



REGOLAMENTO UFFICIALE "PLATINUM LEAGUE" ver. 2

Sommario

1	PREMESSA	3
2	LA LEGA	4
2.1	Composizione lega.....	4
2.2	Amministratori	4
2.3	Gestori	5
3	FANTASQUADRE	6
3.1	Denominazione.....	6
3.2	Crediti iniziali	6
3.3	Bonus/Malus	6
3.4	Le rose	7
4	L'ASTA INIZIALE	9
4.1	Svolgimento dell'asta	9
4.2	Riconferme	9
4.3	Assegnazioni	10
4.4	Ruolo calciatori	10
4.5	Le offerte	10
4.6	Assegnazione dei calciatori.....	11
4.7	Casi particolari	11
5	MERCATO	13
5.1	Mercato libero	13
5.2	Lista infortunati	14

5.3	Scambi	14
6	SVOLGIMENTO DEL GIOCO	16
6.1	Inserimento formazioni	16
6.2	La gara	16
6.3	Mancata comunicazione della formazione	17
6.4	Errore nella comunicazione della formazione	18
6.5	Modalità di calcolo	19
6.6	Criteri classifica.....	24
6.7	Quotidiani ufficiali	24
6.8	Partite sospese o rinviate	25
7	COMPETIZIONI INTERLEGA	27
7.1	Platinum Cup (PCUP)	27
7.2	Gold Cup (GCUP).....	28
7.3	Silver Cup (SCUP)	30
7.4	Coppa di Lega (LCUP).....	32
7.5	Classifica per Fantamedia	34
7.6	Supercup Diamond (XCUP)	35
8	RANKING	36
8.1	Definizione.....	36
8.2	Ranking di squadra	36
8.3	Assegnazione numero squadre per competizioni interlega.....	37
9	FILFA.....	38
9.1	Descrizione	38
9.2	Squadre partecipanti	38
9.3	Posti attualmente assegnati (modificabile di anno in anno).....	38
9.4	Eventuali variazioni posti assegnati	39

1 PREMESSA

- a. La [Platinum League](#) è costituita da fantasquadre che si affrontano tra loro, nel rispetto del presente regolamento, in una simulazione del gioco del calcio basata sulla prestazione dei calciatori partecipanti al campionato italiano di Serie A.
- b. L'iscrizione e la partecipazione alla [Platinum League](#) sono libere e gratuite. L'unica condizione richiesta ai partecipanti è il rispetto del presente regolamento e il rispetto degli altri partecipanti.
- c. Non è previsto nessun tipo di premio. L'unico scopo della [Platinum League](#) è il divertimento.
- d. Chiunque può fare richiesta di partecipazione alla [Platinum League](#), iscrivendosi alla Lista di Attesa di volta in volta aperta sui canali ufficiali della [Platinum League](#), quale il Forum Ufficiale (<http://platinumleaguefc.altervista.org/forum>); unici requisiti sono la serietà e il rispetto degli altri.

2 LA LEGA

2.1 Composizione lega

La [Platinum League](#) (da qui [PL](#)) è composta di 80 fantasquadre suddivise in 4 Leghe da 10 squadre. Le Leghe che compongono la [PL](#) sono le seguenti:

- FANTACALCISTI ANONIMI 2 (Prima e Seconda Divisione, da qui [FA2d1](#) e [FA2d2](#)).
- FANTASY LEAGUE (Prima e Seconda Divisione, da qui [FLd1](#) e [FLd2](#))
- SIN CITY LEAGUE (Prima e Seconda Divisione, da qui [SCLd1](#) e [SCLd2](#)).
- X SEMPRE I MIGLIORI (Prima e Seconda Divisione, da qui [XSMD1](#) e [XSMD2](#)).

Sono previste due retrocessioni dalla Prima Divisione alla Seconda Divisione (squadre classificate al 9° e 10° posto), e due promozioni dalla Seconda Divisione alla Prima Divisione (squadre classificate al 1° e 2° posto). In caso di rinuncia di partecipazione alla stagione successiva di una o più squadre di Prima Divisione, si provvederà al ripescaggio di un numero di squadre tale da colmare i “vuoti” creatisi nella Prima Divisione.

La regola per i ripescaggi è la seguente:

Verranno ripescate le squadre, indipendentemente di Prima o Seconda Divisione, valutando la distanza in punti dall’ultima squadra salva in Prima Divisione (la terzultima) e dall’ultima squadra promossa dalla Seconda Divisione (la seconda); l’ordine di ripescaggio avviene dalla squadra con la minor differenza a crescere. In caso di parità di differenza punti verrà privilegiata la squadre di Prima Divisione.

Sono previste, inoltre, le seguenti competizioni interlega:

- COPPA DI LEGA (da qui [LCUP](#)).
- PLATINUM CUP (da qui [PCUP](#)).
- GOLD CUP (da qui [GCUP](#)).
- SILVER CUP (da qui [SCUP](#)).
- CLASSIFICA PER FANTAMEDIA (TOTALE E PARZIALE, da qui [FMT](#) e [FMP](#)).
- SUPERCUP DIAMOND (da qui [XCUP](#), partita secca fra le vincitrici di [PCUP](#) e [GCUP](#)).

2.2 Amministratori

La Lega è coordinata da uno o più Amministratori di Lega i quali si occuperanno dei seguenti compiti:

- Coordinamento delle operazioni dell’asta iniziale (modalità draft);
- Registrazione delle operazioni di Mercato Libero;
- Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre;
- Composizione del calendario;
- Aggiornamento dei registri di mancato invio formazione;
- Calcolo e pubblicazione dei risultati delle partite e delle classifiche.

2.3 Gestori

- a. Gli Amministratori insieme ai membri della commissione eletti dalle fantasquadre formano i Gestori di Lega. I Gestori si esprimeranno sul Regolamento di Lega e sulle questioni che potranno sorgere in seguito, nonché sull'organizzazione, sul calendario e sulle date dei mercati.
- b. I Gestori di Lega hanno il potere di legiferare su quanto non esplicitamente previsto dal regolamento e su qualunque aspetto anomalo del gioco come: affari di gruppo, infrazioni, annullamento giornate e altri eventi eccezionali. Tali decisioni saranno definitive e inappellabili. Qualsiasi decisione sarà tempestivamente comunicata nel Forum Ufficiale della Lega.
- c. I Gestori di Lega prima di apportare variazioni al presente regolamento dovranno sottoporre le modifiche ad approvazione, anche previa votazione di sondaggio, a tutti i partecipanti della lega.
- d. I Gestori di lega si impegnano ad accogliere eventuali ricorsi, dei singoli fantallenatori, basati su correzioni o rettifiche del file voti utilizzato per il calcolo con il programma Fantacalcio Manager (da qui FCM), purché i reclami pervengano entro il giovedì prima della giornata successiva (fanno eccezione reclami per partite prima o dopo di turni infrasettimanali, date le tempistiche ristrette).

3 FANTASQUADRE

3.1 Denominazione

- La denominazione, cioè il nome di ciascuna società partecipante, è stabilita dal rispettivo allenatore nel rispetto di quelle che sono le richieste di ogni singola Lega. I nomi saranno sempre e comunque sottoposti ad accettazione da parte dei gestori e non sono mai ammessi nomi offensivi o che possano ledere la dignità o il credo di terzi, nonché nomi che vadano contro le leggi.
- I nomi delle fantasquadre dovranno essere tutti diversi e quindi ciascun allenatore dovrà verificare che il nome scelto non sia già presente in una delle Leghe aderenti alla PL.
- Una volta scelto il nome della società, non sarà più possibile modificarlo.
- Ogni Lega ha il proprio "stile" di nomi, quindi l'allenatore dovrà adeguarsi nello scegliere il nome della propria squadra, verificando il carattere (maiuscolo/minuscolo), la tipologia (fantasia, squadre, storia, ecc.), e tutte le altre caratteristiche che saranno richieste dalla Lega stessa.

3.2 Crediti iniziali

- a. Ciascuna società dispone a inizio stagione di un budget di 400 crediti, che dovrà utilizzare per acquistare i 25 giocatori suddivisi nelle tre sessioni draft. Una volta assegnati i giocatori saranno aggiunti altri 60 crediti che, cumulati con la rimanenza dei crediti destinati alle draft, serviranno per le sessioni di Mercato Libero previste durante il corso della stagione.
- b. Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate ai capitoli 4 e 5 del presente Regolamento.
- c. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una fantasquadra potrà spendere più del budget assegnato.
- d. Al budget iniziale verranno inizialmente sottratti i crediti necessari alla riconferma di giocatori della rosa della stagione precedente, come indicate al paragrafo 4.2 del presente Regolamento.
- e. Nel calcolare i crediti spendibili in prima draft, dal budget iniziale, si dovranno detrarre i crediti necessari per acquistare tutti i giocatori della seconda e terza draft:
 - crediti minimi necessari per la seconda draft: **57**
 - crediti minimi necessari per la terza draft: **7**
 - massimo spendibile per la prima draft: **budget iniziale – 64**

3.3 Bonus/Malus

Sono previsti i seguenti premi sportivi (bonus) e le seguenti penalizzazioni in base ai risultati raggiunti e/o a causa di mancate consegne delle formazioni. I bonus/malus vanno ad aggiungersi al capitale sociale assegnato stagionalmente a ogni squadra. I bonus/malus sono così assegnati:

Bonus

- 10 crediti per il primo classificato nella Lega di appartenenza

- 5 crediti per il secondo classificato nella Lega di appartenenza
- 3 crediti per il terzo classificato nella Lega di appartenenza
- 10 crediti per chi vince una coppa (PCUP, GCUP, SCUP, LCUP)
- 5 crediti per il secondo classificato in una coppa
- 3 crediti per il terzo classificato in una coppa

Malus

- 1 mancato invio: nessun malus
- 2 mancati invii: 2 crediti
- 3 mancati invii: 6 crediti
- 4 mancati invii: 12 crediti

Questi malus NON sono da considerarsi cumulativi.

