



REGOLAMENTO LEGA FORUM

Edizione 2020/21



Indice:

- **Parte Prima**
 1. La Lega
 2. Gli organi statuari
 3. I Gestori
 4. Il Sito Internet
 5. Gli Organi di Stampa
 6. Le Società
 7. Il Fantaallenatore

- **Parte Seconda**
 1. La Squadra
 2. Il Fantamercato
 - 2.1. L'Ordine di scelta
 - 2.2. Opzioni
 - 2.3. Conferme
 - 2.4. Mercato
 - 2.4.1. Mercato di Lega
 - 2.4.2. Mercato Libero
 - 2.4.3. Mercato a Scambi

- **Parte Terza**
 1. La Formazione
 2. La Partita
 - 2.1. Svolgimento
 - 2.2. Casi Speciali
 - 2.3. Modificatore di Difesa
 - 2.4. Modificatore di Centrocampo
 - 2.5. Modificatore di Attacco
 - 2.6. Calcolo Risultato Finale
 - 2.7. Tempi Supplementari
 - 2.8. Calci di Rigore
 - 2.9. Ricorso

- **Parte Quarta**
 1. I Tornei
 2. Il Campionato
 - 2.6. Play-Off
 - 2.7. Tabellone Play-Off
 - 2.8. Play-Off Promozione e Play-Out Retrocessione
 3. Le Coppe
 - 3.1. Coppa di Lega "Coppa Trab"
 - 3.2. Champions Cup LF
 - 3.3. Masters Cup LF
 - 3.4. Supercoppe
 - 3.5. Trofeo Fantacorriere "Memorial Franco"

- **Parte Quinta**
 1. Approvazione e modifiche del Regolamento LF

PARTE PRIMA

CAPITOLO 1

LA LEGA

1.1 La Lega Forum è una libera associazione di persone senza distinzioni di sesso, razza, nazionalità, credo politico, religioso, sportivo.

1.2 Scopo della Lega è l'organizzazione e la gestione di tornei di Fantasy Games in generale e Fantacalcio in particolare.

1.3 La Lega è iscritta alla Federazione Fantacalcio.

1.4 I requisiti richiesti per l'ammissione sono:

- accertata competenza fantacalcistica;
- partecipazione alla vita ed alle attività della Lega;
- impegno e dedizione nella gestione della propria squadra.

1.5 L'ammissione alla Lega Forum avviene dopo specifica richiesta dell'aspirante su delibera della Authority LF previa verifica dei requisiti.

1.6 I nuovi ammessi vengono di norma collocati nella serie più bassa.

1.7 In deroga al precedente punto 1.6, è facoltà insindacabile della Authority LF concedere delle wild-cards ad ex-componenti della Lega Forum e ad eminenti personalità legate al mondo del Fantacalcio e dello Sport

CAPITOLO 2

GLI ORGANI STATUTARI

2. Organi della Lega Forum sono:

- L'ASSEMBLEA;
- LA AUTHORITY;
- IL PRESIDENTE.

2.1 L'Assemblea della Lega è formata da tutti i partecipanti.

2.1.1 E' convocata dal Presidente normalmente ogni due anni per la elezione della Authority LF e se necessario per l'approvazione del bilancio.

2.2 La Authority della Lega Forum (Forum All Board) è costituita da nove membri eletti dall'Assemblea a scrutinio segreto con sistema maggioritario, e dura in carica due anni.

2.2.1 La Authority LF può essere dimissionata su Referendum proposto da almeno 1/3 degli iscritti che abbia riportato risposta affermativa di almeno la metà più uno di tutti gli aventi diritto al voto.

2.2.2 Essa ha potere deliberativo sulle attività della Lega.

2.2.3 In particolare organizza i tornei, approva il Regolamento dei giochi, derime le eventuali vertenze, decide sui reclami.

2.2.4 La Authority LF delibera altresì in merito ad eventuali quote di partecipazione a carico degli iscritti; in tal caso redige il bilancio biennale da presentare alla approvazione della Assemblea.

2.2.5 Le modalità elettorali, il funzionamento e la attribuzione delle cariche all'interno della FAB, sono demandate ad un apposito Regolamento.

2.3 Il Presidente della Lega Forum rappresenta la Lega, sovrintende ed indirizza l'attività della Authority.

CAPITOLO 3

I GESTORI

3.1 I gestori si occupano della conduzione, in tutte le fasi, di ogni singolo girone o competizione.

3.2 La nomina e la sostituzione dei Gestori è di esclusiva competenza della Authority LF, che di norma li sceglie tra i componenti la Lega Forum; è comunque facoltà della Authority LF nominare gestori esterni alla Lega. Il gestore può essere coadiuvato in alcune sue specifiche funzioni anche da "co-gestori", la cui scelta deve in ogni caso essere approvata dalla Authority LF.

3.3 I Gestori dovranno essere esterni al girone od alla competizione gestita.

3.4 I compiti del Gestore sono:

- fissare, nell'intervallo di tempo deciso dalla Authority, le date dello svolgimento delle fasi di Conferma e di Mercato Lega;
- predisporre e fornire ai partecipanti le rose iniziali e le liste dei calciatori;
- verificare le liste di offerta ed effettuare le assegnazioni dei calciatori;
- raccogliere le formazioni, calcolare i risultati, stilare le classifiche;
- raccogliere le offerte per il Mercato Libero, assegnare i calciatori, aggiornare le rose, verificare i crediti residui;
- segnalare al controller per i rapporti con i gestori ed al controller sul corretto invio delle formazioni eventuali anomalie ed i mancati invii per gli opportuni provvedimenti;
- aggiornare il sito per il girone di competenza.

3.5 Tutte le attività di gestione dovranno essere comunicate via e-mail ai partecipanti, al controller sul corretto invio delle formazioni, all'addetto alla rilevazione dei dati statistici, all'addetto alla gestione ed aggiornamento del sito, all'inviato per il Girone e pubblicate sul Forum.

3.6 Per le attività di sua competenza, il Gestore si avvale del Programma Fantacalcio Manager e dei suoi aggiornamenti.

CAPITOLO 4

IL SITO INTERNET

4. La Lega Forum è dotata di un proprio sito internet ufficiale all'indirizzo <http://www.legaforum.com>, il cui aggiornamento è delegato ad un membro della Authority LF, o ad un componente esterno scelto dalla Authority LF.

4.1 Il sito è iscritto all'Area Leghe della Federazione Fantacalcio.

CAPITOLO 5

GLI ORGANI DI INFORMAZIONE ED I SOCIAL NETWORK

5. Gli organi di informazione ufficiali della Lega Forum sono:

- IL FORUM
- LA CHAT WHATSAPP DENOMINATA "LEGA FORUM UFFICIALE"
- IL PROFILO FACEBOOK
- IL FANTACORRIERE
- IL GIUSTIZIERE

Il Direttore degli organi di stampa è designato dalla Authority LF.

5.1.1 IL FORUM diffonde notizie ed informazioni sulla attività della Lega Forum, ed è il luogo di dibattito sulle problematiche inerenti la gestione e l'andamento della Lega. Le comunicazioni pubblicate sul Forum dalla Authority LF preceduti dalla sigla CU sono da intendersi come Comunicato Ufficiale e sostituiscono ed integrano a tutti gli effetti i Comunicati trasmessi per mail.

5.1.2 LA CHAT WHATSAPP DENOMINATA "LEGA FORUM UFFICIALE" diffonde per le vie brevi i Comunicati Ufficiali parallelamente alla loro pubblicazione sul Forum e tutte le informazioni che si rendessero necessarie per garantire il corretto e puntuale svolgimento dell'attività della Lega Forum.

5.1.3 IL PROFILO FACEBOOK diffonde notizie ed informazioni sulla Lega Forum.

5.1.4 IL FANTACORRIERE è l'organo di informazione, commento e dibattito della attività della Lega Forum, aperto al contributo di tutti i membri della Lega.

5.1.5 IL GIUSTIZIERE è il compendio statistico dei tornei e giochi della Lega Forum.

CAPITOLO 6

LE SOCIETA'

6.1 La Società è rappresentata dal proprio Fantaallenatore.

6.2 Al momento di iscrizione alla Lega, ogni Fantaallenatore è tenuto a comunicare alla Authority LF la denominazione, i colori sociali e la sede.

6.3 La denominazione dovrà essere di fantasia, e non potrà in alcun caso contenere elementi offensivi o blasfemi o dileggiatori nei confronti di Enti e Soggetti Politici, Religiosi o Sportivi.

6.3.1 Non sono previsti casi di omonimia tra Società.

6.3.2 Non è consentito modificare la denominazione della Società, salva apposita dispensa della Authority.

6.4 I colori sociali sono riferiti alla maglia, ai calzoncini ed ai calzettoni.

6.5 La sede sociale è costituita presso una casella di posta elettronica; ogni eventuale variazione della sede deve essere tempestivamente comunicata alla Authority LF ed al gestore del proprio girone.

6.6 E' facoltà della Società scegliere un logo ed un motto.

6.7 Il capitale sociale è costituito da 310 crediti, spendibili sul mercato; il limite massimo di crediti spendibili nel calciomercato estivo è di 250 crediti.

6.8 La rosa è composta da 27 calciatori tesserati dalle Società partecipanti al campionato Nazionale di Serie A.

CAPITOLO 7

IL FANTAALLENATORE

7.1 Il Fantaallenatore rappresenta la Società.

7.2 Il Fantaallenatore è tenuto al rispetto del Regolamento, alla partecipazione alle attività della Lega, alla pacifica convivenza con gli altri componenti, alla moderazione verbale nell'uso del forum.

