



Regolamento Ufficiale della All Stars League – Stagione 2025-2026

CAPITOLO PRIMO

REGOLA 1: Oggetto del gioco

1. Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di fantasquadre, formate dai veri calciatori delle squadre del Campionato Italiano di Serie A, che si affrontano tra loro nel rispetto del presente regolamento.
2. La Federazione Fantacalcio (di seguito FFC) sovrintende al regolamento e all'organizzazione del Fantacalcio. La Lega All Stars League aderisce alla FFC e si sottopone all'arbitrato di essa in caso di controversie altrimenti non dirimibili.

REGOLA 2: Modalità del gioco

1. Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del Campionato Italiano di Serie A.
2. Il gioco si articola nelle seguenti fasi:
 - a. Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta 25 calciatori scelti tra i veri calciatori del Campionato Italiano di Serie A.
 - b. Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 25 della rosa, per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle regole.

CAPITOLO SECONDO

REGOLA 3: La Lega

1. La FantaLega "All Stars League" è composta da 12 società.
2. La FantaLega è governata da un'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.
3. L'Assemblea di Lega designa, in sede d'Asta Iniziale, il Presidente di Lega.
4. I compiti del Presidente di Lega sono:
 - a. Coordinamento delle operazioni dell'Asta Iniziale;
 - b. Registrazione delle operazioni di Mercato Libero;
 - c. Composizione del calendario;
 - d. Registrazione settimanale delle formazioni;
 - e. Calcolo dei risultati finali delle partite;
 - f. Composizione delle classifiche.
 - g. Gestione del capitale sociale
5. L'Assemblea di Lega designerà inoltre, su proposta del Presidente di Lega, due VicePresidenti. Presidente e VicePresidenti formano il Comitato Esecutivo, il quale ha l'autorità di interpretare le regole ed occuparsi degli affari straordinari della Lega. Tutte le decisioni e le interpretazioni del Comitato Esecutivo sono soggette al veto dell'Assemblea di Lega, la quale può approvarle o bocciarle con voto a maggioranza semplice (ovvero metà più uno). Il Presidente può altresì delegare ai VicePresidenti uno o più dei suoi compiti sia provvisoriamente che in via definitiva (ovvero fino allo scadere del mandato).

6. Le modifiche alle regole sono stabilite, in sede di riunione preliminare, dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice (in caso di parità, il voto del presidente uscente vale doppio). A stagione in corso, ogni cambiamento avrà luogo solo se otterrà unanimità.
7. Le modifiche approvate dall'Assemblea di Lega non possono essere revocate nelle tre stagioni successive; allo stesso modo, le proposte di modifica respinte non possono essere riproposte nelle tre stagioni successive.
8. Oltre alla riunione preliminare, il Presidente, sentito il Comitato Esecutivo, può convocare altre riunioni ufficiali per affrontare questioni regolamentari o per dare luogo a sessioni straordinarie di mercato.
9. Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni a cui partecipano.
10. Nel caso una società si ritiri dal Campionato o da un'altra manifestazione ufficiale della Lega, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria. In ogni caso, tuttavia, l'intero deposito iniziale della società in oggetto verrà trattenuto e integrato nel montepremi. I giocatori appartenenti alla rosa della fantasquadra ritirata saranno "congelati" fino a fine stagione e non saranno quindi disponibili per le squadre rimaste in gioco fino all'asta della stagione successiva.
11. 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 entro 72 ore dalla pubblicazione dei risultati relativi alla gara in questione.
 - b. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardialinee o altri ufficiali di gara.
 - c. Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Q.U., purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.
 - d. Lo stesso Presidente di Lega ha la facoltà di intervenire d'ufficio, modificando il risultato di una partita, qualora si accorga di eventuali errori commessi nel calcolo dei risultati. La modifica d'ufficio segue le stesse tempistiche previste al precedente punto a. Sarà possibile intervenire retroattivamente sul risultato di una partita oltre questo limite solo con l'approvazione dell'Assemblea di Lega.
12. L'Assemblea di Lega regola altresì Ingressi, subentri o sostituzioni delle società tra una stagione e l'altra.

CAPITOLO TERZO

REGOLA 4: Le società

1. Denominazione sociale

- a. La denominazione sociale viene stabilita dal rispettivo allenatore a sua totale discrezione. Verranno rifiutati nomi ritenuti offensivi dagli altri allenatori.
- b. Un allenatore non può adottare un nome già scelto da un altro allenatore. Tale divieto vale anche per tutte le denominazioni adottate nelle precedenti stagioni della All Stars League.
- c. Una volta scelto il nome della squadra, non è più possibile modificarlo per il Campionato in corso.
- d. L'ordine di scelta del nome della squadra viene determinato per sorteggio.

2. Numero di squadra

L'ordine di scelta del nome della società (assegnato tramite sorteggio) determina anche il Numero di Squadra, che serve a stabilire la composizione del Calendario degli incontri, in base al modello di calendario riportato nel programma "Fantacalcio Manager" (da qui in poi FCM).

3. Capitale sociale

- a. Al momento dell'asta iniziale ogni società versa nelle casse della Lega a fondo perduto 120 fantamilioni, ricevendo, in cambio, 1200 crediti, che vanno a costituire il capitale sociale di ciascuna fantasquadra.
- b. All'Asta Iniziale potranno essere utilizzati da ciascuna fantasquadra fino a un massimo di 1000 crediti. In nessun caso, nel corso dell'Asta Iniziale, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno.
- c. Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate alle Regole 6, 7 e 8 di questo Regolamento.
- d. Per il Mercato Libero e per l'Asta di Riparazione potranno essere utilizzati ulteriori 200 crediti, in aggiunta a eventuali fondi non impiegati nell'Asta Iniziale e a quanto potrà essere recuperato con i tagli (come disposto dalla Regola 5, articolo 8).
- e. Al termine della stagione i crediti eventualmente non utilizzati vengono persi e non possono in alcun modo essere rimborsati.

REGOLA 5: La rosa

1. La rosa di ciascuna squadra dovrà essere composta da 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del Campionato italiano di Serie A.
2. 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.
3. La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti.
4. È autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.

5. Vincoli pluriennali

- a. Ciascun allenatore ha la possibilità di vincolare per l'anno seguente fino ad un massimo di 11 calciatori della propria squadra, indipendentemente dal ruolo.
- b. La lista di vincolo deve essere comunicata al Presidente di Lega almeno una settimana prima della riunione estiva per l'Asta che apre la stagione successiva (salvo deroghe stabilite dall'assemblea di Lega).
- c. La lista di vincolo non potrà comprendere calciatori che, al momento della consegna, non militino più in una squadra di serie A.
- d. Una volta ricevute tutte le liste di vincolo, il Presidente di Lega dovrà comunicarle immediatamente a tutti gli allenatori della Lega. Le liste dovranno riportare a fianco del nome di ciascun calciatore il ruolo, lo stato contrattuale e l'ingaggio.
- e. L'ingaggio dei calciatori vincolati equivale al costo in crediti del loro 'cartellino', e verrà detratto dal capitale a disposizione per l'Asta iniziale. Per ingaggio si intende il prezzo di acquisto, in crediti, di un calciatore all'Asta o al Mercato Libero, come meglio determinato alla successiva Regola 6, punto 3.
- f. Un calciatore può essere inserito in lista di vincolo al massimo per due anni consecutivi; in sostanza, lo stesso calciatore può essere tesserato al massimo per tre anni consecutivi, quindi dovrà essere obbligatoriamente svincolato e tornare in lista. Il fantallenatore, comunque, potrà partecipare all'asta per poterselo aggiudicare nuovamente.
- g. Non possono essere inseriti in lista di vincolo i calciatori acquistati dopo l'asta di riparazione di febbraio (o, in assenza di quest'ultima, dopo la prima sessione di ML susseguente alla chiusura della finestra invernale del reale mercato di serie A).