3.4 Le rose

- La rosa di ciascuna fantasquadra è composta di 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.
La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:
 - 3 Portieri
 - 8 Difensori
 - 8 Centrocampisti
 - 6 Attaccanti
- Nel corso della stagione la composizione della rosa dovrà, in qualsiasi momento, rispettare la suddetta composizione, anche a seguito di operazioni di mercato libero o di trattative con altre società militanti nella stessa serie.
- Non sono previsti limiti al tesseramento di calciatori stranieri senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.
- Per quei calciatori che per i motivi più diversi diventassero permanentemente indisponibili, la società riceverà un indennizzo che potrà reinvestire nel mercato. Gli indennizzi saranno calcolati sulla base dei seguenti possibili scenari:
 - Cessione di un calciatore all'estero o in altra serie
 - Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, sia ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società che milita nella massima serie di un campionato estero (l'equivalente della Serie A), la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo ingaggio.
 - Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, sia ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società, italiana o straniera, che milita in una serie inferiore (l'equivalente della Serie B, C, ecc.), la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari alla metà del suo ingaggio, arrotondata per eccesso un numero di crediti pari al suo ingaggio.

d.2. Calciatore che rescinde il contratto

Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra dovesse rescindere il contratto con la sua società di appartenenza a campionato in corso, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà un indennizzo come da punto **d.1** solo se e quando il suddetto calciatore sarà ufficialmente tesserato da un'altra squadra reale. **In caso di taglio anticipato al Mercato Libero, esso sarà considerato 'volontario' (quindi sarà possibile ricevere come indennizzo un numero di crediti pari al 50%, arrotondato per eccesso, del valore d'acquisto del calciatore).**

d.3. Calciatore squalificato per illecito o doping

Un calciatore squalificato per illecito sportivo o per doping equivale a un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra sia squalificato per illecito sportivo o per doping, la squadra che ne detiene il 'cartellino', se deciderà di tagliarlo, riceverà come indennizzo in crediti il 50%, arrotondato per eccesso, del valore di acquisto del giocatore stesso.

La squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore squalificato può decidere se aspettare il ritorno in campo dello stesso atleta una volta scontata la pena oppure tagliarlo e acquistare al Mercato Libero un nuovo giocatore in quel ruolo.

d.4. Calciatore deceduto

Nel triste caso di un calciatore deceduto facente parte della rosa, la squadra che ne detiene il 'cartellino' non può far altro che acquistare al Mercato Libero un nuovo giocatore in quel ruolo. Riceverà come indennizzo in crediti il 50%, arrotondato per eccesso, del valore di acquisto del giocatore stesso.

d.5. Calciatore ritirato

Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra abbandoni l'attività agonistica nel campionato in corso, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo in crediti il 50%, arrotondato per eccesso, del valore di acquisto del giocatore stesso.

d.6. Calciatore che diventa allenatore

Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra abbandoni l'attività agonistica per diventare allenatore nel campionato in corso, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo in crediti il 50%, arrotondato per eccesso, del valore di acquisto del giocatore stesso.

d.7. Tutti gli altri casi

Per tutti gli altri casi, non previsti sopra, si rimanda al paragrafo **5.1 - Mercato Libero**.

Il giocatore in questione (risultante non più in Serie A dopo l'ultimo aggiornamento del file voti) sarà tagliato d'ufficio, e la fantasquadra coinvolta otterrà immediatamente l'indennizzo dovuto; è **fatto obbligo** a tale fantasquadra di acquistare **nella prima sessione disponibile di Mercato Libero** un sostituto così da rispettare l'obbligo di composizione, in numero e ruoli, della rosa

In mancanza del reintegro della rosa come suddetto, alla squadra incompleta verranno assegnati in maniera casuale i giocatori necessari a completarla, presi fra i liberi da contratto ruolo per ruolo, secondo le seguenti modalità:

- Per ogni ruolo scoperto viene utilizzata la query "Migliori *ruolo* Fantamedia Liberi da contratto"; la query estrae i migliori giocatori per ruolo che non sono tesserati in alcuna squadra. Devono avere almeno un'affidabilità maggiore o uguale a 25%. Vengono ordinati per Fantamedia Generale, poi per Media Voto e poi per Squadra.
- Tramite il generatore di numeri casuali online <https://www.random.org/integers/> viene generato un numero compreso fra 1 ed n, dove n è il numero di giocatori estratti dalla query.
- Il giocatore nella posizione indicata dal numero casuale estratto viene assegnato alla squadra al prezzo base d'asta di seconda draft (1 credito per i portieri, 4 crediti per i difensori, 8 crediti per i centrocampisti, 10 crediti per gli attaccanti).

4 L'ASTA INIZIALE

4.1 Svolgimento dell'asta

L'asta prevede il suo svolgimento tramite draft iniziale. La draft iniziale si svolgerà tramite il Plug-in del Mercato Libero, raggiungibile dal sito della Lega di appartenenza secondo date e orari decisi dai Gestori. La draft sarà divisa in tre diverse fasi, distanziate di almeno due giorni l'una dall'altra, per consentire a tutti l'immissione delle offerte. L'Amministratore/i comunicheranno via email e mediante l'apertura di apposito topic sul forum le date ufficiali delle tre fasi della draft.

4.2 Riconferme

(le riconferme sono state abolite dalla stagione 18-19)

~~Prima della prima fase della draft iniziale, ogni squadra può esercitare il diritto di riconferma su alcuni giocatori della rosa della stagione precedente, attenendosi alle seguenti norme:~~

~~a. Numero riconferme~~

~~Non obbligatorie. Si possono riconfermare max. 4 giocatori, di cui 1 per ruolo e 1 jolly; NON sono riconfermabili i portieri.~~

~~Un giocatore può essere riconfermato al massimo per due anni consecutivi, dopodiché deve essere lasciato.~~

~~b. Giocatori riconfermabili~~

~~I giocatori che possono essere riconfermati sono quelli presenti nella rosa della squadra DOPO l'ultima sessione di mercato a cui si è partecipato.~~

~~c. Prezzo di riconferma~~

~~Il maggiore tra prezzo di acquisto del giocatore confermato (in fase d'asta o mercato libero) e la base d'asta prima fase del ruolo del giocatore confermato.~~

~~Se si conferma un giocatore ottenuto tramite trattativa con altra squadra, questo si porta dietro il valore di acquisto da parte della squadra da cui era stato originariamente acquistato.~~

~~In caso di seconda conferma per lo stesso giocatore (terzo ed ultimo anno di contratto) verrà applicato un sovrapprezzo di 5 crediti.~~

~~d. Prelazione di riconferma~~

~~La prelazione di riconferma per un giocatore, sia in Divisione 1 che in Divisione 2, è a favore delle squadre che nella stagione precedente militavano in Divisione 1, quindi le neopromosse in D1 saranno le ultime a scegliere, mentre le retrocesse in D2 saranno le prime.~~

~~e. Draft asta~~

~~I crediti spesi per le riconferme andranno ad erodere il budget iniziale di mercato della squadra, che parteciperà comunque alle draft di asta iniziale per acquistare **TUTTI** i giocatori previsti per la prima e seconda fase (quindi 1 portiere, 3 difensori, 3 centrocampisti e 2 attaccanti per ognuna delle suddette fasi).~~

~~La terza fase sarà di completamento della rosa per i ruoli che avranno ancora slot liberi.~~

4.3 Assegnazioni

Le tre fasi prevedono l'assegnazione per ogni squadra, di un numero di calciatori così stabilito:

- Prima fase: 1 P (base 10), 3 D (base 10), 3 C (base 15), 2 A (base 25)
- Seconda fase: 1 P (base 1), 3 D (base 4), 3 C (base 8), 2 A (base 10)
- Terza fase: 1 P (base 1), 2 D (base 1), 2 C (base 1), 2 A (base 1)

In caso di riconferme, in questa fase si assegneranno solo i giocatori necessari per il completamento della rosa.

4.4 Ruolo calciatori

I ruoli considerati fanno riferimento alla Lista dei Ruoli pubblicata dalla Federazione Fantacalcio (da qui FFC).

Per ogni ruolo dovranno essere ordinati tanti giocatori quanti sono da prendere in quella fase moltiplicati per il numero di partecipanti di ciascuna competizione. (Es.: per la prima fase draft di una Lega a 10 squadre si dovranno ordinare 10 Portieri, 30 Difensori, 30 Centrocampisti e 20 Attaccanti).

4.5 Le offerte

Le offerte dovranno essere inserite compatibilmente con il budget a disposizione. La somma delle offerte di "prima scelta" (es. per la prima fase draft: il Portiere, i 3 Difensori, i 3 Centrocampisti e i 2 Attaccanti inseriti con le offerte maggiori) non potrà eccedere il budget detratto dei crediti minimi per l'acquisizione dei giocatori nelle fasi di draft successive. Le singole offerte non potranno mai essere inferiori alla base d'asta stabilita per ogni ruolo e per ogni fase (i numeri tra parentesi riportati al paragrafo **4.3**). Questi criteri sono

automaticamente controllati dal plug-in del Mercato Libero, che ordinerà automaticamente le offerte per valore decrescente; in caso di parità di offerta per diversi giocatori farà fede l'ordine di inserimento.

4.6 Assegnazione dei calciatori

a. Criteri di assegnazione

In tutte e tre le fasi della draft, le assegnazioni avverranno secondo il seguente ordine: portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti.

