

# REGOLAMENTO FANTALEGA DEI CAMPIONI

## OGGETTO DEL GIOCO

FORMARE UNA SOCIETÀ DI CALCIO ACQUISTANDO TRAMITE UN'ASTA 28 CALCIATORI SCELTI TRA I VERI CALCIATORI DELLE SQUADRE DEL CAMPIONATO ITALIANO DI SERIE A.

MANDARE IN CAMPO, GIORNATA DOPO GIORNATA, UNA FORMAZIONE DI 11 CALCIATORI, SCELTI TRA I 28 DELLA "ROSA", PER DISPUTARE LE PARTITE PREVISTE DAL CALENDARIO DEL CAMPIONATO DI LEGA, SECONDO LE MODALITÀ DESCRITTE NELLE REGOLE.

LA SQUADRA PRIMA CLASSIFICATA È PROCLAMATA VINCENTE DEL CAMPIONATO DI LEGA, E IL SUO ALLENATORE HA IL DIRITTO DI "FARSI BELLO" CON TUTTI GLI ALTRI ALLENATORI.

## PUNTEGGI

+2	PUNTI	PER CHI GIOCA IN CASA
+3	"	" OGNI GOAL SEGNATO
+1	"	" " " CHE ASSEGNA LA VITTORIA
+0.5	"	" " " " " IL PAREGGIO
+3	"	" " RIGORE PARATO DAL PORTIERE
+1		PER OGNI ASSIST
-1	"	" " GOAL SUBITO DAL PORTIERE
-3	"	" " RIGORE SBAGLIATO
-1	"	" " ESPULSIONE
-0.5	"	" " AMMONIZIONE
-2	"	" " AUTORE

# REGOLAMENTO FANTALEGA DEI CAMPIONI

## REGOLA DELLA DIFESA

### MODULI DI GIOCO

6 DIFENSORI  
5 DIFENSORI  
4 DIFENSORI  
3 “

### MODIFICATORE DIFESA

-2 PUNTI ALL'AVVERS.  
-1 PUNTO ALL'AVVERS.  
0 NIENTE  
+1 PUNTO ALL'AVVERS.

### MODULI DI GIOCO ACCETTATI

4-3-3    5-3-2    4-5-1    4-4-2  
3-4-3    3-5-2    5-4-1    3-6-1

SI EFFETTUA LA MEDIA VOTO DEI DIFENSORI SENZA GOL, AMMONIZIONI ED ESPULSIONI. NEL CASO IN CUI UN DIFENSORE OTTIENE IL PEGGIOR VOTO MENO 1 O ZERO, SOLTANTO PER LA MEDIA DIFESA GLI VERRA' ASSEGNATO UN **VOTO D'UFFICIO DI 5**.

### MEDIA DEI VOTI:

Meno di 5	4 punti all'avversario
da 5 a 5.24	3 “ “ “
da 5.25 a 5.49	2 “ “ “
da 5.5 a 5.74	1 “ “ “
da 5.75 a 5.99	0
da 6 a 6.24	-1 “ “ “
da 6.25 a 6.49	-2 “ “ “
da 6.5 a 6.74	-3 “ “ “
da 6.75 a 6.99	-4 “ “ “
da 7 o +	-5 “ “ “

### REGOLA DEL CAPITANO

SI DEVE SCEGLIERE 1 DEGLI 11 GIOCATORI SCHIERATI IN CAMPO E AFFIDARGLI IL RUOLO DI CAPITANO; LA SCELTA E' TOTALMENTE LIBERA. A SECONDA DEL VOTO PRESO DAL CAPITANO (PRIVO DI BONUS E MALUS, QUINDI GOL, AMMONIZIONI, ECC) VERRA' ATTRIBUITO UN BONUS O MALUS COME DESCRITTO DALLA SEGUENTE TABELLA:

VOTO 5	-1 AL CAPITANO
VOTO 5,5	-0,5 AL CAPITANO
VOTO 6	0 AL CAPITANO
VOTO 6,5	+0,5 AL CAPITANO
VOTO 7	+1 AL CAPITANO

E COSI' VIA.