6. Lista infortunati

- a. A partire dalla prima sessione di mercato libero e fino alla settimana precedente l'ultima partita della stagione (solitamente la Supercoppa) una squadra può sostituire, senza perderne la proprietà, qualunque calciatore della rosa che sia infortunato con un calciatore libero da contratto.
- b. Un calciatore viene considerato calciatore infortunato quando il suo periodo di indisponibilità previsto è di almeno una giornata di campionato.
- c. È compito dell'allenatore della fantasquadra che ne detiene il 'cartellino' presentare al Presidente di Lega la documentazione dell'indisponibilità del calciatore attraverso quotidiani sportivi o siti Internet.
- d. Il cartellino del calciatore infortunato inserito nella Lista Infortunati resta di proprietà della fantasquadra di appartenenza.
- e. L'inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati dovrà avvenire in base alle seguenti disposizioni:
 - (I) L'operazione di inserimento di un calciatore infortunato nella Lista Infortunati con conseguente acquisto in prestito di un sostituto temporaneo costa 10 crediti, che verranno detratti dal capitale sociale disponibile.
 - (II) Una squadra non può inserire un calciatore nella Lista Infortunati se ha esaurito la propria disponibilità di crediti.
 - (III) Il fantallenatore che intende avvalersi della Lista Infortunati dovrà specificarlo in fase di chiamata o rilanciando su un giocatore chiamato da altri, indicando contestualmente il nome del giocatore che desidera inserire in "lista infortunati".
 - (IV) Il fantallenatore, al momento dell'offerta, deve obbligatoriamente dichiarare il calciatore infortunato da inserire nella Lista. In mancanza, l'offerta non viene ritenuta valida.
 - (V) Ogni inserimento di un calciatore nella Lista Infortunati deve essere accompagnato da un concomitante acquisto in prestito di un calciatore dello stesso ruolo libero da contratto.
- f. La chiamata di un giocatore in prestito equivale a un'offerta pari a 0 crediti. Se pervengono rilanci, il calciatore sarà assegnato all'asta con la consueta procedura (il chiamante avrà quindi la facoltà di ribadire l'offerta iniziale di 0 crediti, ritirandosi implicitamente dall'asta, chi ha rilanciato dovrà offrire almeno 2 crediti e l'assegnazione avverrà al miglior offerente). Ovviamente, per rilanciare, il chiamante deve avere ancora a disposizione dei crediti nel proprio capitale sociale.
- g. Se, all'apertura delle "buste", il giocatore viene assegnato proprio alla squadra che lo ha richiesto in prestito, questa verserà i crediti spesi per il suo acquisto temporaneo in aggiunta alla cifra prevista per la "lista infortunati" o potrà decidere adesso di acquistarlo a titolo definitivo, tagliandone un altro dello stesso reparto (non necessariamente quello indicato in un primo momento per la "lista infortunati"); in quest'ultimo caso i crediti recuperati dal taglio saranno disponibili per le prossime eventuali operazioni di mercato.
- h. Non c'è limite al numero di calciatori inseribili nella Lista Infortunati, anche contemporaneamente (se non la mancanza di crediti).
- i. Il calciatore preso in prestito per sostituire un giocatore infortunato può essere rimpiazzato con un nuovo elemento. Non esistono vincoli. L'operazione, però, costa ancora 10 crediti. Anche in questo caso, se il calciatore è oggetto di richiesta da parte di altre squadre, ci si comporta come descritto alle lettere f e g del presente punto. In tal caso, il taglio del sostituto (anche se detenuto solo in prestito) sarà considerato un taglio volontario.
- j. Un calciatore squalificato o non più tesserato per una squadra di Serie A non può essere inserito nella Lista Infortunati.

7. Reintegrazione nella rosa

- a. Quando un calciatore infortunato viene inserito nella formazione titolare o nella lista delle riserve in panchina della squadra di Serie A in cui milita, deve essere obbligatoriamente reintegrato nella rosa della fantasquadra entro la giornata di campionato successiva, ovvero alla prima scadenza di Mercato Libero.
- b. Un calciatore infortunato reintegrato nella rosa può soltanto rientrare al posto del calciatore che l'ha sostituito, il quale verrà automaticamente tagliato e sarà immediatamente disponibile al Mercato Libero. Questo vale anche se il fantallenatore ha utilizzato il punto 6, lettera i di questa Regola.
- c. Se il calciatore preso in prestito per la Lista Infortunati cambia squadra scendendo in una Serie inferiore oppure andando all'estero, viene subito reintegrato il calciatore infortunato.
- d. I calciatori presi in prestito per la Lista infortunati, dopo il taglio, saranno disponibili sul Mercato Libero dalla sessione successiva al taglio.
- e. Se il calciatore che è stato inserito in Lista infortunati cambia squadra e scende in una serie inferiore oppure va all'estero, il calciatore preso in prestito viene subito liberato e rimesso sul mercato. Successivamente il fantallenatore potrà provvedere al taglio del calciatore non più in Serie A, rimpiazzandolo con un classico acquisto sul Mercato Libero.
- f. È facoltà di ogni fantallenatore richiedere il reintegro in rosa di un calciatore infortunato in qualsiasi momento, purché la richiesta sia fatta direttamente al presidente di lega. Il taglio non sarà però considerato volontario, analogamente all'operazione effettuata d'ufficio dal Presidente di Lega.

8. Taglio di un calciatore e recupero dei crediti spesi

- a. Il taglio di un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra comporta il recupero totale del credito speso che va a sommarsi al capitale sociale residuo e disponibile per le successive operazioni di mercato.
- b. I crediti recuperabili dal taglio di un calciatore ammontano in qualunque caso al 100% dei crediti spesi per acquistarlo.
- c. Il recupero dei crediti è immediato e avviene contestualmente alla segnalazione del taglio. Nel caso di un'operazione al Mercato Libero, ad esempio, la fantasquadra che manifesta l'intenzione di acquisto ha automaticamente disponibili anche i crediti del giocatore indicato come taglio corrispondente. Poiché il sistema potrebbe non calcolarla correttamente, la stima dell'esatta disponibilità di credito è responsabilità dell'allenatore della fantasquadra.
- d. In ogni caso i calciatori presi in prestito per sostituire un calciatore in lista infortunati non danno diritto, quando tagliati, al recupero di alcun credito.

REGOLA 6: L'Asta Iniziale

1. Preliminari

- a. Alle operazioni d'asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.
- b. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Lega, cioè non potrà essere un altro allenatore. La regola vale anche nel caso che l'allenatore assente riesca a collegarsi in videoconferenza; in questo caso il rappresentante curerà la stabilità del collegamento, pronto a sopperire il rappresentato nel caso di problemi tecnici, blackout o altri inconvenienti.
- c. Se un allenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, non potrà iscrivere la sua squadra alle competizioni della Lega.
- d. È compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'Asta Iniziale, previa consultazione con gli altri allenatori, così

da trovare un giorno che vada possibilmente bene a tutti.

- e. Dall'asta iniziale potranno essere esclusi (e dunque sostituiti da altri candidati) – a giudizio insindacabile dell'Assemblea di Lega, formulato con votazione a maggioranza semplice – quei fantallenatori che, nella stagione precedente, abbiano dimostrato scarsa serietà nell'impegno. A titolo di esempio è condizione di possibile esclusione la mancata consegna della formazione per più di tre volte nell'arco della stagione o, comunque, per tre volte consecutive.

2. Svolgimento dell'asta

L'Asta Iniziale, cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

- a. Ciascuna squadra deve acquistare 25 calciatori a un costo totale non superiore a 1000 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.
- b. L'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare viene stabilito a sorte.
- c. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita. I rilanci oltre al primo dovranno essere almeno di 1 credito.
- d. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore, indipendentemente dal ruolo, e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quanto meno l'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale lo acquisterà per la cifra offerta.
- e. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 25 calciatori.
- f. 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.
- g. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Se per errore un allenatore offre per un calciatore una cifra di cui non dispone, il Presidente di Lega dovrà interrompere l'asta e annullare il rilancio, quindi far continuare l'asta come se il rilancio non fosse mai avvenuto. Se invece se ne accorge in un secondo tempo, a calciatore già acquistato (eventualmente anche durante il fantacampionato), dovrà annullare l'acquisto e l'allenatore che ha commesso l'errore dovrà svincolare il calciatore preso e scegliere un calciatore del ruolo da coprire tra quelli rimasti liberi. Se il Mercato Libero è già aperto, gli allenatori avversari potranno tranquillamente rilanciare, come se si trattasse di una chiamata normale. Inoltre l'allenatore che ha commesso l'errore non potrà fare offerte al Mercato Libero per il calciatore svincolato oggetto dell'errore.
- h. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto da tutti gli effettivi.
- i. La pubblicazione di riferimenti che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazione è l'Almanacco dei Ruoli della Federazione Fantacalcio – FFC (disponibile all'indirizzo web <http://www.legafantacalciosanremo.it/forum/viewforum.php?f=22>).

3. Ingaggi

- a. L'ingaggio di un calciatore, cioè il costo del suo cartellino e quindi il suo valore in crediti, è determinato dai tempi e modi di acquisto e non cambia finché il calciatore non viene svincolato o acquistato durante una successiva Asta, in quanto calciatore libero da contratto, a un nuovo ingaggio.
- b. L'ingaggio di un calciatore acquistato durante il Calciomercato estivo è equivalente alla cifra offerta all'Asta.
- c. L'ingaggio di un calciatore acquistato al Mercato Libero è equivalente alla cifra offerta per il suo ingaggio.