L'assegnazione dei calciatori prevede tre criteri così gerarchizzati:

1. Crediti offerti per un singolo calciatore (es.: x offre 74 per Totti, è l'offerta più alta, Totti va a x).
2. Ordine di preferenza (es.: x offre 74 per Totti ed è la sua prima scelta, y offre 74 per Totti ed è la sua terza scelta; Totti va a x perché nel suo ordine di preferenza Totti è più in alto).
3. Ordine di scelta: l'ordine di scelta è una lista che viene sorteggiata prima della prima fase draft, che ordina in maniera casuale tutti gli allenatori di una Lega. Serve a dirimere situazioni tipo: x offre 74 per Totti come prima scelta, y offre 74 per Totti come prima scelta; in questo caso ci si affida all'ordine di scelta e Totti andrà al meglio "piazzato" in ordine di scelta, che dopo aver usufruito di questo privilegio, scenderà automaticamente all'ultimo posto dell'ordine di scelta stesso.

b. Valore di assegnazione

I calciatori sono assegnati al prezzo della seconda miglior offerta maggiorata di 1 credito (es.: x offre 100 per Totti, y offre 80; Totti va a x per 81 crediti). Ovviamente ciò non vale per calciatori assegnati per ordine di preferenza o per ordine di scelta, per i quali il prezzo di acquisizione sarà in ogni caso quello offerto. Se un solo allenatore tra quelli ancora in gioco (tra coloro cioè che non hanno ancora completato le loro assegnazioni in una data fase draft) fa un'offerta per un giocatore, tale giocatore è assegnato in ogni caso al prezzo di base d'asta per il suo ruolo.

4.7 Casi particolari

Con la nuova gestione del Plug-in Mercato Libero, quasi tutti i casi particolari in precedenza previsti (errore di ruolo, ambiguità di omonimia, giocatore già assegnato in draft precedenti e superamento limite di offerta) sono automaticamente controllati. Rimane solo un caso particolare:

a. Mancato inserimento (o inserimento incompleto) di una o più liste

In caso di mancato inserimento della lista delle offerte per una o più fasi, successivamente alla pubblicazione dell'esito delle assegnazioni verrà aperta una draft riparatoria, con le stesse caratteristiche di quella appena chiusa. L'allenatore interessato deve, entro la chiusura di tale draft riparatoria, ordinare le liste di giocatori di cui non ha partecipato all'assegnazione (tutti in caso di mancato inserimento della lista) offrendo per i giocatori di cui vuole assicurarsi le prestazioni un'offerta pari alla base d'asta della draft mancata o incompleta.

Nel caso alla draft riparatoria dovessero partecipare due o più squadre della stessa Lega/Divisione/Girone, il numero di giocatori da ordinare deve essere moltiplicato per il numero delle squadre partecipanti; essendo tutte le offerte in base d'asta, i criteri per l'assegnazione sono i criteri 2. e 3. al punto a. del paragrafo precedente.

Se l'allenatore dovesse mancare anche la draft riparatoria verranno assegnati dal plugin dei giocatori d'ufficio, in maniera del tutto casuale.

5 MERCATO

5.1 Mercato libero

a. Disposizioni

Il Mercato Libero (da qui ML) è regolato dalle seguenti disposizioni:

- Per acquistare calciatori al ML si utilizzano i crediti residui dell'Asta iniziale oltre a 60 crediti di integrazione.
- L'elenco dei calciatori acquistabili potrà essere trovato nella sezione "Statistiche" della pagina della propria Lega sul sito ufficiale della PL. Tale lista sarà aggiornata, nel limite di possibilità degli Amministratori, entro lunedì sera o comunque a seguito della pubblicazione dei risultati ufficiali. Sarà cura degli Amministratori avvisare i partecipanti, mediante apposito topic sul Forum, l'avvenuto aggiornamento; in ogni caso il Plug-in del ML proporrà solo i giocatori liberi.
- I calciatori acquistati al ML possono essere schierati in formazione a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.
- I calciatori svincolati al ML non possono essere riacquistati dalla stessa squadra nell'arco dell'intera stagione. In caso di offerta per un giocatore precedentemente svincolato, il gestore del ML sarà autorizzato a rendere nulla la richiesta di ML.
- Vincolo inderogabile per poter acquistare un calciatore al ML è la comunicazione del calciatore che si intende svincolare; in mancanza della comunicazione del taglio, il gestore del ML sarà autorizzato a rendere nulla la richiesta di ML.
- Per il taglio volontario di un calciatore (mediante svincolo al ML) l'allenatore non avrà nessun conguaglio rispetto ai crediti spesi per il suo acquisto. Per il taglio "forzato" si rimanda al punto **d** del paragrafo **3.4** del presente regolamento.
- L'assegnazione dei calciatori avverrà in base all'offerta più alta. Nel caso un calciatore fosse chiamato da una sola squadra, questi sarà assegnato al prezzo di 1 credito.
- Nel caso di parità di offerte, il calciatore sarà assegnato alla squadra che occupa una posizione di classifica più bassa.
- L'offerta massima non potrà in alcun caso superare i crediti di cui si dispone, pena l'annullamento d'ufficio dell'offerta.
- E' consentito non partecipare alla sessione di ML, ed è altresì consentito effettuare una sola scelta senza inserire eventuali scelte alternative.

b. Termini e frequenza

- b.1. Il ML si svolgerà secondo un calendario prestabilito, che i gestori di ML renderanno noto tramite apposito topic sul Forum. L'inserimento delle offerte sarà consentito dalle ore 24.00 del Lunedì alle ore 21.00 del Mercoledì; non saranno attivate sessioni di ML prima della seconda giornata di campionato.
- b.2. Le assegnazioni del ML saranno pubblicate sul Forum ed ufficializzate su FCM entro la serata di Giovedì, fatto salvo problemi tecnici da parte dei gestori.
- b.3. I gestori per problemi tecnici o per loro impossibilità di gestire il ML possono decidere, previa comunicazione sul Forum, di saltare una o più sessioni di ML programmate.

c. Plug-in

Per la gestione delle richieste di ML si utilizzerà il Plug-in Mercato Libero, raggiungibile dalla home page della propria Lega.

5.2 Lista infortunati

- a. E' possibile "parcheggiare" un giocatore infortunato (non convocabile nemmeno in tribuna) in Lista infortunati, offrendo 0 (zero) crediti al ML, e specificando che si tratta di richiesta per Lista infortunati, per il candidato a rimpiazzare l'infortunato, e pagando 10 crediti quando questi è assegnato.
- b. Se un altro allenatore dovesse rilanciare e offrire crediti per il calciatore chiamato a 0, si innesca un'asta secondo le consuete regole di assegnazione. La chiamata per un giocatore a rimpiazzo di un infortunato può essere fatta, specificandolo chiaramente, anche per un giocatore già chiamato da un altro allenatore; se il giocatore fosse assegnato all'allenatore che lo ha chiamato per Lista infortunati, questi avrebbe la facoltà di acquistare tale giocatore a titolo definitivo (con successivo ed obbligato taglio a titolo definitivo di un giocatore in Rosa dello stesso ruolo), oppure di acquisirlo a titolo di prestito oneroso, aggiungendo 10 crediti al prezzo di assegnazione.
- c. Il calciatore preso in prestito per sostituire un giocatore infortunato può essere rimpiazzato con un nuovo elemento, non esistono vincoli. L'operazione, però, costerà altri 10 crediti e anche in questo caso, se il calciatore è oggetto di richieste da parte di altri allenatori, ci si comporta come descritto al punto b. In tal caso il taglio del sostituto (anche se detenuto solo in prestito) sarà considerato un taglio volontario.
- d. Il prestito termina automaticamente quando il giocatore infortunato ritorna disponibile, oppure l'allenatore ha la facoltà di reintegrare volontariamente il giocatore in Lista infortunati; nel primo caso (taglio obbligatorio) il giocatore preso in prestito potrà essere nuovamente chiamato per l'acquisto o il tesseramento in prestito, nel secondo caso (taglio volontario) è considerato svincolato non essendo più disponibile per un'eventuale chiamata.
- e. Se il calciatore preso in prestito per Lista infortunati cambia squadra e scende in una Serie minore o va all'estero, è subito reintegrato il calciatore infortunato. Solo in caso di prestito oneroso è restituita la metà dei crediti spesi per il suddetto calciatore se è sceso di categoria, oppure è resa l'intera cifra se è andato all'estero.
- f. Se il giocatore che è stato inserito in Lista infortunati cambia squadra e scende in una Serie minore o va all'estero, il calciatore preso in prestito è subito "liberato" e rimesso sul mercato. Successivamente l'allenatore provvederà al taglio del giocatore non più in Serie A, recuperando eventuali crediti e rimpiazzandolo con un classico acquisto al ML.

5.3 Scambi

- a. Sono permesse trattative di trasferimento tra due squadre militanti nella stessa Lega durante lo svolgimento del campionato, purché ufficializzate nei periodi preposti (secondo calendario ML).

