



**STAGIONE 17/18**

*FantaCenè*

**REGOLAMENTO DI GIUOCO**

Documento riepilogativo del giuoco del Fantacalcio in vigore dal 1 Agosto 2017 ed in essere per tutta la stagione fantacalcistica 2017/2018 della lega fantacalcio FantaCenè.

COMITATO FEDERALE FANTACENÈ

# STAGIONE 17/18

## REGOLAMENTO DI GIUOCO

### SOMMARIO

1. DEI TORNEI.....	2
1.1 Il fantacampionato "CAMPIONATO" .....	2
1.2 La fantacoppa "COPPA CENE" .....	2
1.3 La fantasupercoppa "SUPERCOPPA" .....	2
2. DELLE FANTASQUADRE .....	3
2.1 Composizione delle fantarose .....	3
2.2 Invio formazione .....	3
2.3 Formazioni formalmente errate .....	4
3. DEL MERCATO .....	5
3.1 Il mercato iniziale: le riconferme.....	5
3.2 Il mercato iniziale: l'asta .....	5
3.3 Il mercato di riparazione .....	5
3.4 Mercato libero: scambi tra squadre .....	5
4. DEI PUNTEGGI.....	6
4.1 Moduli di gioco .....	6
4.2 Voti in pagella .....	6
4.3 Bonus e Malus.....	6
4.4 Il punteggio calciatore .....	6
4.5 Le sostituzioni.....	7
4.6 Il punteggio totale squadra e i gol squadra .....	8
4.7 I tempi supplementari .....	8
4.8 I calci di rigore .....	10
5. DELLA SPORTIVITA' .....	11
5.1 Diritti e i doveri dei fantallenatori .....	11
5.2 Diritti e i doveri del comitato .....	11
5.3 I premi .....	12
5.4 Ricorsi e disposizioni.....	12
6. DEL COMITATO .....	13
6.1 Membri .....	13
6.2 Comunicazioni.....	13

## NOVITÀ STAGIONE

1. Le riconferme prima dell'asta entro il 1/9 00.00
2. Voti d'ufficio per le gare rinviate; 6 per le sospese o rinviate all'ultimo, 5,5 per le rinviate con largo anticipo
3. Tolleranza ZERO, DARE moneta VEDERE cammello
4. Giocatori acquistati nei Draft non possono essere tra le riconferme

## 1. DEI TORNEI

### 1.1 Il fantacampionato “CAMPIONATO”

Il Fantacampionato si svolge con girone all'italiana al quale partecipano le 10 squadre iscritte alla competizione (due gironi di andata e due di ritorno per un totale di 36 giornate con fattore campo). Alla squadra vincente vengono assegnati pt.3, alle squadre che impattano pt.1, alla squadra perdente pt.0. In caso di più squadre a pari punti in classifica generale si considerano nell'ordine le seguenti classifiche: punti negli scontri diretti, gol fatti, somma dei punti totali squadra (classifica GranPrix) per tutte le giornate valide per la medesima competizione, differenza reti, sorteggio. Al fine di fugare ogni eventuale dubbio si evidenzia che la classifica GranPrix prende in considerazione i valori relativi alle sole giornate della competizione in oggetto, in questo caso il fantacampionato.

### 1.2 La fantacoppa “COPPA CENE”

La fantacoppa si svolge con 2 gironi all'italiana, ognuno composto da 5 squadre. Le partite sono a turno unico e si svolgono in campo neutro. Valgono le stesse regole previste per il fantacampionato. La squadra vincente di ogni girone si scontrerà con la quarta classificata dell'altro girone per comporre i quarti. Per le partite di semifinale e finale è previsto lo scontro secco in campo neutro. In caso di parità sono previsti supplementari e calci di rigore.

### 1.3 La fantasupercoppa “SUPERCOPPA”

La fantasupercoppa si svolge con partita secca in campo neutro. Le squadre aventi diritto sono due, rispettivamente le vincenti del fantacampionato e della fantacoppa della stagione precedente. Nel caso in cui la vincente di fantacampionato e fantacoppa corrisponda alla medesima squadra, la seconda avente diritto corrisponde alla finalista della fantacoppa. In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari sono previsti supplementari e calci di rigore.