4. Stato contrattuale

- a. Il contratto di un calciatore ha decorrenza dal momento in cui viene acquistato all'Asta iniziale o al Mercato Libero.
- b. Se un calciatore viene acquistato al Mercato Libero, nel periodo compreso tra la prima giornata e l'asta di riparazione di febbraio (o, in assenza di quest'ultima, dopo la prima sessione di ML susseguente alla chiusura della

finestra invernale del reale mercato di serie A), ai fini contrattuali si calcolerà detto campionato come primo anno di contratto. I calciatori acquisiti dopo questa data vanno considerati a scadenza di contratto e non sono inseribili nelle liste di vincolo (come disposto dalla regola 5, punto 5).

- c. Il contratto di un calciatore ha durata massima pari a tre anni o stagioni sportive (come disposto dalla regola 5, punto 5).

5. Calciatori eleggibili di un nuovo ruolo

Ciascuna squadra ha il diritto di inserire nella propria lista di vincolo (come disposto dalla regola 5, punto 5) eventuali calciatori eleggibili in un nuovo ruolo nella stagione successiva, aggiornandone il ruolo.

REGOLA 7: Mercato Libero e aste di riparazione

1. Norme generali

Il Mercato Libero, cioè l'acquisto e lo svincolo di calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

- a. Le operazioni di acquisto e svincolo di calciatori sono permesse nelle finestre seguenti:
 - Dall'asta di riparazione estiva all'ultima giornata del 2025;
 - Dall'asta di riparazione invernale all'ultima giornata di fantacampionato.
- b. Alla chiusura della finestra estiva del mercato reale di Serie A si terrà un'Asta di Riparazione. La data verrà fissata dal Presidente di Lega, in accordo con l'Assemblea di Lega, al fine di favorire la massima partecipazione possibile da parte di tutti ma in ogni caso entro e non oltre venerdì 12 settembre 2025.
- c. Alla chiusura della finestra invernale del mercato reale di Serie A si terrà un'ulteriore Asta di Riparazione. La data verrà fissata dal Presidente di Lega, in accordo con l'Assemblea di Lega, al fine di favorire la massima partecipazione possibile da parte di tutti ma in ogni caso entro e non oltre venerdì 6 febbraio 2026.
- d. È consentito, qualora tecnicamente possibile, partecipare alle Aste di Riparazione in *web conference*, fermo restando che eventuali problemi di connessione e la conseguente impossibilità di chiamare o rilanciare da parte di chi è collegato non congeleranno le operazioni di mercato.
- e. Sia per gli acquisti al Mercato Libero che per quelli alle Aste di Riparazione si utilizzano 200 crediti, a cui vanno sommati quelli rimasti a disposizione al termine dell'Asta Iniziale e quelli eventualmente recuperati dal taglio di uno o più dei giocatori tesserati, come disposto in precedenza (v. Regola 5, punto 8).
- f. L'ingaggio dei calciatori liberi da contratto varia a seconda delle offerte presentate al Mercato Libero. Per tutti i calciatori, indipendentemente dal ruolo, il valore minimo d'acquisto è pari a 1 credito.
- g. È possibile acquistare soltanto calciatori liberi da contratto, cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.
- h. Una squadra può acquistare anche più di un calciatore a settimana.
- i. Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per fare posto a un nuovo acquisto, diventa libero da contratto e può quindi essere acquistato a partire dalla settimana successiva da qualunque altra società, ma in nessun caso essere riacquistato al Mercato Libero nel corso della stessa stagione da una squadra per cui era tesserato in precedenza. Fanno eccezione i giocatori tagliati per effetto di un obbligo regolamentare (punto 4, lettera b di questa stessa Regola), i quali possono invece essere riacquistati al Mercato Libero anche dalle società che li hanno utilizzati, ma senza alcun diritto di prelazione.
- j. I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di Campionato disponibile.
- k. Non c'è limite al numero di calciatori acquistabili al Mercato Libero (se non la mancanza di disponibilità finanziaria), ma per quanti acquisti una squadra faccia, il numero dei calciatori della sua rosa non dovrà mai

superare i 25 elementi (tranne nel caso di calciatori in Lista Infortunati), quindi per ogni calciatore acquistato si dovrà svincolare un calciatore dello stesso ruolo.

- I. I calciatori disponibili sul Mercato Libero sono quelli che compaiono nelle liste ufficiali della FFC, opportunamente riportati dal sito della Lega.

2. Procedure del Mercato Libero

- a. L'acquisto di un calciatore al Mercato Libero si articola in tre fasi:
 - (I) Chiamate (entro le 23:59 del martedì)
 - (II) Intenzioni di rilancio (entro le 23:59 del mercoledì)
 - (III) Buste chiuse (entro le 22:00 del giovedì)
- b. Una squadra può chiamare uno o più calciatori liberi da contratto per settimana. In caso di offerte plurime, ovvero se si offre per più calciatori, la somma di tali offerte non potrà mai eccedere i crediti disponibili. L'intenzione di acquisto va comunicata al Presidente (tramite l'apposita pagina del sito di Lega) entro le ore 23,59 del martedì (in caso di turno infrasettimanale, la chiamata vale per la prima giornata che si disputerà normalmente nel week-end).
 - (I) Qualora la 'chiamata' sia una richiesta di prestito (per il sostituto temporaneo di un giocatore da inserire in Lista Infortunati) la circostanza andrà chiaramente specificata in nota e l'offerta iniziale verrà implicitamente considerata pari a 0 crediti.
 - (II) Se lo stesso giocatore viene 'chiamato' da più squadre, sarà presa in considerazione l'offerta presentata prima.
 - (III) Al momento dell'offerta, è fatto obbligo al chiamante di dichiarare l'eventuale calciatore tagliato alla fine dell'asta per fare spazio al nuovo elemento acquistato. Se si presentano più offerte, per ognuna di esse andranno indicati gli eventuali tagli. Lo stesso dicasi per il fantallenatore che chiede un giocatore in prestito per la Lista Infortunati, qualora pervengano rilanci ed egli decida di partecipare all'asta (per l'acquisto a titolo definitivo o per il prestito oneroso). Qualsiasi chiamata in cui l'indicazione dell'eventuale taglio sia assente o non determinabile (come nel caso di chiamate plurime con indicato il medesimo taglio) sarà annullata. Il taglio non potrà essere cambiato in nessuna delle successive fasi di mercato.
- c. Entro le 23:59 del mercoledì, gli allenatori che intendono acquistare lo stesso calciatore segnalano la loro intenzione di rilancio (tramite l'apposita pagina del sito di Lega), che, indipendente da quanto indicato automaticamente dal sistema, va sempre intesa come un'offerta pari a 2 crediti (e tale rimane se l'allenatore non procede a concludere la terza fase). Anche in questo caso occorre indicare il calciatore che verrà tagliato in caso di successo alle buste.
- d. Entro le 22:00 del giovedì tutti i partecipanti all'asta hanno il diritto di presentare la loro offerta "a busta chiusa", senza superare, sommando tutte le offerte, il capitale disponibile e sempre tramite l'apposita pagina del sito di Lega.
 - (I) L'offerta d'asta in busta chiusa deve essere almeno pari a 2 crediti e non può essere successivamente modificata; ovviamente non può essere superiore ai crediti in quel momento ancora a disposizione.
 - (II) Nel caso in cui due o più squadre offrano alle buste la stessa cifra per il calciatore conteso, lo stesso verrà assegnato a chi tra i contendenti ha manifestato per primo l'intenzione d'acquisto. La precedenza, dunque, va a chi chiama rispetto a chi rilancia; nel caso tutti gli interessati si siano limitati a rilanciare, vale il rilancio presentato prima.
 - (III) Le squadre aggiudicatrici saranno obbligate a tagliare tanti giocatori quanti sono stati quelli acquistati, sempre nel rispetto dei ruoli. I tagli saranno quelli dichiarati al momento dell'offerta iniziale o del rilancio.

- e. Se, all'apertura delle buste, risulti una qualsiasi violazione relativa alle procedure del Mercato Libero (cambio del taglio, offerta in crediti superiore alla propria disponibilità, ecc.), tutte le offerte e i rilanci della fantasquadra responsabile della suddetta violazione in quella sessione di mercato verranno considerati nulli e l'allenatore riceverà formale diffida. In caso di recidiva, oltre all'applicazione delle medesime misure, la fantasquadra subirà un'inibizione alla partecipazione al Mercato Libero per le tre sessioni successive.

3. Reintegrazione della rosa

Non esiste l'obbligo di presentare un'offerta sul Mercato Libero per un giocatore di un determinato ruolo se una fantasquadra si ritrova (in seguito alla cessione di un proprio calciatore all'estero o in categoria inferiore) con un numero di giocatori inferiore a quello previsto per quel ruolo.