# REGOLAMENTO FANTALEGA DEI CAMPIONI

NEL CASO IN CUI IL CAPITANO SCELTO NON DOVESSE GIOCARE ALLORA NON VERRA' PRESO IN CONSIDERAZIONE E QUINDI NON VERRANNO NE' AGGIUNTI NE' SOTTRATTI PUNTI AL VOTO.

## CALCOLO DEI PUNTI

I VOTI PRESI IN CONSIDERAZIONE SARANNO **ESCLUSIVAMENTE** QUELLI SCARICATI DA INTERNET AL SITO : <http://www.fantagazzetta.com> NEL CASO IN CUI IL SITO NON RIPORTI IL VOTO DI UN GIOCATORE ( O ANCHE + DI UNO) O NON RIPORTI AMMONIZIONI,ESPULSIONI,GOL O AUTOGOL,GOL SUBITI DAL PORTIERE SI POTRA' PRENDERE IN CONSIDERAZIONE X QUEL CASO LA GAZZETTA;NEL CASO IN CUI NON VENGA RIPORTATI I VOTI DI NESSUNA SQUADRA(QUINDI IL SITO NON ABBAIA PUBBLICATO I VOTI),VERRA' PRESA IN ESAME LA GAZZETTA. SE SI DOVESSERO RICONTRARE DELLE DISCREPANZE TRA I VOTI DEL SITO E QUELLI DEL GIORNALE SI PRENDERANNO COME GIA' DETTO SOPRA SOLO I VOTI DEL SITO. **NEL CASO IN CUI IL SITO DOVESSE NON RIPORTARE DEI BONUS MALUS (AMMONIZIONI ,ESPULSIONI , ECC) SOLO NEL CASO DEI BONUS MALUS SI PUO' PRENDERE IN CONSIDERAZIONE IL GIORNALE GAZZETTA DELLO SPORT.**

**N.B. PER EVENTUALI PARTITE SOSPESE O RINVIATE** BISOGNERA' CONGELARE LE PARTITE DELLA LEGA ED ASPETTARE CHE LE GARE SOSPESE VENGANO RECUPERATE,QUESTO FINO AL SECONDO GIRONE DI RITORNO,QUINDI ESCLUSO IL GIRONE FINALE,SE QUALCHE GIOCATORE IN SEGUITO AD INFORTUNIO O SQUALIFICA NON DOVESSE GIOCARE VERRA' SOSTITUITO DAL PRIMO PANCHINARO DEL SUO RUOLO;NEL CASO IN CUI LA PARTITA VENGA OMOLOGATA E I VOTI VENGANO PUBBLICATI SUL SITO,SARANNO PRESI IN CONSIDERAZIONE COME NELLA NORMALITA'.

## CASI PARTICOLARI

NEL CASO UN CALCIATORE VENGA ESPULSO PRIMA DI POTER ESSERE GIUDICATO, CIOÈ TERMINI LA GARA SENZA VOTO, GLI VERRÀ ASSEGNATO COME VOTO D'UFFICIO UN 4, DA CUI BISOGNERÀ SOTTRARRE -1 PER ESPULSIONE.

NEL CASO UN **CALCIATORE SEGNI UNA RETE, SBAGLI UN RIGORE, METTA A SEGNO UN'AUTORETE, PARI UN RIGORE O SUBISCA UNA RETE** (SE IL CALCIATORE GIOCA COME PORTIERE), PRIMA DI POTER ESSERE GIUDICATO, CIOÈ TERMINI LA GARA SENZA VOTO, GLI VERRÀ ASSEGNATO COME VOTO D'UFFICIO UN 6, AL QUALE BISOGNERÀ AGGIUNGERE O SOTTRARRE I PUNTI RELATIVI ALL'EVENTUALE RETE REALIZZATA, RIGORE SBAGLIATO, ECC.

