

# FANTACALCIO S. ANTONIO

Stagione 2023 – 2024, 24° Edizione

## CAPITOLO PRIMO

REGOLA 1	Oggetto del Gioco	Pag.	2
REGOLA 2	Modalità del Gioco	Pag.	2

## CAPITOLO SECONDO

REGOLA 3	La Lega e il suo ordinamento	Pag.	2
----------	------------------------------	------	---

## CAPITOLO TERZO

REGOLA 4	Le società	Pag.	3
REGOLA 5	La Rosa	Pag.	4
REGOLA 6	La Lista infortunati	Pag.	4
REGOLA 7	Trasferimenti di calciatori ad altri campionati	Pag.	4
REGOLA 8	Il Calciomercato (fase iniziale)	Pag.	5
REGOLA 9	Il Mercato Libero	Pag.	6
REGOLA 10	Trattative, trasferimenti e scambi	Pag.	7

## CAPITOLO QUARTO

REGOLA 11	La Gara	Pag.	7
REGOLA 12	La Formazione	Pag.	7
REGOLA 13	Riserve e sostituzioni	Pag.	9
REGOLA 14	Voti, bonus e malus ufficiali	Pag.	9
REGOLA 15	Modalità di calcolo del Totale Squadra	Pag.	10
REGOLA 16	Partite sospese, posticipate, giocate in subjudice e non omologate	Pag.	12
REGOLA 17	Risultati del Campionato – Confronto dei Totali Squadra	Pag.	13
REGOLA 18	Risultati di Coppa Italia – Scontri diretti	Pag.	13

## CAPITOLO QUINTO

REGOLA 19	Il Campionato	Pag.	15
REGOLA 20	Il Girone Unico	Pag.	16
REGOLA 21	I Play off	Pag.	16
REGOLA 22	La classifica marcatori e il capocannoniere	Pag.	17
REGOLA 23	La Coppa Italia	Pag.	17
REGOLA 24	La quota di partecipazione	Pag.	19
REGOLA 25	I premi	Pag.	19
REGOLA 26	Conclusioni	Pag.	19

# REGOLE DEL GIOCO

## CAPITOLO PRIMO

### **REGOLA 1: Oggetto del Gioco**

- 1) Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di fantasquadre, formate da veri calciatori delle squadre del Campionato italiano di calcio di serie A, che si affrontano tra loro, nel rispetto del presente regolamento.
- 2) Il Campionato "FantaCalcio Sant'Antonio" sovrintende al regolamento e all'organizzazione del FantaCalcio. Al FantaCalcio Sant'Antonio aderisce una sola Lega organizzata a norma del presente regolamento.

### **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, di cui si è allenatore, acquistando tramite un'asta 27 calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del Campionato italiano di Serie A.
  - b. Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 27 della "rosa", per disputare le partite previste dal Calendario della Lega, secondo le modalità descritte nelle regole.

## CAPITOLO SECONDO

### **REGOLA 3: La Lega e il suo ordinamento**

- 1) Una FantaLega è composta da dieci società; la fantalega sottostà alla supervisione del "Fantacalcio Sant'Antonio".
- 2) La lega è governata dal Presidente di Lega, nella persona di **Ciro PILI**.
- 3) L'insieme del Presidente di Lega e da tutti gli Allenatori delle fantasquadre forma l'Assemblea di Lega.
- 4) I compiti del Presidente di Lega sono:
  - a. Coordinamento delle operazioni di calciomercato;
  - b. Registrazione delle operazioni di mercato avvenute nelle Assemblee di Lega;
  - c. Definizione dei giocatori disponibili per ogni asta;
  - d. Registrazione settimanale delle formazioni;
  - e. Calcolo risultati di giornata e aggiornamento classifiche;
  - f. Risoluzione di qualsiasi controversia relativa al gioco, quando la soluzione ad essa è presente in tale regolamento.
  - g. Altri compiti stabiliti in questo Regolamento.
- 5) L'Assemblea di Lega, inoltre, ha funzione di Comitato Esecutivo, il quale ha l'autorità di interpretare le regole e occuparsi degli affari straordinari della Lega. Tutte le decisioni della Lega, che non interessano le modifiche di tale Regolamento, possono essere approvate solo a maggioranza semplice (ovvero metà più uno).
- 6) Le modifiche del Regolamento in questione possono essere approvate:
  - a. Prima dell'inizio del fantaCampionato a maggioranza semplice (metà più uno) nella prima Assemblea di Lega dell'anno.
  - b. Durante il fantacampionato ogni modifica di tale regolamento dovrà ricevere il consenso di sette allenatori su dieci (7/10) all'interno di un'Assemblea di Lega.

- 7) Le riunioni ufficiali della Lega sono tre:
  - a. L'Assemblea di Lega pre-Campionato per le varie operazioni di preparazione al Fantacampionato ovvero approvazione regolamento e Calciomercato;
  - b. Le Assemblee di Lega ordinarie, da tenersi preferibilmente con scadenza mensile;
  - c. Eventuali assemblee straordinarie che il Presidente di Lega può convocare.
- 8) Tutte le società hanno l'obbligo di portare a termine la manifestazione alla quale si iscrivono. In caso di gravissimi problemi che impediscano all'Allenatore in questione di completare il Campionato sarà comunque lui a dover trovare il sostituto disposto a prendere in gestione la squadra accettando in pieno il Regolamento vigente.
- 9) Nel caso un Allenatore intenda porgere reclamo al Presidente di Lega, al fine di contestare l'esito di una giornata e chiedere che esso venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:
  - a. I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre il giorno precedente alla successiva giornata di Fantacalcio (in casi ordinari entro il venerdì seguente la partita in questione);
  - b. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara;
  - c. Dovranno essere accolti ricorsi basati su correzioni e notifiche pubblicate dal nostro giornale di riferimento purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.
- 10) Nel caso in cui, involontariamente, il Presidente di Lega effettui calcoli errati ai fini dell'esito di una gara o della definizione di una classifica, anche se i diretti interessati non se ne avvedono, l'Assemblea di Lega, o comunque qualsiasi allenatore che ne fa parte, ha l'obbligo morale di segnalarlo.

## CAPITOLO TERZO

### **REGOLA 4: Le società**

- 1) Ogni società possiede una denominazione sociale:
  - a. La denominazione sociale, cioè il nome di ogni società (squadra), viene stabilita dal rispettivo allenatore e può essere:
    - I. Un nome di fantasia,
    - II. Il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie.
  - b. Un allenatore non può adottare un nome già scelto da un altro allenatore.
  - c. Per la scelta del nome hanno precedenza le squadre che hanno una storia più lunga ovvero che hanno partecipato a più campionati.
  - d. Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il Campionato in corso senza avere il consenso dell'Assemblea di Lega.
  - e. È consigliabile mantenere il nome della squadra anche nei campionati successivi per dare una certa "continuità storica" e conseguente rivalità nei campionati.
- 2) Ogni sociale possiede un capitale sociale:
  - a. Ciascuna società dispone, in partenza, di 500 fantamilioni di euro (crediti) che potrà spendere per acquistare i calciatori nella prima fase di mercato ed in quelle successive ovvero "Calciomercato" e "Mercato Libero".
  - b. Le condizioni di spese del capitale sociale sono indicate alle Regole 6 e 7 di questo Regolamento.
  - c. In nessun modo sarà possibile incrementare i 500 crediti di partenza
  - d. In nessun caso, nell'arco della stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato di 500 crediti per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può, invece, spendere di meno.