#### Variazioni di Calendario

Nel caso di partite rinviate o giocate oltre la data di inizio del turno di campionato successivo, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno **voto d'ufficio 6**, eccetto i portieri che riceveranno **voto d'ufficio 5,5**.

Nel caso di partite rinviate in anticipo di almeno 24 ore rispetto all'orario ufficiale di calendario della prima partita del turno di campionato, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno **voto d'ufficio 5,5**, eccetto i portieri che riceveranno **voto d'ufficio 5**.

## 2.DELLE FANTASQUADRE

### 2.1 Composizione delle fantarose

Il numero massimo di calciatori tesserabili è fissato in 27 giocatori con precisa distinzione di ruoli (3p, 9d, 9c, 6a). I ruoli previsti sono esclusivamente portiere, difensore, centrocampista e attaccante. Non esistono ruoli di altro tipo o natura, ad es. fantasista o trequartista come quello introdotto da GdS per la stagione 2015/2016. I portieri non sono legati da nessun vincolo con la squadra reale (es. ho comprato Neto che passa dalla Juventus al Milan, non posso schierare il nuovo portiere della Juventus, analogamente il proprietario di Diego Lopez non può schierare Neto). L'acquisto di un portiere non dà alcun diritto di acquisto né utilizzo della/e rispettiva/e riserva/e.

### 2.2 Invio formazione

Per ogni fantapartita ufficiale deve essere comunicata una fantaformazione composta da 22 calciatori, ossia 11 titolari e 11 riserve. Per quanto riguarda i titolari è necessario che il n.1 sia un portiere, i n. dal 2 al 11 sono liberi, purché sia rispettato uno dei moduli di gioco consentiti di cui all'art. 4.1. In panchina il numero 12 deve essere un portiere, gli altri numeri sono completamente liberi. Non è consentito schierare panchine composte da più di 11 giocatori. Gli strumenti di [cene.fantamaria.it](http://cene.fantamaria.it) agevolano queste operazioni in quanto non consentono errori di formazione, né per il modulo né per il numero di elementi schierati. Inoltre, in caso di partita secca, viene presentata la scelta dei rigoristi.

La formazione deve essere comunicata entro l'orario ufficiale (da calendario) d'inizio della prima partita della giornata di Serie A ad uno degli organizzatori e all'avversario. Si considera come orario ufficiale di inizio delle partite quello pubblicato sul sito [www.legaseriea.it](http://www.legaseriea.it). Inoltre non si aggiungono minuti e/o secondi dovuti ad eventuali ritardi per:

- a. Osservazione minuto di silenzio;
- b. Premiazioni e/o commemorazioni pre-partita;
- c. Qualsivoglia altro ritardo rispetto all'orario di calendario;

L'orario ufficiale comprende anche i secondi che sono sempre pari a 00 anche quando non espressamente indicati; pertanto, come la normale intelligenza di tutti dovrebbe suggerire, una formazione inviata alle **18.00.01** è formalmente **NON TRASMESSA**. Fa fede l'orario di invio della mail da parte del provider oppure del portale [www.cene.fantamaria.it](http://www.cene.fantamaria.it).

È consigliabile utilizzare gli strumenti del sito oppure l'e-mail e spedire a tutti i partecipanti la propria formazione. La formazione può essere inviata da chiunque. Se la formazione è notificata all'avversario ma non perviene al comitato organizzatore, la formazione si considera **NON TRASMESSA**. In caso di formazione non trasmessa o comunicata in ritardo (ad es. 18.00.01) si considera la formazione della fantapartita precedente, la squadra del fantallenatore in difetto viene penalizzata con un malus di tre punti nel conteggio della fantapartita in questione e pure di un punto in classifica generale. Chi riesce nell'impresa di non dare la formazione la prima giornata di campionato viene sanzionato con 5 punti di penalizzazione nel fantacampionato e 1 nella fantacoppa, oltre a sancire l'inevitabile vittoria a tavolino per 0-2 in favore dell'avversario di giornata per il quale in ogni caso viene calcolato il Totale di giornata ai fini della classifica GranPrix.