7.3 In caso di inadempienza comportamentale, il Fantaallenatore può essere deferito alla Authority, che procede disciplinarmente nei suoi confronti.

7.4 Al termine del dibattimento disciplinare, le sanzioni che possono essere irrogate dalla Authority LF sono:

- la censura;
- l'ammonizione;
- la sospensione;
- l'espulsione.

7.4.1 La censura consiste in una deplorazione scritta nei confronti del colpevole.

7.4.2 La ammonizione consiste in un richiamo ufficiale con diffida alla reiterazione della manchevolezza contestata.

7.4.3 La sospensione, fino ad un massimo di quattro settimane, consiste nella perdita temporale dei requisiti di appartenenza alla Lega, di partecipazione al forum, e della inibizione a svolgere attività di mercato; la sola attività consentita è la comunicazione della formazione.

7.4.4 L'espulsione, prevista per gravi casi di colpevolezza, ha effetto immediato e definitivo.

7.4.5 La censura e l'ammonizione hanno natura privata e non possono essere diffuse né sul forum né sugli organi di stampa; la sospensione e l'espulsione devono essere pubblicati sul forum. E' facoltà della Authority LF comunicare le motivazioni del provvedimento.

7.4.6 La sostituzione temporanea di un Fantaallenatore può essere a breve periodo, per un massimo un mese, o a lungo periodo per un massimo di un anno; in ogni caso la sostituzione non può protrarsi oltre il termine della stagione fantacalcistica.

7.4.7 In caso di sostituzione a breve periodo la nomina del sostituto deve essere effettuata nell'ambito dei partecipanti del torneo Lega Forum; non possono essere nominati come sostituti i componenti ed il gestore del proprio girone;

- il Fantaallenatore che intende usufruire della citata facoltà, deve comunicare il nominativo del sostituto mediante e-mail alla Authority LF ed al proprio gestore entro le ore 24 del giorno precedente la prima partita della giornata;
- il sostituto con la nomina acquisisce tutti i diritti e doveri del Fantaallenatore sostituito;
- non sono ammessi ricorsi relativi ad errori o negligenze che il sostituto potrebbe commettere nell'invio della formazione.

7.4.8 In caso di sostituzione a lungo periodo la nomina del sostituto sarà effettuata dalla Authority LF nell'ambito di coloro che sono compresi nella lista di attesa Lega Forum come riserve secondo l'ordine del ranking;

- il sostituto con la nomina acquisisce tutti i diritti e doveri del Fantaallenatore sostituito;
- non sono ammessi ricorsi relativi ad errori o negligenze che il sostituto potrebbe commettere nell'invio della formazione e nella gestione della squadra.

7.4.9 Nel caso in cui un Fantaallenatore decida di abbandonare la Lega Forum, dovrà darne comunicazione, esclusivamente tramite e-mail, all'Authority LF.

- La squadra viene assegnata, ad insindacabile giudizio dell'Authority LF, ad un Fantaallenatore in lista di attesa il quale dovrà esprimere parere favorevole alla sostituzione.
- Nel caso in cui un Fantaallenatore invitato all'adozione, esprima parere negativo, verrà retrocesso all'ultimo posto della lista di attesa.
- Qualora il Fantaallenatore supplente subentri prima del completamento della fase di opzioni, la assegnazione della Squadra sarà da considerare definitiva a tutti gli effetti, ed il Fantaallenatore partecipa a pieno titolo a tutte le manifestazioni; se la sostituzione avviene prima dell'inizio della fase di opzioni, la Squadra viene retrocessa di Ufficio all'ultima Serie prevista, ed al suo posto vengono ripescate le Squadre aventi diritto secondo le classifiche predisposte dalla Authority.

- Qualora il Fantaallenatore supplente subentri dopo il completamento della fase di opzioni, la assegnazione sarà da considerarsi temporanea, e la Squadra al termine del campionato verrà indipendentemente dalla posizione raggiunta collocata all'ultimo posto e retrocessa di ufficio nell'ultima Serie prevista; è facoltà della Authority LF riassegnare la Squadra allo stesso Fantaallenatore nel campionato successivo.

PARTE SECONDA

CAPITOLO 1

LA SQUADRA

1.1 Ogni squadra è composta da 27 calciatori regolarmente tesserati per Società Calcistiche partecipanti al Campionato Nazionale Serie A, così distribuiti:

- 2-3 Portieri
- 8-10 Difensori
- 8-10 Centrocampisti
- 5-7 Attaccanti.

1.2 Ai fini del Fantamercato, e solo ai fini del Fantamercato, difensori e centrocampisti sono divisi in due sotto-ruoli.

I difensori sono divisi in:

- Difensori centrali
- Difensori laterali

I centrocampisti sono divisi in:

- Centrocampisti difensivi
- Centrocampisti offensivi

1.3 Non vi è limite alcuno al tesseramento di calciatori stranieri.

1.4 Ogni Società di Serie A ed B ha facoltà di confermare per l'anno fantacalcistico successivo un massimo di 9 calciatori, con i limiti per ruolo riportati nel successivo art. 2.3.

Le conferme avverranno secondo le modalità espresse nel successivo capitolo.

Per le Società di C non è prevista conferma pluriennale dei calciatori; le rose vengono pertanto azzerate, ad eccezione di quelle delle Squadre promosse o ripescate in B.

1.5 Il vincolo pluriennale su un calciatore è consentito per un massimo di due stagioni consecutive.

1.6 Il costo delle opzioni di conferma è da detrarre dal capitale sociale di 250 crediti spendibili nel fantamercato estivo.

CAPITOLO 2

IL FANTAMERCATO

2.1 L'ORDINE DI SCELTA

Prima dell'inizio delle operazioni di mercato, per ogni girone verrà sorteggiato un Ordine di Scelta, da utilizzarsi in caso di parità di offerte.

Ogni volta che un giocatore usufruisce dell'Ordine di Scelta, retrocede all'ultimo posto dello stesso.

2.2 OPZIONI

Al fine di stabilire la lista dei calciatori confermabili, per i Gironi di A e B la fase di conferme è preceduta da una fase di opzioni.

Il numero massimo dei crediti spendibili per le opzioni è di 234, e tale tetto non può essere superato in nessuna fase.

I crediti che in ciascuna fase vengono impiegati per i rilanci, non possono essere utilizzati sino alla definitiva assegnazione del calciatore per il quale essi siano stati offerti; qualora per un calciatore rilanciassero più Fantaallenatori, resterebbero bloccati soltanto i crediti della Squadra che ha presentato l'offerta maggiore.

Non sono in alcun caso opzionabili i calciatori acquistati al Mercato Libero o presenti in rosa a titolo di prestito, o che al termine del campionato precedente non militino nella Serie A Italiana.

I calciatori che non vengono opzionati sono trasferiti al Mercato di Lega.

Qualora un Fantaallenatore non partecipasse per impedimento alla fase di opzioni, è facoltà della Authority LF procedere ad una sostituzione temporanea, in modo da non alterare gli equilibri del Girone.

2.2.1 CALCIATORI ESCLUSIVI

I calciatori presenti in modo esclusivo in rosa, sono confermabili al costo di contratto con il seguente aumento:

- 5 crediti per i Portieri;
- 5 crediti per i Difensori;
- 7 crediti per i Centrocampisti;
- 10 crediti per gli Attaccanti.

2.2.2 CALCIATORI PRESENTI IN PIÙ ROSE A PARI COSTO

Qualora un calciatore sia presente in più rose a pari costo, i giocatori che lo detengono possono effettuare un rilancio che in ogni caso non può essere inferiore all'aumento di contratto riportato nel paragrafo 2.2.1.

Il calciatore viene assegnato al Fantaallenatore che effettua il rilancio più alto.

In caso di parità di rilancio, i giocatori che hanno effettuato la medesima offerta procederanno ad un ulteriore rilancio libero con un aumento minimo di 1 credito.

In caso di ulteriore parità, l'assegnazione avviene in base all'ordine di scelta.

2.2.3 CALCIATORI PRESENTI IN PIÙ ROSE A COSTO DIVERSO

Qualora un calciatore sia presente in più rose ed un Fantaallenatore lo detiene a costo maggiore, il giocatore o i giocatori che lo detengono a minor costo possono effettuare un rilancio pari al maggior costo di contratto con i seguenti aumenti massimi:

- 5-7 crediti per i Portieri;
- 5-7 crediti per i Difensori;
- 7-10 crediti per i Centrocampisti;
- 10-20 crediti per gli Attaccanti.

Il Fantaallenatore che subisce il rilancio può confermare l'opzione con un incremento di un credito.

In caso di mancato controrilancio, il calciatore viene assegnato al giocatore che ha fatto la maggior offerta; in caso di parità, verrà effettuato un nuovo rilancio tra i giocatori che hanno presentato la maggiore offerta; in caso di ulteriore parità, l'assegnazione avviene in base all'ordine di scelta.

Qualora un calciatore sia presente in più rose, e due o più Fantaallenatori lo detengono a costo maggiore, il giocatore o i giocatori che lo detengono a minor costo possono effettuare un rilancio pari al maggior costo di contratto aumentato come sopra.