**REGOLA 5: La Rosa**

- 1) La Rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 27 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del Campionato italiano di serie A.
- 2) Per calciatori appartenenti al Campionato italiano di serie A si intendono quei calciatori tesserati per le società di serie A e abilitati a giocare nella stagione in corso.
- 3) La rosa deve essere obbligatoriamente composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:
  - a. 3 portieri
  - b. 9 difensori
  - c. 9 centrocampisti
  - d. 6 attaccanti
- 4) Non ci sono limitazioni in numero per i tesseramenti di giocatori stranieri e/o extracomunitari.

**REGOLA 6: Lista infortunati**

- 1) A partire dalla settimana successiva alla prima giornata del Campionato, una squadra può sostituire, senza perderne la proprietà, qualunque calciatore della rosa che sia infortunato (con l'eccezione del "terzo portiere") con un calciatore libero, rimasto nell'elenco dei calciatori disponibili.
- 2) Il numero massimo di calciatori "infortunati" sostituibili ai sensi della presente regola 5 è di tre (3) calciatori per l'intero Campionato.
- 3) Un calciatore viene considerato "infortunato" quando il periodo di indisponibilità presunto è di almeno 2 mesi. Il periodo di indisponibilità presunta deve sempre essere specificato, anche quando al termine del campionato mancano meno due mesi, non valendo in quest'ultimo caso la generica dichiarazione di stagione finita. Per la determinazione della durata dell'infortunio, il riferimento è costituito dai siti ufficiali delle società del campionato italiano di calcio di serie A o, in subordine, dai principali quotidiani di informazione sportiva. Il periodo minimo di 2 mesi decorre dalla data dell'infortunio e non dalla data della sostituzione.
- 4) A partire dall'avvenuto infortunio, noto il periodo di indisponibilità non inferiore ai parametri del comma 3, il fantallenatore della squadra interessata può richiedere al Presidente di Lega l'inserimento del calciatore "infortunato" nella Lista infortunati ovvero acquistare un sostituto dello stesso, al prezzo (approssimato per eccesso) corrispondente alla metà della sua quotazione ufficiale. La "quotazione ufficiale" è quella pubblicata sul sito di riferimento [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it), nella settimana in cui la sostituzione viene effettuata.
- 5) Quando un calciatore "infortunato" viene inserito tra i convocati della squadra di serie A in cui milita, deve essere obbligatoriamente reintegrato nella rosa della squadra entro la giornata di campionato successiva, anche se non sono ancora trascorsi interamente i presunti tempi di recupero per cui lo stesso giocatore è stato inserito nella lista infortunati. In caso di mancato reintegro da parte del fantallenatore, provvede d'ufficio il Presidente di Lega al momento della verifica della formazione comunicata.
- 6) Un calciatore "infortunato" reintegrato nella rosa può rientrarvi soltanto al posto del calciatore che l'ha sostituito, il quale verrà automaticamente tagliato e sarà immediatamente disponibile al Mercato libero.
- 7) Il calciatore "congelato" e quello acquisito in sua temporanea sostituzione non possono in nessun caso, nel periodo in cui il primo è inserito nella lista infortunati, rientrare in alcuna operazione di Mercato libero.
- 8) La presente regola si applica sempre, ovvero anche se il periodo di indisponibilità presunta previsto al precedente punto 3 viene dichiarato quando al termine del campionato mancano meno di due mesi.

**REGOLA 7: Trasferimenti di calciatori ad altri campionati**

- 1) Quando un calciatore incluso in una rosa non faccia più parte di una delle squadre del campionato italiano di calcio di serie A, in quanto trasferito e tesserato in altro campionato italiano o estero, l'allenatore della fantasquadra può sostituirlo con un calciatore libero, rimasto nell'elenco dei calciatori disponibili.

- 2) La sostituzione di cui al punto 1) può essere effettuata solo successivamente allo svolgimento della sessione di Mercato libero successiva alla data del trasferimento ad altro campionato.
- 3) L'allenatore della fantasquadra interessata acquista il sostituto del calciatore trasferito al prezzo (approssimato per eccesso) corrispondente alla metà della quotazione ufficiale del sostituto stesso. La "quotazione ufficiale" è quella pubblicata sul sito di riferimento [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it), nella settimana in cui la sostituzione viene effettuata.
- 4) Tale norma non è valida per i calciatori che rescindono il contratto con la propria squadra senza tesserarsi con un'altra società di un altro campionato italiano o estero.
- 5) Per le sole operazioni di trasferimento di calciatori di serie A alla Roshn Saudi League che avvengano entro e non oltre la relativa data di chiusura, ossia il 7 settembre 2023, il/i fantallenatore/i interessato/i alle stesse ha/nno diritto a un indennizzo pari al 50% della spesa sostenuta nell'asta iniziale, nonché alla prelazione nell'acquisto del calciatore in sua sostituzione in rapporto alla data di comunicazione dell'avvenuto trasferimento.
- 6) Il calciatore suddetto viene acquistato al valore determinato in base al punto 3) della presente Regola 7, approssimato per eccesso.
- 7) Una volta accertata l'ufficialità del trasferimento, il fantallenatore interessato comunica al Presidente di Lega che riconosce l'indennizzo di cui al precedente punto 5), invitando il fantallenatore ad esercitare la prelazione all'acquisto del sostituto dalla lista dei calciatori disponibili, al costo di cui al precedente punto 6), oppure a conservare i crediti rimborsati per utilizzarli a partire dalla prima asta mensile di riparazione successiva.

#### **REGOLA 8: Il Calciomercato (fase iniziale)**

- 1) Preliminari:
  - a. Alle operazioni di Calciomercato, da effettuarsi nell'Assemblea di Lega pre-Campionato, devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.
  - b. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi potrà nominare un rappresentante in sua vece, preferibilmente scegliendo una persona che non sia allenatore di un'altra squadra della Lega per evitare di appesantire tale operazione.
  - c. Se un allenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un suo rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dalle altre squadre.
  - d. È compito del Presidente di Lega stabilire la data del Calciomercato, previa consultazione con tutti gli allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.
- 2) Il Calciomercato, cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori da effettuarsi prima della partenza del fantacampionato, è regolato dalle seguenti disposizioni:
  - a. Il Calciomercato si svolge sotto forma d'asta riferendosi distintamente ad ogni ruolo e nel seguente ordine: portieri, difensori, centrocampisti e attaccanti. Si passerà al ruolo successivo quando la fase precedente sarà completata ovvero quando tutti gli allenatori avranno completato numericamente quel ruolo.
  - b. Ciascuna squadra deve acquistare 27 calciatori ad un costo totale non superiore ai 500 crediti. Una squadra non è obbligata a spendere tutto il proprio credito sociale e potrà conservare la rimanenza per il Mercato Libero.
  - c. Dei 27 giocatori da acquistare, 26 vengono acquistati regolarmente tramite asta, mentre il ventisettesimo, che è poi solo ed esclusivamente il terzo portiere, è a "costo zero" e deve essere obbligatoriamente la riserva di uno dei due portieri acquistati o, nel caso in cui i due portieri acquistati siano della stessa società di serie A (cioè il portiere titolare e la sua prima riserva), il terzo portiere di detta società. La scelta del terzo portiere viene fatta dall'Allenatore nel momento in cui viene completato l'acquisto dei due portieri della stessa fantasquadra.
  - d. Il Presidente di Lega stabilisce l'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare. Solitamente si fa iniziare l'Allenatore più anziano e poi ruotando in senso orario saltando, ovviamente

