



# REGOLAMENTO UFFICIALE SCEMPIOLEAGUE

## A. LE COMPETIZIONI

### 1. Campionato

- Il Campionato si svolge con un girone unico di 10 squadre in 27 giornate (2 gironi con fattore campo andata e ritorno, il terzo in campo neutro).
- La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.
- Le squadre classificate al nono e decimo posto retrocedono in Serie B. La retrocessione in Serie B è simbolica ma dolorosa: serve solo per poter sbeffeggiare - al grido di 'Serie B! Serie B!' - gli allenatori retrocessi
- 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.
- La classifica generale è determinata in base a punti fatti, differenza reti, gol fatti, fantapunti totali
- Al termine del Campionato, solo per **l'assegnazione dello scudetto** o per la determinazione delle **retrocessioni**, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra Campione o retrocessa in base alle seguenti disposizioni:
  - Parità tra due squadre:
    - In caso di parità di punteggio tra due squadre, il titolo di Campione di Lega / retrocessione è assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro;
    - In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della partita di spareggio, si procederà alla disputa dei tempi supplementari
    - In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari si determinerà il vincitore in base ai calci di rigore
    - In caso di ulteriore parità, il titolo verrà assegnato alla squadra che ha totalizzato più **fantapunti nello spareggio**;
    - In caso di ulteriore parità, il titolo verrà assegnato alla squadra con i **fantapunti** più alti **nell'intera stagione**;
    - In caso di ulteriore parità, il titolo verrà assegnato alla squadra che ha totalizzato più **punti negli scontri diretti** della stagione;
    - In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.
  - Parità tra tre o più squadre
    - In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre al termine del campionato si procede alla compilazione della classifica avulsa fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine di:
      - punti fatti
      - differenza reti,
      - gol fatti
      - fantapunti totali
    - Lo scudetto / retrocessione verrà quindi disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre meglio classificate nella 'classifica avulsa'

### 2. Coppa di Lega

- La Coppa di Lega si svolge in due fasi:
  - Prima fase a gironi
  - Seconda fase a eliminazione diretta
- Fase a gironi
  - Vengono creati 2 gironi con questi criteri:

- Girone 1: 1<sup>a</sup> 3<sup>a</sup> 5<sup>a</sup> 7<sup>a</sup> 9<sup>a</sup> classificata del precedente campionato;
- Girone 2: 2<sup>a</sup> 4<sup>a</sup> 6<sup>a</sup> 8<sup>a</sup> 10<sup>a</sup> classificata del precedente campionato;
- Inoltre le due finaliste della Supercoppa devono essere ciascuna in un girone;
- Si disputa partita unica senza fattore campo. La classifica finale del girone viene determinata in base ai seguenti criteri:
  - punti fatti
  - risultato scontro diretto
  - differenza reti
  - gol fatti
  - fanta punti totali
  - sorteggio
- In caso di arrivo a pari punti di 3 o più squadre si adotta come criterio la classifica avulsa fra le squadre interessate con lo stesso ordine di priorità di cui sopra.
- Le prime quattro classificate di ogni girone passano alla fase a eliminazione diretta secondo il seguente abbinamento:
  - A) prima (gir.1) - quarta (gir.2)
  - B) prima (gir.2) - quarta (gir.1)
  - C) seconda (gir.1) – terza (gir.2)
  - D) seconda (gir.2) – terza (gir.1)
- Fase a eliminazione diretta
  - Quarti
    - Per i quarti, partita di sola andata con fattore campo in casa delle prime e seconde classificate della fase a gironi.
  - Semifinale
    - Per la semifinale, partita secca senza fattore campo con il seguente abbinamento:
      - A) - D)
      - C) - B)
    - Per la finale, partite secca senza fattore campo.
    - In caso di parità si procederà a supplementari e rigori secondo le regole generali dei supplementari e rigori

### 3. Supercoppa

Si disputa tra vincitrice della Scempio e vincitrice della Coppa di Lega e si gioca all'inizio della stagione successiva.