I Fantaallenatori che subiscono il rilancio possono effettuare un controrilancio con un minimo di un credito; in caso di parità nel controrilancio, verrà effettuato un nuovo rilancio tra i giocatori che hanno presentato la maggiore offerta con un aumento minimo di 1 credito; in caso di ulteriore parità, l'assegnazione avviene in base all'ordine di scelta.

2.2.3 MANCATO INVIO

In caso di mancato o ritardato invio nella prima fase di opzione, il gestore procederà di ufficio alla non assegnazione dei calciatori detenuti in modo esclusivo, ed il rilancio minimo per i calciatori detenuti in comproprietà con una o più squadre.

In caso di mancato o ritardato invio nella seconda fase di opzione, il gestore procederà non effettuando controrilanci per i calciatori detenuti in comproprietà a maggior costo per i quali sia pervenuto un rilancio.

2.3 CONFERME

La lista definitiva dei calciatori confermati, comprendente un massimo di 9 nomi tra quelli presenti in rosa dopo la fase di opzioni va consegnata al gestore nei tempi stabiliti dallo stesso.

Il numero massimo di calciatori confermabili per ruolo è il seguente:

- 1 Portiere;
- 3 Difensori;
- 3 Centrocampisti;

- 2 Attaccanti.

Il numero massimo dei crediti spendibili per le conferme è di $250-(27-n)$, ove $n = \text{numero di calciatori confermati}$.

Non vi è obbligo di conferma dei calciatori opzionati, anche se assegnati a seguito di rilancio.

Non sono in alcun caso confermabili i calciatori presenti in rosa a titolo di prestito, sia gratuito che oneroso, o che al termine del campionato precedente non militino nella Serie A Italiana, o che all'epoca della fase di conferme non siano tesserati per Società della Serie A Italiana.

Qualora un calciatore confermato dovesse cambiare ruolo, resterebbe in squadra entro il limite massimo di calciatori per ruolo.

2.3.1 MANCATO INVIO

In caso di mancato o ritardato invio in fase di conferme, il gestore procederà assegnando il numero massimo di calciatori per ruolo tra quelli detenuti a maggior costo. Qualora l'importo totale delle conferme eccedesse l'importo massimo ammissibile, il gestore eliminerà il calciatore a maggior costo sostituendolo con quello di maggior costo tra quelli ancora confermabili procedendo per ruolo nell'ordine A-C-D-P, e se non fosse sufficiente effettuerà un secondo giro di sostituzioni sino a rientrare nell'importo massimo ammissibile.

2.3.2 CASI SPECIALI

Qualora tra la fine di una stagione e l'inizio della successiva ad esclusivo giudizio della Authority LF non sussistessero i tempi tecnici per procedere alla fase di opzione ed alla successiva fase di conferme, è facoltà della Authority stessa annullare le due fasi. In tal caso anche le Squadre militanti nelle Serie A e B saranno costruite ex novo.

2.4 MERCATO

Esistono tre tipi di fantamercato:

- MERCATO DI LEGA
- MERCATO LIBERO
- MERCATO DI SCAMBI

Dei 310 crediti di capitale sociale, 250 possono essere impiegati nel Mercato di Lega per costituire la rosa iniziale della fantasquadra.

I restanti 60 crediti, oltre quelli eventualmente economizzati nel formare la rosa iniziale, possono essere utilizzati nel corso della stagione nel Mercato Libero per migliorare o integrare l'organico della fantasquadra.

2.4.1 MERCATO DI LEGA

2.4.1.1 Il Mercato di Lega si svolge prima dell'inizio del fantacampionato, nelle date fissate dalla Authority LF.

2.4.1.2 Al termine del Mercato di Lega, ogni squadra sarà formata da 27 calciatori.

La rosa dovrà essere obbligatoriamente formata da:

- 3 Portieri
- 9 Difensori
- 9 Centrocampisti
- 6 Attaccanti.

2.4.1.3 Ogni giocatore ha a disposizione un capitale di 250 crediti per impostare le sue scelte di mercato, comprensivi dei crediti necessari per l'effettuazione delle opzioni e delle conferme.

2.4.1.4 Il Mercato di Lega si svolge in cinque fasi distinte, sotto forma d'asta.

Fase 1

Nella Fase 1 dovranno essere acquistati un massimo di 6 calciatori così divisi:

- 1 Portiere
- 1 Difensore Centrale
- 1 Difensore Laterale
- 1 Centrocampista Difensivo
- 1 Centrocampista Offensivo
- 1 Attaccante

Fase 2

Nella Fase 2 dovranno essere acquistati un massimo di 5 calciatori così divisi:

- 1 Difensori Centrale
- 1 Difensore Laterale
- 1 Centrocampista Difensivo
- 1 Centrocampista Offensivo
- 1 Attaccante

Fase 3

Nella Fase 3 dovranno essere acquistati un massimo di 6 calciatori così divisi:

- 1 Portiere
- 1 Difensore Centrale
- 1 Difensore Laterale
- 1 Centrocampista Difensivo
- 1 Centrocampista Offensivo
- 1 Attaccante

Fase 4

Nella Fase 4 dovranno essere acquistati un massimo di 5 calciatori così divisi:

- 2 Difensori
- 2 Centrocampisti
- 1 Attaccante

Fase 5

Nella Fase 5 dovranno essere acquistati un massimo di 5 calciatori così divisi:

- 1 Portiere
- 1 Difensore
- 1 Centrocampista
- 2 Attaccanti

In tutte le fasi, l'assegnazione avverrà secondo il seguente ordine: Portiere, Difensore Centrale, Difensore Laterale, Centrocampista Difensivo, Centrocampista Offensivo, Attaccante.

Nel caso in cui un giocatore abbia inserito nella lista dei calciatori confermati un Portiere, potrà optare se acquistare il secondo nella 1^a o nella 3^a fase; qualora decida di acquistarlo in 1^a fase, dovrà compilare per intero la lista di offerta indicato 8 calciatori.

Il Terzo Portiere può essere acquistato solo nella quinta fase; dovrà appartenere ad una delle Squadre reali di uno dei 2 Portieri già in rosa.

Nelle Fasi 4 e 5, i ruoli di Difensore e di Centrocampista vengono unificati.

Nella fasi in cui i Calciatori da acquistare sono 2 per ruolo, il giocatore dovrà indicare nella griglia di mercato per il calciatore 1, quelli compresi nelle rose di una delle squadre del Campionato Nazionale Serie A in fascia A, per il Calciatore 2, quelli compresi nelle rose di una delle squadre indicate in fascia B.

Le fasce compilate in base alla classifica del Campionato Nazionale Serie A dell'anno precedente in modo da ottenere fasce omogenee; saranno preventivamente comunicate dalla Authority LF.

2.4.1.5 In tutte e cinque le fasi, il giocatore dovrà utilizzare l'apposita griglia di mercato, all'interno della quale dovrà indicare 8 nomi per ciascuno dei calciatori da acquistare, e la sua offerta per ciascuno.

I calciatori devono essere elencati in ordine decrescente d'offerta e di preferenza.

Il numero massimo di giocatori acquistabili per sottoruolo è il seguente:

- Portieri 3
- Difensori Centrali: 5
- Difensori Laterali: 5
- Centrocampisti Difensivi: 5
- Centrocampisti Offensivi: 5
- Attaccanti: 6

Nel caso in cui un giocatore nelle prime tre fasi raggiunga i limiti sopraindicati per i sottoruoli Difensore Centrale, Difensore Laterale, Centrocampista Difensivo, Centrocampista Offensivo, dovrà astenersi dal presentare offerte per quel sottoruolo sino alla riunificazione delle offerte per il ruolo principale Difensore o Centrocampista.

In ogni fase, i crediti residui tra il capitale disponibile e la somma delle offerte per i calciatori capilista per ogni ruolo, non potranno essere inferiori al numero dei calciatori da acquistare nelle fasi successive per il completamento della rosa.

Per i Gironi di A e B, nella Fase 1 l'offerta minima per ciascun calciatore non può essere inferiore alla base d'asta stabilita dalla Authority LF per il singolo calciatore; nelle successive fasi 2, 3, 4 e 5 l'offerta minima per ciascun calciatore è di 1 credito; **nel caso in cui ai sensi del precedente punto 2.3.2 dovessero essere annullate dalla Authority LF le fasi di opzioni e conferme, anche per la Fase 2 l'offerta per i calciatori dovrà essere non inferiore alla base d'asta stabilita dalla Authority LF per il singolo calciatore.**

Per i Gironi di Serie C l'offerta su base d'asta minima è estesa anche alla fase 2; nelle successive fasi 3, 4 e 5 l'offerta minima per ciascun calciatore è di 1 credito.

Nel caso due o più partecipanti abbiano fatto la stessa offerta per un calciatore, questi verrà assegnato alla squadra che lo ha indicato col più alto ordine di preferenza; qualora si verifichi una situazione di parità nell'ordine di preferenza, l'assegnazione avverrà in base all'ordine di scelta.

2.4.1.6 Nel caso in cui un Fantaallenatore non ordini i calciatori secondo l'offerta in crediti, la lista sarà riordinata d'ufficio per crediti in ordine decrescente; in caso di parità di offerta sarà mantenuto l'ordine di preferenza indicato dal Fantaallenatore.