## 2.3 Formazioni formalmente errate

Si vuole evitare di penalizzare eccessivamente il fantallenatore che, in buona fede, comunica una formazione formalmente errata. Il comitato, qualora si accorga dell'errore, ha il compito di avvertire il fantallenatore che potrà così comunicare una nuova formazione. Anche in questo caso l'inserimento on-line agevola il fantallenatore, gli errori non sono ammessi e durante l'inserimento emergono eventuali incongruenze.

Qualora invece la formazione fosse inviata via e-mail e il comitato non si accorgesse dell'errore entro l'orario ufficiale di inizio della prima partita di giornata, lo stesso comitato provvederà, nei seguenti casi, e in automatico, a rettificare la formazione:

- a. Schierati 12 o più titolari: il comitato esclude dalla formazione gli ultimi giocatori schierati che eccedono di numero. Tali giocatori non possono subentrare e sono considerati come "in tribuna";
- b. Schierati 10 o meno titolari: i posti vuoti sono considerati come giocatori senza voto, che possono essere quindi sostituiti dalle riserve disponibili, in ogni caso sono ammesse le normali tre sostituzioni;
- c. Modulo errato (ad esempio 3-3-4): il comitato esclude l'ultimo (in lista) giocatore fuori ruolo e vedi caso (b);
- d. Schierati 12 o più riserve: il comitato esclude le riserve in eccesso che risultano "in tribuna";
- e. Schierati 6 o meno riserve: i posti vuoti sono considerati come giocatori senza voto;
- f. Schierato giocatore non tesserato: il comitato esclude il giocatore e si ricade nel caso(b) oppure nel caso(e).

## 3.DEL MERCATO

### 3.1 Il mercato iniziale: le riconferme

Ogni fantallenatore ha la facoltà di esprimere un massimo di tre riconferme, una per ruolo (portieri esclusi), facendo riferimento ai ruoli di cui al paragrafo 2.1 definiti per la nuova stagione in fase di avvio. Il valore dei calciatori riconfermati corrisponde alla quota crediti investita nella stagione precedente. Le riconferme sono da ritenersi valide se comunicate alla presidenza con un anticipo di almeno 72 ore rispetto all'orario ufficiale dell'asta a rilancio libero. Ogni calciatore può essere riconfermato per un massimo di due stagioni. **Non possono essere oggetto di riconferma giocatori scambiati oppure acquistati durante le sessioni di riparazione.**

### 3.2 Il mercato iniziale: l'asta

I soli presidenti solventi hanno diritto di partecipare all'asta. Nell'eventualità di società in numero dispari si interverrà iscrivendo una squadra robot. Il mercato si svolge con asta a rilancio libero (rilancio minimo: 1 credito) in ordine di ruolo (portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti). Non è possibile contrattare calciatori non di Serie A, o che non compaiono nella lista della Gazzetta dello Sport (ufficiale Fantagazzetta.com). Per tutti i calciatori in lista la base d'asta corrisponde a 1 credito. A turno ogni fantallenatore può chiamare un calciatore, oppure passare la parola al fantallenatore successivo. Ogni fantallenatore ha a disposizione 300 crediti per l'asta iniziale, i crediti eventualmente non utilizzati potranno essere spesi durante i mercati di riparazione ad asta a rilancio libero.