- coloro che non possono acquistare altri giocatori e continuando tale ordine anche quando si cambia il ruolo dei calciatori. Non è assolutamente possibile saltare il proprio turno di nomina giocatore.
- e. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore ad un (1) credito, che è l'offerta minima consentita.
  - f. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno dell'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel giocatore per la cifra offerta.
  - g. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non hanno una rosa di 26 calciatori (ai quali si dovrà aggiungere il terzo portiere).
  - h. Un calciatore tesserato da un allenatore viene ritirato dal mercato e non può, ovviamente, essere acquistato da un altro allenatore della Lega.
  - i. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare in rispetto delle norme già dette.
  - j. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo in cui ha già coperto tutti i suoi effettivi.
  - k. Prima dell'inizio del Calciomercato il Presidente di Lega stabilisce una pubblicazione di riferimento per i ruoli dei vari calciatori. Il ruolo di ogni calciatore non potrà, per nessun motivo, cambiare durante l'arco della stagione.

### **REGOLA 9: Il Mercato Libero**

- 1) Il Mercato Libero, cioè l'acquisto e lo svincolo dei calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni generali:
  - a. Le operazioni del Mercato Libero sono consentite durante le Assemblee di Lega ordinarie, convocate dal Presidente di Lega per la prima domenica di ogni mese nella sala della Gioventù Francescana nel Convento di S. Antonio di Padova sito in Via Università – Portici alle ore 12.30 circa, al termine della Santa Messa delle ore 12.
  - b. Per acquistare calciatori nel Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine del Calciomercato di inizio stagione
  - c. È possibile acquistare soltanto calciatori non tesserati da nessuna fantasquadra ma già tesserati da squadre di serie A del Campionato italiano. A tal fine, s'intendono tesserati i calciatori il cui tesseramento sia stato ufficializzato tramite la Lega Calcio o la società di appartenenza, indipendentemente dal successivo inserimento nella lista dei calciatori disponibili sul sito [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it).
  - d. Un calciatore svincolato, cioè tagliato fuori dalla rosa di una fantasquadra per far posto ad un nuovo acquisto, diventa "libero da contratto" e può quindi essere acquistato dalla sessione successiva di mercato (il mese successivo), da qualunque altra società. Viceversa, un calciatore svincolato al Mercato Libero non può in nessun caso essere riacquistato al Mercato Libero nel corso della stessa stagione dalla squadra per cui era tesserato prima di essere tagliato.
  - e. I calciatori acquistati al Mercato Libero possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di Campionato seguente alla sessione in oggetto.
  - f. Non ci sono limiti per il numero di acquisti in una sessione o in una intera stagione, se non in funzione dei crediti, ma per quanti acquisti una squadra faccia, il numero dei calciatori dovrà comunque rimanere pari a 23 elementi confermando la già citata ripartizione per ruoli: quindi, per ogni calciatore acquistato bisognerà svincolarne uno del suo stesso ruolo.
- 2) Modalità:
  - a. Il Mercato Libero avviene sotto forma d'asta tramite "buste chiuse".

- b. Nel caso in cui un Allenatore non possa partecipare all'Assemblea di Lega cercherà di farsi sostituire da un suo delegato; in caso contrario, si preoccuperà di far pervenire la busta chiusa al Presidente di Lega.
  - c. Ogni busta chiusa dovrà contenere per ogni giocatore che si vuole tesserare l'offerta fatta e il rispettivo giocatore da svincolare che lascerà la squadra (il giocatore da svincolare e quello da ingaggiare dovranno essere dello stesso ruolo).
  - d. In ogni busta chiusa non è possibile inserire un nome di un calciatore più di una volta, sia tra quelli da ingaggiare che tra quelli da svincolare.
  - e. La somma dei crediti utilizzati in una busta non dovrà ovviamente superare il capitale sociale della società in oggetto.
  - f. All'apertura della busta la società che avrà offerto la cifra più alta, rispettando tutte le norme definite, ingaggerà il giocatore in questione.
  - g. Nel caso in cui l'offerta massima per un giocatore sia sostenuta da due o più società si procederà alla busta chiusa ad oltranza con la seguente modalità:
    - I. Le società che hanno segnato nella busta l'offerta massima dovranno in una nuova busta ridefinire un'altra offerta che dovrà essere obbligatoriamente maggiore della prima.
    - II. Se una di queste società non può proporre un'offerta maggiore della precedente non potrà impegnarsi in una nuova offerta e quindi perderà la possibilità di acquistare il relativo giocatore.
    - III. Se tutte le squadre interessate non possono aumentare l'offerta precedente il giocatore non verrà ingaggiato da alcuna società in quella particolare Assemblea di Lega.
- 3) Lo Svincolo dei portieri al Mercato Libero è regolato delle seguenti disposizioni:
- a. Il terzo portiere acquistato a costo zero è indissolubilmente legato al portiere di cui è riserva; quindi, se una squadra svincola un portiere titolare deve obbligatoriamente svincolare anche il terzo portiere a lui legato, tranne nel caso specificato qui di seguito:
    - I. Se i tre portieri di una squadra appartengono alla stessa società di serie A, cioè sono il primo, secondo e terzo portiere di una società di serie A, è possibile svincolare il primo o il secondo portiere e mantenere in organico il terzo portiere.
  - b. Se una squadra svincola il portiere titolare appartenente alla società di serie A cui appartiene anche il terzo portiere, subito dopo l'acquisto del nuovo portiere dovrà comunicare al Presidente di Lega se desidera acquisire, come terzo portiere, il portiere di riserva della società cui appartiene il portiere appena acquistato oppure il portiere di riserva della società cui appartiene l'altro portiere titolare, non svincolato.
  - c. È consentito sostituire, cioè acquisire a costo zero, nel corso del Mercato Libero, il "terzo portiere", purché vengano rispettato le seguenti disposizioni:
    - I. Il portiere che si desidera acquisire come terzo non sia oggetto di offerte di altre società presenti nelle relative buste. L'offerta economica avrà diritto di precedenza ad ingaggiare il giocatore.

#### **REGOLA 10: Trattative, trasferimenti e scambi**

- 1) A partire dal giorno successivo all'Assemblea di Lega precampionato, e quindi alle operazioni di Calciomercato, è assolutamente vietato per tutte le società effettuare alcun scambio o operazione di mercato che riguardino giocatori già tesserati da una delle squadre iscritte al Campionato.

### **CAPITOLO QUARTO**

#### **REGOLA 11: La Gara**

- 1) La gara viene disputata tra dieci squadre da 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 27 appartenenti alla rosa.
- 2) La squadra (o le squadre) che avrà realizzato il miglior punteggio vincerà la gara realizzando il Best Score.