Nel caso in cui un Fantaallenatore superi il limite di crediti ammessi per la fase di mercato, le offerte saranno rideterminate d'ufficio riducendo l'offerta del primo calciatore della lista Attaccanti a quella del secondo, e mantenendo invariato l'ordine di preferenza; qualora non fosse sufficiente si passerà nell'ordine alla lista Centrocampisti Offensivi, Centrocampisti Difensivi, Difensori Lateralali, Difensori Centrali, Portieri; qualora tale riduzione non fosse ancora sufficiente, l'offerta per il primo ed il secondo Attaccante sarà ridotta a quella per il terzo, e si procederà in tal senso sino al rientro nel limite previsto; nella prima fase dovranno in ogni caso essere rispettati i minimi fissati per la base d'asta.

Qualora nella Prima fase l'offerta indicata fosse inferiore alla base d'asta, la stessa sarà ricondotta d'ufficio alla base stessa, e la lista sarà modificata in ordine decrescente di crediti; qualora in tal caso l'offerta complessiva superasse il limite di crediti consentiti, verrebbe eliminato di Ufficio una alla volta la prima offerta nell'ordine Attaccante, Centrocampista Offensivo, Centrocampista Difensivo, Difensore Laterale, Difensore Centrale, Portiere; qualora ciò non fosse sufficiente verrebbe eliminata la seconda scelta sino a rientrare nel limite di crediti consentito; qualora non fosse possibile assegnare uno o più calciatori, verrebbe assegnato d'ufficio il calciatore con il valore più alto compatibile con i crediti residui tra quelli rimasti liberi, nell'ordine sopracitato.

Qualora un Fantaallenatore non inviasse in tempo utile la propria lista per la prima fase di mercato, gli verranno assegnati d'ufficio i calciatori con il più alto valore di base d'asta tra quelli non assegnati compatibilmente con i crediti disponibili, nell'ordine Attaccante, Centrocampista

Offensivo, Centrocampista Difensivo, Difensore Laterale, Difensore Centrale, Portiere; a parità di base d'asta, l'assegnazione avverrà per sorteggio da parte del gestore.

Qualora un Fantaallenatore non inviasse in tempo utile la propria lista per le fasi 2, 3, 4, 5 gli verrà assegnato a costo 1 credito il calciatore dallo stesso indicato con il più alto ordine di preferenza nella fase immediatamente precedente ed ancora disponibile sul mercato; qualora ciò non fosse possibile, verrà assegnato d'ufficio il calciatore dal valore iniziale più alto tra quelli disponibili sul mercato, restando invariato il costo di 1 credito; a parità di base d'asta, l'assegnazione avverrà per sorteggio da parte del gestore.

2.4.2 MERCATO LIBERO

2.4.2.1 Il Mercato Libero si svolge nel corso del fantacampionato.

In nessun momento della stagione, la rosa può superare il numero di 27 calciatori, quindi per qualsiasi acquisto effettuato nel Mercato Libero, il Fantaallenatore dovrà tagliare un calciatore tra quelli in rosa per non eccedere il limite.

Il calciatore da tagliare potrà essere anche di ruolo diverso da quello da acquistare, purché il numero dei calciatori presenti nel ruolo dopo l'operazione sia ricompreso nel numero fissato all'articolo 1.1 della presente parte del Regolamento.

Potrà essere acquistato al ML un solo calciatore per ogni turno.

Sono acquistabili solo i calciatori presenti nel Data Base ufficiale accessibile dal sito Lega Forum; le liste eventualmente inviate dai Gestori hanno solo valore informativo.

La prima sessione di ML avrà luogo dopo lo svolgimento della 2^a giornata, ovvero della 3^a qualora quest'ultima si svolgesse in un turno infrasettimanale, e lo stesso si protrarrà fino alla 28^a giornata di campionato inclusa, con un turno supplementare prima dello svolgimento della post-season, aperto anche alle squadre non qualificate alla stessa; il Mercato Libero viene sospeso in occasione delle soste del Campionato Nazionale Serie A, e viene ripreso nella settimana precedente la ripresa del Campionato Nazionale Serie A; in ogni caso verrà effettuata una sola sessione di Mercato Libero settimanale, indipendentemente dalla disputa di turni infrasettimanali del Campionato Nazionale Serie A.

Per il Mercato Libero ogni giocatore ha a disposizione un capitale di 60 crediti, oltre quelli eventualmente economizzati nel Mercato di Lega.

2.4.2.2 Le offerte di Mercato Libero per l'acquisto di calciatori liberi devono essere effettuate entro le ore 20.30 del Mercoledì delle settimane in cui il mercato è aperto; nel caso di disputa di un turno infrasettimanale, la scadenza viene spostata alle ore 20.30 del Giovedì.

Ogni Fantaallenatore dovrà far pervenire tramite il form attivo sul sito www.legaforum.com una lista con un massimo di 8 calciatori anche di ruoli diversi, indicando l'offerta ed il calciatore della rosa che intende tagliare.

I calciatori devono essere ordinati per valore non crescente di offerta, indipendentemente dal ruolo.

Le offerte minime sono le seguenti:

- Portiere 3 crediti
- Difensore 3 crediti
- Centrocampista 5 crediti
- Attaccante 8 crediti

A parità di offerta tra più Fantaallenatori, sia in crediti sia in ordine di lista, l'assegnazione avverrà secondo l'Ordine di Scelta.

L'offerta sarà ritenuta nulla nel caso in cui non sia stato indicato il calciatore da tagliare.

Per i calciatori tagliati non è in genere previsto rimborso di crediti.

In particolare non è previsto alcun recupero di crediti per il taglio di calciatori infortunati, squalificati o sospesi a qualsiasi titolo.

Sono previste le seguenti eccezioni:

Per i calciatori ceduti in campionati esteri equivalenti alla Serie A italiana saranno reintegrati tutti i crediti; per quelli ceduti in Serie B o campionati esteri equivalenti, saranno reintegrati la metà dei crediti spesi arrotondati per eccesso.

Per i calciatori che arrivassero da un campionato estero per un periodo temporale predefinito, al termine dello stesso saranno reintegrati la metà dei crediti spesi arrotondati per eccesso.

Per i calciatori deceduti, o che annunciassero il proprio ritiro, che rescindessero il contratto o che assumessero un ruolo tecnico o manageriale, sarà reintegrata la metà dei crediti spesi.

Per i calciatori che rescindessero prima della scadenza della sessione di mercato invernale Serie A, il rimborso dei crediti avverrà solo dopo la scadenza ed a condizione che il calciatore non abbia sottoscritto un nuovo contratto con una Squadra militante nella Serie A italiana; il taglio effettuato prima della scadenza della sessione di mercato invernale Serie A o in presenza di un nuovo contratto sottoscritto dal calciatore con una Squadra militante nella Serie A italiana, sarà considerato taglio volontario e non comporterà rimborso alcun rimborso di crediti.

Per il taglio dei calciatori ceduti a campionati esteri o ad altro campionato italiano o che rescindessero il contratto, o ritirati o passati a ruolo tecnico o manageriale non è previsto limite di tempo.

Il calciatore tagliato non può essere riacquistato dallo stesso giocatore nel corso della stagione, ad eccezione di quelli ceduti all'estero o che rescindessero il contratto o ritirati o passati a ruolo tecnico o manageriale e successivamente rientrati alla piena attività.

2.4.2.3 Il terzo Portiere può essere ceduto durante il Mercato Libero e sostituito con qualsiasi altro disponibile senza limitazioni di Squadra, ovvero con qualsiasi altro calciatore di movimento nei limiti di composizione della rosa di cui all'art. 1.1 della presente parte del Regolamento.

2.4.2.4 Nel caso in cui un giocatore subisca un infortunio potrà essere inserito in un'apposita "lista infortunati" istituita presso ogni Girone della Lega.

L'inserimento in Lista Infortunati vale quale operazione effettuata al Mercato Libero.

La tassa di iscrizione di ogni calciatore in Lista Infortunati è di 5 crediti.

Al posto del giocatore inserito in Lista Infortunati è possibile prendere in prestito un altro calciatore di quel ruolo libero da contratto.

Il costo base del nuovo calciatore preso in prestito, è il seguente

- Portiere 3 crediti
- Difensore 3 crediti
- Centrocampista 5 crediti
- Attaccante 8 crediti

Qualora per il calciatore chiesto in prestito pervengano nella stessa sessione di mercato offerte di acquisto, lo stesso sarà assegnato alla Squadra che avrà presentato l'offerta maggiore; a parità di offerta lo stesso sarà assegnato al giocatore che ne richiede il prestito.

Qualora un Fantaallenatore volesse sostituire il calciatore tesserato in prestito, non sarà dovuta per il nuovo sostituto la tassa di 5 crediti, ma solo il costo del prestito.

Non vi è limite temporale riguardo la durata dell'infortunio per potere accedere alla Lista Infortunati; a richiesta del gestore o di un altro Fantaallenatore del Girone, l'infortunio dovrà essere comprovato da almeno due giornali sportivi o tre fonti giornalistiche diverse (sia a mezzo stampa, sia a mezzo televisivo, sia a mezzo telematico); dopo la disputa di una partita di Campionato Serie A del calciatore infortunato, sia da titolare sia da subentrante dalla panchina, lo stesso sarà reintegrato d'ufficio nella rosa, ed il calciatore preso in prestito tornerà sul Mercato Libero; tale operazione di reintegro non è da considerarsi operazione di Mercato Libero; è salva la facoltà del Fantaallenatore di procedere al reintegro del calciatore in lista infortunati anche prima del suo rientro in squadra, previa comunicazione al gestore entro la scadenza della sessione di ML; in tal caso però il taglio sarà considerato volontario, avrà valore di operazione di ML ed il calciatore in prestito temporaneo non sarà riacquistabile o tesserato in sostituzione di altro calciatore infortunato.