NEL CASO CHE UN PORTIERE VENGA GIUDICATO S.V. CIOÈ SENZA VOTO, GLI VERRÀ ASSEGNATO UN 6 D'UFFICIO **SOLO SE GIOCA ALMENO 30 MINUTI**. TALE REGOLA VALE **SOLTANTO ED ESCLUSIVAMENTE PER IL PORTIERE.**

**NEL CASO IN CUI IL PORTIERE VENGA GIUDICATO S.V. E IL SUO PANCHINARO VENGA GIUDICATO S.V. GLI VERRA' ASSEGNATO COME VOTO D'UFFICIO 3**

# REGOLAMENTO FANTALEGA DEI CAMPIONI

NEL CASO CHE UN CALCIATORE CHE NON SIA IL PORTIERE VENGA GIUDICATO S.V. E NON CI SIANO LE CONDIZIONI SPIEGATE NEL PUNTO 2, VERRÀ CONSIDERATO ASSENTE E DOVRÀ ESSERE SOSTITUITO, DA UN CALCIATORE DEL SUO STESSO RUOLO PRESENTE TRA QUELLI IN PANCHINA. ALTRIMENTI IL VOTO DEL CALCIATORE SARÀ IL MINOR VOTO DELLA PROPRIA SQUADRA -1 PER IL PRIMO, DAL SECONDO IN POI SARA' 0 E LA SQUADRA GIOCHERÀ IN INFERIORITÀ NUMERICA.

NEL CASO DI UN 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. OVVIAMENTE, SI CONSIDERA SBAGLIATO SE LA RESPINTA VIENE PRESA DA UN COMPAGNO CHE RIBATTE LA PALLA IN RETE. IN ENTRAMBI I CASI IL CALCIATORE CHE HA BATTUTO IL RIGORE AVRÀ UNA PENALIZZAZIONE DI -3 PER IL RIGORE SBAGLIATO E UN BONUS DI +3 NEL CASO SIA LUI A RIBATTERE LA RESPINTA IN RETE (QUINDI IN TOTALE  $-3+3=0$ ).

NEL CASO IN CUI UN CALCIATORE NON PORTIERE GIOCHI ALCUNI MINUTI DI GIOCO IN PORTA (NELLE PARTITE REALI, IN SOSTITUZIONE DI UN PORTIERE ESPULSO O INFORTUNATO, NON SOSTITUIBILE AVENDO GIÀ FATTO I TRE CAMBI), IL GIOCATORE DIVENTA UN PORTIERE, CHE QUINDI POTRÀ SUBIRE UN GOL (-1), PARARE UN RIGORE (+3), ECC., COSÌ COME UN PORTIERE POTRÀ SEGNARE UN GOL (+3), SBAGLIARE UN RIGORE (-3), ECC.

## CALCOLO DEI GOAL

MENO DI 66	0	GOL
DA 66 A 71,5	1	“
DA 72 A 77,5	2	“
DA 78 A 83,5	3	“
DA 84 A 89,5	4	“
DA 90 A 95,5	5	“
DA 96 A 101,5	6	“
DA 102 A 107,5	7	“

E COSÌ VIA PROCEDENDO DI 6 IN 6

IN CASO DI PAREGGIO SI ASSEGNA 1 GOL IN + SE LA DIFFERENZA DI PUNTI È **ALMENO 4**, QUESTO PERÒ VALE SOLO SE SI SONO SUPERATI I 66 PUNTI, SOTTO I 66 LA DIFFERENZA DEVE ESSERE DI **6 PUNTI**.

## QUOTA DI PARTECIPAZIONE

SARANNO VERSATI PER OGNI SQUADRA **€ 3**

SARANNO EROGATI 5 PREMI RISPETTIVAMENTE AL 1°, 2° CLASSIFICATO, AL VINCITORE DEI PLAY-OFF ED AL VINCITORE DELLA COPPA CAMPIONI E DELLA COPPA ITALIA.