### 3.3 Il mercato di riparazione

La modalità del mercato di riparazione prevede una sessione ad asta con rilancio libero e quattro sessioni tutte per ordine crescente di classifica (dall'ultimo al primo stile draft NBA) con due acquisti per sessione in due turni:

1. Draft-Sessione I, dopo la giornata 8 di SerieA;
2. Draft-Sessione II, dopo la giornata 12 di SerieA;
3. Draft-Sessione III, dopo la giornata 16 di SerieA;
4. Asta-Sessione IV, dopo la giornata 22 di SerieA;
5. Draft-Sessione V, dopo la giornata 28 di SerieA;

In tutte le sessioni ogni fantallenatore, partendo dall'ultimo in classifica in ordine crescente, può acquistare un massimo di 2 calciatori, 1 per turno, di stesso ruolo di quelli appena svincolati. Il valore dei calciatori acquistati è pari a 0 crediti così come il valore per i calciatori, eccezion fatta per la sessione di riparazione in modalità asta che prevede, prima degli acquisti, gli svincoli da parte di tutti i fantallenatori con rimborso pari al 50% del valore investito con arrotondamento per eccesso. Non è a disposizione delle società alcun tesoretto aggiuntivo rispetto ai 300 crediti iniziali.

### 3.4 Mercato libero: scambi tra squadre

Gli scambi di giocatori tra squadre sono liberi, ma non sono ammessi scambi con contropartita di crediti e/o omaggi di giocatori. E' possibile effettuare scambi entro la 21° giornata di SerieA. Non è possibile scambiare numeri diversi di giocatori; per ogni giocatore in entrata deve corrispondere uno ed un solo giocatore in uscita. Qualora uno scambio fosse giudicato iniquo sarà definito NULLO a totale discrezione del comitato. Non sono ammessi i prestiti pertanto un giocatore passato a nuova squadra non potrà essere restituito alla squadra di provenienza prima di 10 giornate.

**Qualsiasi giocatore riconfermato prima dell'asta iniziale NON può essere oggetto di scambio o svincolo precedentemente alla giornata 15 del campionato di Serie A.**

## 4. DEI PUNTEGGI

### 4.1 Moduli di gioco

I moduli di gioco consentiti sono i seguenti:  
3-4-3; 3-5-2; 4-5-1; 4-4-2; 4-3-3; 5-4-1; 5-3-2.

### 4.2 Voti in pagella

È normalmente il voto assegnato a ciascun giocatore dalla Gazzetta dello Sport, tranne le seguenti eccezioni:

1. se un portiere (e per portiere non si intende il calciatore al quale è assegnato il ruolo P nella Lista Gazzetta, bensì il calciatore che ha effettivamente giocato in porta in una partita di Serie A) è giudicato SV, ed è rimasto sul terreno di gioco per almeno 25 minuti (escluso recupero), il voto è 6; con sostituzione entro e non oltre il minuto 66, il giocatore SV ha voto pari a 6;
2. casi del tutto eccezionali sono valutati volta per volta attenendosi alle decisioni della Gazzetta dello Sport;
3. se un calciatore di movimento non viene giudicato (o giudicato SV) pur trovandosi in una, o più, di queste condizioni: è stato espulso, ha segnato un gol, ha sbagliato o realizzato un rigore, ha giocato almeno per 25 minuti, escluso recupero (ad es. sostituito al 26' p.t. o subentrato al 20' s.t.), il voto in pagella è 5.5 (a cui aggiungere bonus-malus); un calciatore mosso, quindi sostituito, che viene poi espulso subisce il -1.
4. se un calciatore è giudicato SV e non si trova nelle condizioni di cui al comma precedente o non ha giocato affatto, il voto in pagella è SV. Tale giocatore è potenzialmente sostituibile.
5. Il numero massimo di "riserve d'ufficio" (voto=3, se portiere voto=1) è pari a 1, pertanto ulteriori giocatori senza voto percepiranno un punteggio pari a ZERO. La riserva d'ufficio è, appunto, una riserva, perciò non può essere utilizzata dalla squadra che ha già usufruito delle tre sostituzioni.