Il Fantaallenatore potrà successivamente, già dalla stessa settimana del taglio, riacquistare a mezzo asta, ovvero tesserare in prestito in sostituzione di altro calciatore infortunato nello stesso ruolo (per il quale sarà in ogni caso dovuta la tassa di 5 crediti), lo stesso calciatore tesserato temporaneamente nella Lista Infortunati.

Nel caso pervengano in quella sessione più offerte per quel calciatore, lo stesso sarà assegnato alla Squadra che avrà presentato l'offerta maggiore; a parità di offerta, il calciatore sarà assegnato alla Squadra che lo deteneva in prestito.

Qualora il calciatore inserito in Lista infortunati dovesse essere ceduto a Squadra estera o a Squadra di categoria inferiore, il suo sostituto tornerebbe di Ufficio sul Mercato Libero.

2.4.2.5 Nel corso della stagione, un Fantaallenatore può blindare un calciatore della propria rosa, aumentando il costo di acquisto nell'ambito del proprio capitale sociale di 310 crediti.

Tale operazione può essere effettuata durante una qualsiasi sessione del ML, e costituisce operazione di ML.

La blindatura in ogni caso non comporta rinnovo del termine di vincolo triennale.

2.4.3 MERCATO SCAMBI

2.4.3.1 Il Mercato Scambi si svolge nel corso del fantacampionato; avrà inizio dopo la disputa seconda giornata, ovvero della terza qualora la seconda si svolgesse in un turno infrasettimanale, e termine prima della disputa della ventiduesima giornata ovvero della ventitreesima qualora la ventiduesima si svolgesse in un turno infrasettimanale

Gli scambi potranno interessare uno o più calciatori per Fantasquadre, e potranno essere effettuati anche per ruoli non omogenei; al termine degli scambi la composizione delle rose delle Fantasquadre coinvolte dovranno essere conformi a quelle previste dall'articolo 1.1 della presente parte del Regolamento.

Gli scambi potranno essere integrati con crediti.

I calciatori scambiati conservano in ogni caso il costo e la durata del contratto.

Gli stessi, qualora tagliati in successive fasi del ML, non possono essere riacquistati da alcuna delle due Fantasquadre interessate nello scambio, né dalla cedente, né dalla acquirente, né possono essere oggetto di ulteriore scambio fra le due Fantasquadre.

Ogni Fantallenatore può effettuare una sola operazione di scambio settimanale, che non costituisce operazione di Mercato Libero.

In ogni caso ogni Fantasquadra non può scambiare nel corso della stagione più di 8 calciatori, con un massimo di 4 calciatori in una sola operazione di scambio.

Ogni calciatore nel corso della stagione può rientrare in un massimo di 2 scambi.

2.5 PENALIZZAZIONI

Per il mancato o ritardato invio in fase di opzioni, conferme e mercato di lega, a partire dalla seconda infrazione sarà comminato un punto di penalizzazione.

Ai fini di ulteriori provvedimenti disciplinare, i mancati o ritardati invii in fase di opzioni, conferme e mercato di lega saranno cumulati con i mancati o ritardati invii di formazione di cui alla successiva Parte Terza, Capitolo 1 Punto 1.9.

PARTE TERZA

CAPITOLO 1

LA FORMAZIONE

1.1 Ogni squadra deve schierare una formazione di 11 calciatori.

Oltre il Portiere, da inserire obbligatoriamente, i Calciatori devono essere schierati secondo i seguenti moduli (Difensori-Centrocampisti-Attaccanti):

3-5-2, 4-4-2, 4-3-3, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1, 6-3-1.

Ai fini della formazione, la suddivisione in sottoruoli di cui al Calciomercato estivo è ininfluente.

1.2 Ogni squadra deve indicare un elenco di riserve composto da un massimo di 9 calciatori, senza limiti di calciatori per ogni ruolo.

1.3 Non vi è limite alcuno al numero di calciatori stranieri presenti sia tra i titolari sia tra le riserve.

1.4 La formazione deve essere comunicata entro e non oltre l'orario di inizio designato della prima partita della giornata di campionato, anche se disputata in anticipo sul resto della giornata.

1.5 La comunicazione deve avvenire tramite il form attivo sul sito www.legaforum.com; nell'oggettiva impossibilità di inviare la formazione via sito, il gestore, a proprio insindacabile giudizio, potrà ritenere valide anche le formazioni inviate tramite e-mail indirizzate allo stesso o SMS; in nessun caso saranno considerate valide le formazioni postate esclusivamente sul forum, salva espressa autorizzazione del gestore.

1.6 Sono altresì ritenute nulle le formazioni inviate da un qualsiasi Fantaallenatore in sostituzione del Fantaallenatore proprietario della squadra, a meno che questi non abbia esercitato la facoltà di sostituzione con le modalità previste dalla Parte Prima Capitolo 7 del presente Regolamento.

1.7 Nel caso che un Fantaallenatore non comunichi la formazione al gestore entro la scadenza stabilita nel Campionato o nella fase a Gironi di Champions Cup e Masters Cup, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente; alla Squadra inadempiente saranno detratti tutti gli eventuali punti acquisiti dalla disputa della partita; il risultato conseguito rimarrà valido per la squadra avversaria. Nel caso che alla prima giornata di campionato, ovvero alla prima giornata di una fase a girone, un Fantaallenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il gestore assegnerà alla squadra del suddetto Fantaallenatore un Totale-Squadra d'ufficio equivalente a 59,5 (4,5 al Portiere e 5,5 ad i calciatori di movimento schierati con il modulo 4-4-2). Questo Totale-Squadra d'ufficio potrà essere assegnato nelle giornate successive alla prima, ovvero fino a quando detto Fantaallenatore comunicherà la sua formazione al gestore entro la scadenza prevista.

1.8 Nel caso di mancata comunicazione di formazione in incontri ad eliminazione diretta, alla Squadra inadempiente sarà comminato d'Ufficio il risultato di 0-3 se l'inadempienza sarà relativa

alla partita di andata; la mancata comunicazione per la partita di ritorno comporta in ogni caso l'eliminazione dal torneo indipendentemente dal risultato della partita di andata.

Nel caso in cui entrambe le Squadre non comunichino la formazione per la partita di andata, verrà comminata ad entrambe le Squadre la sconfitta di Ufficio e la partita sarà considerata nulla; la qualificazione verrà decisa da un incontro da disputarsi in turno unico e campo neutro in sostituzione della partita di ritorno, con eventuale disputa di tempi supplementari ed esecuzione dei tiri di rigore.

Nel caso in cui entrambe le Squadre non comunichino la formazione per la partita di ritorno, oppure per un confronto da disputarsi in turno unico, entrambe le Squadre saranno eliminate ed al loro posto sarà ripescata la miglior perdente del turno in base ad una classifica stilata con criteri dettati dalla Authority LF.

1.9 Nel caso che la mancata comunicazione della formazione in Campionato si protragga per 2 giornate anche non consecutive, e per un massimo di quattro (4) partite, sarà comminata alla Società la sanzione di un punto di penalità per ogni giornata carente a partire dalla seconda (compresa). La mancata comunicazione della formazione per quattro (4) partite, anche non consecutive, comporta l'esclusione del Fantaallenatore dal torneo della Lega Forum e la classificazione della squadra all'ultimo posto del girone di competenza. Nella fase a Gironi di Champions Cup e Masters Cup il punto di penalità sarà comminato ad ogni mancato invio. I mancati invii nelle partite ad eliminazione diretta e nella post-season concorrono al totale per l'esclusione dalla Lega Forum, ma per essi non sarà comminata alcuna penalità oltre quelle previste nel precedente punto 1.8.

1.10 ERRORI NELL'INVIO DELLA FORMAZIONE

1.10.1 In caso di invio di formazione con più di 11 calciatori, vengono esclusi i calciatori con la Fantamedia più alta; in caso di parità di Fantamedia, l'esclusione avverrà nell'ordine Difensore – Centrocampista - Attaccante; le esclusioni saranno in ogni caso compatibili con i moduli ammessi; i calciatori esclusi vengono collocati in tribuna.

1.10.2 In caso di invio di formazione con modulo non ammesso, viene escluso il calciatore con la Fantamedia più alta nel ruolo con calciatori in eccesso, e viene inserita la R.U. nel ruolo con calciatori in difetto; in caso di opzione sul modulo rettificato da adottare, l'ordine di ingresso della R.U. è sempre Difensore - Centrocampista – Attaccante.

1.10.3 in caso di invio di formazione con 10 calciatori, o con un calciatore ripetuto o non tesserato per la Società, l'assente non potrà essere sostituito da un calciatore in panchina, ma dalla Riserva di Ufficio.

1.10.4 In caso di invio di formazione con calciatore presente sia tra i titolari sia tra le riserve, lo stesso verrà eliminato dalla panchina che presenterà un calciatore in meno; i calciatori infortunati, squalificati o trasferiti ad altro Campionato presenti in formazione potranno essere sostituiti dalle riserve in panchina.

1.10.5 In caso di invio di formazione con una panchina composta da più di 9 elementi vengono tolti d'Ufficio i giocatori in eccesso in ordine inverso a quello indicato.