4. Tagli

- a. Il taglio di un giocatore, ossia il suo svincolo da parte di una fantasquadra che ne possiede il cartellino, si considera volontario quando è frutto di una libera scelta del fantallenatore, non vincolato in tal senso da un obbligo regolamentare.
 - (I) Quando una squadra, durante una stagione, in seguito ad acquisti al Mercato Libero, si ritrova con una disponibilità di giocatori eccedente il limite massimo consentito per un determinato ruolo, prima della successiva comunicazione della formazione dovrà comunicare i giocatori che intende tagliare per rientrare nel limite.
 - (II) Un calciatore tagliato volontariamente non sarà più riacquistabile dalla stessa squadra sino al termine della stagione.
 - (III) Non è consentito il taglio immediato di un calciatore appena acquistato al Mercato Libero per evitare di doversi privare di uno dei propri, ma esclusivamente quello del calciatore dichiarato con l'offerta sul Mercato Libero. Non rientra in quest'obbligo il taglio di un calciatore chiesto in prestito per sostituire un calciatore infortunato, dato che, come specificato nella Regola 5, articolo 7, comma g, lo stesso può essere effettuato in qualsiasi momento.
- b. Il taglio di un giocatore si considera obbligato quando il fantallenatore che ne detiene il cartellino è costretto a svincolarlo per effetto di una norma regolamentare (ad esempio i giocatori in prestito per la lista infortunati lasciati liberi per il rientro dei titolari).
 - (I) I giocatori tagliati per effetto di un obbligo regolamentare sono sempre riacquistabili (dalla stessa squadra o da altre) in qualsiasi momento della stagione.

REGOLA 8: La Primavera

1. Norme Generali

Al termine dell'asta di riparazione estiva – o, in subordine, qualora essa non si tenga, dell'asta iniziale – una fantasquadra può tesserare un massimo di tre calciatori da inserire nella propria Primavera secondo le seguenti disposizioni:

- a. tali calciatori al momento del tesseramento non devono avere più di venti anni; la lista dei tesserabili come primavera è predisposta dal Presidente di Lega;
- b. il tesseramento dei primavera è del tutto facoltativo ed avviene utilizzando i crediti residui al termine dell'asta, senza alcuna integrazione;
- c. Il tesseramento dei primavera avviene con chiamate e, se necessario, mediante asta;
- d. la cifra con cui ci si aggiudica un primavera ne rappresenta il costo del cartellino;
- e. è possibile acquistare soltanto calciatori liberi da contratto, cioè non ancora tesserati da altre squadre della Lega.

2. Gestione della Primavera

Il contratto primavera ha durata pari a due stagioni sportive, anche se in questo periodo il calciatore supera i 20 anni di età. Il calciatore primavera non influisce sui vincoli di composizione della rosa vigenti per la Prima Squadra, né sul numero massimo di giocatori presenti in rosa.

- a.** Al momento della consegna delle liste di vincolo il Presidente che detiene il cartellino di uno o più calciatori primavera può agire secondo le seguenti disposizioni:
 - (I)** se il calciatore primavera non risulta in scadenza di contratto, può essere confermato come primavera pagandone il costo del cartellino. Questa conferma non influisce sul numero massimo di giocatori confermabili in Prima Squadra;
 - (II)** il calciatore primavera può non essere confermato, in modo da liberare un posto primavera nella propria rosa;
 - (III)** il calciatore primavera può essere promosso in Prima Squadra mantenendone inalterato l'ingaggio e conteggiandolo come una normale conferma.
- b.** Un calciatore primavera che viene promosso in Prima Squadra riceve un nuovo contratto che ha durata pari a tre anni o stagioni sportive. Il calciatore manterrà il costo del cartellino con il quale era stato acquistato per la Primavera.
- c.** In nessun caso un calciatore promosso in Prima Squadra potrà tornare a fare parte della Primavera di provenienza.
- d.** Qualora un calciatore primavera ceduto in un'altra serie (minore o estera) durante la stagione ritorni in Serie A prima della successiva consegna delle liste di vincolo, la società che ne deteneva il cartellino al momento della cessione potrà decidere se reintegrare o meno il calciatore nella propria Primavera.
- e.** Non si recupera alcun credito dal taglio di un calciatore primavera effettuato durante il corso della stagione.

3. Impiego di giocatori primavera

- a.** Un calciatore primavera nel corso dell'intera fantastagione non può totalizzare più di dieci presenze tra campionato, eventuali coppe od altre competizioni disputate nella Fantalega. La presenza del calciatore primavera viene conteggiata se in una fantapartita gli viene attribuito il voto ed egli contribuisce attivamente al Totale Squadra (come titolare o subentrando dalla panchina).
- b.** Qualora un allenatore schiererà in campo od in panchina uno o più giocatori primavera che hanno già esaurito le dieci presenze annuali in squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti come da relativa norma. Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili.
- c.** In nessun caso un calciatore primavera può essere inserito in Lista Infortunati.
- d.** Nel corso della stagione un presidente può decidere di promuovere i membri della propria Fantaprimavera in Prima Squadra, seguendo le seguenti disposizioni:
 - (I)** l'operazione deve essere effettuata nel corso di una sessione settimanale di Mercato Libero; sarà compito del fantallenatore che vuole promuovere il calciatore primavera in Prima Squadra darne comunicazione al Presidente di Lega;
 - (II)** in qualunque momento del campionato questo avvenga, ai fini contrattuali si calcolerà detto campionato come primo anno di contratto;
 - (III)** sarà obbligo del fantallenatore tagliare in maniera volontaria un calciatore della Prima Squadra dello stesso ruolo del calciatore primavera promosso;

- (IV) per il taglio del calciatore della Prima Squadra valgono tutte le disposizioni consuete, ma non si recupereranno i crediti del suo cartellino;
- (V) in nessun caso un calciatore primavera promosso in Prima Squadra potrà ritornare a fare parte della primavera di provenienza.

REGOLA 9: Trattative e trasferimenti

A partire dal giorno successivo alla fine della stagione fino a 72 ore precedenti la consegna della lista di vincolo (quindi nel periodo estivo), le squadre sono libere di condurre trattative di trasferimento di ogni genere e senza alcun limite, eccetto per quanto stipulato qui di seguito:

- a. I trasferimenti non sono soggetti ai requisiti di composizione, in numero e ruoli, della rosa di una squadra.
- b. I trasferimenti non modificano il ruolo, l'ingaggio e lo stato contrattuale dei calciatori coinvolti.
- c. Non sono ammesse operazioni che comportino pagamenti in denaro o accordi antisportivi (quale, ad esempio, l'eventuale spartizione di premi); se un fantallenatore si rende responsabile di tali comportamenti, l'Assemblea di Lega ne valuterà l'espulsione.
- d. Una volta raggiunto un potenziale accordo di trasferimento, entrambi gli allenatori coinvolti devono comunicarlo sul canale stabilito dalla Lega (normalmente, un'apposita chat WhatsApp). Tra la comunicazione e l'ufficializzazione è previsto un periodo di 24 ore in cui gli altri allenatori possono presentare controproposte.
- e. Se una fantasquadra si ritira e non partecipa alla successiva stagione, tutte le operazioni di mercato che la coinvolgono vengono annullate d'ufficio.

CAPITOLO QUARTO

REGOLA 10: La gara

- 1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 25 appartenenti alla rosa.
- 2. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.
- 3. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra viene calcolato, per mezzo della tabella di conversione, confrontando i totali squadra di ciascuna squadra (vedi Regola 13, punti 6, 7 e 8).

REGOLA 11: La formazione

1. Schema di gioco

Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:

- a. Le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli: 3-4-3; 3-5-2; 4-3-3; 4-4-2; 4-5-1; 5-2-3; 5-3-2; 5-4-1; 6-1-3; 6-2-2; 6-3-1.
- b. Non vi è nessun limite al numero di calciatori stranieri che una squadra può schierare, sia in campo che in panchina.

2. Comunicazione della formazione

- a. Gli allenatori hanno l'obbligo improrogabile di comunicare la formazione al Presidente di Lega tramite l'invio formazioni disponibile sul sito www.allstarsleague.com entro una precisa scadenza, fissata 15 minuti prima del calcio d'inizio della prima gara della giornata corrispondente. Se si è impossibilitati a seguire questa procedura – ed esclusivamente nel caso di questo invio – la formazione può essere inviata via email o sms sia al Presidente che all'avversario, aggiungendo all'e-mail/sms una richiesta di avvenuta ricezione.
- b. Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori

hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi (vedi Regola 13, punto 14). La lista, successivamente alla scadenza, non può essere modificata.