- Viene assegnata tramite partita unica senza fattore campo
- In caso di parità si procederà a supplementari e rigori secondo le regole generali dei supplementari e rigori

## B. REGOLE GENERALI

### 1. La Rosa

- La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.
- La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:
  - 3 Portieri
  - 8 Difensori
  - 8 Centrocampisti
  - 6 Attaccanti
- Il tesseramento dei calciatori stranieri è regolato secondo la seguente disposizione:
  - E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.
- Vincoli pluriennali
  - Ciascun allenatore ha la possibilità di vincolare un giocatore per un **massimo di 3 anni**

- Ciascun allenatore ha la possibilità di confermare per l'anno seguente fino ad un massimo di 11 calciatori della propria squadra. Se un allenatore vuole confermare un numero di calciatori inferiore a quelli sopra indicati o non vuole confermare nessuno può farlo.
- La lista dei confermati non è soggetta ad alcuna restrizione sulla distribuzione in ruoli dei calciatori.
- La lista dei confermati deve essere comunicata al Presidente di Lega almeno **tre giorni** prima della riunione estiva per l'Asta che apre la stagione successiva.
- Una volta ricevute tutte le liste, 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.
- L'ingaggio dei calciatori confermati equivale al costo in crediti del loro 'cartellino', e verrà detratto dal capitale a disposizione per l'Asta iniziale.
- Infortunati:
  - i giocatori infortunati **non possono essere sostituiti**. Possono solo essere tagliati al mercato di riparazione
- Cessione di un calciatore all'estero o in altra serie:
  - Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società che milita nella massima serie di un campionato estero (l'equivalente della Serie A) o minore, tale giocatore **non potrà essere sostituito fino al mercato di riparazione**. In sede di mercato di riparazione, la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al numero intero risultante da questa formula:  $(\text{ingaggio} / 3) \times \text{numero residuo di anni di contratto}$  (es. giocatore pagato 11 al secondo anno di contratto recupero  $11/3 \times 1$  anno residuo = 3,67; numero intero 3, crediti recuperati 3);
- Calciatore che rescinde un contratto a campionato in corso:
  - **non potrà essere sostituito fino al mercato di riparazione** In sede di mercato di riparazione la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione non riceverà alcun indennizzo in crediti.
- Calciatore squalificato per illecito o doping:
  - Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra venga squalificato per illecito sportivo o per doping, **non potrà essere sostituito fino al mercato di riparazione** La squadra che ne detiene il 'cartellino' non riceverà alcun indennizzo in crediti.

## 2. L'asta iniziale

- Preliminari
  - Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.
  - Se un allenatore non prende parte al mercato potrà acquistare a mercato chiuso i giocatori mancanti ad 1 credito. Questi giocatori NON potranno essere confermati a fine stagione. I crediti avanzati non potranno essere riportati al mercato di riparazione dove ripartirà da 60 crediti più gli eventuali recuperi di calciatori svincolati.
  - Qualora più di un allenatore non partecipi al mercato estivo l'acquisto a fine mercato dovrà avvenire tramite offerta in busta chiusa da consegnare al presidente (via mail) con nome del giocatore che si intende acquistare e offerta. Nel caso di più offerte per lo stesso giocatore l'offerta più alta si aggiudicherà il giocatore. Al termine del primo giro di offerte qualora restassero ancora squadre incomplete il presidente di lega richiederà un ulteriore giro di offerte fino a completamente delle rose. Anche in questo caso i giocatori acquistati NON potranno essere confermati a fine stagione e i crediti avanzati non potranno essere riportati al mercato di riparazione.
- Svolgimento dell'Asta
  - L'Asta iniziale, cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori, è regolata dalle seguenti disposizioni:
    - Ciascuna squadra deve acquistare **25 calciatori** a un costo totale non superiore a **250 crediti**. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione.
    - Dei 25 calciatori da acquistare, tutti vengono acquistati regolarmente tramite asta, compresi **tutti e tre i portieri**.
    - Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un allenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.