CAPITOLO 2

LA PARTITA

2.1 SVOLGIMENTO

2.1.1 La gara viene disputata tra le due formazioni (11 calciatori) schierate da ciascuna Fantasquadra.

2.1.2 In caso di assenza di uno o più calciatori titolari o qualora vengano giudicati s.v. o n.g. da almeno due Q.U., subentreranno le riserve secondo l'ordine per ruolo scelto dal giocatore.

2.1.3 Nel caso in cui non siano presenti in panchina riserve per quel ruolo, sarà schierata una Riserva di Ufficio, il cui punteggio sarà pari a 3 per il portiere, e 4 per i calciatori degli altri ruoli; nel corso dei Tempi Regolamentari può essere utilizzata una sola Riserva di Ufficio.

2.1.4 Si potranno in tutti i casi effettuare non più di quattro sostituzioni; nel caso in cui i calciatori da sostituire siano più di quattro, verranno presi in considerazione i quattro migliori Fantapunteggi tra le riserve candidate a sostituire i titolari assenti, nel rispetto dell'ordine di ruolo scelto dal giocatore; in caso di parità del Fantapunteggio, l'ingresso avverrà nell'ordine Difensore – Centrocampista - Attaccante; qualora uno degli assenti sia il Portiere, questi deve sempre essere sostituito per primo dal portiere di riserva.

2.1.5 I punteggi dei calciatori di riserva saranno calcolati come per i calciatori titolari.

2.1.6 La squadra che avrà segnato il maggior numero di Fantagol vincerà la gara. Se non sarà segnato alcun Fantagol o se le squadre avranno segnato eguale numero di Fantagol, la gara risulterà conclusa in parità.

2.1.7 Il numero di Fantagol segnati da ciascuna squadra viene calcolato per mezzo della Tabella di conversione appresso riportata, a seconda dei Punti-Squadra totalizzati.

2.1.8 I Punti-Squadra sono la somma dei punteggi totalizzati da ciascuno degli undici calciatori schierati come titolari (o dalle riserve che li sostituiscono). Al risultato della somma dovranno essere sottratti o ulteriormente sommati gli esiti del calcolo dei modificatori di difesa e centrocampo, nonché l'eventuale assegnazione del punteggio-fattore campo.

2.1.9 Sia per i punti Squadra che per i punti Modificatori l'arrotondamento alla terza cifra decimale per difetto (0-4) o per eccesso (5-9) sarà effettuato sul totale della somma.

2.1.10 Il punteggio di ciascun calciatore è dato dalla media dei voti assegnati dalla *Gazzetta dello Sport*, dal *Corriere dello Sport* e da *Tuttosport*, a cui vanno aggiunti o sottratti dei punti bonus o malus; il voto di riferimento è quello riportato nei tabellini, che in caso di discordanza ha prevalenza su quello riportato nelle "pagelle" commentate.

2.1.11 Qualora uno dei Q.U. non pubblici entro il martedì successivo alla giornata di campionato nella propria edizione cartacea il voto di un calciatore, verrà preso in considerazione il solo voto degli altri due Q.U.; nel caso in cui entrambi i Quotidiani Ufficiali, per qualsiasi motivo, non siano pubblicati entro il mercoledì successivo alla giornata di campionato, in sostituzione saranno presi a riferimento i voti del Quotidiano di Riserva *Corriere della Sera*; nel caso in cui nessuno di questi giornali sia pubblicato prima dello svolgimento della giornata successiva, sarà assegnato a tutti i calciatori un voto di Ufficio equivalente a 6, oltre i bonus-malus maturati.

2.1.12 Bonus/Malus

Alla media-voto vanno sommati algebricamente i seguenti punti bonus-malus:

- +3 punti per ciascuna rete realizzata su azione di gioco;
- +2 punti per ciascuna rete realizzata su calcio di rigore;
- +1/2 punto (+0.50) per ciascun assist fornito;
- +3 punti per ciascun rigore parato (si applica al portiere o a chi ne fa le veci);
- -2 punti per ciascuna autorete;
- -2 punti per ciascun calcio di rigore sbagliato;
- -1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere o a chi ne fa le veci);
- -1/4 punto (-0,25) per l'ammonizione subita;
- -3/4 punto (-0,75) per l'espulsione subita; in caso di espulsione per doppia ammonizione, verrà in ogni caso applicato un malus di -0,75.

2.13 Per l'attribuzione delle reti e delle autoreti, fa fede esclusivamente quanto riportato nei Quotidiani Ufficiali; in caso di discordanza tra i Q.U., prevarrà la maggioranza dei tre.

2.14 Per l'attribuzione degli assist, fa fede quanto riportato nel file FCM.

2.15 Inoltre, per simulare il vantaggio di giocare in casa verranno assegnati due punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare ai propri Punti-Squadra.

2.2 CASI SPECIALI

2.2.1 In caso di espulsione di calciatore già ammonito, sia diretta sia per doppia ammonizione, sarà preso in considerazione solo il malus relativo alla espulsione stessa.

2.2.2 I malus relativi ad ammonizione o espulsione si applicano solo ai calciatori effettivamente scesi in campo; non sarà pertanto considerata valida l'ammonizione o l'espulsione di calciatori in panchina; i malus saranno applicati anche per i provvedimenti applicati al di fuori del campo di gioco o dopo il termine della partita.

2.2.3 Qualora un portiere abbia giocato per almeno 30 minuti compreso i recuperi e riporti nel tabellino sv (senza voto) o ng (non giudicabile) gli verrà attribuito un voto pari a 6 oltre i bonus-malus maturati; qualora subisca una o più reti o pari uno o più rigori e riporti nel tabellino sv (senza voto) o ng (non giudicabile) gli verrà attribuito un voto pari a 6 oltre i bonus-malus maturati indipendentemente dai minuti effettivamente giocati.

2.2.4 Al calciatore che abbia segnato una rete e riporti nel tabellino sv (senza voto) o ng (non giudicabile) verrà attribuito un voto pari a 6 oltre i bonus-malus maturati.

2.2.5 Al calciatore che abbia segnato una autorete e riporti nel tabellino sv (senza voto) o ng (non giudicabile) verrà attribuito un voto pari a 6 meno il malus maturato.

2.2.6 Al calciatore che abbia fallito un calcio di rigore e riporti nel tabellino sv (senza voto) o ng (non giudicabile) verrà attribuito un voto pari a 6 meno il malus maturato.

2.2.7 Al calciatore che sia stato espulso e riporti nel tabellino sv (senza voto) o ng (non giudicabile) verrà attribuito un voto pari a 5 meno il malus maturato.

2.2.8 Al calciatore che fallisca un calcio di rigore e segni sulla ribattuta del portiere verranno attribuiti sia il malus (-2) che il bonus (+3).

2.2.9 Nel caso in cui tutti i calciatori di entrambe le squadre di una partita del campionato nazionale Serie A siano stati giudicati da tutti i Q.U. sv (senza voto) o ng (non giudicabile) per impossibilità di giudizio dovuto a case atmosferiche o di forza maggiore, verrà assegnato a coloro che abbiano giocato per almeno trenta minuti oltre il recupero un voto pari a 6 oltre i bonus-malus maturati; qualora per alcuni calciatori sia segnalata una votazione personale, questa è da ritenersi nulla, se non presente in regolari pagelle.

2.2.10 Nel caso in cui tutti i calciatori di una o entrambe le squadre di una partita del campionato nazionale Serie A siano stati giudicati da tutti i Q.U. sv (senza voto) o ng (non giudicabile) per palese condotta antisportiva, verrà assegnato a coloro che abbiano giocato per almeno trenta minuti oltre il recupero un voto pari a 5 senza i bonus-malus maturati.

2.2.11 Nel caso in cui una partita del campionato nazionale Serie A venga rinviata o posticipata, il calcolo del punteggio della partita viene rinviato dopo la effettiva disputa dell'incontro di recupero; se uno o più calciatori schierati, coinvolti nelle partite rinviate o posticipate, non dovessero scendere in campo, potranno essere sostituiti dalle riserve in panchina senza limite di numero; qualora il numero delle riserve non fosse sufficiente ad effettuare tutte le sostituzioni, saranno schierate Riserve di Ufficio con i voti di cui al precedente punto 2.3.

2.2.12 Qualora il rinvio o il posticipo interessasse una partita che non fosse recuperata prima della disputa del successivo turno del torneo di riferimento o della fine della stagione regolare, nel caso in cui siano state rese note e pubblicate sui Q.U. le formazioni, a tutti i calciatori titolari ed in panchina verrà assegnato un voto di Ufficio pari a 6 per i calciatori di movimento e 5 per i portieri se il rinvio o il posticipo viene determinato dopo la scadenza di invio della formazione, ovvero 5.5 per i calciatori di movimento e 4 per i portieri se il rinvio o il posticipo viene determinato prima della scadenza di tale invio; in caso di mancata pubblicazione, il voto di Ufficio verrà esteso a tutti componenti le rose con esclusione degli squalificati.

2.2.13 Qualora il rinvio o il posticipo interessasse almeno la metà delle partite in calendario, resta nella facoltà della Authority LF la possibilità di annullare la giornata; in tal caso tutto il calendario verrà slittato di una giornata.

