quale ha l'autorità di interpretare le regole e occuparsi degli affari straordinari della Lega e valutare eventuali modifiche al regolamento. Gli allenatori che fanno parte del Comitato Esecutivo della Lega Salamandra per la stagione 2021/22 sono: **Presidente di Lega**: Giuseppe S., **Rappresentanti Serie A**: Nicola B. e Marco S., **Rappresentanti Premier League**: Gianluca P e Luca D.P.

È prevista anche la figura "istituzionale" del **Responsabile del Mercato**, che avrà il compito di coordinare le contrattazioni del Mercato Libero come spiegato nel capitolo 3 di questo stesso Regolamento. Anche per questa stagione il responsabile del Mercato sarà il Presidente di Lega, coadiuvato dal sistema automatico di mercato presente sul sito della Lega e da alcuni membri del comitato esecutivo. Per una più facile gestione della Lega e delle diverse operazioni, il presidente di Lega si servirà, come di consueto, del software **FantaCalcio Manager**. Tramite tale software saranno calcolati anche i risultati di ciascuna giornata, grazie al file dei voti pubblicato settimanalmente dal nuovo gruppo di gestione del software, subentrato alla Federazione Fantacalcio (info su www.legafantacalciosanremo.it/forum/index.php). Per facilitare l'accessibilità ai dati della lega e per migliorare le funzioni di invio delle formazioni e di gestione del mercato, la Lega sfrutterà anche per questa stagione un sito internet. Eccone l'indirizzo. **www.legasalamandra.altervista.org**.

1.3) Quotidiani Ufficiali

Il Comitato Esecutivo ha deciso che i Quotidiani Ufficiali (Q.U.) della Lega Salamandra, sono: **La Gazzetta dello Sport**, **Il Corriere dello Sport** e **Tuttosport**. Le pagelle pubblicate dai Q.U. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara. I Quotidiani Ufficiali insieme con le decisioni della **FFC** costituiscono l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale della nostra Lega. Per quanto riguarda le assegnazioni dei gol e delle ammonizioni va fatto riferimento a quanto segue: nella maggior parte dei casi faranno fede i tabellini dei tre quotidiani (più precisamente la maggioranza dei tre tabellini). In relazione all'assegnazione dei gol o di eventuali dubbi su gol/autogol, nei casi più particolari si farà riferimento alle decisioni della **Lega Calcio Serie A**. Si vuole intendere con gol dubbi quelle situazioni in cui l'assegnazione non è oggettivamente chiara, anche se i tre quotidiani ufficiali assegnano la stessa marcatura. Le ammonizioni e i cartellini rossi saranno controllati tramite il comunicato ufficiale della Lega Calcio Serie A. Per gli assist, si farà riferimento alle decisioni de La Gazzetta dello Sport.

1.4) Modifiche, abbandoni e reclami

Le modifiche alle regole possono essere avanzate da qualunque allenatore e, dopo essere state esaminate dal Comitato Esecutivo, possono essere approvate dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice. Tutte le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono; inoltre, in nessun caso sarà restituita la quota già versata al Presidente che abbandoni la Lega. Nel caso una società si ritiri dal campionato o da un'altra manifestazione ufficiale di Lega, valgono le seguenti disposizioni:

- l'esclusione del fantallenatore dalla Lega per la stagione in corso e quella successiva e l'affidamento della fantasquadra ad un fantallenatore esterno al girone (preferibilmente uno tra i membri del Comitato Esecutivo) che porti regolarmente a termine la stagione;

- per garantire equità nello svolgimento del campionato, verranno decise a tavolino (con punteggio minimo di 0-1) tutte le gare della fantasquadra a partire dal girone di campionato specifico durante il quale si verifica tale penalizzazione (con retroattività massima pari a 6 giornate);
- la squadra subirà sconfitte a tavolino (con punteggio minimo di 0-1) in tutte le gare del turno di coppa durante il quale si verifica la penalizzazione (sia andata che ritorno); nel caso in cui si tratti del ritorno di un turno ad eliminazione diretta, la squadra non potrà comunque accedere al turno successivo, qualunque sia il punteggio complessivo di andata e ritorno;
- per le gare decise a tavolino, saranno effettivamente considerati i punteggi conseguiti ed eventuali gol oltre il primo della squadra avversaria verranno considerati ai fini del punteggio finale; la squadra penalizzata non potrà in nessun caso segnare neanche 1 gol.

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

a. I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre 48 ore successive al termine della giornata di campionato.
b. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.
c. Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Q.U. (o, eventualmente, dal quotidiano di riserva), purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

1.5) Continuazione della Lega

La nostra Lega non prevede alcun collegamento tra le diverse stagioni. Dunque, anche quest'anno si ripartirà normalmente con l'asta senza alcun vincolo contrattuale di giocatori tesserati nell'annata precedente e con gli stessi Fmln.

1.6) Denominazione sociale e Numero di Squadra

Tutte le squadre partecipanti alla Lega dovranno avere una denominazione sociale. Essendo giunti alla **XXI Edizione** della Lega, per una maggiore continuità i nomi delle squadre non saranno cambiati, salvo esplicita richiesta di un presidente, pervenuta prima dell'Asta di inizio campionato. Il nome della società non potrà essere in alcun caso modificato nel corso della stagione. Sono vietati nomi offensivi e razzisti; naturalmente non sono ammessi nomi uguali ad altre società presenti nella Lega. Sono invece ammessi nomi di fantasia ispirati a qualunque squadra del Mondo.

Un particolare da non sottovalutare è il **Numero di Squadra**. Esso serve a stabilire l'ordine di chiamata durante l'Asta, ma non la composizione del Calendario (che viene determinata tramite sorteggio). Il numero è stato assegnato grazie al posizionamento delle squadre nel ranking "FifaS" di fine stagione 2020/21 della Lega, calcolato secondo quanto definito al paragrafo 8.1). Alla squadra peggio posizionata è stato attribuito il numero 1, e così via fino alla squadra meglio classificata cui è stato attribuito il numero 8. In caso di parità è stato previsto un sorteggio tra le squadre. I numeri delle varie squadre sono visibili nell'elenco riportato nel paragrafo 1.1) di tale regolamento.

1.7) Capitale sociale

Il capitale sociale di ciascuna società sarà pari a **440 Fantamilioni** di Euro (Fmln). Dopo l'Asta iniziale ogni società riceverà un bonus di **100 Fmln** che serviranno per il Mercato Libero durante la stagione. Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate ai punti 2 e 3 di questo Regolamento. Nessuna società, in nessun caso, può spendere più Fmln di quelli che ha a disposizione. Se ciò dovesse succedere, la squadra incriminata subirà le sanzioni previste al punto 0 di questo Regolamento.

Nel corso della stagione la società può aumentare il suo capitale sociale, oltre che mediante gli scambi con altre società e con lo svincolo dei giocatori, anche con la vittoria o il pareggio delle partite disputate in tutte le competizioni alle quali la squadra partecipa: per la **vittoria** di una partita si riceveranno **3 Fmln** sia nel Campionato che nelle Coppe, mentre per il **pareggio** di una partita si riceverà **1 Fmln** sia nel Campionato che nelle Coppe. I premi saranno erogati **al termine di ogni girone** (7 partite) per quanto riguarda il campionato e **al termine di ogni turno** per quanto riguarda le coppe e non ogni settimana.

2. La Rosa

2.1) Composizione

La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da **25 calciatori**, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del **campionato italiano di Serie A TIM**. Per calciatori appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A si intendono quei calciatori tesserati per le società della massima Serie italiana e abilitati a giocare nella stagione in corso. La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:

3 Portieri 8 Difensori 8 Centrocampisti 6 Attaccanti

Per quanto riguarda i ruoli dei diversi giocatori si fa riferimento alla lista calciatori pubblicata sul sito **Fantacalcio.it**. Nel caso in cui la rosa dopo il termine ultimo per la consegna delle formazioni avrà giocatori in eccesso o in difetto subirà alcune sanzioni, come descritto al punto 0 di questo Regolamento. E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.

2.2) Svincolo giocatori dalla rosa

Nel caso in cui un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra venga svincolato per l'acquisto di un altro giocatore, la squadra che deteneva il suo 'cartellino' riceverà una cifra in Fmln pari al valore del giocatore nel momento dello svincolo. Si intende per **valore del giocatore** il numero di fantamilioni corrispondenti al suo cartellino. Tale valore non è più reperito tramite il software FCM a seguito delle problematiche riscontrate con gli aggiornamenti. Anche per questa nuova stagione si farà riferimento alle quotazioni del sito Fantagazzetta.com opportunamente modificate tramite apposito algoritmo. In nessun caso la società otterrà un numero di crediti diverso dal valore del giocatore come indicato dal software. Ciò vale anche per un giocatore ceduto all'estero o in altra serie, squalificato per illecito sportivo o doping o deceduto. La società che svincola un giocatore in uno dei casi precedentemente elencati non avrà alcuna prelazione sulle altre squadre.