- b. I trasferimenti tra società possono essere effettuati a partire dalla seconda giornata di campionato e fino alla fine del campionato regolare, eccezion fatta per le settimane in cui sono previsti turni infrasettimanali del campionato di Serie A.
- c. I trasferimenti possono coinvolgere anche più giocatori per squadra, con eventuali conguagli in crediti, purché siano rispettati i requisiti di composizione, in numero e ruoli, della Rosa di una squadra (ossia la Rosa in qualsiasi momento dovrà obbligatoriamente essere composta di: 3 Portieri, 8 Difensori, 8 Centrocampisti e 6 Attaccanti).
- d. Si possono solo fare scambi "1 per 1", nel senso che si scambia un attaccante per un attaccante, un difensore per un difensore, ecc. **Inoltre, cosa molto importante, ciascun calciatore si porta dietro la sua valutazione, ovvero il prezzo con cui è stato acquistato all'Asta.** Per cui se ad esempio, **cedo Del Piero (valore, poniamo 50 crediti) per scambiarlo con Miccoli (valore 20 crediti), la mia dotazione di crediti si incrementerà di 30, mentre chi ha preso Del Piero perderà 30 crediti.** Non è possibile in nessun momento effettuare operazioni che impegnino più del capitale disponibile; nulla impedisce, peraltro, di inserire dei crediti a conguaglio nelle trattative. Cioè, nell'esempio portato precedentemente, l'allenatore che acquista Miccoli può rifondere l'altro contraente dei 30 crediti di disavanzo, in modo da mantenere inalterata la disponibilità in crediti di entrambe le squadre, oppure può farlo solo in parte o addirittura in misura superiore. **I crediti a conguaglio non modificano comunque il valore contrattuale dei calciatori, per successive conferme o trattative, che resta quello di acquisto all'Asta.**
- e. Una volta raggiunto un accordo di trasferimento, entrambi gli allenatori coinvolti dovranno comunicarlo tramite messaggio privato o email al gestore del ML, e quindi ufficializzarlo nei topic appositi previsti.
- f. Gli Amministratori si impegnano ad aggiornare le Rose prima della giornata successiva allo scambio, ma qualora non fosse possibile, lo scambio rimane congelato fino alla giornata successiva.

6 SVOLGIMENTO DEL GIOCO

6.1 Inserimento formazioni

- a. Le formazioni vanno inviate tramite il Sito Ufficiale della Lega, cliccando l'apposito link "Invio Formazione", entro l'inizio della prima gara di Serie A della giornata di riferimento; anche un minuto di ritardo non è tollerato, in quanto il Sito non permette di inviare oltre l'orario stabilito.
- b. Soltanto in casi di effettiva impossibilità ed in maniera del tutto eccezionale (problemi con il sito) e quindi non ripetitiva, è possibile postare la formazione nell'apposito topic del Forum, seguendo le istruzioni specificate.
- c. In caso di mancata comunicazione della formazione si terrà conto di quella schierata nella precedente giornata di campionato, ad eccezione della **LCUP**, per la quale verrà utilizzata, unicamente nelle gare della fase a gironi, la formazione eventualmente schierata nel campionato della propria Lega, e delle partite ad eliminazione diretta dove si avrà la partita persa a tavolino.
- d. Per una gara che preveda l'eventuale disputa di tempi supplementari e calci di rigore, gli allenatori devono comunicare, oltre alla formazione, l'ordine dei rigoristi (utilizzando il menù a tendina in corrispondenza di ogni giocatore schierato).

6.2 La gara

a. Moduli e sostituzioni

La gara è disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 25 appartenenti alla rosa, rispettando uno dei seguenti moduli: 4-3-3, 5-3-2, 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 3-4-3, 3-5-2.

La panchina sarà formata da 12 elementi senza distinzione di ruolo, ad eccezione di un Portiere obbligatorio, ordinati a priorità di sostituzione (i sostituti, se pari o inferiori a 3, saranno considerati nell'ordine di inserimento in panchina), e saranno possibili fino a 3 sostituzioni di giocatori valutati "s.v." .

In caso ci fossero più di tre calciatori titolari valutati "s.v.", verranno prese in considerazione per la loro sostituzione le tre riserve con Totale Calciatore migliore (con l'eccezione del portiere se questi risulta fra i "s.v.", dato che la sua sostituzione è obbligatoria); i giocatori "s.v." eccedenti il terzo avranno invece voto pari a 0.

b. Risultato

La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità (per le gare ad eliminazione diretta – [LCUP](#) e playoff [GCUP](#) e [SCUP](#) – sono previsti supplementari e calci di rigore per lo svolgimento dei quali si rimanda ai punti riguardanti le competizioni relative).

Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, è calcolato, per mezzo della seguente Tabella di Conversione, confrontando i Totali-Squadra di ciascuna squadra:

Totale-Squadra	Gol
66 – 71,999	1
72 – 76,999	2
77 – 80,999	3
81 – 84,999	4
85 – 88,999	5
89 – 92,999	6

E così via (ogni 4 punti un gol)

6.3 Mancata comunicazione della formazione

a. Mancata comunicazione in Lega (comprese [PCUP](#) e fase a gironi della [GCUP](#) e della [SCUP](#))

Nel caso che un allenatore non invii la formazione entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

a.1. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita alla prima giornata di campionato, ne sarà inserita una di default in base alle assegnazioni delle draft di Asta (modulo 4-4-2):

1 Portiere: 1° scelta draft 1;

4 Difensori: 1° scelta draft 1, 2° scelta draft 1, 3° scelta draft 1, 1° scelta draft 2;

4 Centrocampisti: 1° scelta draft 1, 2° scelta draft 1, 3° scelta draft 1, 1° scelta draft 2;

2 Attaccanti: 1° scelta draft 1, 2° scelta draft 1.

7 Riserve (1 Portiere, 2 Difensori, 2 Centrocampisti, 2 Attaccanti):

1 Portiere: 1° scelta draft 2;

2 Difensori: 2° scelta draft 2, 3° scelta draft 2;

2 Centrocampisti: 2° scelta draft 2, 3° scelta draft 2;

2 Attaccanti: 1° scelta draft 2, 2° scelta draft 2.

b. Mancata comunicazione nelle fasi a gironi di [LCUP](#)

Nel caso un allenatore non invii la formazione entro la scadenza stabilita, ma sia stata inviata la formazione per la Lega di appartenenza, verrà considerata valida quella di Lega; in caso non sia stata inviata neppure quella di Lega, la squadra avversaria vince la partita a tavolino per 3 a 0 e chi non ha schierato la formazione avrà un punteggio di FM (valido per dirimere eventuali parità di punti) pari a 65; la squadra vincente otterrà un punteggio di FM pari a 77.

c. Mancata comunicazione in partite ad eliminazione diretta (fasi finali di LCUP e playoff GCUP e SCUP)

Nel caso che un allenatore non invii la formazione entro la scadenza stabilita, la squadra avversaria vince sia all'andata sia al ritorno (ove previsto) con il risultato di 3 a 0 a tavolino (annullando il risultato dell'andata nel caso la formazione non sia schierata nel ritorno), causando l'eliminazione della squadra non schierata.

d. Gestione penalità

Le sanzioni previste per il mancato invio in campionato (comprese PCUP e fase a gironi della GCUP_e della SCUP) sono le seguenti:

- Primo mancato invio – semplice avvertimento.
- Secondo mancato invio – avvertimento e ammonizione.
- Terzo mancato invio – un punto di penalizzazione in classifica e richiamo ufficiale.
- Quarto mancato invio – altri due punti di penalizzazione e ultimo preavviso di espulsione.
- Quinto mancato invio – espulsione dell'allenatore e sostituzione dello stesso attingendo ai nuovi allenatori in lista di attesa. Qualora non ci sia un sostituto disponibile, la squadra sarà traghettata da un allenatore di un'altra Lega purché non partecipi a competizioni interlega alle quali partecipa anche la squadra da traghettare. Nel caso non ci sia un sostituto né un traghettatore si congelerà l'ultima formazione schierata, fino al termine della stagione o fino a quando non si trova un sostituto.

Queste penalità non sono cumulative, per cui se un allenatore che partecipa anche ad una competizione interlega non comunica la formazione sia per la Lega sia per la competizione interlega, varrà solo come unico mancato invio.

La sanzione prevista per il mancato invio nella fase a gironi della LCUP, oltre alla sconfitta a tavolino dove prevista, è quantificata in un addebito di 10 crediti prelevati dal budget attuale della squadra. Inoltre, dopo 3 mancati invii, anche non consecutivi, nella fase a gironi, la squadra verrà esclusa con effetto immediato dalla competizione ed i risultati acquisiti dalla stessa verranno cancellati e trasformati in sconfitta a tavolino per 0 a 3

I mancati invii nelle partite ad eliminazione diretta non sono ulteriormente sanzionati.

6.4 Errore nella comunicazione della formazione

Consegnando la formazione dall'apposito link del sito il problema non si pone, ma nel caso di consegna della formazione dal topic sul Forum, se si commette un errore di formazione il Gestore si comporterà nei seguenti modi:

- Se un calciatore schierato in formazione non risulta tesserato per quella squadra, sarà tolto d'autorità dalla formazione. A partite concluse, al momento del calcolo del risultato, sarà sostituito dalla prima riserva valida per quel ruolo.
- Se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto da questo Regolamento (punto a, paragrafo 6.2), a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Gestore toglierà dalla formazione il giocatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza e lo sostituirà con la prima riserva valida con un ruolo che dia luogo ad uno dei moduli previsti.

- Se una squadra schiera più di 11 giocatori in campo, le sarà tolto d'ufficio il giocatore con il miglior Totale-Calciatore.
- Se una squadra schiera meno di 11 giocatori in campo, si andrà a completare lo schieramento con la prima riserva che dia luogo ad uno dei moduli previsti, partendo dagli attaccanti (questa non conterà come sostituzione).
- Se una squadra schiera il medesimo giocatore due o più volte tra i titolari, questo sarà sostituito dalla prima riserva, o da entrambe, per quel ruolo (questa non conta come sostituzione). Nell'estremo caso che il giocatore sia inserito almeno 4 volte, non potrà essere sostituito da altre riserve e quindi la squadra giocherà in inferiorità numerica.
- Se una squadra schiera il medesimo giocatore sia in campo sia in panchina, giocherà regolarmente in 11, ma il doppione panchinaro sarà rimosso d'ufficio dalla formazione e la squadra giocherà con una riserva in meno.