### 4.3 Bonus e Malus

Sono dei correttivi che si applicano ad ogni calciatore schierato:

- gol subito -1
- goal e rigore realizzato +3
- rigore parato +3
- rigore sbagliato -3
- ammonizione -0.5
- espulsione -1 (per somma di ammonizione o per espulsione, pur se già ammonito)
- autogol -2
- assist +1 (per gli assist [www.fantagazzetta.com](http://www.fantagazzetta.com) - redazione MILANO)

Per tutti i bonus-malus relativi a provvedimenti disciplinari e segnature delle reti si fa fede esclusivamente alle decisioni della LEGA SERIE A; fare riferimento al portale [www.legaseriea.it](http://www.legaseriea.it) precisamente nei tabellini di giornata.

### 4.4 Il punteggio calciatore

È la somma algebrica del voto in pagella e dei bonus/malus di ogni giocatore. L'ammonizione e l'autogol non si applicano al calciatore con voto in pagella uguale a 0 di cui al comma 4 dell'Art. 4.2.

## 4.5 Le sostituzioni

Se uno degli undici titolari si trova nella situazione “potenzialmente sostituibile” di cui al comma 4 dell’art. 4.2 viene sostituito dalla prima riserva dello stesso ruolo che non si trovi nella stessa situazione ed in seconda battuta dalla prima riserva in ordine di schieramento purché venga rispettato uno dei moduli consentiti dal regolamento; pertanto, in caso di sostituzione, si mantiene comunque il modulo, soltanto nell’impossibilità di sostituire i giocatori titolari con pari-ruolo il sostituto viene definito dall’ordine di schieramento in panchina, sempre in ottemperanza ai moduli previsti. Le sostituzioni consentite sono al massimo tre, portiere compreso, e, in caso di più di tre giocatori sostituibili tra quelli in campo, si opta sempre per le tre sostituzioni (in linea coi moduli consentiti) che garantiscono il miglior punteggio (per i pignoli significa il punteggio più alto). Esempio:

La Banda Fratelli - Genio e Pierrots											
La Banda Fratelli			Genio e Pierrots								
Div	R	Nome	Voto	Mod	Tot	Div	R	Nome	Voto	Mod	Tot
↑	P	CASTELLAZZI Luca (Sampdoria)	6,5	-1	5,5	⚫	P	FREY Sebastien (Fiorentina)	6	-3	3
↑	D	KJAER Simon (Palermo)	6,5	0	6,5	⚫	DR	BALZARETTI Federico (Palermo)	6	0	6
↑	DR	BOCCHETTI Salvatore (Genoa)	5	0	5	⚫	DR	COMOTTO Gianluca (Fiorentina)	5	0	5
		-----	0	0	0	⚫	D	DAINELLI Dario (Fiorentina)	5,5	-0,5	5
↑	C	MARCOLINI Michele (Chievo)	6,5	3	9,5	⚫	D	LICHTSTEINER Stephan (Lazio)	6	0	6
↑	C	SCULLI Giuseppe (Genoa)	6,5	0	6,5	⚫	C	ALVAREZ Edgar Anthony (Bari)	6,5	3	9,5
↑	CR	VERGASSOLA Simone (Siena)	5,5	-0,5	5	⚫	C	PIRLO Andrea (Milan)	6	0	6
↑	CR	MORRONE Stefano (Parma)	6,5	0	6,5	⚫	CR	PULZETTI Nico (Livorno)	6,5	0	6,5
↑	A	DI NATALE Antonio (Udinese)	6,5	0	6,5	⚫	C	SEEDORF Clarence (Milan)	7	3	10
↑	A	PALOSCHI Alberto (Parma)	6,5	-0,5	6	⚫	C	STANKOVIC Dejan (Inter)	6,5	1	7,5
↑	A	TOTTI Francesco (Roma)	8	7	15	⚫	A	MILITO Diego Alberto (Inter)	7,5	6	13,5
Parziale Squadra:			72			Parziale Squadra:			78		
Fattore Campo:			2			Fattore Campo:			0		
Totale Squadra:			74			Totale Squadra:			78		
Gol:			2			Gol:			3		
SOSTITUITI, PANCHINA E TRIBUNA											
↑	Ds	SAMUEL Walter Adrian (Inter)	sv/ng	-	sv/ng	⚫	Ds	ZAMBROTTA Gianluca (Milan)	sv/ng	-	sv/ng
↑	Ds	THIAGO SILVA Emiliano (Milan)	sv/ng	-	sv/ng	⚫	Cs	MOTTA Thiago (Inter)	sv/ng	-	sv/ng
↑	Cs	DONI Cristiano (Atalanta)	sv/ng	-	sv/ng	⚫	As	AMAURI Carvalho (Juventus)	sv/ng	-	sv/ng
↑	Cs	VARGAS Juan (Fiorentina)	sv/ng	-	sv/ng	⚫	P	AVRAMOV Vlada (Fiorentina)	sv/ng	-	sv/ng
↑	P	MUSLERA Fernando (Lazio)	6	-1	5	⚫	A	DEL PIERO Alessandro (Juventus)	sv/ng	-	sv/ng
↑	D	MANTOVANI Andrea (Chievo)	6	0	6	⚫	A	AMORUSO Nicola (Parma)	sv/ng	-	sv/ng
↑	A	MORIMOTO Takayuki (Catania)	5	1	6	⚫	C	MAURI Stefano (Lazio)	6	0	6
↑	A	LUCARELLI Cristiano (Livorno)	5	-0,5	4,5	⚫		SECULIN Andrea (Fiorentina)	sv/ng	-	sv/ng