I giocatori ceduti all'estero o in serie minore saranno **svincolati d'ufficio** dal presidente di lega, così come quelli deceduti e quelli il cui contratto risulta rescisso. Contestualmente, in caso di mancato acquisto autonomo da parte del presidente della fantasquadra, il responsabile del mercato provvederà al **tesseramento d'ufficio** di un giocatore del valore di 1 Fmln, casualmente scelto tra i calciatori con quotazione unitaria nel ruolo del giocatore svincolato d'ufficio. Per quanto riguarda i giocatori squalificati, la società ha la facoltà di mantenere in rosa per il resto della stagione il calciatore in questione. Tali situazioni non permettono comunque l'inserimento del calciatore in lista infortunati, come specificato nel paragrafo 3.5).

2.3) Asta iniziale: operazioni preliminari

Come già detto la Lega è composta da due diversi gironi. E' stato previsto lo svolgimento di una diversa asta per ciascun girone, avvenuta dopo la conclusione del calciomercato reale, dopo le prime due giornate del Campionato di Serie A Tim per la Premier League e dopo la terza per la Serie A. Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece o partecipare all'asta attraverso

videoconferenze telematiche. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea al campionato, cioè non potrà essere un altro allenatore della Lega iscritto allo stesso campionato. 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.

2.4) Svolgimento dell'asta iniziale

Ciascuna squadra deve acquistare i **25 calciatori** a un costo totale non superiore a **440 Fmln.** Non si è obbligati a spendere tutti i crediti a propria disposizione. L'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare corrisponde al Numero di squadra (punto 1.6) di questo Regolamento). L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 Fmln, che è l'offerta minima consentita. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta. Un calciatore tesserato da un allenatore è vincolato alla squadra che lo ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro allenatore.

Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 Fmln, un allenatore che disponesse di soli 3 Fmln e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 Fmln per un calciatore.

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

Ciascun allenatore ha un (1) minuto di tempo per fare la sua offerta. Superato il limite di tempo, l'allenatore perderà la possibilità di fare offerte per quel calciatore. Ciascun allenatore dovrà essere avvertito quando mancano dieci (10) secondi allo scadere del minuto a sua disposizione.

Il ruolo dei calciatori per la stagione in corso è obbligatoriamente quello indicato dal sito Fantacalcio.it. Per ulteriori giocatori presenti nell'archivio FCM, ma non in Fantacalcio.it, si è fatto riferimento ai ruoli proposti dal gruppo di gestione dei file voti.

3. Mercato Libero, trattative e trasferimenti

3.1) Regole generali del Mercato Libero

Il Mercato Libero, ovvero le operazioni di acquisto e svincolo dei calciatori, sono permesse per tutta la durata del campionato. Le tornate di mercato sono orientativamente distanziate di circa 45 giorni e si svolgono "quasi" sempre di **giovedì** (tranne quando indicato nell'elenco di seguito) con **scadenza alle 20.00**. In particolare, le scadenze per la stagione 2021/22 sono:

- 14 ottobre 2021 (sosta nazionale)
- 25 novembre 2021
- 30 dicembre 2021
- 3 febbraio 2022
- 31 marzo 2022 (sosta nazionale)
- 28 aprile 2022

Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i Fmln rimasti al termine dell'Asta iniziale aggiunti ai 60 di integrazione. E' possibile acquistare soltanto calciatori '**liberi da contratto**', cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega. Una squadra può acquistare anche più di un giocatore 'libero da contratto' per settimana. Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto a un nuovo acquisto, diventa 'libero da contratto' e può quindi essere acquistato, a partire dalla settimana successiva, da qualunque società.

Le operazioni di acquisto o svincolo devono essere comunicate al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita dall'Assemblea di Lega e riportata al punto 3.2). I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile. Ciascuna squadra può effettuare **massimo 10 offerte** (indipendentemente dai ruoli) in ogni tornata di mercato. Il massimo numero di giocatori acquistabili in ciascuna tornata di mercato è dunque pari a 10. E' importante che per quanti acquisti una squadra faccia, il numero di calciatori della sua rosa non dovrà mai superare i 25 elementi, quindi per ogni calciatore acquistato si dovrà svincolare un calciatore dello stesso ruolo. In caso contrario si dovrà pagare una multa, come descritto al punto 0 di questo Regolamento.

Particolare attenzione meritano i giocatori che presentano una quotazione pari a 1 Fmln. Questi calciatori possono, infatti, venire tesserati dalle fantasquadre senza passare dalle operazioni di mercato libero (punto 3.4) di questo Regolamento), in due diversi casi:

- alla comunicazione dei tagli nelle giornate in cui è previsto il mercato libero;

- nel caso di società penalizzate per mancato sanamento bilancio, in base al punto 7.14) di questo Regolamento.

3.2) Svolgimento del Mercato Libero

L'acquisto di un calciatore al Mercato Libero si svolge sotto forma di '**offerte pubbliche in busta chiusa**'. Ciascuna squadra può 'chiamare' uno o più calciatori 'liberi da contratto' per settimana. Le 'chiamate' sono semi-pubbliche e vanno digitate sul sito della lega nella sezione apposita, entro le **20:00 del giovedì** accompagnate da **un'offerta massima di acquisto**. Tale offerta, così come il nome del

giocatore per cui è stata effettuata l'offerta, rimane nascosta a tutti gli altri presidenti fino alla scadenza del mercato, quando il giocatore verrà assegnato alla squadra che avrà offerto di più.

Nel caso in cui un determinato giocatore venga **chiamato da una sola società**, questo sarà **tesserato con costo pari al valore del giocatore al momento della chiamata**, trascurando l'effettivo valore dell'offerta presentata nella busta. Nella circostanza in cui, invece, **due o più squadre** abbiano chiamato lo stesso giocatore, allora si assicurerà il giocatore la squadra che avrà offerto di più: il cartellino del giocatore sarà pagato **tanti crediti quanti sono quelli offerti** nella busta. Esempio: la squadra Blu chiama Totti (valore 20) e offre 50, le squadre Gialla, Rossa e Verde chiamano Pogba (valore 10) e offrono rispettivamente 30, 40 e 100. Alla chiusura del mercato il presidente assegnerà Totti alla squadra Blu per 20 Fmln. Pogba sarà acquistato dalla squadra Verde che ha offerto di più (100 Fmln) e sarà pagato proprio 100 Fmln.

Nel caso due o più squadre rilancino la **stessa cifra** per il calciatore conteso, si aggiudicherà il calciatore la **squadra peggio posizionata in classifica** in quel momento (considerando i punti totali e, a parità di punti, la Fantamedia Totale). Non è più previsto un rilancio in crediti contemporaneo all'offerta principale.

Scaduto il termine relativo, il Presidente di Lega comunica ai presidenti interessati l'esito dei rilanci e i giocatori acquistati. Il **termine ultimo per la comunicazione dei tagli è anticipato di cinque ore rispetto all'inizio delle partite** (termine per la consegna delle formazioni). Superato tale limite è possibile effettuare comunque il taglio per **una ulteriore ora** pagando una **multa di 10 fmln**, mentre oltre le quattro ore antecedenti l'inizio della giornata di campionato tale operazione non è più possibile. Le squadre aggiudicatarie sono obbligate a tagliare tanti giocatori quanti sono stati quelli acquistati, sempre nel rispetto dei ruoli, entro il termine stabilito, per non incorrere nelle penalizzazioni previste da tale regolamento e riportate nel paragrafo 7.11). In particolare, i giocatori acquistati al prezzo base, ove non sopraggiungano le conferme di acquisto e i relativi tagli, sono automaticamente tagliati. Discorso diverso per i giocatori acquistati a prezzo maggiorato che risultano automaticamente confermati ed è pertanto indispensabile la comunicazione dei relativi tagli da parte del presidente entro i termini stabiliti dal regolamento.

3.3) Tagli

Il **taglio** di un giocatore, ossia il suo svincolo da parte di una fantasquadra che ne possiede il 'cartellino', porta la società a ricevere un numero di Fmln pari al **valore del giocatore al momento dello svincolo**. Quando una squadra, durante la stagione, in seguito ad acquisti al Mercato Libero, si ritrova con una disponibilità di giocatori eccedente il limite massimo consentito per un determinato ruolo dovrà comunicare i giocatori che intende tagliare per rientrare nel limite, prima della giornata successiva ed entro l'orario limite riportato al punto 3.2) di questo regolamento. Un giocatore tagliato volontariamente sarà riacquistabile dalla stessa squadra e dalle altre sino alla chiusura del Mercato Libero, dalla tornata di Mercato successiva allo svincolo. In caso di mancato taglio di giocatori eccedenti il numero massimo si incorrerà nelle sanzioni previste dal presente regolamento come previsto al punto 7.11).