### **REGOLA 12: La Formazione**

- 1) Schema di gioco: Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori utilizzando uno dei seguenti moduli: 343, 352, 433, 442, 451, 532, 541.
- 2) Comunicazione della formazione:
  - a. Prima dell'inizio della gara, prima dell'inizio della prima partita del Campionato di serie A della giornata in oggetto, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Presidente di Lega, attraverso l'app FantaLeghe. Tale limite è improrogabile.
  - b. In caso di malfunzionamento per problemi tecnici dell'app FantaLeghe, il fantallenatore dovrà assicurarsi di far pervenire al Presidente di Lega la formazione con altra modalità alternativa (e-mail, messaggio WhatsApp, etc.) e nel rispetto del termine stabilito al punto precedente. Il Presidente di Lega non assume alcuna responsabilità in caso di invio ritardato della formazione al verificarsi dei suddetti problemi tecnici.
  - c. Non è compito del Presidente di Lega far notare eventuali errori di modulo o di qualsiasi altra anomalia non regolamentare, di cui si tratta nel punto 4 di tale regola, presente nella formazione comunicata.
- 3) Mancata comunicazione della squadra:
  - a. Nel caso in cui un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.
  - b. Nel caso che alla prima giornata di Campionato l'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.
- 4) Errori nella comunicazione della formazione (verificabili nei casi di invio della formazione in modalità alternativa al caricamento sull'app FantaLeghe):
  - a. Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Presidente di Lega deve controllare, come farebbe un arbitro prima della partita, i "cartellini". Deve cioè verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni sono schierate secondo i moduli stabiliti al punto 1, lettera a, 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 di Lega 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 con la Riserva d'ufficio cfr. Regola 13 Punti 2 e 3. Il calciatore non tesserato non potrà, in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori si riserva in calce alla formazione, presenti in panchina;
    - II. Se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto al punto 1, lettera a di questa Regola, a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Presidente di Lega toglierà d'autorità dalla formazione il calciatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del 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 si riserva in calce alla formazione, presenti in panchina. Nel caso in cui, invece, non vi sia un reparto con calciatori in eccedenza, verrà



eliminato il calciatore con il miglior Totale-Calciatore in squadra, che non potrà essere sostituito da uno dei calciatori si riserva presenti in panchina.

- c. Se una squadra schiera più di un calciatore non tesserato, fuori modulo si procederà, per ogni calciatore irregolare secondo le disposizioni della lettera b del presente punto.
- d. Se una squadra schiera più di 11 giocatori in campo le verrà tolto d'ufficio il calciatore con il Migliore Totale-Calciatore; dopo tale modifica verrà verificata la validità della formazione in base ai criteri precedentemente definiti.
- e. Se una squadra schiera un calciatore tesserato in un ruolo diverso dal suo, non si potrà mai procedere per quel calciatore ad alcuna sostituzione e la squadra giocherà in inferiorità numerica.
- f. Se una squadra schiera meno di 11 giocatori in campo giocherà in inferiorità numerica.
- g. In caso di controversia per la diversità tra la squadra presentata al Presidente di Lega e quella presentata ad altri fantallenatori, farà sempre fede quella presentata al Presidente di Lega; non sarà considerata valida la squadra consegnata solo ad un allenatore e non al Presidente: in quel caso varrà quella presentata la settimana precedente.

### **REGOLA 13: Riserve e sostituzioni**

- 1) È consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:
  - a. Ogni squadra può schierare in panchina tutti i calciatori tesserati in rosa e non schierati come titolari.
  - b. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.
  - c. Una squadra non può effettuare più di cinque sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal Regolamento). Le riserve devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega;
  - d. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non sono scesi in campo nelle realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g.;
  - e. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto;
  - f. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.
- 2) Nel caso che anche il primo calciatore di riserva di un dato ruolo o reparto non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato giudicato s.v. o n.g. si prenderanno in considerazione le riserve di quel ruolo nell'ordine presentato, altrimenti il calciatore assente verrà sostituito dalla Riserva d'ufficio, il cui Totale Calciatore è equivalente a 0 (zero). La squadra, in altri termini, giocherà in inferiorità numerica.
- 3) Le disposizioni del punto precedente vengono applicate senza alcuna distinzione di ruolo, ovvero in modo eguale per i portieri, difensori, centrocampisti, ed attaccanti.
- 4) In caso di più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione del portiere è prioritaria e obbligatoria. In pratica nessuna squadra può giocare senza portiere; se questi è assente e non è possibile sostituirlo entrerà la Riserva d'ufficio.
- 5) Nel caso in cui in una squadra sei o più calciatori non vengano giudicati o non scendano in campo, entreranno in sostituzione le cinque riserve con il Totale-Calciatore più alto. Naturalmente, per il/i calciatore/i assente/i non si procederà ad alcuna sostituzione e la squadra giocherà, quindi, in inferiorità numerica.
- 6) Una squadra non è obbligata a schierare in panchina tutti i calciatori tesserati in rosa e non schierati come titolari.
- 7) 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.

### **REGOLA 14: Voti, bonus e malus ufficiali**

- 1) Il riferimento ufficiale per voti bonus e malus è il sito internet [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it) (di seguito Q.U.), al cui archivio è possibile accedere con le seguenti credenziali: Username: legasantantonio – Password: santantonio0919. I voti di riferimento sono esclusivamente quelli pubblicati nella sezione "Voti Serie A" del suddetto sito, nella prima colonna contraddistinta dall'etichetta "Fantacalcio". Gli stessi voti, scaricabili in formato excel cliccando

sull'icona rosa "Scarica voti 2023-2024" (posizionata al di sopra delle colonne di visualizzazione dei dati), sono riportati nel primo Foglio 1 del suddetto file excel (denominato "Fantacalcio"). Per evitare ogni equivoco, quindi, si ribadisce che i voti riportati nelle altre colonne visualizzate dopo la precedente (etichettate "Statistico" e "Italia") non verranno assolutamente presi in considerazione per il calcolo dei punteggi del Fantacalcio Sant'Antonio. Per gli assist, si specifica che gli stessi sono da ritenersi ufficiali solo quando il singolo caso viene specificato ed analizzato nell'apposita sezione 'Analisi Assist' (<https://www.fantacalcio.it/analisi-assist>), risultando in ogni caso presenti nella sezione "Voti" alle colonne "As" e "Asf".

- 2) Le pagelle e i tabellini delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni - pubblicati dal Q.U. ("Fonte Unica Fantacalcio") costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.
- 3) Il Q.U. è l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale della Lega. Non è possibile effettuare reclami sulle decisioni e le interpretazioni del Q.U.