# REGOLAMENTO FANTALEGA DEI CAMPIONI

## FORMAZIONE DELLE SQUADRE

I PARTECIPANTI DOVRANNO ACQUISTARE 28 GIOCATORI, CON IL LORO CREDITO (330), DI CUI: 3 PORTIERI ( IL 3° SARA' ACQUISTATO A COSTO ZERO SE TUTTI E 3 APPARTENGONO ALLA STESSA SQUADRA DI SERIE A), POSSONO ESSERE ACQUISTATI ANCHE TRE PORTIERI DI TRE SQUADRE DIVERSE, IN QUESTO CASO ANCHE IL TERZO PORTIERE SARA' AQUISTATO TRAMITE L'ASTA;9 DIFENSORI; 9 CENTROCAMPISTI E 7 ATTACCANTI.

IN CAMPO I PARTECIPANTI DOVRANNO SCHIERARE 11 GIOCATORI SECONDO I MODULI E RIPORTARE PER ISCRITTO IL MODULO E DARE UNA PANCHINA DI 7 GIOCATORI; QUESTI ULTIMI COSI' DISPOSTI:

**ALMENO UN GIOCATORE PER OGNI RUOLO** (1 PORTIERE, 1 DIFENSORE ,1 CENTROCAMPISTA ED 1 ATTACCANTE) ED I RESTANTI 3 A SCELTA DEL MR X ES( 3 DIF-1 CENTR-2 ATT)

NEL CASO IN CUI LA FORMAZIONE MANCHI DI UN GIOCATORE QUESTO VERRA' SOSTITUITO DAL PRIMO PANCHINARO DEL SUO RUOLO PRESO SEGUENDO LO SCHEMA(3-4-3 4-4-2 ECC) CHE VERRA' CONSEGNATO DALL'ALLENATORE;IN CASO DI MANCATA CONSEGNA DELLO SCHEMA SARA' IMPOSSIBILE DETERMINARE IL SOSTITUTO E QUINDI IL AL GIOCATORE VERRA' ASSEGNATO IL PEGGIOR VOTO -1. NEL CASO DI MANCATA CONSEGNA DELL'INTERA PANCHINA O DI ANCHE UNO SOLO DEI SUOI ELEMENTI QUESTI VENGONO CONSIDERATI COME ASSENTI E QUINDI NON CI SARA' LA POSSIBILITA' DI SOSTITUZIONI, QUINDI SI PROCEDERA' CON LA REGOLA DEL PEGGIOR VOTO -1 E DELLO 0 PER I GIOCATORI SUCCESSIVI.

POTRANNO ESSERE EFFETTUATE SOLO **TRE** SOSTITUZIONI.

LE SOSTITUZIONI VERRANNO FATTE SEGUENDO L'ORDINE PORTIERE DIFENSORE CONTROCAMPISTA ATTACCANTE E DI NUOVO DIFENSORE CENTROCAMPISTA E COSI' VIA.

IL QUARTO GIOCATORE DA SOSTITUIRE PRENDERÀ IL PEGGIOR VOTO MENO 1 **DEI GIOCATORI DELLA PROPRIA SQUADRA**; I SUCCESSIVI GIOCATORI SOSTITUITI (5°, 6° E 7°) PRENDERANNO VOTO ZERO E LA SQUADRA GIOCHERÀ IN INFERIORITÀ NUMERICA; NEL CASO IN CUI (OLTRE AL TITOLARE) ANCHE IL RISPETTIVO PANCHINARO NON GIOCHI (O HA OTTENUTO S.V.), ALLORA VERRA' SOSTITUITO DAL SECONDO PANCHINARO, IN QUESTO CASO SARANNO CONSIDERATE COME **1 SOSTITUZIONE**.

**N.B.** I PARTECIPANTI DOVRANNO AVER CONSCENZA DELLE ATTUALI CONDIZIONI FISICHE E CONTRATTUALI DEI GIOCATORI.

## CONSEGNA DELLA SQUADRA

**L'UNICA FORMAZIONE VALIDA E' QUELLA CONSEGNATA, ENTRO GLI ORARI PRESTABILITI, ALL'AMMINISTRATORE TRAMITE IL FORUM DEL SITO** E QUINDI ANCHE SE E' STATA CONSEGNATA IN ANTICIPO ALL'AVVERSARIO L'AMMINISTRATORE SARA' COSTRETTO A NON ACCETTARLA.