- 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
- Il ruolo di un calciatore per la stagione in corso è obbligatoriamente quello indicato dalla Gazzetta dello Sport.
- Stato contrattuale
  - Se un calciatore viene acquistato al Mercato Libero, in qualunque momento del campionato, ai fini contrattuali si calcolerà detto campionato come primo anno di contratto.
  - Il contratto di un calciatore ha **durata massima pari a tre anni** o stagioni sportive.

### 3. Il mercato di riparazione

- Norme Generali
  - Il Mercato di riparazione si svolge dopo il mercato di riparazione della Serie A.
  - Ciascun allenatore ha a disposizione il residuo crediti dell'asta iniziale più **60 crediti aggiuntivi** più gli eventuali crediti recuperati da giocatori ceduti all'estero o in serie minori.
  - Ciascun allenatore **non è obbligato** a dichiarare prima dell'asta i giocatori che intende tagliare, ma solo immediatamente dopo aver acquistato un nuovo giocatore dovrà comunicare il tagliato.
  - Ciascun allenatore **non può riacquistare**, fino al termine della stagione, un giocatore dopo averlo tagliato.
  - Non c'è limite al numero di giocatori acquistabili/tagliabili al mercato di riparazione.
  - Se un allenatore non partecipa al mercato di riparazione potrà acquistare a fine mercato ad un credito solo i giocatori necessari a chiudere eventuali buchi nella rosa derivanti da cessioni di calciatori in rosa, Gli eventuali giocatori acquistati NON potranno essere confermati a fine stagione.

### 4. La formazione

- Schema di gioco
  - le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:
    - 3-4-3;
    - 3-5-2;
    - 4-3-3;
    - 4-4-2;
    - 4-5-1;
    - 5-3-2;
    - 5-4-1.
- Comunicazione della formazione
  - Le formazioni devono essere consegnate prima dell'inizio **della prima gara della giornata di serie A di riferimento**. Il caricamento sull'app di riferimento può avvenire fino a 5 minuti prima dell'inizio, nel caso di impossibilità di caricarle vanno comunicate al Presidente di Lega entro l'inizio della prima gara.
  - Fanno fede esclusivamente le formazioni salvate sull'app. ***Solo qualora fossero state comunicate anche via whatsapp sul gruppo ufficiale, nel caso di discordanza tra formazione comunicata via whatsapp e formazione salvata sull'app fa fede la formazione comunicata sia whatsapp.***
  - Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi.
- Mancata comunicazione della formazione:
  - Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara l'ultima formazione comunicata e salvata per la competizione di riferimento sull'app utilizzata per mandare le formazioni (Magic Leghe). Quando si manda la formazione, l'app dà la possibilità di salvarla solo per la competizione in oggetto o per tutte. Se si salva solo per la competizione questa sarà l'ultima per la competizione in oggetto ma per le altre competizioni potrebbe non esserlo.
  - Nel caso che 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 un Totale-Squadra d'ufficio equivalente a 60. Questo Totale-Squadra d'ufficio potrà essere assegnato nelle giornate successive alla prima, ovvero fino a quando detto allenatore comunicherà la sua formazione al Presidente di Lega entro la scadenza prevista.

- Ritardo nella consegna della formazione:
  - Nel caso che un allenatore comunichi la formazione oltre il limite previsto dal regolamento è come se la formazione non fosse stata consegnata e si applica quanto previsto al punto precedente (mancata comunicazione della formazione);
  - E' tuttavia lasciata facoltà al presidente della squadra avversaria decidere se voglia comunque tenere valida la formazione avversaria consegnata in ritardo;
- Errori nella comunicazione della formazione
  - Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:
    - Se un fantallenatore schiera in formazione giocatori non tesserati per la sua squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve schierate in panchina secondo l'ordine. Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili (3).
    - Se un fantallenatore schiera due volte in formazione lo stesso giocatore, questo sarà considerato una volta sola e al posto dei titolari mancanti subentreranno le riserve secondo l'ordine della panchina;
    - Se lo stesso giocatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina.
    - Se un fantallenatore comunica una formazione con più di 11 titolari al momento del calcolo del risultato si utilizzerà la formazione più penalizzante, togliendo il giocatore con il fantavoto più alto a patto di mantenere un modulo valido.
    - Se un fantallenatore comunica una formazione con un modulo non valido al momento del calcolo del risultato subentreranno le riserve per ricostituire un modulo consentito e si utilizzerà il modulo più penalizzante in termini di punteggio.