3.4) Tesseramento speciale calciatori con quotazione pari a 1 Fmln

Come anticipato al punto 3.2), esistono due casi in cui è prevista la possibilità di **tesserare calciatori quotati 1 Fmln**, in deroga alle regole previste ai punti precedenti. In ogni caso nulla vieta ai

presidenti di effettuare delle normali offerte al mercato libero per i giocatori ricadenti in questa categoria. **In corrispondenza delle giornate di svolgimento del mercato libero**, in contemporanea con la comunicazione dei tagli, ciascun presidente ha la facoltà di tesserare **un massimo di 3 calciatori** con quotazione pari a 1 Fmln. Il presidente deve solo indicare il ruolo dei giocatori, che saranno **scelti casualmente** tra quelli aventi la quotazione suddetta. Tali calciatori possono essere tesserati oltre il limite dei 10 acquistabili al mercato libero, permettendo ulteriori tagli utili a garantire l'acquisizione di nuovi fondi per riportare il bilancio in pareggio. I calciatori tesserati con questa modalità non possono essere scambiati con altre società fino alla giornata di campionato successiva.

Nel caso in cui una società risulti penalizzata in base al punto 7.14) di questo Regolamento, questa ha la possibilità di acquistare liberamente dal mercato degli svincolati, dalla settimana successiva all'applicazione della penalità, alcuni giocatori con valore unitario (1 Fmln), per poter svincolare i propri giocatori e recuperarne i crediti al fine di risanare il debito. Stessa disposizione si può applicare nel caso in cui la società risulti penalizzata in base al punto 7.13) dopo la scadenza del mercato trasferimenti (riportata al punto 3.6)).

3.5) Lista infortunati

Dalla stagione 2010/11 si è previsto di **eliminare la Lista Infortunati**. Anche per questa stagione, dunque, non sarà più data facoltà al fantallenatore di mantenere il cartellino di un giocatore infortunato, potendolo sostituire temporaneamente con un nuovo calciatore. Il calciatore infortunato verrà considerato del tutto identico ad un qualunque altro calciatore in rosa. In caso di infortunio il fantallenatore potrà decidere se svincolare il giocatore (recuperando il relativo valore del giocatore indicato dal software FCM e perdendo ogni diritto sul cartellino dello stesso) o se tenerlo comunque in squadra fino al pieno recupero. Nel caso in cui il giocatore infortunato venga ceduto ad una squadra militante in una categoria inferiore o in un campionato estero sarà naturalmente comunque svincolato d'ufficio e sarà compito del fantallenatore sostituire il giocatore nei tempi e nei modi previsti dal presente regolamento.

3.6) Trattative nel corso della stagione

Già dal termine dell'Asta fino alla **trentaduesima giornata** della Serie A TIM, sarà permesso alle squadre lo scambio dei giocatori. La scadenza è fissata per il **09 Aprile 2022** (come al solito cinque ore prima del termine per la consegna delle formazioni). Gli scambi possono prevedere il trasferimento di vari giocatori e i conguagli economici. Una volta raggiunto un accordo di trasferimento, entrambi gli allenatori coinvolti devono comunicarlo, a voce o per iscritto, pena la nullità dell'accordo, al Presidente di Lega. Un giocatore ceduto ad un'altra squadra non può essere ritesserato dalla società in questione in seguito ad uno scambio se non sono trascorse almeno **cinque giornate** di campionato dalla cessione. Tale limitazione non vale se il giocatore viene riacquistato al mercato libero. Gli scambi vanno comunicati al Responsabile di Mercato entro **5 ore prima dell'inizio delle partite**. Dopo tale limite è possibile registrare le operazioni pagando una multa di 10 Fmln (comminata ad entrambe le squadre) per un'altra ora. Oltre tale orario limite tali operazioni non sono più consentite.

3.7) Trattative al termine della stagione

Dopo il termine della stagione i calciatori vengono tutti **svincolati** dalla società di appartenenza e quindi nessun presidente può scambiare alcun giocatore, né cederne, né tantomeno acquistarne.

4. La gara

4.1) Generalità

La gara viene disputata tra due squadre di **11 calciatori**, scelti dall'allenatore tra i 25 appartenenti alla rosa. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il **Risultato Finale**, viene calcolato, per mezzo della Tabella di Conversione, confrontando i **Totali-Squadra** di ciascuna squadra (vedi punto 5.8)). In alcune competizioni al termine dei tempi regolamentari, in caso di parità, saranno disputati i **tempi supplementari** ed eventualmente i **calci di rigore**, come previsto da tale regolamento nei paragrafi 5.9) e 5.10).

4.2) Schema di gioco

Ciascuna squadra dovrà settimanalmente schierare **11 calciatori titolari** e **11 panchinari**. La formazione dovrà essere composta da un **minimo di 3 difensori**, un **minimo di 3 centrocampisti** e da **almeno un attaccante fino a un massimo di 3**: quindi i moduli permessi dal Regolamento sono:

4-3-3; 5-3-2; 6-3-1; 4-4-2; 5-4-1; 4-5-1; 3-4-3; 3-5-2.

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

4.3) Riserve e Sostituzioni

E' consentito l'utilizzo di **calciatori di riserva**, a condizione che siano rispettate le successive regole. Ogni squadra può schierare in panchina sino a **undici calciatori di riserva**, di cui 2 portieri, 3 difensori, 3 centrocampisti e 3 attaccanti. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.

Una squadra non può effettuare più di **tre sostituzioni** per gara (tranne le eccezioni previste dal Regolamento). Le riserve, che verranno scelte tra i sette calciatori 'in panchina', devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega.

I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere) e comunque soltanto calciatori del loro **stesso ruolo** o reparto. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi, ma possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.

Nel caso in cui 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 prenderanno in considerazione le riserve successive di quel ruolo, altrimenti il calciatore assente verrà sostituito dalla **riserva d'ufficio**, il cui Totale-Calciatore è equivalente a 4 (quattro).

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

Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il **portiere**, al momento del calcolo del risultato verrà assegnato, come **riserva d'ufficio**, un **3** come Totale-Calciatore. Questo valore di riserva d'ufficio vale esclusivamente per il portiere.–In caso di due o più calciatori assenti tra cui il portiere, la **sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria**. In pratica nessuna squadra può giocare senza portiere e se questi è assente, per qualunque ragione, dovrà essere sostituito obbligatoriamente dalla 'riserva d'ufficio portiere'.

Nel caso in cui in una squadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, entreranno in campo le tre riserve con il miglior Totale-Calciatore. 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.

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

4.4) Comunicazione della formazione

Il termine ultimo per la consegna delle formazioni corrisponde all'**orario di inizio della prima partita della giornata** prevista dal Calendario della Serie A TIM. Tutti gli allenatori devono consegnare la formazione al Presidente o, in caso di sua assenza, al Vicepresidente di Lega. La formazione può essere inviata al Presidente tramite qualunque strumento a disposizione: il metodo migliore è il **form di Invio Formazione sul sito** della Lega, ma sono accettati anche **SMS** e **E-Mail** (assicurandosi però dell'effettiva ricezione del messaggio da parte del Presidente di Lega) o un messaggio nel **Forum** della Lega su Facebook. Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori devono comunicare, oltre alla formazione, la **lista dei rigoristi** (vedi punto 5.10)). La formazione può essere consegnata solo dopo il calcolo e la pubblicazione dei risultati della giornata precedente.

4.5) Mancata comunicazione della formazione

Nel caso in cui un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la **formazione comunicata la settimana precedente**. Nel caso in cui nella giornata precedente siano state giocate **più gare** dalla fantasquadra in questione, si farà sempre riferimento alla formazione per la gara di **campionato**. Nel caso in cui nella giornata precedente siano state disputate dalla fantasquadra in esame più gare di altre competizioni (coppe o supercoppe) e nessuna di campionato si farà riferimento alla formazione consegnata per la **Coppa Salamandra**.

Nel caso in cui **alla prima giornata** di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega assegnerà alla squadra del suddetto allenatore una formazione d'ufficio, schierata secondo un modulo 4-4-2, così composta: il primo portiere, i primi 4 difensori, i primi 4 centrocampisti e i primi 2 attaccanti; in panchina il secondo e terzo portiere, il quinto, il sesto e il settimo difensore, il quinto, il sesto e il settimo centrocampista, il terzo e il quarto

attaccante. Per la composizione di tale formazione, i calciatori sono ordinati secondo il costo d'acquisto all'asta in ordine decrescente (a parità di costo, vale l'ordine alfabetico). Dalla stagione 2021/22 non viene più assegnato il voto d'ufficio pari a 60 che risultava troppo penalizzante e, soprattutto, complicava la parte gestionale.