### **REGOLA 15: Modalità di calcolo del Totale Squadra**

- 1) L'esito cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:
  - a. La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in 4 fasi distinte:
    - I. Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
    - II. Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
    - III. Confronto dei Totali-Squadra.
- 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 quello assegnato ad un giocatore dal Q.U.
  - 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 può subire o evitare un gol) durante una gara di Campionato. I Punti-Gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:
    - I. +3 punti per ogni gol realizzato;
    - II. +3 punti per ogni rigore parato;
    - III. +1 punto per ogni assist;
    - IV. -2 punti per ogni autogol;
    - V. -3 punti per ogni rigore sbagliato (tirato fuori, contro un legno o che il portiere pari o respinga);
    - VI. -1 punto per ciascun gol subito (si applica solo al portiere).
  - 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 nel senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori della porta viene contato, ovviamente in negativo, soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.
  - g. I Punti-cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di Campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:
    - I. -0.5 punti per un'ammonizione;
    - II. -1 punto per un'espulsione;
    - III. Ad un calciatore espulso viene sempre e comunque assegnato meno un (1) punto, sia che sia stato precedentemente sia stato ammonito, e quindi l'espulsione sia per somma di cartellini, sia che venga espulso direttamente mediante esibizione del cartellino rosso. Nel caso che un calciatore venga prima ammonito e poi espulso, l'ammonizione non gli verrà calcolata e quindi verrà assegnato meno un (1) Punto-Cartellino.

- 3) **Casi Particolari:** Durante un Campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari – e non tutti contemplati nel regolamento. Man mano che la casistica del gioco aumenta in seguito a decisioni stravaganti dei quotidiani o dei singoli inviati, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza.
- a. **Portiere senza voto:** Nel caso un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo 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 esclusivamente per il portiere.
  - b. **Calciatore senza voto:** Nel caso che un calciatore venga giudicato s.v. o n.g. verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo presente tra quelli in panchina, altrimenti si applicherà la regola della "riserva d'ufficio" (Regola 11, Punto 2).
  - c. **Rigore sbagliato:** Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato sul campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore lo ha battuto ha ripreso la respinta e segnato. Ad esempio, al calciatore che tira il rigore sul palo verranno assegnati meno tre (3) Punti-gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (3) Punti-gol per averlo segnato al secondo tiro. 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.
  - d. **Espulso senza voto:** Nel caso un calciatore venga espulso e termini la gara senza voto da parte del Q.U., verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un Totale-Calciatore pari a 4 (=5-1).
  - e. **Ammonito senza voto:** Nel caso un calciatore venga ammonito e termini la gara senza voto da parte del Q.U., verrà considerato giocatore assente e dovrà essere sostituito da un pari ruolo schierato in panchina.
  - f. **Marcatore senza voto:** nel caso un giocatore segni un gol ma non venga giudicato dal Q.U. gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno aggiungere 3 (tre) punti per la marcatura più eventualmente gli altri Punti-Cartellini.
  - g. **Autogol senza voto:** nel caso un giocatore segni un autogol ma non venga giudicato dal Q.U. gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno sottrarre i 2 (due) punti per la automarcatura più eventualmente gli altri Punti-Cartellini.
  - h. **Rigore calciato senza voto:** nel caso un giocatore calci un rigore ma non venga giudicato dal Q.U. gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno aggiungere e/o sottrarre i punti per la realizzazione/errore più eventualmente gli altri Punti-Cartellini.
  - i. **Squadra/e senza voto:** Nel caso in cui, per qualsiasi motivo, il Q.U. non assegni il voto ad uno o più giocatori si procederà normalmente come se i giocatori non avessero disputato la partita con le seguenti eccezioni:
    - I. Se è possibile applicare le disposizioni delle lettere a, b, c, d, e, f, g, h di questo stesso punto.
    - II. Qualora, per qualsiasi motivo, un'intera squadra venga giudicata s.v. (o non venga giudicata in alcun modo) verranno attribuiti a tutti i giocatori della stessa, che siano scesi in campo almeno per 30 minuti, un voto d'ufficio pari a 6, a cui andranno tolti i normali punti bonus/malus. Qualora il Q.U. di giornata non pubblicherà il tabellino si cercheranno le informazioni utili dal quotidiano "Il corriere dello sport".
  - j. **Sostituzione del portiere con calciatore di movimento:** nel caso che, per qualsiasi motivo, il portiere venga sostituito da un calciatore di movimento, questi diventando portiere, ne assumerà il ruolo e gli verrà assegnato regolarmente un meno 1 (uno) punto per ogni gol subito e più 3 (tre) per ogni rigore parato.

- k. **Tabellino ammoniti/espulsi e marcatori controverso:** nel caso un allenatore sia convinto della presenza di un errore nel tabellino (gol, ammonizioni, espulsioni) non potrà, in nessun caso, porgere reclamo in quanto il Q.U. è l'unico riferimento ufficiale ed insindacabile del Fantacalcio.
  - l. **Correzioni e rettifiche:** Nel caso in cui il Q.U. rettifichino in una successiva edizione un voto assegnato a un calciatore o un tabellino di una partita, l'allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al Presidente di Lega, 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 lo ricalcherà in base alle sopravvenute modifiche. Tutto ciò sempre rispettando i limiti temporali definiti nella Regola 3, punto 9, lettera a.
  - m. **Discrepanze nelle pagelle del Q.U.:** Qualora si verifichi una discrepanza nei voti assegnati ad uno o più calciatori nelle pagelle del Q.U. relative alla stessa partita, si terrà in considerazione il voto della "pagella" (è quella, per intenderci, che contiene, oltre ai voti, anche i commenti dell'inviato relativi alla prestazione di ogni singolo giocatore).
- 4) **Calcolo del Totale-Squadra:**
- a. Il Totale-Squadra di ciascuna squadra è dato dalla somma dei singoli Totali-Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara.
  - b. Esclusivamente in coincidenza con la competizione denominata "Coppa Italia", nei casi in cui, in una giornata in cui sono programmati incontri della Coppa stessa, la disputa di una o più partite di serie A sia rinviata ad una data successiva a quella di inizio del successivo turno della Coppa (fase a gironi, ottavi, quarti, semifinale), a ciascun giocatore schierato in formazione appartenente a squadre interessate ai rinvii di cui sopra viene attribuito il voto 6 d'ufficio ai fini del calcolo del Totale-Squadra.

#### **REGOLA 16: Partite sospese, posticipate, giocate in subjudice e non omologate**

- 1) **Partite sospese e riprese:** qualora una partita venga, per qualsiasi motivo, sospesa e poi ripresa con conseguente emissione di due distinti tabellini e/o pagelle, si ritiene univocamente valido ai fini del conteggio dei punti relativi ad ogni fantasquadra, il tabellino relativo al parziale di tempo giocato più lungo. Pertanto, i bonus/malus presenti nel tabellino non considerato, relativo al parziale di tempo minore, non verranno in alcun caso considerati.
- 2) **Partite posticipate:** nel caso una partita venga posticipata per una qualunque ragione, ciascuna gara verrà risolta in base alla seguente disposizione:
  - a. 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. Se, per una qualunque ragione uno o più calciatori schierati in formazione da un allenatore non scendessero in campo nella partita di recupero si procederà semplicemente effettuando le sostituzioni con le normali disposizioni della Regola 11
- 3) **Partite giocate in subjudice:** nel caso una partita, per una qualunque ragione, venga giocata in subjudice e quindi decisa a tavolino, ciascuna gara verrà risolta in base alla seguente disposizione:
  - a. Nel caso in cui il Q.U. assegni i voti essi verranno presi in considerazione riferendoci quindi al risultato ottenuto sul campo.
  - b. Nel caso in cui il Q.U. non assegni i voti si procederà normalmente seguendo le direttive della Regola 15, punto 3 e rispettando le altre disposizioni del presente regolamento.
- 4) **Partite non omologate:** nel caso una partita, per una qualunque ragione, non venga omologata nella realtà, e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, ciascuna gara verrà risolta in base alla seguente disposizione:
  - a. I voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti in detta partita e i Punti-Azione da essi totalizzati verranno annullati.
  - b. Ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita si prenderanno in considerazione i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i Punti-Azione da essi totalizzati.