L’esempio riporta una partita reale della scorsa stagione in cui sono avvenute ben sei sostituzioni, tre per parte, in cui vediamo chiaramente tutte le casistiche che riguardano appunto la tematica delle sostituzioni.

Nella formazione GENIO E PIERROTS, schierata inizialmente con modulo 3-5-2, possiamo vedere come i SV di Zambrotta, Thiago Motta e Amauri portino ad una modifica sostanziale del modulo verso un 4-5-1; analizziamo nello specifico i cambi:

- PULZETTI per Thiago Motta, centrocampista per centrocampista;
- COMOTTO per Zambrotta, difensore (SCARSO) per difensore;
- BALZARETTI per Amauri, difensore per attaccante in quanto gli altri attaccanti in panchina, pur schierati in posizione “più alta” hanno SV, un centrocampista non può entrare in quanto in campo ve ne sono già 5;

Nei LA BANDA FRATELLI, invece, è evidente come il limite di tre sostituzioni porti la squadra a giocare in dieci:

- VERGASSOLA per Doni, centrocampista per centrocampista;
- MORRONE per Vargas, centrocampista per centrocampista;
- BOCCHETTI per Samuel, difensore per difensore;
- Voto d’ufficio per Thiago Silva in quanto quarto sostituito, ma in ogni caso avrebbe potuto prendere il suo posto soltanto un difensore per rientrare nei moduli di gioco consentiti.

## 4.6 Il punteggio totale squadra e i gol squadra

Il punteggio squadra è la somma algebrica dei punteggi totali degli 11 calciatori in campo. La squadra che gioca "in casa" ottiene 2 punti di ulteriore bonus come fattore campo. Ad ogni squadra vengono assegnati i gol secondo il punteggio totale squadra ottenuto.

Punteggio inferiore a 55 = 1 autogoal  
 fino a 65.5 = 0 gol  
 da 66 a 71.5 = 1 gol  
 da 72 a 77.5 = 2 gol  
 da 78 a 83.5 = 3 gol  
 da 84 a 89.5 = 4 gol  
 da 90 a 95.5 = 5 gol  
 e così via, ogni 6 punti un goal.

## 4.7 I tempi supplementari

Per quanto riguarda le semifinali e le finali (tutte le partite secche), in caso di parità, si procede ai tempi supplementari ed eventualmente si continua con i calci di rigore. Soltanto in ultima battuta, se persiste ancora la parità, viene decretata vincente la squadra con punteggio totale (bonus-malus compresi) più alto.

- 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.