Nel caso in cui un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per due giornate consecutive, la società verrà punita come descritto al punto 0 di questo Regolamento. **Omettere di comunicare la formazione è una mancanza gravissima**. In pratica, l'allenatore che si comporta in tal modo non sta schierando in campo la propria squadra nella migliore formazione consentita dalla sua situazione tecnica. Secondo le regole della F.I.G.C., questo è un fatto grave: altrettanto nel Fantacalcio. Si potrebbe supporre che l'allenatore di quella squadra non sia più interessato al gioco. Visti i sottili equilibri del Fantacalcio, ciò può avere effetti devastanti.

Nel caso di utilizzo di messaggi sms o di e-mail per comunicare la formazione, è cura di ogni allenatore accertarsi che il Presidente di Lega e l'avversario abbiano ricevuto l'informazione. Se l'sms o l'e-mail non dovessero giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente e la formazione risulterà non consegnata. In questi casi consigliamo all'allenatore che spedisce la formazione con questi mezzi di aggiungere all'e-mail e all'sms una richiesta di avvenuta ricezione, così che il Presidente di Lega e l'avversario possano confermare.

4.6) Errori nella comunicazione della formazione

Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Presidente deve controllare, come farebbe un arbitro prima della partita, i 'cartellini' dei calciatori schierati: deve, cioè, verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti al punto 4.2) di questo stesso Regolamento.

Se uno o più **calciatori schierati** in formazione **non sono tesserati** per la squadra in esame, verranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. A partite concluse al momento del calcolo del risultato verranno sostituiti dalle riserve di ruolo schierate in panchina, secondo l'ordine di priorità. Questi subentri valgono come **vere e proprie sostituzioni** ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili.

Se una squadra schiera il **medesimo calciatore due o più volte tra i titolari**, questo sarà considerato una volta sola e al posto dei titolari mancanti subentreranno le riserve del reparto, secondo l'ordine di priorità. Se una squadra schiera il **medesimo calciatore sia in campo sia in panchina**, giocherà regolarmente in 11, ma il doppione panchinaro verrà tolto d'ufficio dalla formazione e l'allenatore giocherà con una riserva in meno.

Nel caso una squadra schieri **in un reparto un numero di giocatori insufficiente** rispetto al limite minimo previsto dal presente Regolamento al punto 4.2), i giocatori mancanti per ricostituire il numero minimo saranno pescati automaticamente tra le riserve del reparto in questione e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno esclusi d'ufficio i giocatori che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento. A parità di Totale-Calciatore conteranno i soli voti e in caso di ulteriore parità sarà preferito per convenzione il modulo più difensivo. Questi giocatori non scaleranno in panchina, ma saranno esclusi dalla formazione. Qualora un reparto non

consenta a sua volta riduzioni di numero a termini di Regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.

Nel caso una squadra schieri **in un reparto un numero di giocatori eccedente** il limite massimo previsto dal presente Regolamento al punto 4.2), verranno esclusi tanti giocatori di quel reparto (quelli che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore) quanti ne occorrono per rientrare nel limite e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno pescati dalla panchina i giocatori che hanno ottenuto i peggiori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento, rispettando però l'ordine di priorità delle riserve. Qualora un reparto non consenta a sua volta l'inserimento di un giocatore in più a termini di regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.

Se una squadra schiera **più di 11 titolar**i ma non c'è un reparto in sovrannumero, sarà escluso il giocatore che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore in assoluto nei reparti di movimento, ma sempre a patto che la sua esclusione non determini un'inferiorità numerica nel suo reparto, altrimenti la scelta ricadrà sugli altri reparti di movimento. Se una squadra schiera **meno di 11 titolari** ma la scelta sulla riserva da 'promuovere' può ricadere su più reparti, verrà preferita quella che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore.

Le sostituzioni per effetto di errori nello schieramento della formazione sono da considerarsi prioritarie rispetto a tutte le altre sostituzioni.

5. Le Modalità di Calcolo

5.1) Criterio generale

La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in sette fasi distinte:

- **Calcolo del Totale-Calciatore** per ciascun calciatore;
- **Calcolo del Totale-Squadra** per ciascuna squadra;
- **Calcolo del Modificatore-Difesa** per ciascuna squadra;
- **Calcolo del Modificatore-Centrocampo** per ciascuna squadra;
- **Calcolo del Totale-Squadra Modificato** per ciascuna squadra;
- Assegnazione del **Fattore Campo**;
- **Confronto dei Totali-Squadra**.

5.2) Calcolo del Totale-Calciatore

Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del **Voto** (assegnatogli dal Q.U.) e dei **Punti-azione**. Per Voto si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dal Quotidiano Ufficiale. Nel caso di più Q.U., per Voto si intende la media dei voti assegnati a un giocatore dai Q.U. Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei **Punti-gol** e dei **Punti-cartellino**.

I **Punti-gol** sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un gol (solo il portiere, o chi ne fa le veci, può subire o evitare un gol) durante una gara di campionato. I Punti-gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:

+3 punti per ogni gol realizzato;
+3 punti per ogni gol realizzato su rigore;
+3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
-2 punti per ogni autogol;
-3 punti per un rigore sbagliato;
-1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).

Nel caso che un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare (vedi punto 9.3.l di questo Regolamento). 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. Un punto viene assegnato a ciascun giocatore anche per ciascun **assist** effettuato durante la partita. Per quanto riguarda la determinazione degli assist si farà riferimento alle decisioni de **La Gazzetta dello Sporti**, poiché la **Federazione Fantacalcio FFC** non assolverà più a tale compito. Saranno considerati assist anche i passaggi da calcio d'angolo o calcio di punizione o rimessa laterale.

I **Punti-cartellino** sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:

-1/2 punto (cioè -0,5) per un'ammonizione;
-1 punto per un'espulsione.

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

Vi sono alcuni casi particolari che richiedono un'analisi specifica:

a. ***Portiere senza voto***: nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v.(senza voto) o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituto dal portiere di riserva. Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i punti gol o punti cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere.
b. ***Portiere senza voto più punti azione***: a parziale modifica della regola di cui al punto a precedente, nel caso che un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.
c. ***Calciatore senza voto***: nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. da un giornale si considererà la media degli altri due giornali. Qualora risulti senza voto per due giornali allora il calciatore risulterà senza voto e 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' se prevista (vedi punto 4.3)).
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., solo in questo caso ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6, con le seguenti eccezioni:
    - per i calciatori che abbiano giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti (recuperi esclusi), la mancanza di voto verrà considerata come una normale assenza;
    - per i calciatori che hanno segnato un gol o un autogol, pur avendo giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, si applicherà la regola di cui a questo stesso punto d. Al voto di 6 si dovranno però sommare o sottrarre i Punti-gol relativi alla marcatura o all'autogol.
e. ***Rigore sbagliato***: nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha battuto ha ripreso la respinta e segnato. Al calciatore verranno assegnati meno tre (-3) Punti-gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) Punti-gol per averlo segnato al secondo tiro (come da Regolamento). Quindi, al suddetto calciatore non verrà assegnato alcun Punto-gol per questa azione e, a meno che non intervengano altri Punti-azione nel corso della partita, il suo Totale-Calciatore sarà equivalente al suo voto. Ovviamente, se la respinta viene presa da un compagno che

ribatte la palla in rete, il calciatore che ha tirato il rigore verrà semplicemente penalizzato di tre (3) Punti-gol.

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

g. ***Ammonito senza voto***: nel caso un calciatore venga ammonito prima di poter essere giudicato dal Q.U., cioè termini la gara senza voto, sarà regolarmente sostituito dalla riserva nel suo ruolo, senza ottenere voti di ufficio.

h. **Espulso o ammonito dopo il fischio finale o dalla panchina**: nel caso un calciatore venga espulso o ammonito mentre siede in panchina (quindi tra le riserve) o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita, dopo il triplice fischio finale dell'arbitro, il malus per l'espulsione e quello per l'ammonizione non verrà conteggiato se questo calciatore non è mai sceso in campo. I malus valgono invece se ha giocato.

i. ***Marcatore senza voto***: nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura.

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

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 gol subito e più tre punti (+3) per ogni rigore parato.