6.5 Modalità di calcolo

a. Calcolo del Totale-Calciatore

Il Totale-Calciatore di ciascun giocatore è dato dalla somma algebrica del Voto e dei Punti-Azione. Per Voto si intende la media voto delle pagelle assegnate ad un determinato giocatore dai Quotidiani Ufficiali (Q.U.).

Per Punti-Azione si intende la somma algebrica dei Punti-Gol e dei Punti-Cartellino.

a.1. I Punti-Gol sono assegnati ad un giocatore che segna, subisce, assiste, manca o evita un gol (solo il portiere, o chi ne fa le veci, può subire od evitare un gol) durante una gara di campionato. I Punti-Gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:

- + 3 punti per ogni gol realizzato su azione o su punizione;
- + 2 punti per ogni gol realizzato su calcio di rigore;
- + 3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere o al calciatore di movimento che lo sostituisce in caso di espulsione o infortunio);
- + 1 punto per ogni assist (**fanno fede quelli comunicati dalla FFC sul file voti**);
- -2 punti per ogni autogol;
- -3 punti per ogni rigore sbagliato;
- -1 punto per ogni gol subito (si applica al portiere o al calciatore di movimento che lo sostituisce in caso di espulsione o infortunio);

a.2. La dizione "rigore parato" è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato su un legno o fuori della porta è contato (ovviamente in negativo) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non è assegnato nessun punto al portiere.

a.3. I Punti-Cartellino sono assegnati ad un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-Cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:

- -0,5 punti per un'ammonizione;
- -1 punto per una espulsione diretta.

Nel caso un calciatore sia espulso con rosso diretto ed era già stato ammonito la penalità totale è di -1,5 punti.

Nel caso un giocatore sia ammonito o espulso mentre siede in panchina (quindi tra le riserve o i sostituiti) o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita, dopo il triplice fischio finale dell'arbitro, il malus per il cartellino subito non sarà conteggiato se questo giocatore non è mai sceso in campo, mentre sarà valido se il giocatore ha giocato.

a.4. Qui di seguito sono riportati quei casi particolari che possono insorgere durante un campionato di Fantacalcio.

- I. Portiere senza voto: il portiere s.v. o n.g. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso un voto d'ufficio pari a 6 (a cui sono sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 30 minuti (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. o n.g. che non ha giocato almeno 30 minuti non è conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo e dovrà essere sostituito dal portiere in panchina (ovviamente solo nel caso che non ci siano bonus/malus da attribuirgli).
- II. Calciatore senza voto: nel caso che un calciatore di movimento sia giudicato s.v. o n.g. sarà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo tra quelli presenti in panchina.
- III. Squadra/e senza voto: nel caso i 22 giocatori di una partita (o gli 11 di una squadra) siano giudicati tutti s.v. o n.g., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori sarà assegnato d'ufficio un voto pari a 6 a cui saranno sommati eventuali bonus e malus.
- IV. Rigore sbagliato: nel caso di rigore parato dal portiere, o finito sul palo, e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il giocatore che lo ha battuto ha ripreso la respinta e segnato. Al calciatore otterrebbe -3 Punti-Gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e +3 Punti-Gol per aver segnato al secondo tiro. Quindi al suddetto calciatore non sarà assegnato alcun Punto-Gol per questa azione e, a meno che non intervengano altri Punti-Gol o Punti-Cartellino nel corso della partita, il suo Totale-Calciatore sarà equivalente al suo Voto. Ovviamente se la respinta è presa da un compagno che ribatte la palla in rete, il calciatore che ha tirato e sbagliato il rigore sarà semplicemente penalizzato di 3 Punti-Gol.
- V. Espulso senza voto: nel caso un giocatore sia espulso prima di poter essere giudicato dai Q.U., cioè termini la gara senza voto, sarà comunque considerato giocatore titolare e gli sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 5, al quale andrà ovviamente sottratto un punto per l'espulsione.
- VI. Ammonito senza voto: nel caso un giocatore venga ammonito prima di poter essere giudicato, cioè termini la gara senza voto, NON gli verrà assegnato alcun voto d'ufficio e resterà "senza voto", pertanto sostituibile da una probabile riserva.
- VII. Marcatore senza voto: nel caso un calciatore segni ma non sia giudicato dai Q.U., gli sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 6, al quale andranno ovviamente aggiunti i 3 punti per la marcatura.
- VIII. Autogol senza voto: nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non sia giudicato dai Q.U., gli sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 6, al quale andranno ovviamente sottratti i 2 punti per l'autorete.
- IX. Sostituzione del portiere con giocatore di movimento: nel caso che il portiere sia espulso e sostituito da un calciatore di movimento, questi, diventando portiere, ne assumerà il ruolo e

gli saranno assegnati regolarmente i bonus/malus relativi ai portieri, oltre a mantenere i Punti-Gol e/o Punti-Cartellino eventualmente maturati nel suo ruolo originale.

- X. Tabellino ammoniti/espulsi controverso: si fa riferimento in ogni caso al Comunicato Ufficiale del Giudice Sportivo.
- XI. Tabellino marcatori controverso: si fa riferimento in ogni caso alle attribuzioni de “La Gazzetta dello Sport”.
- XII. Voto/Senza voto: nel caso che un giocatore venga giudicato da uno solo dei Q.U. e nel secondo sia considerato senza voto, fa fede il tabellino de “La Gazzetta dello Sport”.
- XIII. Correzioni e rettifiche: nel caso che uno o più Q.U. rettifichino in edizioni successive un voto assegnato ad un calciatore, l’allenatore penalizzato potrà proporre reclamo al presidente di Lega o agli Amministratori della PL, portando a prova della sua tesi la copia del Q.U. contenente la rettifica. Verificata la fondatezza del reclamo, si annullerà il Risultato Finale della partita, che sarà ricalcolato in base alle sopravvenute modifiche.
- XIV. Discrepanze nelle pagelle dei Q.U.: qualora i Q.U. riportino in due o più parti distinte i voti assegnati ai calciatori e si verifichi una discrepanza nei voti assegnati ad uno o più calciatori (un classico refuso) si terrà in considerazione ai fini del calcolo dei risultati il voto della “Pagella” (quella, per intendersi, che oltre ai voti riporta i commenti dell’inviato sulla prestazione dei singoli giocatori).
- XV. Rigore calciato senza voto: nel caso che un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli) ma non sia giudicato dai Q.U., gli sarà assegnato un voto d’ufficio pari a 6, al quale andranno ovviamente aggiunti i 2 punti per la marcatura o sottratti i 3 punti per l’errore.
- XVI. Assist senza voto: nel caso che un giocatore fornisca un assist ad un compagno (solo se segnalato nel file voti) ma non sia giudicato dai Q.U., gli sarà assegnato un voto d’ufficio pari a 6, al quale andrà ovviamente aggiunto il punto per l’assistenza.

b. Calcolo del Totale-Squadra

Il Totale-Squadra di ciascuna squadra è dato dalla somma dei singoli Totali-Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara. Per determinare il Risultato Finale, al Totale-Squadra si dovranno aggiungere/sottrarre i bonus derivanti dai modificatori e dal fattore campo. Il totale per ogni squadra ottenuto aggiungendo i valori come sotto riportato andrà ricercato nella Tabella di Conversione per determinare il Risultato Finale della gara.

b.1. Modificatore della Difesa

Il modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base del solo Voto in pagella assegnato a ciascun difensore. In nessun caso per il calcolo del modificatore Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-Gol e/o i Punti-Cartellino.

La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione, in punti positivi o negativi:

Media-Voto Difesa	Punti Difesa
Meno di 5,00	+4
5,00-5,24	+3
5,25-5,49	+2
5,50-5,74	+1
5,75-5,99	0
6,00-6,24	-1
6,25-6,49	-2
6,50-6,74	-3
6,75-6,99	-4
7,00 o più	-5

I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla Media-Voto del reparto difensivo sono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria.

Nel calcolo della Media-Voto della difesa non si tiene ovviamente conto di quei giocatori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.

La Tabella di Conversione si applica al caso di una difesa a 4; se si schiera una difesa a 3, il modificatore ottenuto è peggiorato di un punto, mentre se si schiera una difesa a 5 il modificatore migliora di un punto.

Ai fini del calcolo del modificatore Difesa, per tutti i giocatori mancanti e non sostituibili è conteggiato un voto fittizio pari a 5.

b.2. Modificatore del Centrocampo

Il modificatore del Centrocampo è dato dal confronto dei Totali-Centrocampo delle due squadre. Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma del solo Voto di ciascun centrocampista schierato in formazione.

In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, saranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria. Tale voto d'ufficio è pari a 5.

La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante trasforma il risultato del confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi. La prima colonna indica la differenza tra i due Totali-Centrocampo, la seconda colonna indica i punti che vanno aggiunti al Totale-Squadra della squadra con il centrocampo migliore, e la terza indica i punti che vanno sottratti al Totale-Squadra della squadra con il centrocampo peggiore:

Diff. Totale-Centrocampo	Squadra migliore	Squadra peggiore
Meno di 1	0	0
1-1,99	+0,5	-0,5
2-2,99	+1	-1
3-3,99	+1,5	-1,5
4-4,99	+2	-2
5-5,99	+2,5	-2,5
6-6,99	+3	-3
7-7,99	+3,5	-3,5
8 o più	+4	-4

Per fare un esempio se i Totali-Centrocampo delle squadre A e B sono rispettivamente 27 e 23 (diff. 4) si dovranno sommare 2 punti al Totale-Squadra della squadra A e sottrarre 2 punti dal Totale-Squadra della squadra B.