- c. In caso di invio multiplo della formazione, si terrà conto dell'ultima formazione valida inviata al Presidente di Lega (cioè inviata entro i termini e secondo le disposizioni prefissate).
- d. In caso di incongruenze tra la formazione inviata al Presidente di Lega e a quella inviata all'avversario, fa fede la formazione inviata al Presidente.
- e. Il Presidente – qualora non utilizzi l'invio formazioni del sito – ha l'obbligo di inviare la propria formazione anche ad uno dei componenti del Comitato Esecutivo che non sia impegnato in uno scontro diretto. In caso di incongruenze tra le due formazioni, fa fede quest'ultima.

3. Mancata comunicazione della formazione

- a. Nel caso in cui un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita o ometta di trasmetterla anche all'avversario (qualora non si utilizzi il sito), sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.
- b. Se la mancata comunicazione avviene nella prima giornata di una competizione (Campionato o Coppa di Lega), ai fini della determinazione del risultato il Presidente di Lega dovrà considerare la fantasquadra formata unicamente da riserve d'ufficio e schierata col modulo 4-4-2; ai fini del calcolo del risultato, dunque, la squadra in oggetto si vedrà attribuire un Parziale Squadra pari a 43, essendo assegnato il voto d'ufficio pari a 3 al portiere e pari a 4 ai calciatori di movimento; eventuali modificatori saranno calcolati di conseguenza ai voti d'ufficio.
- c. Se la mancata comunicazione riguarda una partita il cui risultato assegna dei punti in classifica (ad es. una partita di campionato o di girone di coppa), la fantasquadra otterrà sempre 0 punti (anche in caso di pareggio o vittoria); l'avversario otterrà regolarmente i punti (0 per la sconfitta, 1 per il pari e 3 per la vittoria).
- d. La mancata comunicazione della formazione sarà tollerata per un massimo di tre volte nell'arco dell'intera stagione. Ogni ulteriore mancata comunicazione verrà punita con la penalizzazione di tre punti in classifica.
- e. Il Presidente non garantisce la reperibilità a mezzo telefono. In ogni caso, è cura di ogni allenatore accertarsi che il Presidente di Lega e l'avversario abbiano ricevuto l'informazione. Se l'invio non dovesse giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.
- f. Nel caso in cui un allenatore non comunichi la formazione per più di dieci giornate, anche non consecutive, la sua squadra si intende d'ufficio ritirata dalla competizione (vedi Regola 3, punto 9). A tal proposito la somma versata in sede di Asta Iniziale verrà trattenuta in toto e ripartita nel montepremi.

4. Errori nella comunicazione della formazione

- a. Alla consegna delle formazioni il Presidente deve 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 1 di questa stessa regola e, in generale, secondo le disposizioni delle Regole del Gioco.
- b. Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Presidente dovrà comportarsi nei seguenti modi:
 - (I) Se un calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella squadra, verrà considerato assente e tolto d'autorità dalla formazione. A partite concluse al momento del calcolo del risultato verrà sostituito dalla riserva d'ufficio (vedi Regola 11, punti 2 e 3). Il calciatore non tesserato non potrà, in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione;
 - (II) Se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto al punto 1 di questa stessa Regola, a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Presidente di Lega toglierà d'autorità dalla formazione il

calciatore con il migliore Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza, il quale verrà sostituito dalla riserva d'ufficio. Il calciatore fuori modulo non potrà, in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione. Se i reparti in eccedenza sono più di uno, si toglie il calciatore con il migliore Totale-Calciatore tra quelli dei ruoli o reparti in eccedenza.

- (III) Se una squadra schiera più di un calciatore non tesserato o fuori modulo come dagli esempi di questa stessa Regola, punto 4, non potrà, tranne le eccezioni previste dal Regolamento, sostituire con riserve d'ufficio i calciatori eccedenti oltre il primo. La squadra a cui appartengono detti calciatori giocherà in inferiorità numerica.
- (IV) Se una squadra schiera più di 11 giocatori in campo le verrà tolto d'ufficio il calciatore con il miglior Totale-Calciatore.
- (V) Se una squadra schiera meno di 11 giocatori in campo giocherà in inferiorità numerica.
- (VI) Se una squadra schiera il medesimo calciatore due o più volte tra i titolari, giocherà in inferiorità numerica con tanti calciatori in meno quanti saranno i doppioni.
- (VII) Se una squadra schiera il medesimo calciatore sia in campo che in panchina, giocherà regolarmente in 11, ma il doppione in panchina verrà tolto d'ufficio dalla formazione e l'allenatore giocherà con una riserva in meno.

REGOLA 12: Riserve e sostituzioni

1. È consentito l'utilizzo di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:
 - a. Ogni squadra può schierare in panchina sino a quindici calciatori di riserva, senza nessun vincolo per i ruoli.
 - b. Una squadra non può effettuare più di cinque sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal Regolamento). Le riserve, che verranno scelte fra i calciatori in panchina, devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega.
 - c. 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, per il quale vale quanto previsto alla Regola 13, punto 3).
 - d. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso giocatori espulsi.
 - e. I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.
2. Le sostituzioni avverranno secondo l'ordine stabilito dal fantallenatore al momento della composizione della panchina.
3. Un calciatore assente sarà sostituito di preferenza da una riserva dello stesso ruolo; se non sarà possibile, si ricorrerà a un calciatore di ruolo diverso (seguendo l'ordine di panchina) purché il modulo di gioco risultante sia ammesso.
4. Nel caso in cui il calciatore assente non possa essere sostituito perché le riserve disponibili non fossero scese in campo nella realtà o fossero state giudicate s.v. o n.g., verrà impiegata la riserva d'ufficio.
5. **La riserva d'ufficio**
 - a. La riserva d'ufficio ha un totale calciatore pari a 4 per un calciatore di movimento e a 3 per il portiere.
 - b. La regola della riserva d'ufficio viene applicata, tranne le eccezioni previste dal Regolamento, ad un solo giocatore 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 in base alla Regola 10, punto 5, i calciatori oltre il primo assente non verranno sostituiti da riserve. La squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.
6. In caso di due o più giocatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria.
7. Nel caso in cui in una squadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, le tre riserve che entreranno in campo saranno le prime tre in ordine di lista; il quarto calciatore assente non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

8. 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.
9. Nel caso una squadra schieri erroneamente più di quindici giocatori in panchina, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a quindici calciatori, togliendo d'autorità il panchinaro (o i panchinari, nel caso siano più di sedici) con il miglior Totale-Calciatore.

REGOLA 13: Fonti Ufficiali

1. Le Fonti Ufficiali (F.U.) della All Stars League, che serviranno come riferimento ufficiale nel corso della stagione, sono la Lega di Serie A, la Gazzetta dello Sport e il Corriere dello Sport/Stadio.
2. Per quanto attiene i voti, per la determinazione dell'esito di ciascuna gara si farà riferimento alle pagelle pubblicate da Gazzetta dello Sport e Corriere dello Sport/Stadio (che sono i Quotidiani Ufficiali, Q.U.).
3. Per quanto attiene ammonizioni e espulsioni, fa fede il referto arbitrale, pubblicato dalla Lega di Serie A e sulla base del quale viene compilato il file dei voti con cui opera FCM.
4. Per quanto attiene l'attribuzione di gol e autogol, fa fede quanto decide la Lega di Serie A.
5. Per quanto attiene l'assegnazione degli assist, fede unicamente quanto deciso dalla Gazzetta dello Sport.

6. Problemi e contrattempi

Di seguito si riportano i modi con cui ovviare all'impossibilità di riferirsi ai Q.U. per calcolare il risultato finale delle partite:

a. Sciopero dei quotidiani

In caso di sciopero dei quotidiani, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i voti vengano pubblicati.

b. Recuperi

- (I) Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i voti di una o più giornate, le partite interessate verranno recuperate al termine del Campionato di Lega, sfruttando le partite ancora disponibili.
- (II) Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare una o più partite al termine del Campionato di Lega, dette partite verranno recuperate assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcolerà l'esito della partita o delle partite sulla base dei punti azione o, in caso di impossibilità a reperire i punti cartellino, sulla base dei soli punti gol.

REGOLA 14: Modalità di calcolo

1. Criterio generale

La modalità di calcolo per determinare l'esito, cioè il risultato finale della gara è divisa in 9 fasi distinte:

- (I) calcolo del totale calciatore per ciascun calciatore;
- (II) calcolo del parziale squadra per ogni squadra;
- (III) calcolo del modificatore portiere per ciascuna squadra;
- (IV) calcolo del modificatore difesa per ciascuna squadra;
- (V) calcolo del modificatore centrocampo per ciascuna squadra;
- (VI) calcolo del modificatore d'attacco per ciascuna squadra;
- (VII) assegnazione del fattore campo;
- (VIII) calcolo del totale squadra per ciascuna squadra;
- (IX) confronto dei totali squadra e conversione in punteggio.

2. Calcolo del totale calciatore

- a. Il totale calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del voto e dei punti azione.