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

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

5.3) Calcolo del Totale-Squadra

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

5.4) Calcolo del Modificatore della Difesa

Il **Modificatore della Difesa** è dato dalla **Media-Voto dei difensori schierati in formazione**, calcolata sulla base della sola Media-Voto in pagella calcolata con i voti dei Q.U.. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti cartellino. Per poter calcolare il Modificatore della Difesa è necessario utilizzare la seguente tabella. La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi:

media voto	**modificatore difesa**
Meno di 5	+4
5.00 – 5.24	+3
5.25 – 5.49	+2
5.50 – 5.74	+1
5.75 – 5.99	0
6.00 – 6.24	- 1
6.25 – 6.49	- 2
6.50 – 6.74	- 3
6.75 – 6.99	- 4
7.00 o più	- 5

I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria. Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto. La tabella di conversione si applica al caso di una **difesa a 4**. Se si schiera una difesa a 3, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto, se si schierano più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto. Ai soli fini del calcolo del Modificatore, per tutte le **Riserve d'Ufficio** (sia la prima, che ottiene un 4, sia le successive, che prendono 0) viene conteggiato un **5**.

5.5) Calcolo del Modificatore di Centrocampo

Il **Modificatore del Centrocampo** è dato dal **confronto tra i Totali-Centrocampo** delle due squadre. Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma della Media-Voto dei centrocampisti schierati in formazione. In caso di **disparità numerica** tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti **voti d'ufficio** quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria. Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampisti il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è pari a **5**. Per poter calcolare il Modificatore di Centrocampo è necessario utilizzare la seguente tabella. La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante trasforma il risultato del confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi. La prima colonna indica la differenza tra i due Totali-Centrocampo, la seconda colonna indica i punti che vanno aggiunti al totale della squadra con il centrocampo migliore, la terza indica i punti da sottrarre al totale della squadra col centrocampo peggiore:

Differenza tra i Totali Centrocampo	**squadra col miglior totale**	**squadra col peggior totale**
Meno di 1	0	0
1.00 – 1.99	+0.5	- 0.5
2.00 – 2.99	+1	- 1
3.00 – 3.99	+1.5	- 1.5
4.00 – 4.99	+2	- 2
5.00 – 5.99	+2.5	- 2.5
6.00 – 6.99	+3	- 3
7.00 – 7.99	+3.5	- 3.5
8 o più	+4	- 4

Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il **Totale-Centrocampo migliore** verranno assegnati (cioè sommati) **dei punti positivi** in base al livello di differenza colo Totale-Centrocampo della squadra avversaria. Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il **Totale-Centrocampo peggiore** verranno assegnati (cioè sommati) **dei punti negativi** in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria. Anche ai fini del calcolo del Modificatore del Centrocampo, per tutti i **giocatori mancanti** (la Riserva d'Ufficio, che ottiene 4, e gli altri che prendono 0) viene conteggiato un voto fittizio pari a **5**.

5.6) Calcolo del Totale-Squadra modificato

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

5.7) Fattore campo

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

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

Totale Squadra		**gol**
Meno di 66 punti	=	0 gol
Da 66 a 71,999 punti	=	1 gol
Da 72 a 76,999 punti	=	2 gol
Da 77 a 80,999 punti	=	3 gol
Da 81 a 84,999 punti	=	4 gol

Da 85 a 88,999 punti = 5 gol
Da 89 a 92,999 punti = 6 gol
E così via (ogni 4 punti un gol)

Se una squadra totalizza **meno di 66 punti** (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol. Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti. Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti. Da 77 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (Es.: 77 punti = 3 gol, 81 punti = 4 gol, ecc.). Se due squadre si ritrovano in **due intervalli di punteggio differenti** ma una non stacca l'altra **almeno di 3 punti**, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e **pareggia** la partita. Esempio: squadra X 72,5 punti; squadra Y 70 punti; risultato 2-2 (e non 2-1). La regola di cui sopra si applica anche nel caso di **incontri ad eliminazione diretta che prevedano due partite** (andata e ritorno), con un accorgimento: se la differenza tra i due Totali-squadra è minore di 3 punti, la partita terminerà regolarmente in parità ma, per stabilire il numero di gol realizzati da entrambe le squadre, si considererà sempre e solo il punteggio ottenuto dalla squadra in trasferta. Se la situazione descritta sopra si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). Esempio: squadra X 67 punti, squadra Y 65: il risultato non sarà 1-1, come descritto al punto a, ma 0-0. Se una squadra totalizza **meno di 59 punti**, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 59 e abbia staccato l'avversaria di almeno 3 punti.

5.9) Calcolo dei Tempi supplementari

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

Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore. Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno **0.5** in più, come **Fattore Campo**, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari.

Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla seguente Tabella di Conversione. La Tabella di Conversione Supplementari trasforma ciascun Totale-Supplementari in un certo numero di gol, così da ottenere un 'reale' risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Supplementari ottenuto da ogni squadra, in base alla tabella sottostante.

Meno di 20 = 0 gol
Da 20 a 23,999 = 1 gol

Da 24 a 27,999 = 2 gol
Da 28 a 31,999 = 3 gol
Da 32 a 35,999 = 4 gol
e così via (ogni 4 punti un gol)

La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti: se una squadra totalizza meno di 20 punti (cioè fino a 19,999) non si assegna alcun gol. Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti. Da 20 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (es.: 20 = 1 gol, 24 = 2 gol, 28 = 3 gol).

5.10) Calcolo dei Calci di Rigore

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

I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno **effettivamente giocato nella fantapartita e preso un voto** (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli s.v, i n.g., e chi non ha proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6.

In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 13 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.

In caso di **mancata comunicazione della lista dei rigoristi**, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà il diciottesimo rigorista).

6. Partite sospese o posticipate e casi particolari

6.1) Partite sospese o rinviate

Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano **sospese o rinviate** per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza il **Q.U. non pubblichi i voti** relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, le **formazioni** relative a ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verranno **congelate in attesa dei recuperi** e non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate'.

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.

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 competizione, 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**.

Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti non verranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere, per calcolare il Risultato Finale della partita, che le due vere squadre di Serie A giochino la partita di recupero. Una volta recuperata la partita il voto del giocatore sarà costituito dalla media delle due frazioni di partita (o il singolo voto se ha preso parte ad una sola delle due frazioni).

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 al paragrafo 4.3) 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 per tutti i giocatori mancanti** e non sostituibili (e non solo per il primo). La disposizione vale per tutti i calciatori, ovvero quelli che hanno giocato in quella giornata, e non giudicati, senza che avessero panchinari che li potessero sostituire. Tale regola non si applica nel caso in cui vengano assegnati voti d'ufficio ai calciatori delle squadre interessate.

6.2) Partite o giornate posticipate

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.

Nel caso in cui **un'intera giornata di campionato venga posticipata**, qualunque possa esserne la causa (es. sciopero dei calciatori), se la giornata interessa partite di Coppa di Lega, questa verrà cancellata e gli incontri verranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale (se possibile tenendo in considerazione le altre competizioni della lega); nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato, qualora la data fissata per il recupero della giornata del campionato reale, originariamente abbinata alla giornata di Fantacampionato, risulti essere antecedente alla fine del Campionato di Lega, la si dovrà recuperare, 'congelandola' e rinviandola alla data fissata per il recupero

reale; nel caso in cui la giornata interessi partite di Campionato, ma la data fissata per il recupero risulti essere posteriore alla fine del Fantacampionato, oppure nel caso non si riesca a determinare, in ragionevoli tempi organizzativi la data del recupero (es: entro il sabato successivo alla giornata posticipata), si dovrà trascurare il recupero stesso, e continuare il Fantacampionato con la successiva giornata del campionato reale, sfasando, di fatto, i due campionati (quello reale e quello 'fanta') di una giornata.

6.3) Casi Particolari

Nel caso una partita venga **anticipata per uno o più giorni** rispetto al classico anticipo del sabato, per una qualunque ragione, la formazione valevole per quella giornata andrà consegnata all'orario di inizio della partita anticipata. Nel caso il **risultato di una partita**, per qualunque ragione, venga **modificato a tavolino**, si terrà conto ai fini dell'esito della fantapartita dei voti assegnati dal Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.

Se i Quotidiani Ufficiali non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcolerà l'esito della partita o delle partite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo.

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

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

Nel caso una **partita non venga fatta disputare** per qualsiasi motivo e successivamente il risultato venga deciso a tavolino, tutti i calciatori facenti parte delle rose coinvolte riceveranno un **voto d'ufficio** pari a **6**, ad eccezione dei portieri che riceveranno un voto pari a **5**.

Nel caso in cui, per uno dei due motivi suddetti debbano considerarsi al fine del calcolo dei risultati i voti di ufficio assegnati ai giocatori, se la decisione di posticipare o annullare l'incontro di Serie A viene **ufficializzata entro il termine di consegna della formazione** per la giornata in questione, allora i **voti d'ufficio** saranno pari a **5.5** per tutti i giocatori di movimento, ad eccezione dei portieri che riceveranno un voto pari a **4.5**.