Anche ai fini del calcolo del modificatore Centrocampo, per tutti i giocatori mancanti e non sostituibili è conteggiato un voto fittizio pari a 5.

b.3. Modificatore dell'Attacco

Il modificatore di Attacco si attribuisce a tutti gli attaccanti schierati in formazione che non segnano ma prendono un Voto superiore a 6; per la precisione a tali attaccanti è attribuito un bonus pari all'eccedenza sul 6 (ad esempio: voto 6, 25 mod. +0,25; voto 7,5 mod. +1,5) fino ad un massimo di due punti. Anche nel caso del modificatore di Attacco il bonus è calcolato sul solo Voto in pagella assegnato all'attaccante, senza quindi contare Punti-Cartellino.

b.4. Fattore campo

Si applica alla squadra che gioca in casa, sia nelle partite di Lega, che in quelle di coppa con andata e ritorno, ed ha un valore di +2. Il fattore campo in eventuali tempi supplementari di partite ad eliminazione diretta ha un valore di +0,5.

b.5. Integrazioni a risultati dopo conversione Gol

Al calcolo del Risultato Finale di una partita concorrono anche i seguenti casi particolari:

- I. *Differenza minima di 3*: se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra di almeno 3 punti di Totale-Squadra, la squadra in svantaggio riceve un gol omaggio e pareggia la partita. Ma se la situazione si verifica nella fascia degli zero gol (esempio: squadra A 67 punti, squadra B 65) la partita finisce 0-0 e non 1-1. Questo calcolo è effettuato anche nelle partite di andata e ritorno ad eliminazione diretta; è poi applicata l'eccezione chiamata "Paradosso Baghino" e cioè nel caso di ritorno di partita di coppa è applicata la regola normalmente, tranne nel caso in cui sia la squadra di casa ad avere il totale maggiore; in questo caso, invece di sommare un gol alla squadra in trasferta, ne è sottratto uno alla squadra di casa (dato che i gol in trasferta solitamente valgono doppio).

- II. *Minore di 59*: se una squadra totalizza meno di 59 punti la squadra avversaria riceve un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 59 e abbia staccato l'avversaria di almeno 3 punti.
- III. *Nei tempi supplementari...:* nel calcolo dei tempi supplementari non è applicata la differenza di 10 (vecchio regolamento FFC) a meno che entrambe le squadre non raggiungano i 18 punti.
- IV. *Nuova gestione rigoristi*: Viene dato un ordine di rigorista anche ai giocatori in panchina, per cui un titolare che non giochi o sia valutato s.v. è sostituito dal successivo giocatore nell'ordine dei rigoristi.

6.6 Criteri classifica

Per stilare la classifica finale delle varie competizioni, i criteri utilizzati sono i seguenti:

1. Punti – Punti complessivi raccolti dalla squadra durante la stagione
2. Media parziali squadra – In caso di arrivo a pari punti si classifica meglio chi ha la miglior Media Parziali (la media dei Punti-Squadra senza l'aggiunta dei modificatori e del fattore campo)
3. Differenza reti – Se le squadre a pari punti hanno anche la stessa Media Parziali, si classifica meglio chi ha la miglior differenza reti.
4. Gol fatti – In caso di ulteriore parità si classifica meglio chi ha segnato più gol.

6.7 Quotidiani ufficiali

- a. Per il calcolo dei voti dei calciatori la PL si avvale de “La Gazzetta dello Sport” e de “Il Corriere dello Sport”, facendo la media dei due (arrotondata al quarto di punto) al fine di limare alcune imprecisioni sui voti fatte da entrambi i Q.U.
- b. La media dei voti dei due Q.U. ed i tabellini delle partite – ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni – pubblicati dalla Lega Calcio costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara. Per l'attribuzione degli assist sono considerate insindacabilmente le assegnazioni della FFC; per le ammonizioni e le espulsioni sarà in ogni caso possibile fare riferimento a quanto pubblicato sul Comunicato Ufficiale del Giudice Sportivo del martedì.

La gestione dei tornei, il computo e la pubblicazione sui Siti Ufficiali dei risultati e delle classifiche sono realizzati mediante l'ausilio del software FCM, secondo le impostazioni precedentemente descritte, utilizzando i file voti rilasciati settimanalmente da FFC.

- c. Problemi e contrattempi: essendo il gioco legato ai voti dei Q.U., può succedere che una data settimana, per varie ragioni (ad es. sciopero dei quotidiani, festività), sia impossibile calcolare il Risultato Finale delle partite.

In caso di sciopero dei quotidiani il lunedì o di festività alla domenica, quindi di mancata uscita dei Q.U. il giorno di calcolo dei Risultati, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i Voti siano riportati nell'edizione di quel giorno.

Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare i voti dei Q.U., le partite di quel turno verranno “chiusure” assegnando a tutti i giocatori un voto d'ufficio pari a 6 e si calcolerà l'esito della

partita o delle partite sulla base dei Punti-Azione (Punti-Gol e Punti-Cartellino) o, in caso di impossibilità di recuperare i Punti-Cartellino, sulla base dei soli Punti-Gol.

6.8 Partite sospese o rinviate

a. Partite sospese o rinviate

Nel caso una o più partite del campionato di Serie A siano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza i Q.U. non pubblichino i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori sarà risolta in base alle seguenti disposizioni:

- a.1. Le formazioni di quella giornata vengono “congelate” in attesa dei recuperi.
- a.2. Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni “congelate”.
- a.3. Nel momento in cui ci sarà il recupero saranno attivate le sostituzioni illimitate, sempre tenuto conto della presenza in panchina di pari ruolo dei giocatori non valutati. Eventuali bonus e malus maturati durante le gare che poi sono sospese o rinviate saranno presi in considerazione ai fini del gioco, se la partita non sia fatta rigiocare dall’inizio.
- a.4. Se le partite sono sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano partite di coppa e i recuperi sono previsti in data posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, si opera nel seguente modo: a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate sarà assegnato un voto d’ufficio pari a 6 per tutti i giocatori di movimento e pari a 5 per il portiere. Tali voti d’ufficio saranno però ridotti a 5,5 per i giocatori di movimento e a 4 per il portiere se la decisione di rinviare una partita è comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per inviare le formazioni.

Nel caso una partita sia sospesa poco prima del 90’ e i Q.U. assegnino comunque i voti ai calciatori, tali voti non saranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere, ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita, che le squadre di Serie A giochino il recupero.

b. Giornata posticipata

Nel caso in cui un’intera giornata di campionato di Serie A sia posticipata, qualunque possa esserne la causa (es. sciopero dei calciatori), ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

- b.1. Nel caso in cui la giornata interessi partite di **LCUP**, la giornata sarà cancellata e gli incontri saranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale, facendo slittare di una giornata la competizione fino al successivo turno di riposo.
- b.2. Nel caso in cui la giornata interessi partite di Lega, qualora la data fissata per il recupero della giornata del campionato di Serie A originariamente abbinata alla giornata di Lega risulti essere antecedente alla fine del campionato di Lega, la si dovrà recuperare, “congelandola” e rinviandola alla data fissata per il recupero reale.
- b.3. Nel caso in cui la giornata interessi partite di Lega, ma la data fissata per il recupero risulti essere posteriore alla fine della Lega, oppure nel caso non si riesca a determinare, in ragionevoli tempi organizzativi la data del recupero (es. entro il sabato successivo alla giornata posticipata), si dovrà trascurare il recupero stesso, e continuare il campionato di Lega con la successiva giornata del campionato di Serie A, sfasando, di fatto, i due campionati di una giornata.

c. Partite decise a tavolino

Nel caso il risultato di una partita, per una qualunque ragione, sia modificato a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito delle partite di Lega dei voti assegnati dai Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.

Se i Q.U. non assegnano voti ai calciatori, o se la partita non è stata effettivamente giocata, si dovrà assegnare un voto d'ufficio pari a 6 a tutti i giocatori delle squadre in questione (se la partita è stata giocata a tutti i giocatori che hanno giocato almeno 30 minuti) e si calcherà l'esito della partita o delle partite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo (nessuno in caso di partita non giocata).

d. Partite non omologate e poi rigiocate

Nel caso una partita, per una qualunque ragione, non sia omologata nella realtà ed il Giudice Sportivo decida di farla rigiocare, i voti assegnati dai Q.U. ai giocatori coinvolti in detta partita e i Punti-Azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati saranno annullati. Ai fini del calcolo del Risultato Finale delle partite, si prenderanno in considerazione i voti assegnati dai Q.U. ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i nuovi Punti-Azione da essi totalizzati.

e. Partite sospese, non recuperate e con risultato omologato

Nel caso una partita sia sospesa, ma non recuperata, bensì omologata con il punteggio conseguito al momento della sospensione dal Giudice Sportivo, e se i Q.U. non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare un voto d'ufficio pari a 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che abbiano giocato almeno 30' e si calcherà l'esito delle partite sulla base dei Punti-Azione o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-Cartellino, sulla base dei soli Punti-Gol.

f. Anticipi straordinari

Nel caso una o più partite siano anticipate di uno o più giorni rispetto al classico anticipo del sabato, per una qualunque ragione, la formazione valevole per quella giornata andrà consegnata prima dell'inizio della prima partita anticipata.

7 COMPETIZIONI INTERLEGA

7.1 Platinum Cup (PCUP)



a. Formula

La coppa si svolge in un girone unico da 8 squadre. Si svolgerà con lo stesso regolamento delle singole Leghe partecipanti alla [PL](#).

b. Squadre partecipanti

b.1. Vincitrice [PCUP](#)

b.2. Vincitrice [LCUP](#)

b.3. Prime classificate delle singole Leghe

b.4. Seconde classificate delle due Leghe con il ranking più alto a fine stagione

Qualora le squadre candidate per meriti sportivi nella propria Lega di appartenenza fossero già qualificate alla [PCUP](#) in quanto detentrici della [PCUP](#) o della [LCUP](#), o in caso di rinuncia di partecipazione alla [PL](#) delle squadre aventi diritto, si scala la classifica di Lega per trovare la prima squadra disponibile.

c. Date svolgimento

La [PCUP](#) comincia in concomitanza con la 3° giornata di campionato reale (Serie A) e termina, dopo aver disputato 35 gare per ciascuna squadra (due gironi di andata e due di ritorno più un ulteriore girone in campo neutro), in concomitanza con la 37° giornata di campionato reale (Serie A).