## 5. Riserve e sostituzioni

- E' consentito l'utilizzo di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:
  - Ogni squadra può schierare in panchina sino a **11 calciatori** di riserva. La composizione della panchina è di **2 portieri + 9 giocatori di movimento** a scelta **senza vincoli di ruolo**. Significa che a parte i due portieri posso mettere in panchina chi voglio e con l'ordine che voglio;
  - Sono consentite fino a **5 sostituzioni** totali. La sostituzione del portiere 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' (vedi punto successivo "la riserva d'ufficio");
  - Esaurite le 5 sostituzioni, i giocatori di movimento schierati che non hanno giocato prenderanno zero.
  - 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).
  - I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.
- Modalità di entrata in campo dei sostituti e possibilità di **cambio modulo**:
  - Il sistema andrà alla ricerca del primo calciatore con voto in panchina in ordine di posizionamento, dunque nessuna priorità al ruolo. Se il modulo che si genera è valido il giocatore entra altrimenti il sistema passa al secondo in ordine di panchina.
  - Esempio:
    - modulo 4-4-2;
    - titolari (in rosso chi non ha giocato, in verde chi entra): P - D1 ~~D2~~ D3 D4 - C1 C2 C3 C4 - A1 A2
    - Riserve: P P A3 A4 D5 C5 C6 C7 A5 D6 D7
    - **1° cambio**: D2 non gioca, entra il primo panchinaro in ordine di panchina che è A3 e il modulo diventa 3-4-3 che è valido e quindi A3 può entrare;
      - titolari (3-4-3): P - D1 ~~D2~~ D3 D4 - C1 C2 C3 C4 - A1 A2 A3;
      - riserve (in rosso quelle entrate): P P ~~A3~~ A4 D5 C5 C6 C7 A5 D6 D7
    - **2° cambio**: C1 non gioca, il secondo giocatore in panca è A4 ma non può entrare perché il modulo diventerebbe 3-3-4 che non è valido, quindi si passa al successivo che è D5. Il modulo diventerebbe 4-3-3 che è valido e quindi D5 può entrare:
      - titolari (4-3-3): P - D1 ~~D2~~ D3 D4 D5 - ~~C1~~ C2 C3 C4 - A1 A2 A3;
      - riserve (in rosso quelle entrate): P P ~~A3~~ A4 ~~D5~~ C5 C6 C7 A5 D6 D7

- 3° cambio: A1 non gioca, il primo non ancora entrato in panca è A4, il modulo resta 4-3-3 e quindi A4 può entrare:
  - titolari (4-3-3): P - D1 ~~D2~~ D3 D4 D5 - ~~C1~~ C2 C3 C4 - ~~A1~~ A2 A3 A4;
  - riserve (in rosso quelle entrate): P P ~~A3~~ ~~A4~~ ~~D5~~ C5 C6 C7 A5 D6 D7
- 4° cambio: A2 non gioca, il primo non ancora entrato in panca è C5, il modulo diventa 4-4-2 che è valido e quindi C5 può entrare:
  - titolari (4-4-2): P - D1 ~~D2~~ D3 D4 D5 - ~~C1~~ C2 C3 C4 C5 - ~~A1~~ ~~A2~~ A3 A4;
  - riserve (in rosso quelle entrate): P P ~~A3~~ ~~A4~~ ~~D5~~ ~~C5~~ C6 C7 A5 D6 D7
- Alla fine sono entrati i primi 4 giocatori che ho messo in panchina e il modulo è rimasto 4-4-2, ma se non mi avessero giocato solo i primi 3, mi sarei fermato al 3° cambio e avrei finito con un 4-3-3 al posto del 4-4-2 di partenza.