7. Le competizioni della Lega

7.1) Note generali sui campionati

I due campionati di Serie A e Premier si disputano in contemporanea e sono giocati da 8 squadre. Sono previste doppie gare di andata e ritorno e un'ultima tornata in campo neutro. Le squadre prime classificate nei Campionati sono proclamate **Campioni di Lega**.

7.2) Calendario del campionato

Il nostro campionato dura **35 giornate**. Ciascuna squadra affronta le avversarie **cinque volte**: due in casa, due in trasferta e una in campo neutro. Il numero di squadra cui si fa riferimento nel seguito non è quello associato all'ordine dell'asta definito tramite Ranking, ma è stato determinato tramite sorteggio all'inizio della stagione. Ecco il calendario dei campionati in dettaglio:

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

7.3) Classifica del campionato

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.

In caso di **parità di punteggio tra due squadre**, la migliore posizione non è più assegnata mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro. In caso di parità, infatti, il piazzamento verrà assegnato calcolando la **media dei Totali-Squadra** ottenuti da ciascuna squadra nell'arco del campionato e vincerà ovviamente la squadra con la Media Totale-Squadra più alta. La Media del Totale-Squadra si calcola sommando i Totali-Squadra ottenuti da ciascuna squadra in ogni singola partita nell'arco del campionato e dividendo la cifra così ottenuta per il numero di giornate di campionato. In caso di ulteriore parità, eventualità rarissima, varrà la **differenza reti**, poi i **gol fatti**, quindi si procederà per **sorteggio**, con lancio della monetina.

In caso di **parità di punteggio fra tre o più squadre** al termine del campionato si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta '**classifica avulsa**') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:

- della **Media-Totale Squadra**;
- dei **punti conseguiti negli incontri diretti**;
- della **differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti**;

La migliore posizione verrà quindi assegnata alla squadra prima classificata nella classifica avulsa e non più mediante gara di spareggio tra le due squadre meglio classificate nella 'classifica avulsa'. Nel caso in cui due o più squadre interessate **permangano in parità** anche nella 'classifica avulsa', e ai soli fini della compilazione della relativa graduatoria, si tiene conto, nell'ordine:

- della **Differenza Reti nell'intero campionato**;
- del maggior numero di **reti segnate nell'intero Campionato**;
- del **sorteggio**.

7.4) La Coppa Salamandra

La **Coppa Salamandra** è la coppa storica della Lega e tutte le squadre prendono parte sin dall'inizio alla competizione. La Coppa Salamandra è formata da tre fasi distinte:

- Il **1° turno**, composto da 4 gironi da 4 squadre ciascuno, con partite di andata e ritorno;
- Il **2° turno**, composto da 2 gironi da 4 squadre ciascuno, con partite di andata e ritorno;
- La **fase finale**, che prevede le semifinali e le finali con scontri di andata e ritorno.

1° Turno

Girone A		Girone B		Girone C		Girone D	
Sherazade	A	Alex10 FC	P	Al-Tair	P	Vajana e Suriaca	P
Tettenham	P	Tarantati	A	Marcos	A	Domenec	A
Pilu Bridge	P	Livercool	P	Toma3	A	LDP Team	P
Divano Kiev	A	SCHIAPP	A	Minghia Mbare	P	Marlboro Touch	A

Accedono al secondo turno le prime due classificate di ciascun girone.

2° Turno

Girone X	Girone Z
2° classificato girone A	1° classificato girone D
1° classificato girone C	1° classificato girone A
1° classificato girone B	2° classificato girone B
2° classificato girone D	2° classificato girone C

Accedono ai quarti di finale le prime due classificate di ciascun girone e le due migliori terze.

Fase finale

Tutte le sfide della fase finale saranno caratterizzate da incontri di andata e ritorno.

Semifinali

1 - 1° Classificato (Girone X) – 2° Classificato (Girone Y)
2 – 1° Classificato (Girone Y) – 2° Classificato (Girone X)

Finali

1°/2° posto – Vincente 1 – Vincente 2
3°/4° posto – Perdente 1 – Perdente 2

7.5) Note Coppa Salamandra

La composizione dei gironi del primo turno è stata effettuata grazie ad un **sorteggio non integrale**, tramite l'utilizzo di **fasce ordinate in base al ranking "FifaS"** della lega alla fine della stagione 2019/20 (in caso di parità di punti è stato effettuato un sorteggio tra le due squadre per determinare la fascia di appartenenza): ogni girone è composto da quattro squadre, ognuna di una fascia diversa, garantendo inoltre la presenza di due squadre per campionato (Premier League e Serie A).

Sono state previste quattro fasce, così composte:

Fascia 1		Fascia 2		Fascia 3		Fascia 4	
Sherazade (A)	604	Tarantati (A)	316	LDP Team (A)	214	SCHIAPP (A)	103
Alex10 FC (P)	442	Domenec (A)	309	Toma3 (A)	203	Marlboro Touch (A)	69
Al-Tair (P)	388	Marcos (A)	261	Pilu Bridge (P)	199	Minghia Mbare (P)	0
Vajana e Suriaca (P)	331	Tettenham (P)	248	Livercool (P)	150	Divano Kiev (A)	0

I gironi della seconda fase e gli accoppiamenti dei quarti di finale sono gli stessi della passata stagione che sono stati determinati tramite sorteggio integrale. Nel Primo e nel Secondo Turno in caso di parità verranno prese in considerazione (nel seguente ordine) i seguenti criteri:

- Media Totale squadra nel girone;
- Punti negli scontri diretti;
- Differenza reti negli scontri diretti;
- Gol fatti nel girone.

In caso di ulteriore parità si procederà con un sorteggio.

Le gare di andata delle semifinali si giocheranno in casa delle squadre peggio classificate. Nella fase finale, il passaggio al turno successivo (o la vittoria nella finale) è determinato in base ai risultati ottenuti nelle due partite, o in caso di parità di punteggio in base alla differenza reti. Dalla stagione 2021/22 non vengono premiati i gol in trasferta; pertanto, in caso di parità anche per i gol fatti, al termine dei 90 minuti regolamentari del secondo incontro il passaggio del turno (o la vittoria della Coppa Salamandra) sarà deciso in funzione della Media Totale Squadra nelle due partite disputate per il turno in questione (dalla stagione 2018/19 non si disputeranno più tempi supplementari e calci di rigore). In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con il lancio della monetina. Ad esclusione delle disposizioni definite in questa regola, per le partite di Coppa Salamandra valgono le disposizioni – calcolo del risultato, finale, sostituzioni, ecc. – riportate nelle Regole del Gioco.

7.6) La Coppa delle Lucertole

La **Coppa delle Lucertole** porterà a scontrarsi fino alla fine della stagione le migliori squadre della Lega. Accedono alla coppa tutte le compagini iscritte alla Lega, sebbene in momenti diversi. La coppa è composta da cinque diverse fasi:

- **I turno Preliminare**, ad eliminazione diretta con gare di andata e ritorno;
- **II turno Preliminare**, ad eliminazione diretta con gare di andata e ritorno;
- **Fase 1**, composta da quattro gironi da quattro squadre, con partite di andata e ritorno;
- **Fase 2**, composta da due gironi da quattro squadre, con partite di andata e ritorno;
- **Fase Finale**, che prevede semifinali e finali con gare di andata e ritorno.

I turno Preliminare

Partecipano al primo turno Preliminare della Coppa delle Lucertole quattro squadre, che si scontreranno in partite di andate e ritorno, per decretare due squadre qualificate al secondo turno Preliminare. Prendono parte al preliminare le due nuove squadre (Divano Kiev e Minghia Mbare) e le due peggiori piazzate al termine della stagione 2020/21 (Pilu Bridge e Marlboro Touch).

Preliminare A: Divano Kiev (A) – Pilu Bridge (P)

Preliminare B: Minghia Mbare (P) - Marlboro Touch (A)

Superano il turno le squadre vincitrici di ciascun incontro.

II turno Preliminare

Partecipano al secondo turno Preliminare della Coppa delle Lucertole quattro squadre, che si scontreranno in partite di andate e ritorno, per decretare due squadre qualificate alla Prima Fase della competizione. Prendono parte a tali incontri le vincenti il primo turno preliminare e le successive due peggiori squadre al termine del campionato 2020/21 (Livercool e SCHIAPP). Superano il turno le squadre vincitrici di ciascun incontro.

1° Fase

Partecipano alla prima fase del torneo 12 squadre: le migliori dieci classificate nei campionati al termine della stagione 2020/21 (Alex10 FC, Sherazade, Al-Tair, Toma3, Domenec, Vajana e Suriaca, Tarantati, Tettenham, Marcos, LDP Team) e le due squadre vincenti il secondo turno preliminare. Il format della prima fase prevede che le squadre siano raggruppate in 3 gruppi (Africa, America, Europa) da 4 squadre ciascuno, con incontri di andata e ritorno. Accedono alla seconda fase le prime due classificate di ciascun gruppo e le due migliori terze.