[Nota Ufficiale della FFC \(per incontri con andata e ritorno con fattore campo – vedi Coppe Europee\)](#)

Quando si dice 'se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità, s'intende nell'arco dei due incontri. Ovviamente, se i tempi supplementari si concludono con un risultato di 1-1 in una partita di ritorno, dopo che la partita d'andata è finita 0-0, passerà il turno la squadra 'ospitata', avendo realizzato un maggiore numero di gol in trasferta.

Si dovrà dunque passare all'esecuzione dei calci di rigore solo nei seguenti casi: se i tempi supplementari si concludono con un punteggio di 0-0 (quindi non modificano il punteggio che ha portato alla disputa dei supplementari), oppure se si concludono con un punteggio di parità (1-1, 2-2, ecc.) in una gara ad eliminazione diretta disputata in un turno secco.

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.

#### Nota Ufficiale della FFC

Anche se le riserve sono undici, ai fini del calcolo dei tempi supplementari si prendono in considerazione sempre e soltanto 3 calciatori, ovvero i primi calciatori di movimento in panchina per ciascun ruolo, se hanno preso il voto.

(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 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;

(V) Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

### **Tabella di Conversione Supplementari**

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

Meno di 20	=	0 gol
Da 20 a 23,999	=	1 gol
Da 24 a 27,999	=	2 gol
Da 28 a 31,999	=	3 gol
e così via (ogni 4 punti un gol)		

La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:

- Se una squadra totalizza meno di 20 punti (cioè fino a 19,999) non si assegna alcun gol;
- Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti.

## 4.8 I calci di rigore

Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 22 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 22 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri, però, dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11.

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. Per voto, in questo caso specifico, si intende il voto parziale assegnato al giocatore, ovvero il voto in pagella esclusi bonus e malus.

### [Nota Ufficiale della FFC](#)

Ricordiamo che per i calci di rigore si deve prendere in considerazione solo il Voto assegnato dal Quotidiano Ufficiale senza somma e/o sottrazione dei Punti-gol o dei Punti-cartellino.

- a. 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. e n.g.) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi (NON al suo sostituto, ovvero al calciatore che ha preso il suo posto durante la gara).
- b. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., se avrà disputato almeno 25 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6.
- c. 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 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.
- d. In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo giocatore panchinaro (che sarà quindi l'eventuale ventiduesimo rigorista).
- e. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcolerà la media dei Totali-Squadra nelle due eventuali partite (andata e ritorno) o la FantaMedia Totale della singola partita (se si tratta di gara secca) disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo (o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale) la squadra con la media Totale-Squadra più alta. La FantaMedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.

## 5.DELLA SPORTIVITA'

### 5.1 Diritti e i doveri dei fantallenatori

Ogni fantallenatore ha il diritto di conoscere i risultati, le classifiche e le formazioni di tutti gli altri fantallenatori, ed in special modo la formazione del suo diretto avversario. Ogni fantallenatore ha il diritto di chiedere chiarimenti e di proporre ricorso qualora ritenesse di aver subito un torto. Ogni fantallenatore deve assumere durante l'intero campionato un comportamento corretto e sportivo, in particolare:

- deve comunicare in tempo la formazione al comitato e all'avversario;
- deve partecipare alle riunioni di lega come l'asta e i mercati di riparazione;
- deve "giocare per la propria squadra", senza cercare di sfavorire o favorire un'altra squadra;
- non deve fare "combine" con altri fantallenatori per danneggiare un terzo fantallenatore;
- non deve accordarsi con altri allenatori per evitare rilanci durante l'asta;
- non deve schierare appositamente una squadra "debole" per favorire un altro fantallenatore;
- non deve tenere comportamenti autolesionisti;
- ogni fantallenatore ha il dovere di informare il comitato qualora venisse a conoscenza di comportamenti scorretti ed antisportivi di altri fantallenatori.

Inoltre, il fantallenatore che persevera nell'arte di non consegnare la formazione o consegnarla in ritardo, sarà automaticamente escluso dall'edizione successiva del torneo al fine di garantire il divertimento della truppa.