- b. Per voto si intende la media dei voti assegnati a un giocatore dai Q.U. La dizione 'media dei voti assegnati dai Q.U.' si deve intendere in senso letterale: ovvero se un calciatore di movimento prende un voto su un quotidiano e s.v. su un altro, il Voto sarà quello del quotidiano che l'ha assegnato, ovvero l's.v. non viene contato. Questo non vale per i portieri qualora l's.v. debba essere calcolato come 6 (secondo le disposizioni del successivo art. 3, comma a).
- c. Per punti azione si intende la somma algebrica dei punti gol e dei punti cartellino.
- d. 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 la gara di Campionato. I punti gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:
 - +3 per ogni gol realizzato
 - +3 per ogni rigore parato (si applica al portiere o a chi ne fa le veci)
 - +1 per ogni assist
 - +1 per il portiere imbattuto (solo se ad esso viene attribuito il voto da almeno uno dei quotidiani ufficiali)
 - 2 per ogni autogol
 - 3 per ogni rigore sbagliato
 - 1 per ogni gol subito (si applica al portiere o a chi ne fa le veci)
- e. 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.
- f. La dizione 'rigore parato' è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori viene contato soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.
- g. I punti cartellino sono assegnati a un giocatore ammonito o espulso durante una gara di Campionato. I punti cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:
 - 0,5 per un'ammonizione
 - 1 per un'espulsione

3. Casi particolari

a. Portiere senza voto

Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. o n.g., gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito 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. Nel conteggio valgono anche eventuali minuti di recupero disputati.

b. Portiere senza voto + punti azione

A parziale modifica della regola di cui alla lettera precedente, nel caso in cui un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio. (a cui saranno sommati algebricamente i punti azione) a prescindere dai minuti giocati.

c. Calciatore senza voto

Nel caso che un calciatore di movimento venga giudicato s.v. o n.g., il calciatore verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo tra quelli presenti in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della 'riserva d'ufficio' (vedi Regola 11, punto 5).

d. Squadra/e senza voto

Nel caso in cui i 22 calciatori di una partita o gli 11 di una squadra vengano tutti giudicati s.v., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un 6, con le seguenti eccezioni:

- (I) Per i calciatori che abbiano giocato meno di 30 minuti (recuperi esclusi), la mancanza di voto verrà considerata come una normale assenza;
- (II) Per i calciatori che hanno segnato un gol o un autogol, pur avendo giocato per meno di 30 minuti, si applicherà quanto previsto al punto d. Al voto d'ufficio si sommeranno algebricamente i punti azione.

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 aver 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 in cui un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato dal Q.U., cioè termini la gara s.v., 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. La regola si applica anche se il calciatore viene espulso solo a fine partita, o espulso durante l'intervallo lasciando la squadra in dieci per tutto il secondo tempo, a patto che abbia giocato e che la sua sanzione sia presente nei referti FIGC. Non deve invece essere applicata se il calciatore espulso è uno dei panchinari e non è mai entrato in campo.

g. Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dal Q.U., 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 in cui un calciatore segni un gol ma non venga giudicato dai Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto, a cui andranno sommati algebricamente i punti azione.

j. Autogol senza voto

Nel caso in cui un calciatore sia responsabile di un autogol ma non venga giudicato dai Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto, a cui andranno sommati algebricamente i punti azione.

k. Assist senza voto

Nel caso in cui un calciatore effettui un assist ma non venga giudicato dai Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come voto, a cui andranno sommati algebricamente i punti azione.

l. Sostituzione del portiere con un calciatore di movimento

Nel caso in cui il portiere venga espulso e sostituito con un calciatore di movimento, questi, diventando portiere, ne assumerà il ruolo e gli verrà assegnato regolarmente -1 per ogni gol subito e +3 per ogni rigore parato.

m. Tabellino ammoniti/espulsi controverso

Eventuali controversie su ammonizioni ed espulsioni risultanti da fonti contraddittorie vanno risolte tenendo

presente che, per quanto attiene ad ammonizioni ed espulsioni, fanno fede i referti ufficiali di gara compilati dagli arbitri e pubblicati solitamente entro il martedì sul web dalla Lega di Serie A.

n. Tabellino marcatori controverso

Eventuali controversie su gol, autogol, rigori parati o sbagliati, assist risultanti da fonti contraddittorie vanno risolte tenendo presente che, per quanto il tabellino marcatori, fa fede quanto indicato dalla Lega di Serie A e pubblicato solitamente entro il martedì sul web dalla stessa.

o. Discrepanza nell'assegnazione di gol e assist

Poiché in passato ci sono state discrepanze sulla determinazione gol-autogol tra GdS e Lega di Serie A, si precisa che l'assist GdS non verrà considerato se la Lega attribuisce l'autogol.

p. Correzioni e rettifiche

Nel caso in cui il Q.U. rettifichi in una successiva edizione un voto assegnato a un calciatore, l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo, portando a prova della sua tesi la copia del Q.U. contenente la rettifica. Se il Presidente di Lega verificherà la fondatezza del reclamo, dovrà annullare il risultato finale della partita e ricalcolarlo in base alle sopravvenute modifiche.

q. Discrepanze nei quotidiani

Qualora i Q.U. riportino in due o più parti distinte i voti e si verifichi una discrepanza, si terrà in considerazione ai fini del calcolo del risultato il voto presente nel tabellino e non quello della 'pagella' (quella, per intenderci, che contiene, oltre ai voti, anche i commenti dell'inviato relativi alla prestazione di ogni singolo giocatore), fatta salva la possibilità che in edizioni successive dei Q.U. detta discrepanza non sia chiarita.

r. Rigore calciato senza voto

Nel caso che 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 il voto 6, a cui si dovranno sommare algebricamente i punti azione.

s. 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:

- (I) 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;
- (II) 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

t. Mancanza del voto al calciatore

Qualora un Q.U. ometta per dimenticanza di assegnare una valutazione (voto, s.v. o n.g.) ad un calciatore, a tale calciatore (a meno di rettifiche successive pubblicate dallo stesso Q.U.) sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 se ha disputato almeno 20 minuti di gara. Se ha invece giocato meno di 20 minuti senza maturare bonus o malus (ammonizioni escluse) previsti dal Regolamento, riceverà un "senza voto" d'ufficio.

4. Calcolo del parziale squadra

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

5. Calcolo del modificatore portiere

- a. Il modificatore portiere si ottiene dal solo voto in pagella assegnato al portiere schierato in formazione dal Q.U..
- b. La tabella sottostante trasforma il voto del portiere in un modificatore da sommare algebricamente al totale squadra avversario:

Voto	Modificatore portiere
Meno di 3,250	+3
3,250 – 3,499	+2,75
3,500 – 3,749	+2,5
3,750 – 3,999	+2,25
4,000 – 4,249	+2
4,250 – 4,499	+1,75
4,500 – 4,749	+1,5
4,750 – 4,999	+1,25
5,000 – 5,249	+1
5,250 – 5,499	+0,75
5,500 – 5,749	+0,5
5,750 – 5,999	+0,25
6,000 – 6,249	0
6,250 – 6,499	-0,25
6,500 – 6,749	-0,5
6,750 – 6,999	-0,75
7,000 – 7,249	-1
7,250 – 7,499	-1,25
7,500 – 7,749	-1,5
7,750 – 7,999	-1,75
8,000 – 8,249	-2
8,250 – 8,499	-2,25
8,500 – 8,749	-2,5
8,750 – 8,999	-2,75
9 o più	-3

- c. In nessun caso per il calcolo del modificatore portiere devono essere presi in considerazione i punti azione o i punti cartellino.
- d. Il modificatore portiere si applica anche in caso che una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere. In questo caso si considererà, ai fini della determinazione del modificatore, il voto del portiere di riserva d'ufficio (3), per cui la squadra avversaria beneficerà di un bonus +2.

6. Calcolo del modificatore della difesa

- a. Il modificatore della difesa è dato dalla media voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo voto in pagella assegnato a ciascun difensore dal Q.U.
- b. La tabella sottostante trasforma la media voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione, in un modificatore da sommare algebricamente al totale squadra avversario:

Media Voto	Modificatore difesa
Meno di 4,750	+5
4,750 – 4,999	+4
5,000 – 5,249	+3
5,250 – 5,499	+2
5,500 – 5,749	+1
5,750 – 5,999	0
6,000 – 6,249	-1
6,250 – 6,499	-2
6,500 – 6,749	-3
6,750 – 6,999	-4
7,000 o più	-5

- c. In nessun caso per il calcolo del modificatore della difesa devono essere presi in considerazione i punti azione o i punti cartellino.
- d. Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. o n.g. Anche per il calcolo del modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.
- e. La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4. Se si schierano più di 4 difensori, il modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre al quarto. Se si schierano 3 difensori, peggiora di un punto.
- f. 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 voto fittizio pari a 4.