# REGOLAMENTO FANTALEGA DEI CAMPIONI

OGNI GIORNATA, LE FORMAZIONI DI OGNI PARTECIPANTE, SARANNO PUBBLICATE SUL SITO PRIMA DELL'INIZIO DELLA PRIMA PARTITA ANTICIPI COMPRESI.

IN CASO DI MANCATA CONSEGNA DELLA FORMAZIONE VERRA' PRESA IN CONSIDERAZIONE QUELLA DELLA SETTIMANA PRECEDENTE

## **MERCATO RIPARAZIONE**

### PRELIMINARI

ALLE OPERAZIONI DI CALCIOMERCATO DEVONO ESSERE PRESENTI TUTTI GLI ALLENATORI DELLA LEGA. IL PRESIDENTE DI LEGA IN ACCORDO CON GLI ALTRI PRESIDENTI FISSERÀ LE DATE E GLI ORARI DEI TRE CALCIOMERCATI ANNUALI.

IN CASO DI INDISPONIBILITÀ DI UN ALLENATORE, QUESTI PUÒ NOMINARE UN RAPPRESENTANTE IN SUA VECE. TALE RAPPRESENTANTE DOVRÀ ESSERE UNA PERSONA ESTRANEA ALLA LEGA E NON POTRÀ ESSERE UN ALTRO ALLENATORE.

SE UN ALLENATORE NON POTRÀ ESSERE PRESENTE, NE POTRÀ MANDARE UN RAPPRESENTANTE E DOVRÀ DARNE NOTIFICA ALL'AMMINISTRATORE CHE, EVENTUALMENTE, RINVIERA' IL MERCATO; IN CASO CONTRARIO SE L'ALLENATORE NON SI DOVESSE PRESENTARE, POTRÀ COSTRUIRE LA SUA ROSA NEI GIORNI SUCCESSIVI (COMUNQUE PRIMA DELL'INIZIO DEL CAMPIONATO) ACQUISTANDO AL COSTO DI UN CREDITO I CALCIATORI LIBERI RIMASTI.

SONO POSSIBILI GLI SCAMBI DI CALCIATORI TRA LE VARIE SQUADRE, QUESTO POTRA' AVVENIRE NEL MERCATO SOLTANTO PRIMA O SUCCESSIVAMENTE DOPO L'ASTA (**AD ESCLUSIONE DEL PRIMO MERCATO**). L'ASTA VERRA' EFFETTUATA IN QUESTA SEQUENZA:PORTIERI;DIFENSORI;CENTROCAMPISTI;ATTACCANTI. PER QUANTO RIGUARDA I CALCIOMERCATI DI RIPARAZIONE, L'ALLENATORE CHE ARRIVERÀ IN RITARDO PARTECIPERÀ ALL'ASTA DAL MOMENTO IN CUI ARRIVA. IL RITARDO MASSIMO E' STABILITO IN 30MIN

NEI MERCATI DI RIPARAZIONE X I CALCIATORI CEDUTI SARANNO RIMBORSATI LA META' DEI CREDITI SPESI;QUESTO SOLO SE I GIOCATORI VENGONO CEDUTI **PRIMA** DELL'INIZIO DELL'ASTA, DURANTE L'ASTA X I CALCIATORI CEDUTI NON VI SARA' ALCUN RIMBORSO DEI CREDITI.

I CALCIATORI SOSTITUITI DAI NUOVI ACQUISTI SARANNO LIBERI DA CONTRATTO E QUINDI IMMEDIATAMENTE TESSERABILI DURANTE LO STESSO CALCIOMERCATO DA QUALUNQUE SQUADRA.