2.2.14 Nel caso in cui una partita del campionato nazionale Serie A venga sospesa e successivamente completata in data diversa, il calcolo del punteggio della partita viene rinviato dopo l'effettivo completamento del recupero, procedendo come segue:

- qualora almeno 2 Q.U. riportino i tabellini con i voti dei calciatori per entrambi gli spezzoni di partita, sarà eseguita la media aritmetica dei voti riportati, maggiorati o diminuiti dei bonus-malus maturati in entrambe le partite;
- qualora almeno 2 Q.U. riportino i tabellini con i voti dei calciatori per solo uno degli spezzoni di partita, questi saranno considerati validi ai fini del calcolo del punteggio, maggiorati o diminuiti dei bonus-malus maturati in entrambe le partite;
- in assenza dei tabellini in almeno 2 Q.U. in entrambi gli spezzoni, a tutti i calciatori scesi effettivamente in campo, viene attribuito un voto di Ufficio uguale a 6, maggiorato o diminuito dei bonus-malus maturati in entrambe le partite.

2.2.15 Nel caso in cui una partita del campionato nazionale Serie A venga sospesa o giocata sub-judice per intemperanze, qualora almeno due dei Q.U. riportino i tabellini con i voti dei calciatori, questi saranno considerati validi ai fini del calcolo del punteggio maggiorati o diminuiti dei bonus-malus maturati; qualora i voti non siano pubblicati, il calcolo del punteggio della partita viene rinviato dopo la effettiva disputa dell'incontro di recupero con le modalità descritte nel precedente art. 2.2.12.

2.2.16 In caso di partita sospesa non recuperata e decisa d'Ufficio dal Giudice Sportivo, senza pubblicazione dei tabellini su almeno due Q.U., a tutti i calciatori scesi effettivamente in campo, viene attribuito un voto di Ufficio uguale a 6 per i calciatori di movimento e 5 per i Portieri, senza applicazione di bonus-malus; nel caso in cui la partita venga sospesa prima del 16' del secondo tempo, l'attribuzione del voto di Ufficio verrà estesa a tutti i calciatori presenti in panchina, salvo che la Squadra di appartenenza non abbia già effettuato tutti i cambi a disposizione.

2.2.17 Nel caso in cui a seguito di un trasferimento e dello svolgimento di una partita di recupero, un calciatore disputasse due o più partite valide per la stessa giornata del Campionato Nazionale Serie A, qualora ottenesse punteggio in una sola partita, questo sarà valido ai fini della giornata; qualora ottenesse un punteggio in due o più partite, sarà valido ai fini della giornata il punteggio conseguito nella partita disputata per prima in ordine cronologico.

2.3 Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base della sola Media Voto in pagella assegnata a ciascun difensore dai Quotidiani Ufficiali, senza applicazione dei bonus-malus.

2.3.1 La Media Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione, viene trasformato in punti positivi o negativi secondo la Tabella di Conversione:

Livello	Media voto	Modificatore difesa
Livello 1	Meno di 5	+4
Livello 2	5,00-5,24	+3
Livello 3	5,25-5,49	+2
Livello 4	5,50-5,74	+1

Livello 5	5,75-5,99	0
Livello 6	6,00-6,24	-1
Livello 7	6,25-6,49	-2
Livello 8	6,50-6,74	-3
Livello 9	6,75-6,99	-4
Livello 10	7,00 o più	-5

2.3.2 I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale Squadra della squadra avversaria.

2.3.3 In caso di assenza di uno o più Difensori della formazione iniziale per i quali non è possibile procedere alla sostituzione, ai soli fini del calcolo del Modificatore di Difesa vengono utilizzate una o più R.U. cui viene attribuito un voto pari a 4.75.

2.3.4 Nel caso che in una squadra vengano schierati meno di 4 difensori, il modificatore ottenuto viene peggiorato di un livello per ogni difensore sotto il limite di quattro.

2.3.5 Nel caso che in una squadra vengano schierati più di 4 difensori, il modificatore ottenuto viene migliorato di un livello per ogni difensore sopra il limite di quattro.

2.4. Il modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre.

2.4.1 Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma della media voto dei centrocampisti schierati in formazione.

2.4.2 In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, verranno 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.

2.4.3 Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è equivalente a 4.75.

2.4.4 Il confronto Totali-Centrocampo viene trasformato in punti positivi o negativi secondo la Tabella di Conversione:

Differenza tra i Totali-Centrocampo	Squadra con il Totale migliore	Squadra con il Totale Peggior
Inferiore a 1	0	0
1-1,99	+0,5	-0,5
2-2,99	+1,0	-1,0
3-3,99	+1,5	-1,5
4-4,99	+2,0	-2,0
5-5,99	+2,5	-2,5
6-6,99	+3,0	-3,0
7-7,99	+3,5	-3,5
8 o più	+4,0	-4,0

2.5 Il Modificatore di Attacco si attribuisce agli attaccanti che in una partita non hanno segnato reti ma hanno riportato un voto medio pari o superiore a 6.5.

2.5.1 La Tabella di Conversione del Modificatore di Attacco sottostante trasforma il voto del singolo attaccante in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:

Voto 6,5 - 6,999	+0,5
Voto 7 - 7,499	+1
Voto 7,5 - 7,999	+1,5
Voto 8 o superiore	+2

2.6 Per determinare il Risultato Finale della gara, i Punti-Squadra delle due squadre in base vengono convertiti in Fantagol in base alla seguente Tabella di Conversione:

Punti-Squadra	Fantagol
Meno di 66 punti =	0 gol
Da 66 a 71,999 punti =	1 gol
Da 72 a 77,999 punti =	2 gol
Da 78 a 83,999 punti =	3 gol
Da 84 a 89,999 punti =	4 gol
Da 90 a 95,999 punti =	5 gol
Da 96 a 101,999 punti =	6 gol

2.6.1 Quando il confronto tra i due Punti-Squadra dà come Risultato Finale un pareggio, e nel caso che i Punti-Squadra di entrambe le squadre siano di 66 o più punti, si assegna un ulteriore gol, quindi la vittoria, alla squadra con più Punti-Squadra se la differenza tra i due Punti-Squadra è di 4 o più punti; il presente punto non si applica nei confronti ad eliminazione diretta giocati con partite di Andata e Ritorno.

2.6.2. Quando una sola squadra totalizza meno di 60 punti, si assegna un gol all'altra squadra, anche se ha totalizzato meno di 66 punti, se la differenza tra i due Punti-Squadra è di 6 o più punti.

2.6.3. Quando la differenza tra i due Punti-Squadra è di 10 o più punti si assegna un ulteriore gol alla squadra con più Punti-Squadra.

2.6.4 Nei confronti ad eliminazione diretta giocati con partite di Andata e Ritorno, in caso di parità supera il turno la squadra che ha segnato il maggior numero di reti in trasferta.

2.7 Nelle partite ad eliminazione diretta, in caso di parità dopo i tempi regolamentari o dopo l'aggregazione dei risultati di Andata e Ritorno, si procede alla disputa dei tempi supplementari.

2.7.1 Il punteggio Squadra viene determinato dalla somma dei punteggi (voto+bonus-malus) del primo calciatore in panchina non utilizzato per ogni ruolo escluso il portiere.

2.7.2 In caso di indisponibilità di calciatori per un ruolo, potranno essere utilizzate fino a tre Riserve di Ufficio cui sarà assegnato un voto uguale a 4; in nessun caso sarà possibile schierare più di un calciatore per ruolo. Tale regola è valida anche per la post-season.

2.7.3 Alla squadra in casa verranno assegnati 0.50 punti, come Fattore Campo, da sommare ai propri Punti-Squadra.

2.7.4 Per determinare il Risultato dei Tempi Supplementari, i Punti-Squadra delle due squadre in base vengono convertiti in Fantagol in base alla seguente Tabella di Conversione:

Punti-Squadra	Fantagol
Meno di 20 punti =	0 gol
Da 20 a 23,999 punti =	1 gol

Da 24 a 27,999 punti =	2 gol
Da 28 a 31,999 punti =	3 gol
Da 32 a 35,999 punti =	4 gol
Da 36 a 39,999 punti =	5 gol
Da 40 a 43,999 punti =	6 gol

2.7.5 In caso di parità con reti segnate nei tempi supplementari, passa il turno la Squadra in trasferta.

2.8 Qualora dopo i Tempi supplementari la Partita o il doppio confronto Andata-Ritorno fosse ancora in parità, si procede alla esecuzione dei tiri di Rigore.

2.8.1 I rigori saranno tirati da 14 calciatori, gli 11 che avranno disputato i tempi regolamentari e i 3 che avranno disputato i tempi supplementari.

2.8.2 Ogni Squadra nel comunicare la formazione dovrà comunicare l'ordine di tiro dei rigoristi di tutti i calciatori, compresi quelli schierati in panchina; in caso di subentro di una delle riserve, questa effettuerebbe il tiro secondo il proprio numero d'ordine, e non secondo il numero d'ordine del calciatore titolare sostituito; in caso di mancata comunicazione, i rigori saranno tirati in ordine inverso a quello della formazione, dall'ultimo Attaccante al Portiere per i calciatori che avranno disputato i tempi regolamentari, e nell'ordine Difensore – Centrocampista - Attaccante per i calciatori che avranno disputato i tempi supplementari.

2.8.3 I rigori si intendono realizzati quando il voto del calciatore, indipendentemente dal bonus-malus, sia uguale o superiore a 6.

2.8.4 Il rigore tirato dal Portiere s.v. o n.g. che abbia giocato per almeno 30 minuti oltre il recupero si intende trasformato.