- c. Se, per una qualunque ragione uno o più calciatori schierati in formazione da un allenatore non scendessero in campo nella partita di recupero si procederà semplicemente effettuando le sostituzioni con le normali disposizioni della Regola 11.
- 5) Partite sospese non recuperate: nel caso una partita venga sospesa, ma non recuperata, bensì omologata col punteggio conseguito al momento della sospensione del Giudice Sportivo, ciascuna gara verrà risolta in base alla seguente disposizione:
  - a. Se il Q.U. assegna i voti ai calciatori si procederà normalmente in base alle altre disposizioni del presente regolamento;
  - b. Se il Q.U. non assegna i voti ai calciatori si dovrà assegnare un 6 d'ufficio a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcolerà l'esito della partita o delle partite sulla base dei Punti-azione.
- 6) Nel caso in cui, per qualsiasi motivo, le partite sospese e/o rinviate saranno disputate in data successiva a quella di inizio dei playoff, a ciascun giocatore schierato in formazione appartenente a squadre interessate ai rinvii di cui sopra viene attribuito il voto 6 d'ufficio ai fini del calcolo del Totale-Squadra.

### **REGOLA 17: Risultati del Campionato – Confronto dei Totali Squadra**

- 1) Per determinare il vincitore di giornata, ai fini della classifica del Campionato si procederà nel modo seguente:
  - a. Dopo aver calcolato per ogni squadra il Totale-Squadra si determinerà la squadra (o le squadre) che ha realizzato il miglior punteggio. Essa vincerà la gara realizzando il Best Score (cfr. Regola 9, punto 2).
  - b. Alla squadra (o squadre) che realizzerà il Best Score verrà assegnato un premio secondo le seguenti disposizioni:
    - I. Se il Best Score sarà realizzato da una sola squadra il Totale-Squadra della squadra in questione sarà incrementato di 5 (cinque) punti;
    - II. Se il Best Score sarà realizzato da due (2) squadre il Totale-Squadra delle squadre in questione sarà incrementato di 2.5 (due.cinque) punti;
    - III. Se il Best Score sarà realizzato da tre (3) squadre il Totale-Squadra delle squadre in questione sarà incrementato di 2 (due) punti;
    - IV. Se il Best Score sarà realizzato da quattro (4) squadre il Totale-Squadra delle squadre in questione sarà incrementato di 1 (un) punto;
    - V. Se il Best Score sarà realizzato da più di quattro (4) squadre il Best Score non influenzerà i punteggi ovvero il Totale-Squadra delle squadre in questione non sarà incrementato di alcun punto.

### **REGOLA 18: Risultati di Coppa Italia – Scontri diretti**

- 1) Fattore Campo: per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati due (2) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale Squadra (cfr. Regola13, comma 4).
- 2) 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.
- 3) Tabella di conversione:
  - a. La Tabella di Conversione trasforma ciascun Totale Squadra 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 Squadra ottenuto da ciascuna squadra, in base alla tabella sottostante:
    - I. Meno di 66 punti = 0 gol,
    - II. Da 66 a 71,999 punti = 1 gol,
    - III. Da 72 a 77,999 punti = 2 gol,
    - IV. Da 78 a 83,999 punti = 3 gol,
    - V. Da 84 a 89,999 punti = 4 gol,

- VI. Da 90 a 95,999 punti = 5 gol,  
 VII. Da 96 a 101,999 punti = 6 gol,  
 VIII. Da 102 in poi = 7 gol.
- 4) La Tabella di conversione va interpretata nei modi seguenti:
- Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;
  - Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;
  - Da 66 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 6.
- 5) Integrazione alla Tabella di conversione: per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare, ove applicabile, il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:
- Quando il confronto tra i due Totali Squadra dà come Risultato Finale un pareggio, e nel caso che i Totali Squadra di entrambe le squadre siano di 66 o più punti, si assegna un (1) ulteriore gol, quindi la vittoria, alla squadra col maggior Totale Squadra se la differenza tra i due Totali Squadra è di 4 o più punti.
  - Solo nel caso di incontri ad eliminazione diretta che prevedano due partite, cioè andata e ritorno, si dovrà trascurare la regola di cui sopra e omologare la gara con un risultato di parità anche se la differenza tra i due Totali Squadra è di 4 o più punti.
  - Quando una sola squadra totalizza meno di 60 punti, si assegna un (1) gol all'altra squadra (anche se questa ha totalizzato meno di 66 punti) se la differenza tra i due Totali Squadra è di 6 o più punti;
  - Quando entrambe le squadre totalizzano più di 60 punti e meno di 66 punti, non verrà presa in considerazione la differenza di 4 o più punti tra i due Totali Squadra e il Risultato Finale resterà 0-0;
  - Quando la differenza tra i due Totali Squadra è di 10 o più punti si assegna un (1) ulteriore goal alla squadra col maggiore Totale Squadra.
- 6) I tempi supplementari
- I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante disputata in campo neutro tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali Calciatore dei singoli calciatori in panchina (il primo difensore, il primo centrocampista, il primo attaccante) così da ottenere un Totale Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari.
  - Se i tempi supplementari si concludono con un risultato di parità si passerà ai calci di rigore.
  - Il Risultato Finale dei tempi supplementari viene calcolato secondo le seguenti modalità:
    - Si sommano i Totali Calciatore delle prime tre riserve di movimento (difensore, centrocampista, attaccante) così da ottenere un Totale Supplementari per ciascuna squadra.
    - Nel caso in cui una prima riserva di movimento non abbia giocato, o non sia stato valutato, o sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto si prenderà in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo.
    - Nel caso in cui entrambe le riserve di movimento di uno stesso ruolo non abbiano giocato, o non siano stati valutati, o siano entrati in campo per sostituire titolari assenti o senza voto la squadra supplementare giocherà in inferiorità numerica.
    - In nessun caso il portiere di riserva potrà far parte della Squadra Supplementare.
    - Per determinare il Risultato Finale dei Tempi Supplementari vengono confrontati i Totali Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari. La Tabella di conversione supplementari trasforma ciascun Totale-Supplementari in un certo numero di goal, così da ottenere un "reale" risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di goal a ciascuna squadra, a seconda del Totale Supplementari ottenuto da ciascuna squadra, in base alla tabella sottostante:
      - Meno di 18 punti = 0 gol,
      - Da 18 a 20,999 punti = 1 gol,
      - Da 21 a 23,999 punti = 2 gol,

- Da 24 a 26,999 punti = 3 gol,
- Da 27 a 29,999 punti = 4 gol,
- Da 30 in su = 5 gol.
- ovvero, se una squadra totalizza meno di 18 punti non si assegna alcun gol e si assegna un (1) goal quando una squadra totalizza almeno 18 punti mentre da 18 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 3.