## **RISULTATI**

I RISULTATI DELLE PARTITE + LA CLASSIFICA AGGIORNATA SARANNO PUBBLICATI SUL SITO <http://www.fantapagani.com>

## **TITOLO DI CAMPIONE**

# REGOLAMENTO FANTALEGA DEI CAMPIONI

LA SQUADRA **PRIMA CLASSIFICATA** È PROCLAMATA VINCENTE DEL CAMPIONATO E ACQUISISCE IL TITOLO DI CAMPIONE DI LEGA. AL TERMINE DEL CAMPIONATO IN CASO DI PARITÀ TRA 2 O + SQUADRE SI PROCEDE ALLA DETERMINAZIONE DELLA SQUADRA CAMPIONE IN BASE ALLA SEGUENTE DISPOSIZIONE:

**PARITÀ TRA DUE O PIU' SQUADRE SQUADRE:**

SI PROCEDE CON LA CLASSIFICA AVULSA TENENDO CONTO NELL'ORDINE:  
DEI PUNTI CONSEGUITI NEGLI SCONTRI DIRETTI;

A PARITÀ DI PUNTI, DELLA DIFFERENZA FRA RETI SEGNATE E SUBITE NEI SUDETTI INCONTRI DIRETTI.

A PARITÀ DI DIFFERENZA RETI, DEL MAGGIOR NUMERO DI RETI SEGNATE NEI SUDETTI SCONTRI DIRETTI.

A PARITA' DI GOL FATTI,DELLA DIFFERENZA RETI TOTALE

IN CASO DI ULTERIORE PARITA' SI PRENDERA' IN CONSIDERAZIONE IL SORTEGGIO INIZIALE.

LA 3<sup>^</sup>, 4<sup>^</sup>, 5<sup>^</sup>,6<sup>^</sup>,7<sup>^</sup> E 8<sup>^</sup> SQUADRA PROCEDERANNO ALLO SVOLGIMENTO DEI PLAY-OFF. NEI PLAY-OFF IN CASO DI PARITA' PASSERA' LA SQUADRA CON IL MIGLIOR PIAZZAMENTO IN CLASSIFICA

**CALENDARIO DEI PLAY-OFF**

**QUARTI**

(A) 8 - 5            (B) 7 - 6

**SEMIFINALI**

**(C) VINCENTE A-3                      (D) VINCENTE B-4**

FINALE

VINCENTE C - VINCENTE D\_\_

IL GIRONE FINALE VERRA' GIOCATO A CAMPO NEUTRO (SENZA IL +2 PER CHI GIOCA IN CASA),QUESTO PER EVITARE CHE DELLE SQUADRE POSSANO GIOCARE 3 PARTITE IN CASA E 2 FUORI CASA.

**COPPA ITALIA**

ALLA COPPA ITALIA PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE DELLA LEGA. VERRA' FATTO UN SORTEGGIO INIZIALE DOVE SI ASSEGNERA' AD OGNI SQUADRA UN RISPETTIVO ABBINAMENTO CORRISPONDENTE AL TABELLONE SOTTO RIPIORTATO

**a) 1 vs 3                      win a vs win b**

# REGOLAMENTO FANTALEGA DEI CAMPIONI

b) 2 vs 4

finale

c) 5 vs 7

win c vs win d

d) 6 vs 8

LE 5 GIORNATE IN CUI SI DISPUTERA' LA COPPA I. VERRANNO SORTEGGIATE A CASO TRA LE 35 DEL CAMPIONATO.

# REGOLAMENTO FANTALEGA DEI CAMPIONI

I QUARTI E LE SEMIFINALI VERRANNO GIOCATI SU 2 GARE(ANDATA E RITORNO) ED IN CASO DI PARITA' SI TERRA' CONTO COME NELLE COMPETIZIONI EUROPEE DEI GOL FUORI CASA CHE VARRANNO DOPPIO(ES 3-1 IN CASA,0-2 FUORI CASA SI VIENE ELIMINATI),IN CASO DI ULTERIORE PAREGGIO (ES 1-0 IN CASA 0-1 FUORI CASA) SI RICORRERA' AI TEMPLI SUPPLEMENTARI E POI AI RIGORI DI SOTTO RIPORTATI:

I tempi supplementari vengono considerati come una partita a se stante tra tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore (comprensivi di bonus e malus) delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento, così da ottenere un Totale-Squadra supplementare. Quando la prima riserva non sarà giudicata si guarderà la seconda. E' disponibile un ulteriore riserva d'ufficio anche per i tempi supplementari. Il fattore campo nei tempi supplementari è di +0,5.