- La riserva d'ufficio

- Non si applica la riserva d'ufficio per un calciatore di movimento, quindi esaurite le 5 sostituzioni la squadra giocherà in inferiorità numerica.
- Nel caso una squadra sia invece impossibilitata a schierare il portiere e i suoi sostituti, al momento del calcolo del risultato verrà assegnato come riserva d'ufficio del portiere uno voto pari a **2**
- La riserva d'ufficio del portiere si computa come sostituzione e va quindi scalata dalle 5 sostituzioni disponibili.

## 6. Quotidiano di riferimento

Il Quotidiano Ufficiale di riferimento per quanto riguarda voti, ammonizioni, espulsioni, assist e marcatori è la Gazzetta dello Sport redazione Nord.

## 7. Modalità di calcolo

- Criterio generale

- La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in quattro fasi distinte:
  - (I) Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
  - (II) Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
  - (III) Assegnazione del Fattore Campo;
  - (IV) Confronto dei Totali-Squadra.

- Calcolo del Totale-Calciatore

- Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dal Q.U.) e dei bonus/malus.
- Per Voto si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dal Quotidiano Ufficiale.
- I bonus/malus sono stabiliti nella seguente misura:
  - +3 punti per ogni gol realizzato (compreso gol su rigore);
  - +1 per ogni assist servito (sia intenzionale che su palla inattiva)
  - +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)
  - -0,5 per un'ammonizione;
  - -1 punto per un'espulsione.
- Si applica inoltre il **modificatore della difesa** con le seguenti modalità:
  - bisogna aver schierato **almeno quattro difensori**, quindi si fa riferimento a moduli come "4-3-3", "4-4-2", "5-3-2" e così via. Si applica anche se in partenza si schierano 3 difensori e poi ci si ritrova con 4 difensori grazie ai cambi.
  - Si considerano poi i **voti base cioè i voti senza applicare i bonus/malus (ammonizioni, espulsioni, gol, assist autogol)** – del **portiere e dei tre migliori difensori** schierati (che la linea sia a quattro o a cinque è indifferente), si sommano e si dividono per quattro.
    - Esempio: Handanovic 5 (-2 gol subiti; fantavoto 3); Chiellini 5,5 (+1 assist; fantavoto 6,5); Hernandez 7 (+3 gol segnato; fantavoto 10); Calabria 6 (-0,5 ammonito; fantavoto 5,5) Mario

Rui 6,5 (nessun bonus/malus; fantavoto 6,5). Chiaramente per il totale vale il fantavoto con bonus e malus, per il modificatore si prende:

- Portiere: Handanovic 5
- 3 migliori difensori: Hernandez 7; Mario Rui 6,5; Calabria 6
- Totale=24,5; media  $24,5/4= 6,125$
- Si trova così la media voto tra i loro punteggi e, solo nel caso in cui questa media sia quantomeno sufficiente, si assegna un punteggio extra secondo le seguenti fasce:
  - dal 6 al 6,49: +1
  - dal 6,5 al 6,99: +3
  - dal 7 in poi: +6.
- Casi Particolari
  - 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 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.
  - Un giocatore ammonito senza essere giudicato riceverà un voto d'ufficio pari a **5.5 (ossia 6.00 -0.5 per l'ammonizione)**.
  - Un giocatore espulso senza essere giudicato, ma comunque sceso in campo, riceverà un voto d'ufficio pari a **5 (ossia 6.00 -1 per l'espulsione)**
  - Qualora un giocatore venga ammonito o espulso in panchina, il malus verrà conteggiato solo nel caso in cui il calciatore sia effettivamente sceso in campo (prima o, in caso di ammonizione, anche dopo che sia stato sanzionato).
  - 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 **-1** per ogni gol subito e **3** per ogni rigore parato.
  - 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., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6
- 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.
- 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
- Tabella di Conversione
  - 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 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
  - se la situazione descritta al punto precedente si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1)
  - 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.