VI. Solo nel caso di incontri ad eliminazione diretta che prevedano due partite, cioè andata e ritorno, si dovrà trascurare la regola di cui sopra e omologare la gara con un risultato di parità anche se la differenza tra i due Totali Squadra è di 4 o più punti. A parziale modifica della Tabella di Conversione Supplementari, quando la differenza tra i due Totali Squadra Supplementari è di 10 o più punti, si assegna un (1) goal alla squadra col maggiore Totale Squadra Supplementari, anche se entrambi i Totali Squadra Supplementari sono inferiori ai 18 punti.

VI. Calcolo dei Calci di Rigore: in caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascun giocatore degli undici calciatori della formazione un numero da 1 a 11 che rappresenterà l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. In caso di omissione di tali numeri l'ordine dei rigoristi sarà quello dei giocatori nella formazione presentata.

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. (N.B. Per i calci di rigore si deve prendere in considerazione solo il voto assegnato dal Q.U. senza punti bonus/malus).

Nel caso uno o più dei rigoristi ufficiali non scendano in campo nella realtà o vengano giudicati s.v. o n.g. si prenderanno in considerazione le rispettive riserve (nel rispetto delle regole delle sostituzioni). Nel caso anche le riserve non siano scese in campo nella realtà o vengano anch'esse giudicate s.v. o n.g. i rigori calciati dai rigoristi "assenti" verranno considerati sbagliati. Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato attribuendogli un voto d'ufficio pari a 6 (cfr. Regola 13, comma 3, punto a). 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 6 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'altro lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.

## CAPITOLO QUINTO

### **REGOLA 19: Il Campionato**

- 1) Il Campionato si svolge complessivamente in 35 giornate coincidenti con quelle che vanno dalla 4ta alla 38esima giornata del Campionato di calcio italiano di Serie A 2023-2024.
- 2) Il Campionato si articola:

- a. In un Girone unico a dieci squadre, che si disputa dalla 1ma alla 30esima giornata del Campionato coincidenti, rispettivamente, con la 4ta e la 34ma giornata del Campionato di calcio italiano di serie A;
  - b. In un torneo di Playoff, che si disputa nelle restanti giornate del Campionato, coincidenti con quelle dalla 35esima alla 38esima giornata del Campionato di calcio italiano di serie A tra le squadre classificate dal primo al quarto posto nel Girone unico.
- 3) La squadra vincitrice della finalissima dei Playoff è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.
  - 4) La squadra sconfitta nella finalissima dei Playoff è la seconda classificata del Campionato, mentre la squadra vincitrice della finale terzo/quarto posto dei Playoff è la squadra terza classificata del Campionato.
  - 5) La squadra classificata al decimo ed ultimo posto del Girone unico retrocede in Serie B. Ricordiamo che la retrocessione in Serie B è soltanto simbolica.
  - 6) Il calciatore, tesserato per una delle dieci società appartenenti alla Lega al termine del Campionato, che alla 38ma giornata di Campionato avrà realizzato il maggior numero di gol nel Campionato del Fantacalcio Sant'Antonio vincerà il titolo di Capocannoniere. Per i calciatori appartenenti alle squadre non qualificate ai playoff, ovvero sia alle ultime quattro giornate del Campionato, saranno considerati i gol realizzati fino alla giornata di conclusione del Girone Unico. Il premio, ovviamente, verrà consegnato alla squadra per cui lo stesso giocatore è tesserato.

**REGOLA 20: Il Girone unico**

- 1) Il Girone unico a dieci squadre si disputa tra la 1ma e la 31esima giornata del Campionato coincidenti, rispettivamente, con la 4ta e la 34esima giornata del Campionato di calcio italiano di serie A.
- 2) La classifica è stabilita per punteggio, sommando i Totali-Squadra ottenuti ogni settimana.
- 3) La classifica deve essere aggiornata settimanalmente e viene resa nota, solitamente, entro il mercoledì mattina successivo alla giornata in questione.
- 4) La squadra prima classificata è proclamata vincitrice del Girone unico, con attribuzione del relativo premio secondo quanto previsto dal presente Regolamento.
- 5) Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra vincitrice del Girone unico in base alle seguenti disposizioni:
  - a. Si assegnerà il titolo alla squadra, tra quelle in parità, che ha realizzato più volte nell'arco del Campionato in questione il Best Score (Ricordiamo che, in questo caso, il Best Score realizzato da solo vale quanto quello realizzato insieme ad altre squadre);
  - b. In caso di ulteriore parità tra due o più squadre si considererà il capitale sociale e vincerà chi ha più miliardi ancora a disposizione;
  - c. In caso di ulteriore parità si effettuerà un sorteggio con lancio della monetina, alla presenza del Presidente di Lega. In quest'ultimo caso è possibile anche, se tutte le squadre interessate sono favorevoli, arrivare ad un accordo tra le parti.

**REGOLA 21: Play off**

- 1) I Playoff si disputano tra le squadre posizionate dal primo al quarto posto nella classifica finale del Girone unico, in partite di andata e ritorno, dalla 32ma alla 35ma giornata del Campionato coincidenti, rispettivamente, con la 35ma e la 38ma giornata del campionato italiano di calcio di serie A.
- 2) La squadra vincitrice della finalissima dei Playoff è proclamata vincitrice del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega. La squadra sconfitta nella finalissima dei Playoff è la seconda classificata del Campionato, mentre la squadra vincitrice della finale terzo/quarto posto dei Playoff è la squadra terza classificata del Campionato.
- 3) Le squadre qualificate per i Playoff si affronteranno secondo il seguente calendario:



- a. Semifinali (And. 5-5-24; Rit. 12-5-24)
    - I. A/ Prima classificata Girone unico – Quarta classificata Girone unico
    - II. B/ Seconda classificata Girone unico – Terza classificata Girone unico
  - b. Finali (And. 19-5-23; Rit. 26-6-24)
    - I. Finalissima/ Vincente A – Vincente B
    - II. Finale terzo posto/ Perdente A – Perdente B
- 4) In ragione del rispettivo piazzamento nel Girone unico, alle squadre qualificate ai Playoff viene attribuito un bonus-punti (aggiuntivo al +2 del fattore campo per la squadra che gioca in casa) da computare nel calcolo dei Totali squadra di tutte le partite dei Playoff, come di seguito specificato:
- a. Prima classificata Girone unico: 6 punti;
  - b. Seconda classificata Girone unico: 4 punti;
  - c. Terza classificata Girone unico: 2 punti;
  - d. Quarta classificata Girone unico: 1 punto.
- 5) Per la determinazione dei risultati delle partite dei Playoff, si applica integralmente quanto previsto dalle REGOLE 18 e 23 del presente Regolamento.