7. Calcolo del modificatore del centrocampo

- a. Il modificatore del centrocampo è dato dal confronto tra i totali centrocampo delle due squadre.

- b. La tabella sottostante trasforma il risultato del confronto tra i reparti centrali in un punteggio che va sommato al totale squadra di quella che ha il centrocampo migliore e sottratto a quello della peggiore:

Differenza centrocampo	Mod. centrocampo
Meno di 0,500	0
0,500 – 0,999	0,25
1,000 – 1,499	0,5
1,500 – 1,999	0,75
2,000 – 2,499	1
2,500 – 2,999	1,25
3,000 – 3,499	1,5
3,500 – 3,999	1,75
4,000 – 4,499	2
4,500 – 4,999	2,25
5,000 – 5,499	2,5
5,500 – 5,999	2,75
6,000 – 6,499	3
6,500 – 6,999	3,25
7,000 – 7,499	3,5
7,500 – 7,999	3,75
8,000 o più	4

- c. Il totale centrocampo è dato dalla somma del solo voto dei centrocampisti schierati in formazione.
- d. 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.
- e. Ai fini del confronto dei totali centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è pari a 5.
- f. Ai fini del calcolo del modificatore del centrocampo, per tutti i giocatori mancanti (la Riserva d'Ufficio, che ottiene un 4, e gli altri che prendono 0) viene conteggiato un voto fittizio pari a 5.

8. Calcolo del modificatore dell'attacco

- a. Il modificatore di attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto superiore alla sufficienza.
- b. La tabella sottostante trasforma il voto del singolo attaccante in punti da sommare al proprio totale squadra:

Voto	Modificatore attacco
Meno di 6,250	0
6,250 – 6,499	+0,25
6,500 – 6,749	+0,5
6,750 – 6,999	+0,75
7,000 – 7,249	+1
7,250 – 7,499	+1,25
7,500 – 7,749	+1,5
7,750 – 7,999	+1,75
8,000 o più	+2

9. Fattore campo

Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 2 punti, come fattore campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio parziale squadra.

10. Calcolo del totale squadra

Il totale squadra 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 di tutti i modificatori e dell'eventuale fattore campo.

11. 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.

12. Tabella di conversione

- a. 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	0
66 – 71,999	1
72 – 76,999	2
77 – 80,999	3
81 – 84,999	4
85 – 88,999	5
89 – 92,999	6
E così via (ogni 4 punti un gol).	

- b. La Tabella di Conversione va applicata nei modi seguenti:
- (I) Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;
 - (II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;
 - (III) Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti;
 - (IV) Da 77 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4.

13. Integrazioni alla tabella di conversione

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

- a. 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.
- b. 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.
- c. Se la situazione descritta alla lettera a si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti, la partita finisce 0-0 (anziché 1-1).
- d. 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.

14. Calcolo dei tempi supplementari

- a. I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore 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. Se 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.

- b. 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.
- c. L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:
 - (I) Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.
 - (II) Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;
 - (III) Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio.
 - (IV) Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

15. Tabella di Conversione Supplementari

- a. 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:

Totale Squadra	Gol.
Meno di 20	0
Da 20 a 23,999	1
Da 24 a 27,999	2
Da 28 a 31,999	3
Da 32 a 35,999	4
E così via (ogni 4 punti un gol).	

- b. La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:
 - (I) Se una squadra totalizza meno di 20 punti (cioè fino a 19,999) non si assegna alcun gol;
 - (II) Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti;
 - (III) 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).

16. Calcolo dei calci di rigore

- a. In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.
- b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari 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 23 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 23, che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore.
- c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso un voto uguale o maggiore a 6 segna il rigore; il rigorista che ha preso un voto minore di 6 sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.
- d. I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente preso parte alla fantapartita e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha giocato (ovvero i s.v. o i n.g. e chi non ha fatto parte della lista supplementari) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.

- e. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi risulti s.v. o n.g., ma abbia disputato almeno 30 minuti, si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un 6 d'ufficio.
- f. In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad oltranza. Il calcolo avviene come in precedenza, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.
- g. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio 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 quindi sarà il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che dovrebbe essere il ventitreesimo), in ordine di ruolo (difensori, centrocampisti, attaccanti).
- h. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcherà la media dei totali squadra nelle due partite o si considererà la fantamedia totale della singola squadra in caso di partita secca e passerà al turno successivo la squadra migliore. La fantamedia si calcola senza i punti ottenuti nei supplementari.
- i. Se persiste ulteriore parità, si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

REGOLA 15: Partite sospese, posticipate, giocate subjudice e non omologate

1. Partite sospese o rinviate

- a. Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblici i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:
 - (I) Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi.
 - (II) Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate'.
 - (III) 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.
 - (IV) Se le partite sono sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano fantapartite di Coppa ad eliminazione diretta e i recuperi sono previsti in data posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, così come in qualunque altro caso non sia possibile attendere i recuperi, a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate (compreso i portieri) verrà assegnato un 6 d'ufficio.
- b. 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.
- c. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e successivamente recuperata ed il Q.U. assegni voti sia al momento della sospensione, sia al momento del completamento, si calcherà la media-voto per chi ha giocato ed avuto una valutazione in entrambi gli spezzoni di partita. Si assegnerà un voto singolo per chi ha avuto un'unica valutazione in uno dei due spezzoni. Calcolati in questo modo i voti, si applicheranno gli eventuali punti gol e punti cartellino
- d. In tutti i casi nei quali si renda necessario il "congelamento" di una giornata di campionato in attesa di uno o più recuperi (interi o parziali che siano) non si applicano le disposizioni di cui alla regola 11 punto 1 lettera c del presente regolamento. Sarà quindi possibile effettuare un numero illimitato di sostituzioni, in deroga a quanto previsto dalla suddetta regola. Inoltre, sempre negli stessi casi, sarà consentito eccezionalmente l'utilizzo della

riserva d'ufficio (regola 11 punto 3) per tutti i giocatori mancanti e non sostituibili (e non solo per il primo).

2. Partite o giornate posticipate

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

3. Partite o Giornate anticipate

- a. 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 mezz'ora prima dell'inizio della partita anticipata.

4. Partite decise a tavolino

- a. Nel caso il risultato di una partita, per una qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terrà conto per calcolare il risultato finale delle partite dei voti assegnati dai Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.
- b. Se i Q.U. non assegnano voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori che abbiano giocato almeno 30' e si calcolerà l'esito della partita sommando algebricamente punti azione e punti cartellino.

5. Partite non omologate e poi rigiocate

Nel caso una partita, per una qualunque ragione, non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, i voti assegnati dai Q.U. ai calciatori coinvolti in detta partita e i punti azione e cartellino da essi totalizzati verranno annullati. Si prenderanno invece in considerazione i voti assegnati dai Q.U. e i punti azione e cartellino del recupero.

6. Partite sospese non recuperate e col risultato omologato

Nel caso una partita, per una qualunque ragione, venga sospesa, ma non recuperata, bensì omologata col punteggio conseguito al momento della sospensione dal Giudice Sportivo, e se i Q.U. non assegnano ai calciatori coinvolti in detta partita i voti, si dovrà assegnare un 6 d'ufficio a tutti i calciatori che abbiano giocato almeno 30' e si calcolerà l'esito della partita sommando algebricamente punti azione e punti cartellino (o, in caso di impossibilità a reperire i punti cartellino, i soli punti azione).

7. Partite decise a tavolino senza essere iniziate

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.

8. Interruzione definitiva del campionato

Nel caso il campionato di serie A, per una qualunque ragione, venga interrotto e non portato a termine, si procederà come segue:

- a. Se una fantacompetizione, al momento dell'interruzione, si è conclusa, il suo esito sarà omologato e titoli ed eventuali retrocessioni convalidati.
- b. Se una fantacompetizione, al momento dell'interruzione, non si è conclusa, l'esito non sarà omologato e titoli ed eventuali retrocessioni non convalidati.
- c. A parziale deroga del punto precedente e solo per quanto riguarda il fantacampionato, il titolo di campione sarà assegnato se sarà maturata la sua certezza matematica (ad esempio, se mancano tre giornate ma la prima in classifica ha un vantaggio di dieci punti).
- d. In modo analogo – e solo a condizione che sia assegnato lo scudetto – saranno ufficializzati piazzamenti e retrocessioni solo se maturati matematicamente.
- e. In particolare, il terzo e il terzultimo posto verranno ufficializzati solo se la posizione di classifica maturata escludesse matematicamente la possibilità di disputare playoff e playout (v. regola 17, artt. 6-7).
- f. Il montepremi non assegnato (in tutto o in parte, a seconda dei casi) in forza dell'interruzione sarà destinato alla stagione successiva.