2° Fase

Sono previsti due gironi da 4 squadre, con incontri di andate e ritorno.

Gruppo Nord	Gruppo Sud
1° classificata Gruppo Africa	1° migliore terza
2° classificata Gruppo America	2° classificata Gruppo Europa
2° migliore terza	2° classificata Gruppo Africa

1° classificata Gruppo Europa	1° classificata Gruppo America

Accedono alla fase finale le prime due classificate di ciascun gruppo.

Fase Finale

Tutte le sfide della fase finale saranno caratterizzate da incontri di andata e ritorno.

Semifinali

1 - 1° classificata Gruppo Nord – 2° classificata Gruppo Sud

2 – 1° classificata Gruppo Sud – 2° classificata Gruppo Nord

Finali

1°/2° posto – Vincente 1 – Vincente 2

3°/4° posto – Perdente 1 – Perdente 2

7.7) Note Coppa delle Lucertole

Per quanto riguarda il ranking, gli incontri relativi al primo e al secondo turno Preliminare della Coppa delle Lucertole avranno valore di spareggi.

Gli accoppiamenti del primo turno preliminare sono stati effettuati con **sorteggio non integrale** e in modo da garantire il minor numero di incontri tra squadre appartenenti allo stesso campionato. Sono state composte due fasce: la prima costituita dalle due nuove squadre [Divano Kiev e Minghia Mbare], la seconda costituita dalla 2 rimanenti peggiori squadre della passata stagione (Marlboro Touch, Pilu Bridge). I sorteggi del secondo turno preliminare sono stati effettuati dopo la disputa del primo turno preliminare, una volta note tutte le 4 partecipanti in modo da garantire il minor numero di incontri tra squadre appartenenti allo stesso campionato. Anche per il secondo turno preliminare saranno composte due fasce: la prima costituita dalle squadre direttamente classificatesi al secondo turno preliminare e la seconda costituita dalle due vincenti il primo turno preliminare. I sorteggi per la prima fase della Coppa delle Lucertole saranno effettuati una volta note tutte le 16 squadre qualificatesi, al fine di garantire il minor numero possibile di incontri tra squadre appartenenti allo stesso campionato. Per effettuare i sorteggi saranno costituite quattro fasce (in base ai piazzamenti nei campionati della scorsa stagione):

- **Fascia 1**: Sherazade, Alex10 FC, Al-Tair;
- **Fascia 2**: Toma3, Domenec, Vajana e Suriaca,;
- **Fascia 3**: Tarantati, Tettenham, Marcos;
- **Fascia 4**: LDP Team e le due squadre vincenti il secondo turno Preliminare.

In ciascun girone ci sarà una squadra per fascia, cercando di ridurre al minimo gli scontri tra le squadre appartenenti allo stesso campionato. Nella 1° fase e nella 2° fase la classifica del girone prende in considerazione i seguenti criteri a parità di punti:

- Media Totale squadra nel girone;

- Punti negli scontri diretti;
- Differenza reti negli scontri diretti;
- Gol fatti nel girone.

Per la determinazione delle due migliori terze in occasione del passaggio al secondo turno, si stilerà una classifica globale tra le terze classificate di tutti i gironi che terrà in considerazione i seguenti parametri nell'ordine riportato:

- Punti;
- Media Totale squadra nel girone;
- Differenza reti nel girone;
- Gol fatti nel girone.

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

Le gare di andata del primo e del secondo turno preliminare e delle semifinali si giocheranno in casa delle squadre peggio classificate. Nei preliminari e nella fase finale, il passaggio al turno successivo è determinato in base ai risultati ottenuti nelle due partite, o in caso di parità di punteggio in base alla differenza reti. Dalla stagione 2021/22 non vengono premiati i gol in trasferta; pertanto, in caso di parità anche per i gol fatti, al termine dei 90 minuti regolamentari del secondo incontro il passaggio del turno (o la vittoria della Coppa delle Lucertole) sarà deciso in funzione della Media Totale Squadra nelle due partite disputate per il turno in questione (dalla stagione 2018/19 non si disputeranno più tempi supplementari e calci di rigore). In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con il lancio della monetina. Ad esclusione delle disposizioni definite in questa regola, per le partite di Coppa delle Lucertole valgono le disposizioni – calcolo del risultato, finale, sostituzioni, ecc. – riportate nelle Regole del Gioco.

7.8) La Supercoppa Salamandra

La Supercoppa Salamandra prevede un mini torneo nelle prime giornate della stagione. Sono previste semifinali e finale e si qualificano alla Supercoppa le due vincenti dei campionati 2020/21 e le due vincenti delle coppe 2020/21. Entrambi i turni si giocano in gara secca in campo neutro. Nel caso in cui una detentrice dello scudetto abbia anche vinto una o entrambe le coppe, a partecipare al turno preliminare saranno l'altra o le altre finaliste delle Coppe. Nel caso in cui anche l'altra finalista abbia trionfato in un campionato o nell'altra coppa, sarà ammessa direttamente alle semifinali la migliore tra le seconde classificate al termine della stagione precedente, considerando i punti in classifica e la Fantamedia Totale.

Considerati i risultati della passata stagione, Sherazade e Alex10 FC accedono alle semifinali come detentrici dei campionati. Per quanto riguarda le Coppe, saranno ammesse alle semifinali le due vincitrici: Domenec e Al-Tair. Gli accoppiamenti saranno determinati tramite sorteggio: per ogni semifinale sarà estratte una detentrice dello Scudetto e una finalista di Coppa. Gli accoppiamenti sorteggiati sono:

- Sherazade – Al-Tair
- Alex10 FC – Domenec

In caso di parità tra le due squadre, al termine dei 90 minuti regolamentari, si giocheranno i tempi supplementari, in tutti i turni. In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari, la vincente della partita verrà decisa ai calci di rigore. In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con il lancio della monetina.

7.9) Il calendario generale delle competizioni

Ecco il calendario degli eventi delle diverse competizioni per la stagione 2021/22.

Serie A TIM	Campionato	Coppa Salamandra	Coppa delle Lucertole	Supercoppa
1				
2				
3	1P			
4	1A, 2P		And Prel 1	Semifinali
5	2A, 3P		Rit Prel 1	Finale
6	3A	1 Turno 1		
7	4	2 Turno 1	And Prel 2	
8	5		Rit Prel 2	
9	6		1 Fase 1	
10	7	3 Turno 1		
11	8		2 Fase 1	
12	9	4 Turno 1		
13	10		3 Fase 1	
14	11	5 Turno 1		
15	12	6 Turno 1		
16	13		4 Fase 1	
17	14	1 Turno 2		
18	15	2 Turno 2		
19	16		5 Fase 1	
20	17	3 Turno 2		
21	18		6 Fase 1	
22	19	4 Turno 2		
23	20		1 Fase 2	
24	21		2 Fase 2	
25	22	5 Turno 2		
26	23		3 Fase 2	
27	24		4 Fase 2	
28	25	6 Turno 2		
29	26		5 Fase 2	
30	27		6 Fase 2	
31	28	And Semifinali		
32	29		And Semifinali	
33	30	Rit Semifinali		
34	31		Rit Semifinali	
35	32	And Finali		
36	33		And Finali	
37	34	Rit Finali		
38	35		Rit Finali	

Il campionato di Premier League è iniziato alla terza giornata, mentre quello di Serie A alla quarta giornata. Per questo motivo le prime 3 giornate dei due campionati sono sfalsate, come mostrato nello schema, per riallinearsi dopo la sesta giornata, quando la Premier riposa e la Serie A recupera il turno perso.

Le Sanzioni disciplinari

7.10) Mancato acquisto giocatore per 1 o più giornate

In questo caso la società che commette l'infrazione dovrà pagare una multa di **5 Fmln** per ogni giornata in cui si trova con un giocatore in meno in rosa.

7.11) Mancato svincolo giocatore per 1 o più giornate

In questo caso la società che commette l'infrazione dovrà pagare una multa più dura: **15 Fmln** per ogni giornata in cui la società si trova con un giocatore in più di quelli regolamentari.

7.12) Comunicazione tagli e scambi oltre il limite delle cinque ore

Come già riportato ai punti 3.2), 3.3) e 3.6) di questo regolamento, i tagli e gli scambi vanno comunicati entro **cinque ore prima dell'inizio della prima partita** della giornata di campionato. Oltre tale orario, **per una sola ora**, è possibile registrare tali operazioni con il pagamento di **una multa di 10 Fmln** (nel caso di scambi la sanzione viene comminata ad entrambe le fantasquadre). Oltre tale orario tali operazioni sono impedite e si può incorrere nelle sanzioni riportate ai punti 7.10) e 7.11) di tale regolamento.