## 8. 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. 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 **per ogni ruolo** con giocatori non disponibili.

- 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.
- L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:
  - 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;
  - Tabella di Conversione Supplementari
    - Meno di 18 = 0 gol
    - Da 18 a 20,999 = 1 gol
    - Da 21 a 23,999 = 2 gol
    - Da 24 a 26,999 = 3 gol
    - Da 27 a 29,999 = 4 gol
    - e così via (ogni 3 punti un gol)

## 9. Rigori

- 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 con queste modalità:
  - 22 rigoristi totali (titolari + riserve); i 3 giocatori in tribuna non possono essere inseriti tra i rigoristi;
  - Primi 11 rigoristi: da caricare direttamente sull'app secondo l'ordine desiderato;
  - Successivi 11 (non caricabili su app): vanno mandati via whatsapp sulla chat ufficiale
- 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 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.
- 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 17 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, in ordine di schieramento dal primo panchinaro fino all'undicesimo.
- Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcolerà il totale fantapunti delle squadre nelle due partite (andata e ritorno) di Coppa disputate dalle due squadre in questione e vincerà la squadra con il fantapunteggio più alto.
- In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

## 10. Partite sospese o rinviate

### Campionato:

- In caso di partite rinviate o sospese, si congela il risultato e si aspettano i recuperi con queste modalità:
  - Le formazioni sono congelate, quindi eventuali giocatori schierati titolari al momento della partita rinviata che poi nel recupero fossero infortunati o squalificati o comunque non dovessero scendere in campo non potranno essere cambiati, ma eventualmente solo sostituiti nel corso della partita.



- Esempio: ho Belotti titolare nella partita rinviata. Al momento del recupero Belotti è infortunato, resta comunque titolare e se ho ancora sostituzioni a disposizione entrerà la prima riserva altrimenti gioco in 10;
- La regola di cui sopra si applica anche se tra rinvio e recupero si svolge il mercato di riparazione e ho ceduto alcuni giocatori.
  - Esempio: ho Belotti titolare nella partita rinviata che era prima del mercato di riparazione. Il recupero si svolge dopo il mercato di riparazione e al mercato di riparazione ho ceduto Belotti. Se Belotti gioca ancora in A chiaramente gioca per me nel recupero (essendo la formazione congelata). Se Belotti fosse stato ceduto all'estero entrerà un sostituto dalla panchina, secondo le consuete modalità.

### **Coppa:**

- Per la Coppa si applica sempre la regola uguale al campionato (attesa dei recuperi) ad eccezione dei seguenti casi:
  - **Fase a gironi**: se il recupero si dovesse svolgere dopo l'inizio dei quarti di finale e quindi l'attesa del recupero impedisse di definire i passaggi del turno si applica la regola del 6 d'ufficio.
    - Esempio: si giocano la terza giornata della fase a gironi e nella giornata ci sono delle partite rinviate. Se queste partite vengono recuperate prima della giornata in cui sono in programma i quarti di finale, si applica la regola di aspettare il recupero. Se invece il recupero fosse fissato dopo la giornata in cui sono in programma i quarti di finale allora si utilizza il 6 d'ufficio.
  - **Fase a eliminazione diretta**: se il recupero si dovesse svolgere dopo il turno successivo e quindi l'attesa del recupero impedisse di definire i passaggi del turno prima dell'inizio del turno successivo si applica la regola del 6 d'ufficio.
    - Esempio: si giocano i quarti di finale e nella giornata ci sono delle partite rinviate. Se queste partite vengono recuperate prima della giornata in cui sono in programma le semifinali, si applica la regola di aspettare il recupero se invece il recupero fosse fissato dopo la giornata in cui sono in programma le semifinali allora si utilizza il 6 d'ufficio.
- **La regola residuale del 6 d'ufficio (nei casi di Coppa di cui sopra) si applica sempre INDIPENDENTEMENTE dal numero di partite rinviate, NON esistono casi eccezionali.**