### 5.2 Diritti e i doveri del comitato

I componenti del comitato hanno il dovere di:

- garantire il corretto svolgimento del campionato;
- supervisionare i comportamenti dei partecipanti;
- organizzare asta e mercati;
- controllare voti e risultati e distribuire i bollettini in tempo utile;
- non informare in modo fraudolento gli altri concorrenti circa i calciatori di serie A;
- valutare proteste, ricorsi e consigli presentati entro un tempo utile di 4 giorni;
- valutare i singoli casi, dubbi o non presenti nel regolamento, che si dovessero verificare. In ogni modo le decisioni del comitato devono cercare di limitare l'effetto di quegli eventi che, per situazioni casuali, favoriscano o indeboliscano una determinata squadra.

Ogni componente del comitato, nell'espletamento delle proprie funzioni, ha il diritto di richiedere formazioni, elenchi, scambi o quant'altro non sia a conoscenza. Ogni componente del comitato, ha il diritto/dovere, qualora sospetti un comportamento scorretto da parte di qualcuno, di indagare sul fatto in questione, verificandone la correttezza. Il comitato ha il diritto di infliggere punizioni (con penalizzazioni di punti o crediti, squalifiche e quant'altro) al fantallenatore che si rende colpevole di condotta scorretta.

### 5.3 I premi

Giocare per divertirsi è bello ma se si vince qualcosa lo è ancora di più. Il montepremi pari a 500 dobloni di cioccolato e corrispondente alle quote di partecipazione di ogni squadra (50 dobloni) è suddiviso tra i partecipanti secondo il seguente schema:

competizione	Posizione	Doblons
FANTACAMPIONATO	CAMPIONE	250
	2° classificato	120
	3° classificato	50
	9° classificato	-20
	10° classificato	-30
FANTACOPPA	CAMPIONE	120

Contributo di lega per hosting dominio Fantamaria.it pari a € 10,00 per la stagione 2017-2018.

### 5.4 Ricorsi e disposizioni

Anche il Comitato è umano e può sbagliare, pertanto ogni fantallenatore ha il diritto di inoltrare ricorso al comitato che provvederà a chiarire risolvere, ove possibile, la controversia. Il ricorso va presentato entro 4 giorni dal ricevimento dei risultati. Trascorsi 4 giorni senza che alcuno abbia presentato ricorso, i risultati saranno omologati anche se dovessero contenere errori. Al contempo il comitato ha ulteriori 4 giorni dalla presentazione del ricorso per fornire una risposta e prendere una decisione in merito.

Per quanto qui non previsto si fa riferimento al regolamento della Gazzetta dello Sport ed al buon senso di tutti. Chi gioca e partecipa al torneo accetta il presente regolamento in tutte le sue parti.

## 6.DEL COMITATO

### 6.1 Membri

Presidente:	Manuel Scarpellini
Vice-Presidente:	Manuel Scarpellini
Segretario:	Manuel Scarpellini
Giudice Sportivo:	Manuel Scarpellini

### 6.2 Comunicazioni

Il mezzo ufficiale di comunicazione del comitato e dell'intera Lega FantaCenè consiste nel web, ovvero il canale internet messo a disposizione al riferimento [www.cene.fantamaria.it](http://www.cene.fantamaria.it). Solo in caso di estrema emergenza e/o calamità naturale viene utilizzato il canale e-mail che in ogni caso è da ritenersi valido. Perciò tramite il canale web vengono pubblicati i seguenti documenti:

- Calendari;
- Risultati;
- Classifiche;
- Ricorsi;
- Delibere;
- Tutti i movimenti di mercato;
- Conferenze stampa;
- Pubblicità.

Si invitano pertanto tutti i fantallenatori a fare utilizzo principalmente del canale web per tutte le comunicazioni onde evitare il disperdersi delle informazioni.

Inoltre è fatto obbligo per tutti i fantallenatori usufruire del forum web [www.cene.fantamaria.it/forum](http://www.cene.fantamaria.it/forum) per tutti i movimenti di mercato relativi a scambi e/o mercati di riparazione. I soli movimenti registrati sul forum saranno da ritenersi validi.