7.13) Mancata consegna formazione per 2 giornate consecutive

In questo caso, prima di tutto verrà schierata l'ultima formazione inviata al Presidente di Lega dalla società in questione. In seguito, la società subirà una **multa di 20 Fmln** per ogni giornata e una penalizzazione di **un punto in campionato**. La società penalizzata ha la possibilità di acquistare liberamente dal mercato degli svincolati, dalla settimana successiva all'applicazione della penalità, alcuni giocatori con valore unitario (1 Fmln), per poter svincolare i propri giocatori e recuperarne i crediti al fine risanare il debito, come riportato nel paragrafo 3.4), solo dopo la chiusura stagionale definitiva del mercato scambi, alla data indicata al punto 3.6).

Se la formazione non sarà consegnata per **6 giornate consecutive o per un totale pari a 10 nel corso dell'intera stagione**, la squadra sarà considerata come abbandonata e si procederà alla sua **esclusione** da tutte le competizioni, secondo quanto previsto al punto 1.4) del presente regolamento.

7.14) Mancato sanamento bilancio per 1 o più giornate

In quest'ultimo caso, la società rea di non avere il bilancio in regola, verrà penalizzata dal Giudice Sportivo di **2 punti in campionato** e in più subirà una sanzione pari a **20 Fmln**. Nel caso in cui la fantasquadra si ritrovi con il bilancio non in regola solo a causa di una penalizzazione, tali sanzioni vengono applicate dalla settimana successiva. La società penalizzata ha la possibilità di acquistare liberamente dal mercato degli svincolati, dalla settimana successiva all'applicazione della penalità, alcuni giocatori con valore unitario (1 Fmln), per poter svincolare i propri giocatori e recuperarne i crediti al fine risanare il debito, come riportato nel paragrafo 3.4).

Anche in questo caso se la mancanza dovesse arrivare a raggiungere le **3 giornate consecutive**, la squadra sarà **esclusa** da tutte le competizioni della Lega, secondo quanto specificato al punto 1.4) del presente regolamento.

8. Il Ranking e la Classifica Generale

8.1) Il Ranking

Il **Ranking della Lega** è una speciale classifica "storica", sulla base del Ranking FIFA, di interesse puramente statistico, che tiene conto di tutti i risultati sportivi raggiunti dalle diverse squadre in tutte le edizioni della Lega. Ciascuna fantasquadra compare nella classifica con l'ultimo nome con il quale ha partecipato ad una edizione della Lega. Le squadre che ottengono un punteggio negativo vengono registrate con punteggio pari a 0.

Sono definite tre diverse classifiche di Ranking:

- **Ranking Totale**: calcolato con le regole riportate di seguito sommando semplicemente i punteggi di anno in anno;
- **Ranking Mediato**: calcolato dividendo il punteggio del Ranking Totale per il numero di edizioni disputate dalla fantasquadra nella Lega;
- **Ranking "FifaS"**: calcolato, ispirandosi al reale Ranking Fifa; tramite una media pesata dei punteggi di Ranking delle ultime quattro stagioni, attribuendo peso 1 all'ultima stagione, peso 0,75 alla penultima, peso 0,5 alla terzultima e peso 0,25 alla quartultima.

Il Ranking FifaS è utilizzato per confrontare le squadre e definire le fasce nei sorteggi o l'ordine delle squadre nei vari campionati. Gli altri Ranking hanno puramente valore statistico e storico. Dopo un primo miglioramento dei punteggi del ranking nel corso della stagione 2015/16, a partire dal termine della stagione 2018/19, i punteggi base per il calcolo del Ranking sono stati variati nuovamente, utilizzando coefficienti più efficaci e corretti che garantissero valutazioni più congrue dei diversi risultati ottenuti dalle squadre nella storia della Lega. I punti base del Ranking sono determinati dai seguenti fattori:

1) ***Piazzamenti di spicco nelle varie competizioni***: per i vari piazzamenti nelle competizioni si assegnano i seguenti punti:

Posizione	Campionato	Coppa	Supercoppa
1	100 punti	60 punti	10 punti
2	70 punti	40 punti	5 punti
3	50 punti	25 punti	---
4	30 punti	15 punti	---
5	15 punti	---	---
6	7 punti	---	---
7	3 punti	---	---
8	1 punti	---	---

2) ***Partite vinte, pareggiate e perse in relazione all'importanza della competizione***: viene assegnato un punteggio per ogni partita vinta o pareggiata a seconda dell'importanza della competizione:

-Partita vinta in campionato: 2 punti
-Partita vinta in coppa: 2 punti
-Partita vinta in supercoppa e spareggi: 1.7 punti
-Partita pareggiata in campionato: 1.35 punti
-Partita pareggiata in coppa: 1.35 punti
-Partita pareggiata in supercoppa e spareggi: 1.1 punto

3) ***Numero di reti segnate o subite in relazione all'importanza della competizione***: vengono aggiunti e sottratti punti in proporzione ai gol fatti e subiti a seconda dell'importanza della competizione:

-Gol Fatto in campionato: 0,3 punti
-Gol Subito in campionato: 0,3 punti
-Gol Fatto in coppa: 0,3 punti
-Gol Subito in coppa: 0.2 punti
-Gol Fatto in supercoppa e spareggi: 0.2 punti
-Gol Subito in supercoppa e spareggi: 0.2 punti

Inoltre, al fine di tenere in considerazione l'evoluzione della struttura delle diverse competizioni della Lega, i punteggi base per il posizionamento nelle competizioni vengono corretti di anno in anno in funzione del numero di partecipanti alla competizione e della complessità della competizione stessa. Nel dettaglio tali punti base sono corretti per ciascuna edizione della Lega in funzione della differenza con alcuni parametri standard identificati per ciascuna competizione: sono state tenute in conto il numero di squadre iscritte alla competizione e/o alla Lega e la lunghezza (in termini di giornate di campionato) della competizione. Tanto minore è il numero di partecipanti e di giornate, tanto più piccolo è il coefficiente moltiplicativo applicato ai punti base per il piazzamento. I parametri standard sono i seguenti:

- Campionato: 8 squadre, 35 giornate;
- Coppa Salamandra: 24 squadre, 18 giornate;
- Coppa delle Lucertole: 24 squadre, 16 giornate;
- Supercoppa: 5 squadre in competizione, 24 squadre alla lega nella stagione precedente.

Si riporta di seguito la tabella riepilogativa dei fattori correttivi applicati per ciascuna edizione della Lega.

Edizione	2001/02	2002/03	2003/04	2004/05	2005/06	2006/07	2007/08	2008/09	2009/10
F Camp.	0,61	0,80	0,80	1,00	1,00	1,00	1,02	1,00	1,00
F Cop. Sal.	0,14	0,30	0,75	0,43	0,43	0,43	0,00	0,43	0,77
F Cop. Luc.	0,00	0,00	0,41	0,00	0,00	0,00	0,00	0,29	0,71

F Sup.	0,26	0,00	0,37	0,52	0,37	0,37	0,00	0,34	0,45

Edizione	**2010/11**	**2011/12**	**2012/13**	**2013/14**	**2014/15**	**2015/16**	**2016/17**	**2017/18**	**2018/19**
F Camp.	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
F Cop. Sal.	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
F Cop. Luc.	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
F Sup.	0,73	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00

Edizione	**2019/20**	**2020/21**	**2021/22**						
F Camp.	1,00	1,00	1,00						
F Cop. Sal.	0,77	0,77	0,77						
F Cop. Luc.	0,82	0,82	0,82						
F Sup.	0,89	0,60	0,60						

8.2) La classifica generale

La **classifica generale** è una classifica puramente statistica e utile al confronto dei vari gironi e delle squadre partecipanti a campionati differenti. E' disponibile sul sito della Lega ed è aggiornata dopo ogni giornata. La classifica si basa sulla Media Punti Totale ottenuta da ciascuna squadra considerando le sole partite di Campionato. I vari punteggi sono paragonati utilizzando degli appositi coefficienti, propri di ciascun campionato. Noti i coefficienti di Campionato, si otterrà la Media Pesata di ciascuna squadra moltiplicando la Media Totale Squadra per il coefficiente di Campionato opportuno.

Il calcolo di tali coefficienti è così eseguito:

- Calcolo della Media Campionato di ciascun Campionato pari alla Media delle Medie Totali Squadra di tutte le 8 squadre costituenti il raggruppamento;
- Confronto delle medie dei tre Campionati ed individuazione della Media Campionato Max.
- Calcolo dei diversi coefficienti, dividendo la Media Campionato per la Max Media Campionato.