7.2 Gold Cup (GCUP)



a. Formula

- a.1. La coppa si svolge in due gironi da 8 squadre ciascuno con lo stesso regolamento delle singole Leghe partecipanti alla PL. Ogni squadra giocherà 28 partite suddivise in due gironi di andata e due di ritorno.
- a.2. Al termine dei due gironi di andata e ritorno si disputeranno le semifinali ad eliminazione diretta andata e ritorno incrociando la prima classificata del Girone A (ritorno in casa) con la seconda classificata del Girone B (andata in casa) e la seconda classificata del Girone A (andata in casa) con la prima classificata del Girone B (ritorno in casa). Le vincitrici delle due semifinali si scontreranno in una finale unica, in campo neutro.

b. Squadre partecipanti

- Vincitrice **GCUP**
 - Finalista **GCUP**
 - Finalista **LCUP**
 - Vincitrice **SCUP**
 - Prima classificata per FMT
 - Prima classificata per FMP
 - Seconde classificate delle due Leghe con il ranking peggiore (non qualificate in **PCUP**)
 - Le altre 8 squadre partecipanti sono assegnate secondo la classifica delle varie Leghe per completare il numero di squadre partecipanti alle competizioni interlega (**PCUP** e **GCUP**) come stabilito dal Ranking Platinum.
- b.1. Qualora le squadre candidate per meriti sportivi nella propria Lega di appartenenza fossero già qualificate alla **GCUP** grazie alle competizioni interlega, o in caso di rinuncia di partecipazione alla **PL** delle squadre aventi diritto, si scala la classifica di Lega per trovare la prima squadra disponibile.

c. Date svolgimento

- c.1. La prima fase (a gironi) avrà inizio in concomitanza con la 3° giornata di campionato reale (Serie A) fino ad ultimazione delle 28 gare previste per ogni squadra (due gironi di andata e due di ritorno).
- c.2. Le semifinali si svolgeranno in concomitanza con la 32° e la 34° giornata del campionato reale (Serie A).
- c.3. La finale si svolgerà in concomitanza con la 36° giornata del campionato reale (Serie A).

d. Partite ad eliminazione diretta (semifinali e finale)

Nel caso le partite ad eliminazione diretta terminino in parità, il risultato delle medesime sarà stabilito dalla disputa di tempi supplementari e di eventuali rigori. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra nei supplementari è calcolato per mezzo della seguente Tabella di Conversione.

Totale-Supplementari	Gol
Da 20 a 23,999	1
Da 24 a 27,999	2
Da 28 a 31,999	3
Da 32 a 35,999	4
Da 36 a 39,999	5
Da 40 a 43,999	6

E così via (ogni 4 punti 1 gol).

Per il calcolo del suddetto punteggio si sommano 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 ad 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. 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 le riserve per un ruolo si assegna un voto d'ufficio pari a 4.

In caso di tempi supplementari, la squadra di casa ottiene un bonus Fattore Campo di 0,5.

Il perdurare ulteriore di un risultato di parità dopo la disputa dei tempi supplementari porterà alla risoluzione della partita con i calci di rigore. Ogni squadra deve aver fornito l'ordine di battuta dei rigoristi all'atto dell'invio della formazione di una partita di ritorno ad eliminazione diretta; seguendo l'ordine fornito per stabilire se un giocatore segna il proprio rigore si valuta il voto del giocatore stesso, e cioè un voto pari a 6 o superiore indica un rigore segnato, mentre un voto inferiore a 6 indica un rigore sbagliato. Dopo i primi cinque rigori vince la squadra che ne ha realizzati di più, ed in caso di ulteriore parità si prosegue ad oltranza, sempre secondo l'ordine indicato dagli allenatori, finché si spareggia il risultato.

7.3 Silver Cup (SCUP)



a. Formula

- a.1. La coppa si svolge in quattro gironi da 8 squadre ciascuno con lo stesso regolamento delle singole Leghe partecipanti alla PL. Ogni squadra giocherà 28 partite suddivise in due gironi di andata e due di ritorno.
- a.2. Al termine dei due gironi di andata e ritorno si disputeranno i quarti di finale ad eliminazione diretta andata e ritorno. Si qualificano ai quarti di finale le prime due classificate di ogni girone. Le vincitrici dei quarti di finale si sfideranno in semifinali ad eliminazione diretta andata e ritorno, ed in seguito le vincitrici delle due semifinali si scontreranno in una finale unica, in campo neutro.

b. Squadre partecipanti

Partecipano alla SCUP le due retrocesse dalla Divisione 1 e le classificate dal 3° al 8° posto delle Divisioni 2 della stagione precedente. In caso di rinuncia di partecipazione alla PL delle squadre aventi diritto, vengono considerate in ordine le classificate al 9° e 10° posto, le squadre nuove arrivate, e successivamente le due promosse in Divisione 1, fino a completamento del roster.

c. Date svolgimento

- c.1. La prima fase (a gironi) avrà inizio in concomitanza con la 3° giornata di campionato reale (Serie A) fino ad ultimazione delle 28 gare previste per ogni squadra (due gironi di andata e due di ritorno).
- c.2. I quarti di finale si svolgeranno in concomitanza con la 32° e la 33° giornata del campionato reale (Serie A).
- c.3. Le semifinali si svolgeranno in concomitanza con la 35° e la 36° giornata del campionato reale (Serie A).
- c.4. La finale si svolgerà in concomitanza con la 38° giornata del campionato reale (Serie A).

d. Partite ad eliminazione diretta (quarti di finale, semifinali e finale)

Nel caso le partite ad eliminazione diretta terminino in parità, il risultato delle medesime sarà stabilito dalla disputa di tempi supplementari e di eventuali rigori. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra nei supplementari è calcolato per mezzo della seguente Tabella di Conversione.

Totale-Supplementari	Gol
Da 20 a 23,999	1
Da 24 a 27,999	2
Da 28 a 31,999	3
Da 32 a 35,999	4

Da 36 a 39,999	5
Da 40 a 43,999	6

E così via (ogni 4 punti 1 gol).

Per il calcolo del suddetto punteggio si sommano 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 ad 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. 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 le riserve per un ruolo si assegna un voto d'ufficio pari a 4.

In caso di tempi supplementari, la squadra di casa ottiene un bonus Fattore Campo di 0,5.

Il perdurare ulteriore di un risultato di parità dopo la disputa dei tempi supplementari porterà alla risoluzione della partita con i calci di rigore. Ogni squadra deve aver fornito l'ordine di battuta dei rigoristi all'atto dell'invio della formazione di una partita di ritorno ad eliminazione diretta; seguendo l'ordine fornito per stabilire se un giocatore segna il proprio rigore si valuta il voto del giocatore stesso, e cioè un voto pari a 6 o superiore indica un rigore segnato, mentre un voto inferiore a 6 indica un rigore sbagliato. Dopo i primi cinque rigori vince la squadra che ne ha realizzati di più, ed in caso di ulteriore parità si prosegue ad oltranza, sempre secondo l'ordine indicato dagli allenatori, finché si spavaglia il risultato.

7.4 Coppa di Lega (LCUP)



a. Formula

- a.1. Preliminari: turno preliminare di andata e ritorno, interno ad ogni Lega.
- a.2. Fase a gironi: 8 gironi da 8 squadre (due squadre per ogni Lega), gironcino all'italiana con partite di andata e ritorno, qualificate le prime tre di ogni girone.
- a.3. Seconda Fase: sedicesimi, ottavi, quarti di finale e semifinali ad eliminazione diretta con partite di andata e ritorno.
- a.4. Finalissima e finale 3° posto a partita unica in campo neutro.

b. Squadre partecipanti

Le squadre partecipanti sono 80, ed entreranno in gioco in diversi momenti della competizione; più precisamente:

- Preliminari: 16 squadre, le ultime 4 di ogni Seconda Divisione (ovvero le new entry, a completamento del numero richiesto).
- Fase a gironi: 64 squadre, le 8 qualificate dai preliminari più le classificate dal 3° al 10° posto in Prima Divisione e dal 1° al 6° posto in Seconda Divisione.
- Sedicesimi di finale: 32 squadre, le 24 qualificate dalla fase a gironi più le prime due classificate di ogni Lega (a meno della squadra detentrici del trofeo).

Uno dei posti nei Sedicesimi di finale sarà assegnato di diritto alla squadra detentrici del trofeo.

c. Date svolgimento

- c.1. I preliminari saranno alla 3° giornata (andata) e la 4° giornata (ritorno) di Serie A.
- c.2. La fase a gironi si svolgerà fra la 6° e la 20° giornata di Serie A con un turno di riposo alla 13° giornata.
- c.3. I sedicesimi di finale saranno alla 23° giornata (andata) e alla 24° giornata (ritorno).
- c.4. Gli ottavi di finale saranno alla 27° giornata (andata) e alla 28° giornata (ritorno).
- c.5. I quarti di finale saranno alla 31° giornata (andata) e alla 32° giornata (ritorno).
- c.6. Le semifinali alla 35° giornata (andata) e alla 36° giornata (ritorno)
- c.7. Le finali alla 38° giornata.
- c.8. Le giornate sono fisse ed immutabili; in caso di partite sospese ci si comporterà come previsto ai punti del presente regolamento.
- c.9. È importante ricordare, come già detto sopra, che in caso di mancata consegna della formazione non si terrà conto dell'ultima formazione schierata, ma in caso di partita di fase a gironi verrà considerata valida la formazione schierata nella propria Lega (se inviata). In caso contrario, o per

partite ad eliminazione diretta, l'allenatore che non consegnerà la formazione avrà la partita persa a tavolino 0-3 con FM di 65 (la squadra vincitrice a tavolino avrà assegnata una FM di 77).

d. Partite ad eliminazione diretta (quarti di finale, semifinali e finale)

Nel caso le partite ad eliminazione diretta terminino in parità, il risultato delle medesime sarà stabilito dalla disputa di tempi supplementari e di eventuali rigori. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra nei supplementari è calcolato per mezzo della seguente Tabella di Conversione.