CAPITOLO QUINTO

REGOLA 16: Le competizioni

1. Il Campionato

- a. Al Campionato All Stars League prendono parte 12 squadre.
- b. Il Campionato si disputa secondo formula all'italiana, con un girone di andata, un ritorno e un girone conclusivo in campo neutro. La classifica prevede 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio, 0 punti per la sconfitta.
- c. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.
- d. Le squadre classificate al secondo e terzo posto hanno diritto a premi minori, ripartiti in base al montepremi.
- e. Per determinare terzo e decimo posto si potrebbero rendere necessari playoff e playout, i dettagli dei quali vengono illustrati nella Regola 17, articoli 7 e 8 del presente regolamento.
- f. Le squadre classificate al decimo, undicesimo e dodicesimo posto sono considerate retrocesse e sono soggette a penali rispettivamente pari a 15, 20 e 25 fantaeuro
- g. Gli allenatori delle squadre retrocesse potranno essere costretti, a giudizio dell'Assemblea di Lega, ad indossare nelle occasioni ufficiali della stagione ventura un cappello da asino.

2. La Coppa A.S.L.

- a. La Coppa A.S.L. è un torneo a formula mista, che prevede una prima fase con tre gironi di qualificazione da quattro squadre e una seconda fase ad eliminazione diretta.
- b. I gironi di qualificazione prevedono partite di andata e ritorno; la classifica viene stilata secondo le indicazioni valide per il campionato, (vedi Regola 17). Si qualificano alla fase successiva le prime due fantasquadre di ciascun girone più le due migliori terze (per determinare le quali si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti criteri: miglior somma dei parziali squadra, punti fatti, differenza reti).
- c. La seconda fase si apre con i quarti di finale, che si disputano a doppio turno, con partite di andata e ritorno. In caso che, dopo le due partite, sussista la parità, si terrà conto solo dei gol segnati fuori casa. Se la parità sussistesse ulteriormente si disputeranno i tempi supplementari e – se occorre – si calceranno i rigori. In caso di ulteriore

parità dopo i calci di rigore, ci si atterrà alla Regola 13, punto 14, lettera h. Quindi si disputeranno, secondo le medesime modalità, le semifinali.

- d. La finale di Coppa si disputerà a turno unico e in campo neutro.
- e. Ad esclusione delle disposizioni definite in questa regola, per le partite di Coppa valgono le disposizioni riportate nelle regole di gioco.

3. La Supercoppa A.S.L.

- a. La Supercoppa A.S.L. si disputa tra la vincente del Campionato e la detentrica della Coppa A.S.L.
- b. La Supercoppa si disputa con partita unica in campo neutro
- c. Nel caso che la stessa squadra si aggiudichi sia il Campionato che la Coppa, la Supercoppa si disputerà tra questa e la seconda finalista di Coppa.
- d. Ad esclusione delle disposizioni definite in questa regola, per la Supercoppa valgono le disposizioni riportate nelle regole di gioco.

REGOLA 17: Il calendario

- 1. L'Assemblea di Lega provvede alla formazione del calendario degli incontri di tutte le competizioni della Lega.
- 2. Il Campionato dura 33 giornate e avviene in concomitanza con le giornate dalla 1a alla 33a di Serie A; ciascuna squadra affronta le avversarie tre volte, una in casa, una in trasferta e una in campo neutro.
- 3. La fase a gironi della Coppa di Lega si disputa in concomitanza con la 7a, la 11a, la 15a, la 21a, la 25a e la 29a giornata di Serie A; ciascuna squadra affronta le avversarie due volte, una in casa e una in trasferta.
- 4. La fase ad eliminazione diretta della Coppa di Lega si disputa in concomitanza con la 32a, la 34a, la 35a, la 36a e la 37a giornata di Serie A.
- 5. La Supercoppa di Lega si disputa in concomitanza con la 38a giornata di Serie A.
- 6. Il calendario viene allestito sulla base del calendario perpetuo messo a disposizione dalla FFC e fornito insieme a FCM e sulla base dello schema di coppa allestito dal Presidente di Lega e pubblicato sul forum del sito della Lega.

REGOLA 18: La classifica del campionato

- 1. La classifica del campionato 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 persa.
- 2. La classifica viene aggiornata settimanalmente e resa nota, salvo casi eccezionali, entro 24 ore dalla disputa dell'ultima partita della giornata di Serie A corrispondente.
- 3. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega e il fantascudetto.
- 4. Le squadre classificatesi decima (qualora non si verificano le condizioni di cui all'articolo 7 di questa Regola), undicesima e dodicesima in Campionato si considerano retrocesse. Alla retrocessione si accompagna una penale proporzionata al piazzamento (vedi Regola 18, punti 8-10).

5. Parità di punteggio tra due o più squadre

In caso di parità di punteggio tra due o più squadre, laddove necessario (ad esempio per determinare il campione, la zona podio o la zona retrocessione), si procede alla determinazione della posizione in classifica in base alle seguenti disposizioni:

a. Parità tra due squadre:

- (I) In caso di parità di punteggio fra due squadre, la posizione in classifica è determinata mediante la compilazione di una graduatoria (detta 'classifica avulsa') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:

- della somma dei parziali squadra;
 - a parità di somma dei parziali squadra, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
 - a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;
- (II) Solo nel caso sia necessario determinare la squadra vincitrice del campionato, si procede alla disputa di uno spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro, che si terrà nella prima giornata disponibile.
- (III) In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della partita di spareggio, si procederà alla disputa dei tempi supplementari, secondo le modalità descritte alla Regola 13, punto 13 e 14;
- (IV) In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari si determinerà il vincitore in base ai calci di rigore, secondo le modalità descritte alla Regola 13, punto 15;
- (V) In caso di ulteriore parità anche dopo i calci di rigore, la posizione verrà determinata calcolando la somma dei parziali squadra ottenuti da ciascuna squadra nell'arco del campionato e vincerà ovviamente la squadra con la somma dei parziali squadra più alta. La somma dei parziali squadra si calcola sommando i parziali squadra (ovvero il punteggio derivante dalla somma dei singoli totali calciatore, senza l'aggiunta del fattore campo o dei modificatori) ottenuti da ciascuna squadra in ogni singola partita nell'arco del campionato;
- (VI) In caso di ulteriore parità le due squadre condivideranno ex aequo il titolo di Campione di Lega.

b. Parità tra tre o più squadre:

- (I) In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre, si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta 'classifica avulsa') fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:
- della somma dei parziali squadra;
 - a parità di somma dei parziali squadra, dei punti conseguiti negli incontri diretti;
 - a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;
- (II) A questo punto, e solo nel caso sia necessario determinare la squadra vincitrice del campionato, si procede alla disputa di uno spareggio tra le due squadre meglio classificate con le modalità stabilite alla precedente lettera a.

c. Parità 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 del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato; se la parità permane, si decreta l'*ex aequo* tra le squadre in questione.

REGOLA 19: Il montepremi

Il montepremi annuale della Lega è pari a 1500 fantamilioni e costituito dall'ammontare dei fantamilioni investiti dalle fantasquadre per costituire il proprio capitale sociale, a cui si somma la penale versata dalle tre squadre retrocesse perché piazzatesi agli ultimi tre posti del campionato.

Esso viene ripartito in una serie di premi che vengono assegnati alla fantasquadre sulla base del loro piazzamento, i cui criteri sono riportati qui di seguito.

1. Premi per il Campionato

Per quanto riguarda il Campionato, vengono premiate le squadre piazzatesi dal primo al nono posto, mentre vengono penalizzate le squadre piazzatesi dal decimo al dodicesimo posto. La determinazione dei premi e delle penalità è la seguente:

- Il premio per lo scudetto ammonterà a 600 fantamilioni di parte fissa, più il montepremi non assegnato.
- Il premio per il secondo posto ammonterà a 120 fantamilioni di parte fissa, più 1 fantamilione a punto fatto.

- Il premio per il terzo posto ammonterà a 50 fantamilioni di parte fissa, più 1 fantamilione a punto fatto.
- Alle squadre piazzatesi dal quarto al nono posto sarà assegnato un premio che prevede 1 fantamilione a punto fatto.
- La penale per la terzultima in classifica (retrocessa) ammonterà a 15 fantamilioni.
- La penale per la penultima in classifica (retrocessa) ammonterà a 20 fantamilioni.
- La penale per l'ultima in classifica (retrocessa) ammonterà a 25 fantamilioni.

2. Premi per la Coppa

Per quanto riguarda la Coppa, vengono premiate le due finaliste come segue:

- Il premio per la vittoria in coppa ammonterà a 200 fantamilioni.
- Il premio per il secondo posto in coppa ammonterà a 50 fantamilioni.

3. Premio per la Supercoppa

Il premio per il vincitore della Supercoppa ammonterà a 25 fantamilioni.