Per determinare il risultato finale dei supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla seguente tabella di conversione:

Meno di 20 punti = 0 gol

Da 20 a 23,999 = 1 gol

Da 24 a 27,999 = 2 gol

Da 28 a 31,999 = 3 gol

Da 32 a 35,999 = 4 gol

E così via ogni 4 punti.

Se i tempi supplementari si giocano in una finale secca,in caso di parità si procederà ai calci di rigore,nel caso in cui i supplementari si giocano in una partita di ritorno(quarti o semifinali) i gol nei supplementari incidono nel computo dei gol fuori casa; esempio andata 0-0,ritorno 0-0 supplementari 1-1 vince la squadra che gioca fuori casa in quanto ha segnato il gol in trasferta. Al momento della comunicazione della Formazione, ciascun allenatore ha il diritto di poter presentare di fianco alla rosa la lista dei rigoristi. Se non la dovesse presentare, verrà usata una "lista d'ufficio", che consiste nel ribaltamento degli undici titolari, così da far calciare l'undicesimo come primo ed il portiere come undicesimo. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere che sarà quindi dodicesimo rigorista al numero 18, che calcerà per ultimo. I portieri però dovranno obbligatoriamente avere un numero di lista uguale o superiore a 11.

Il rigorista che ha preso voto sufficiente (6 o più) segnerà il calcio di rigore, mentre chi ha preso un voto insufficiente (5,5 o meno) fallirà il tiro dal dischetto. I rigori verranno comunque tirati soltanto dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero i s.v. e i n.g. e chi non ha proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi. Se inoltre esiste una discrepanza tra le due squadre,

# REGOLAMENTO FANTALEGA DEI CAMPIONI

per esempio se un'ipotetica Squadra A ha 14 rigoristi (il massimo fra titolari e supplementari) che hanno preso parte alla gara, e la Squadra B ha 13 rigoristi e un assente, tale calciatore verrà scartato inizialmente ed inserito alla fine della lista dei 14 rigoristi, ma se si dovesse arrivare a pari al quattordicesimo tiro dal dischetto il rigore del calciatore assente sarà da considerarsi sbagliato. In caso di ulteriore parità anche dopo i calci di rigore si calcolerà la media dei Totali-Squadra nelle due partite (andata e ritorno), o la Fantamedia Totale della singola partita (se si tratta di una gara secca). La Fantamedia senza i punti ottenuti nei tempi supplementari. Vincerà chi avrà ottenuto la media Totale-Squadra più alta. In caso di ulteriore parità si ripeterà la partita.

## COPPA CAMPIONI

ALLA COPPA CAMPIONI PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE DELLA LEGA, LA COMPETIZIONE SI ARTICOLERÀ NEL SEGUENTE MODO: VERRANNO SORTEGGIATE LE SQUADRE CHE ANDRANNO A COMPORRE I 2 GIRONI (A E B) E LE SQUADRE DI OGNI GIRONE SI SCONTRERANNO TRA LORO SECONDO LE REGOLE DELLE COMPETIZIONI EUROPEE (VEDI SOPRA) IN MODO DA CREARE UNA CLASSIFICA FINALE X OGNI GIRONE. A FINE GIRONE LA PRIMA DEL GRUPPO A INCONTRERÀ LA SECONDA DEL GRUPPO B E VICEVERSA NELLE SEMIFINALI E LE VINCENTI SI SCONTRERANNO IN FINALE. LE MODALITÀ DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO E DEL PASSAGGIO DEL TURNO SONO SIMILI A QUELLE ADOTTATE X LA COPPA ITALIA