Totale-Supplementari	Gol
Da 20 a 23,999	1
Da 24 a 27,999	2
Da 28 a 31,999	3
Da 32 a 35,999	4
Da 36 a 39,999	5
Da 40 a 43,999	6

E così via (ogni 4 punti 1 gol).

Per il calcolo del suddetto punteggio si sommano 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 ad 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. 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 le riserve per un ruolo si assegna un voto d'ufficio pari a 4.

In caso di tempi supplementari, la squadra di casa ottiene un bonus Fattore Campo di 0,5.

Il perdurare ulteriore di un risultato di parità dopo la disputa dei tempi supplementari porterà alla risoluzione della partita con i calci di rigore. Ogni squadra deve aver fornito l'ordine di battuta dei rigoristi all'atto dell'invio della formazione di una partita di ritorno ad eliminazione diretta; seguendo l'ordine fornito per stabilire se un giocatore segna il proprio rigore si valuta il voto del giocatore stesso, e cioè un voto pari a 6 o superiore indica un rigore segnato, mentre un voto inferiore a 6 indica un rigore sbagliato. Dopo i primi cinque rigori vince la squadra che ne ha realizzati di più, ed in caso di ulteriore parità si prosegue ad oltranza, sempre secondo l'ordine indicato dagli allenatori, finché si spareggia il risultato.

7.5 Classifica per Fantamedia



a. Formula

Si tratta delle classifiche delle squadre partecipanti alla **PL** in ordine di **FMT** (Fantamedia Totali-Squadra) e **FMP** (Fantamedia Parziali-Squadra). Al fine di rendere maggiormente “veritiera” le classifiche, le **FMT** e **FMP** delle singole squadre sono moltiplicate per il Coefficiente di Lega della propria Lega di appartenenza. Il risultato così ottenuto sarà utilizzato per stilare le classifica dal valore più alto (primo in classifica) al valore più basso (ultimo in classifica). Per la classifica per Fantamedia si tiene conto solo ed unicamente delle Fantamedie delle squadre partecipanti alle singole Leghe. Non hanno valore le squadre di **PCUP**, **GCUP**, **LCUP** e **SCUP**.

Il Coefficiente di Lega è calcolato tramite la somma della FM Totale/Parziale delle squadre partecipanti alla Lega rapportata alla migliore fra le somme delle FM Totali/Parziali di tutte le Leghe; la Lega con la più alta somma delle FM Totali/Parziali avrà coefficiente 1.

La formula di calcolo del Coefficiente di Lega è rapportata a Leghe da 10 squadre; in caso di Leghe composte di un numero differente di squadre saranno aggiunti (Leghe inferiori a 10 squadre) o sottratti (Leghe superiori a 10 squadre), per ogni giornata, 66 punti per ogni squadra mancante o eccedente le 10 squadre. Ad esempio per una Lega a 8 squadre, alla somma delle FM Totali delle 8 squadre partecipanti sono aggiunti 132 punti [66 x (10-8)] per ogni giornata giocata; altresì avendo la Lega a 8 squadre un numero inferiore di giornate giocate rispetto ad una Lega da 10, per ogni giornata di differenza sono aggiunti 660 punti (66 x 10) alla Lega da 8 squadre.

b. Squadre partecipanti

Le squadre partecipanti sono tutte le 80 squadre affiliate alla **PL**.

c. Date svolgimento

Le classifiche per Fantamedia saranno aggiornate a partire dalla prima giornata delle Leghe (corrispondente alla 3° giornata di Serie A) e nel corso di tutte le gare in calendario. Le squadre che dopo l’ultima giornata di fantacampionato risulteranno in testa alla classifica **FMT** e a quella **FMP** saranno proclamate vincitrici.

7.6 Supercup Diamond (XCUP)



a. Formula

Partita secca da disputarsi in concomitanza dell'ultima giornata di Serie A.

b. Squadre partecipanti

La [XCUP](#) sarà contesa fra la vincitrice della [PCUP](#) e la vincitrice della [GCUP](#).

8 RANKING

8.1 Definizione

- a. Il Ranking Platinum stabilisce la classifica fra le Leghe affiliate alla PL. Sulla base della classifica finale tra le Leghe, si assegnano gli ultimi due posti disponibili in PCUP, che spettano alle seconde classificate delle due Leghe con miglior Ranking, e due posti in GCUP, che spettano alle seconde classificate delle due Leghe con peggior Ranking. Il Ranking Platinum stabilisce inoltre il numero massimo di squadre per ogni Lega che possono partecipare a PCUP e GCUP.
- b. Il Ranking di ciascuna Lega è dato dalla somma dei Ranking delle migliori 10 squadre partecipanti (indipendentemente che siano di Prima o di Seconda Divisione).
- c. Nell'attribuzione del massimo numero di squadre, e dei posti in PCUP e GCUP (riservati alle seconde classificate) si tiene conto della media del Ranking degli ultimi 5 anni (ovvero di tutti i Ranking disponibili prima dei 5 anni).

8.2 Ranking di squadra

Il Ranking di squadra si calcola attribuendo e sommando i seguenti punteggi alle squadre:

- a. Punti partita
 - 2 punti per ogni partita vinta (PCUP, GCUP, SCUP, LCUP)
 - 1 punto per ogni partita pareggiata (PCUP, GCUP, SCUP, LCUP)
 - 0 punti per ogni per ogni partita persa (PCUP, GCUP, SCUP, LCUP)

- b. Punti bonus
 - 5 punti per la vittoria della PCUP
 - 3 punti per la vittoria della GCUP
 - 3 punti per la vittoria della SCUP
 - 3 punti per la vittoria della LCUP
 - 2 punti per la qualificazione ad ogni turno successivo di LCUP
 - 3 punti per la vittoria della Classifica per FMT e per FMP
 - 2 punti per chi si piazza tra il 2° ed il 10° posto in Classifica per FMT e per FMP
 - 1 punto per chi si piazza tra il 11° ed il 20° posto in Classifica per FMT e per FMP
 - 0,5 punti per ogni passaggio di turno in FILFA (fino alle semifinali)

- c. Punti malus
 - -1 punto per ogni mancata consegna di formazione (in ogni competizione interlega e FILFA)

8.3 Assegnazione numero squadre per competizioni interlega

Considerando la media dei Ranking degli ultimi 5 anni (ovvero di tutti i Ranking disponibili prima dei 5 anni), ad ogni Lega sono assegnate tante squadre partecipanti alle competizioni interlega [PCUP](#) e [GCUP](#) quante specificate di seguito:

- Prima Lega: 7 squadre
- Seconda e Terza Lega: 6 squadre
- Quarta Lega: 5 squadre

9 FILFA

9.1 Descrizione

La PL aderisce alla FILFA (Federazione InterLeghe Forum Associate) e partecipa alle sue competizioni con tante squadre quanti sono i posti che di anno in anno le sono assegnati in base al Ranking FILFA. I criteri di svolgimento del gioco e tutto quanto riguarda la gestione delle competizioni FILFA è possibile trovarlo nell'apposito Forum:

[F.I.L.F.A.](#)

9.2 Squadre partecipanti

La FILFA si riserva di assegnare un determinato numero di squadre partecipanti ad ogni Lega che aderisce alla FILFA stessa. Pertanto il numero di squadre assegnate alla PL è variabile di anno in anno.

Nell'assegnare i posti in FILFA alle squadre della PL, gli Amministratori terranno conto dei seguenti criteri:

a. Valore competizione interlega

1. PCUP
2. GCUP
3. SCUP
4. LCUP
5. Classifica per FMT
6. Classifica per FMP

b. Valore competizioni FILFA

1. Gironi Champions League
2. Playoff Champions League
3. Gironi Europa League
4. Playoff Europa League

c. Piazzamento in competizioni interlega

Si darà precedenza ai vincitori che parteciperanno alle competizioni Champions (fino ad esaurimento posti disponibili) e poi ai secondi classificati e così via.

9.3 Posti attualmente assegnati (modificabile di anno in anno)

Ad oggi la FILFA assegna alle squadre della PL x posti, e più precisamente (da stabilire):

- x posti nei Gironi Champions League
- x posti nei Playoff Champions League

- x posto nei Gironi Europa League
- x posti nei Playoff Europa League

Ecco le assegnazioni per la stagione 2017/2018:

- a. Champions League FILFA
- b. Europa League FILFA

9.4 Eventuali variazioni posti assegnati

L'assegnazione dei posti in FILFA avverrà partendo dal posto più prestigioso (dall'1 al 4 della lista **b** del paragrafo **9.2**) a scalare, assegnandolo alla vincitrice della competizione interlega più prestigiosa (dall'1 al 4 della lista **a** del paragrafo **9.2**) a scalare.

Qualora qualche allenatore non confermasse la propria partecipazione alle competizioni FILFA, oppure fosse già qualificato con altre Leghe, o ancora non facesse più parte della **PL**, si sostituirà scalando le classifiche delle competizioni interlega, nell'ordine della lista **a** del paragrafo **9.2**.