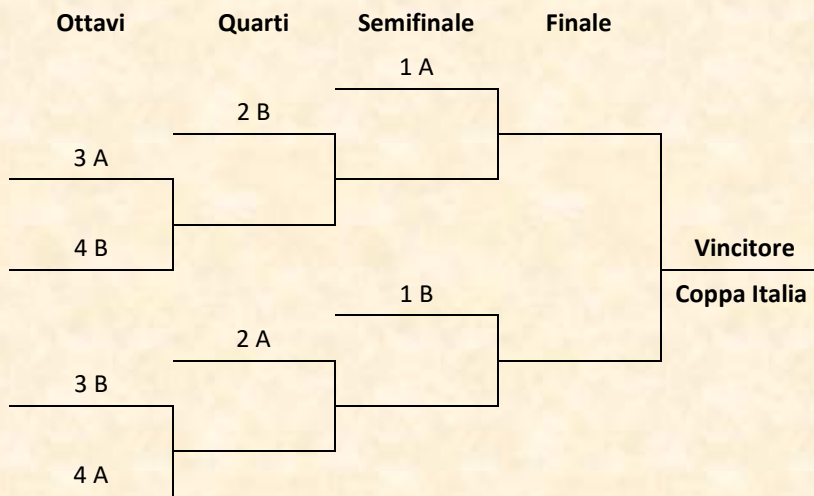
#### **REGOLA 22: La classifica marcatori e il capocannoniere**

- 1) La classifica marcatori è stabilita considerando esclusivamente i gol realizzati nel Campionato italiano di Serie A da calciatori schierati in campo, o in panchina ma poi subentrati, dagli allenatori appartenenti alla Lega del Fantacalcio Sant'Antonio.
- 2) In coerenza con il precedente punto 1), quindi, a partire dalla prima giornata dei playoff si considerano validi per la classifica marcatori esclusivamente i gol realizzati dai calciatori schierati, in campo o in panchina, dalle squadre partecipanti ai suddetti playoff, in quanto appartenenti alle uniche squadre ancora legittimate a presentare la formazione (a differenza delle altre non qualificatesi per i playoff).
- 3) Nel caso in cui un calciatore, che abbia già realizzato dei gol nel Campionato del Fantacalcio Sant'Antonio anche se svincolato conserverà i suoi gol; ciò significa che se verrà acquistato, in una seconda fase, da un'altra società potrà sfruttare i gol già segnati per la classifica marcatori.
- 4) Nel caso in cui, a fine Campionato, due o più giocatori abbiano realizzato lo stesso numero di gol, vincerà il fantallenatore che, tra i due (o più), avrà il miglior secondo capocannoniere, e così ad oltranza per eventuali parità successive.

#### **REGOLA 23: La Coppa Italia**

- 1) La coppa Italia è una competizione esclusivamente basata sugli scontri diretti tra le società appartenenti al Fantacalcio Sant'Antonio.
- 2) Le 10 squadre vengono divise in due gironi (A e B) mediante un sorteggio da effettuarsi nell'Assemblea di Lega iniziale.
- 3) La prima fase dei gironi prevederà 5 giornate, con gare di andata e di ritorno, che permetteranno a ciascuna squadra di incontrare tutte le altre del suo stesso girone (*ovviamente ogni squadra avrà un turno di riposo*).
- 4) Sorteggiate le squadre, il calendario sarà definito in base all'ordine alfabetico, per entrambi i gironi (*N.B. Il ritorno sarà a campi invertiti*):
  - a. 1° giornata: andata il 17-09-23 e ritorno il 03-12-23: A – B; C – D; Riposa E.
  - b. 2° giornata: andata il 27-09-23 e ritorno il 17-12-23: A – C; B – E; Riposa D.
  - c. 3° giornata: andata il 08-10-23 e ritorno il 30-12-23: E – A; D – B; Riposa C.
  - d. 4° giornata: andata il 29-10-23 e ritorno il 14-01-24: D – A; C – E; Riposa B.
  - e. 5° giornata: andata il 12-11-23 e ritorno il 28-01-24: B – C; E – D; Riposa A.

- 5) Alla squadra vincitrice di ogni partita andranno tre (3) punti; alla squadra che pareggerà un (1) punto; alla perdente zero (0) punti.
- 6) Otto delle dieci squadre accederanno alla seconda fase ovvero due squadre, le quinte classificate dei due gironi, verranno eliminate da tale competizione:
  - a. le prime di ogni girone accederanno direttamente in semifinale;
  - b. le seconde di ogni girone entreranno direttamente nei quarti;
  - c. le terze e le quarte di ogni girone entreranno direttamente negli ottavi;
- 7) Al termine della prima fase a gironi, in caso di parità di punti tra due o più squadre, si procede alla determinazione della posizione in classifica, e quindi della posizione nel tabellone, in base ai seguenti criteri:
  - a. Differenza reti;
  - b. Gol segnati;
  - c. Capitale sociale
  - d. Classifica generale
  - e. Numero di best score
  - f. Sorteggio
- 8) La fase ad eliminazione diretta sarà a scontri con gare di andata e ritorno per tutti i turni seguendo il tabellone seguente e posizionando le squadre in funzione della classifica di ogni girone: *(N.B. Il ritorno sarà a campi invertiti)*:



- 9) Le date saranno:
  - a. Ottavi: andata il 04-02-24 e ritorno il 18-02-24;
  - b. Quarti: andata il 25-02-24 e ritorno il 10-03-24;
  - c. Semifinali: andata il 17-03-24 e ritorno il 07-04-24;
  - d. Finali: andata il 14-04-24 e ritorno il 28-04-24.
- 10) Per ogni turno passerà al turno successivo (o vincerà nel caso della finale) la squadra che:
  - a. Avrà conquistato, nella doppia sfida, il maggior numero di punti;
  - b. In caso di parità, avrà, nella doppia sfida, una maggiore differenza reti;
  - c. In caso di ulteriore parità si svolgeranno i tempi supplementari ed i calci di rigore (cfr. Regola 16).
- 11) La coppa Italia sarà vinta dalla squadra che si aggiudicherà la finale (cfr. punto 10).

**REGOLA 24: La quota di partecipazione**

- 1) La quota di partecipazione è di 130 €.
- 2) Il pagamento è da effettuarsi, esclusivamente, in tre fasi:
  - a. 10 settembre 2023: 50 €;

- b. 5 novembre 2023: 50 €;
  - c. 7 gennaio 2024: 30 €.
- 3) Il limite del punto precedente è improrogabile per rispetto agli altri fantallenatore pena la mancata accettazione da parte del Presidente di Lega della formazione settimanale e la impossibilità a partecipare attivamente alle Assemblee di Lega e quindi alle sessioni di mercato.

**REGOLA 25: I premi**

- 1) I premi come già chiarito saranno sei attribuiti in base alle disposizioni precedenti seguendo la seguente ripartizione:
- a. Vincitrice del Campionato: 400 €;
  - b. 2° classificato: 300 €;
  - c. 3° classificato: 200 €;
  - d. Capocannoniere: 130 €;
  - e. Coppa Italia: 170 €;
  - f. 1° classificato Girone unico: 100 €.

**REGOLA 26: Conclusioni**

- 1) Il presente regolamento è stato definito prendendo spunto da quello della Super Fanta League di Luca & Emiliano Esposito inerente alla stagione sportiva 1997/98. Quest'ultimo sarà preso come riferimento per eventuali modifiche da effettuarsi, esclusivamente all'inizio della prossima stagione. Ovviamente al vecchio Regolamento sono state apportate delle modifiche per venire incontro alle diverse caratteristiche del Fantacalcio Sant'Antonio.
- 2) Nel caso in cui si presenteranno, nel corso della stagione, casi non previsti dal presente Regolamento si ricorrerà ad una decisione straordinaria in una Assemblea di Lega.