2.8.5 Si procederà alla esecuzione di una prima serie di 5 rigori; qualora dopo la serie completa il risultato si mantenesse in parità, si procederà ad oltranza secondo l'ordine indicato sino a quando una delle due Squadre non sarà in vantaggio a parità di tiri effettuati; qualora una Squadra non raggiungesse il numero di 14 tiratori, i rigori tirati dai calciatori assenti si intendono non trasformati.

2.8.6 In caso di parità dopo la serie di 14 tiri di rigore, verranno ritirati nuovi tiri secondo l'ordine prestabilito innalzando la soglia di trasformazione di 0.25 per ogni serie di 14 tiri, sino a quando una delle Squadre non sarà in vantaggio a parità di tiri effettuati.

2.8.7 In caso di ulteriore parità, la vittoria sarà attribuita alla Squadra che nella Partita ovvero nell'aggregato tra Andata e Ritorno avrà riportato la migliore Fantamedia.

2.9 Avverso il risultato di una partita, può essere presentato alla Authority LF reclamo scritto entro e non oltre le ore 24.00 del secondo giorno dalla pubblicazione dei risultati.

2.9.1 Sui reclami delibera la Authority LF, le cui decisioni sono inappellabili.

2.9.2 Tutti i risultati pubblicati dai Gestori nel giorno successivo alla disputa delle partite sono da considerarsi Ufficiosi e Provvisori, in attesa del Comunicato Ufficiale della Lega Calcio contenente la lista dei calciatori effettivamente ammoniti.

Su indicazione della Authority, i Gestori provvederanno al ricalcolo degli stessi in presenza di un nuovo file FCM, purché questo venga pubblicato prima del freeze-out formazioni del successivo turno di Campionato; **in caso di incontri ad eliminazione diretta ad A+R, per successivo turno si intende la disputa della partita di Andata del turno successivo.**

PARTE QUARTA

CAPITOLO 1

I TORNEI

1.1 La Lega Forum è strutturata su 12 gironi, 4 costituenti la Serie A, 4 costituenti la Serie B, 4 costituenti la Serie C.

1.2 E' facoltà della Authority LF proporre un allargamento della Lega con la costituzione di Serie minori.

1.3 Qualsiasi modifica alla struttura della Lega proposta dalla Authority LF dovrà essere confermata dalla Assemblea con voto maggioritario semplice; la votazione sarà ritenuta valida con la partecipazione di almeno la metà + 1 delle Società iscritte.

1.4 Il Campionato si svolge tramite una Regular Season ed una Post Season.

1.5 Alla Post Season partecipano le squadre qualificate tramite la Regular Season.

1.6 Contemporaneamente al Campionato si svolgono la Coppa di Lega "Coppa Trab", la Champions Cup LF, la Masters Cup, la SuperCoppa di Lega e la SuperCoppa delle Coppe.

1.7 Tutte le manifestazioni, ad eccezione della Masters Cup, si disputano con una unica rosa.

CAPITOLO 2

IL CAMPIONATO

2.1 La Regular Season del Campionato prevede che ciascuna squadra affronti le avversarie quattro volte, due in casa e due in trasferta, per un totale di 28 giornate.

2.2 Prima dell'inizio del campionato, la Authority LF procede al sorteggio per la composizione dei Gironi, suddividendo le Fantasquadre per fasce secondo il ranking raggiunto nel campionato precedente; in quella occasione viene altresì sorteggiato l'Ordine ai fini della compilazione del Calendario.

2.3 Nella tabella sottostante è riportato il calendario di Lega, che verrà applicato a tutti i Gironi:

ANDATA 1	RITORNO 1	ANDATA 2	RITORNO 2
GIORNATA 1	GIORNATA 8	GIORNATA 15	GIORNATA 22
Squadra 1 Squadra 2	Squadra 2 Squadra 1	Squadra 1 Squadra 2	Squadra 2 Squadra 1
Squadra 3 Squadra 4	Squadra 4 Squadra 3	Squadra 3 Squadra 4	Squadra 4 Squadra 3
Squadra 5 Squadra 6	Squadra 6 Squadra 5	Squadra 5 Squadra 6	Squadra 6 Squadra 5
Squadra 7 Squadra 8	Squadra 8 Squadra 7	Squadra 7 Squadra 8	Squadra 8 Squadra 7
GIORNATA 2	GIORNATA 9	GIORNATA 16	GIORNATA 23
Squadra 4 Squadra 1	Squadra 1 Squadra 4	Squadra 4 Squadra 1	Squadra 1 Squadra 4
Squadra 8 Squadra 2	Squadra 2 Squadra 8	Squadra 8 Squadra 2	Squadra 2 Squadra 8
Squadra 6 Squadra 3	Squadra 3 Squadra 6	Squadra 6 Squadra 3	Squadra 3 Squadra 6
Squadra 5 Squadra 7	Squadra 7 Squadra 5	Squadra 5 Squadra 7	Squadra 7 Squadra 5

GIORNATA 3 Squadra 1 Squadra 5 Squadra 2 Squadra 6 Squadra 3 Squadra 8 Squadra 7 Squadra 4	GIORNATA 10 Squadra 5 Squadra 1 Squadra 6 Squadra 2 Squadra 8 Squadra 3 Squadra 4 Squadra 7	GIORNATA 17 Squadra 1 Squadra 5 Squadra 2 Squadra 6 Squadra 3 Squadra 8 Squadra 7 Squadra 4	GIORNATA 24 Squadra 5 Squadra 1 Squadra 6 Squadra 2 Squadra 8 Squadra 3 Squadra 4 Squadra 7
GIORNATA 4 Squadra 1 Squadra 3 Squadra 4 Squadra 2 Squadra 8 Squadra 5 Squadra 6 Squadra 7	GIORNATA 11 Squadra 3 Squadra 1 Squadra 2 Squadra 4 Squadra 5 Squadra 8 Squadra 7 Squadra 6	GIORNATA 18 Squadra 1 Squadra 3 Squadra 4 Squadra 2 Squadra 8 Squadra 5 Squadra 6 Squadra 7	GIORNATA 25 Squadra 3 Squadra 1 Squadra 2 Squadra 4 Squadra 5 Squadra 8 Squadra 7 Squadra 6
GIORNATA 5 Squadra 7 Squadra 1 Squadra 2 Squadra 3 Squadra 5 Squadra 4 Squadra 6 Squadra 8	GIORNATA 12 Squadra 1 Squadra 7 Squadra 3 Squadra 2 Squadra 4 Squadra 5 Squadra 8 Squadra 6	GIORNATA 19 Squadra 7 Squadra 1 Squadra 2 Squadra 3 Squadra 5 Squadra 4 Squadra 6 Squadra 8	GIORNATA 26 Squadra 1 Squadra 7 Squadra 3 Squadra 2 Squadra 4 Squadra 5 Squadra 8 Squadra 6
GIORNATA 6 Squadra 1 Squadra 6 Squadra 2 Squadra 5 Squadra 3 Squadra 7 Squadra 4 Squadra 8	GIORNATA 13 Squadra 6 Squadra 1 Squadra 5 Squadra 2 Squadra 7 Squadra 3 Squadra 8 Squadra 4	GIORNATA 20 Squadra 1 Squadra 6 Squadra 2 Squadra 5 Squadra 3 Squadra 7 Squadra 4 Squadra 8	GIORNATA 27 Squadra 6 Squadra 1 Squadra 5 Squadra 2 Squadra 7 Squadra 3 Squadra 8 Squadra 4
GIORNATA 7 Squadra 8 Squadra 1 Squadra 7 Squadra 2 Squadra 5 Squadra 3 Squadra 6 Squadra 4	GIORNATA 14 Squadra 1 Squadra 8 Squadra 2 Squadra 7 Squadra 3 Squadra 5 Squadra 4 Squadra 6	GIORNATA 21 Squadra 8 Squadra 1 Squadra 7 Squadra 2 Squadra 5 Squadra 3 Squadra 6 Squadra 4	GIORNATA 28 Squadra 1 Squadra 8 Squadra 2 Squadra 7 Squadra 3 Squadra 5 Squadra 4 Squadra 6

2.4 Per ogni vittoria vengono attribuiti 3 punti, per ogni pareggio 1.

2.5 Nel caso in cui due o più squadre abbiano conquistato lo stesso numero di punti, la classifica delle stesse viene compilata in base alla Fantamedia conseguita; in caso di ulteriore parità varranno nell'ordine:

1. la classifica negli scontri diretti;
2. la differenza reti negli scontri diretti;
3. la differenza reti generale;
4. il maggior numero di reti segnate;
5. il sorteggio.

2.6 Le squadre classificate nei primi due posti in ciascun Girone di A si qualificano per i Play-off per il titolo di Campione della Lega Forum.

Le Squadre classificate al sesto e settimo posto dei Gironi di A, si qualificano per i Play-out retrocessione in B.

Le Squadre classificate all'ottavo posto dei Gironi di A vengono retrocesse in B.

Le Squadre classificate al primo ed al secondo posto dei Girone di B vengono promosse in A.

Le Squadre classificate al terzo e quarto dei Gironi di B si qualificano per i Play-off promozione in A.

Le Squadre classificate al sesto e settimo posto dei Gironi di B, si qualificano per i Play-out retrocessione in C.

Le Squadre classificate all'ottavo posto dei Gironi di B vengono retrocesse in C.

Le Squadre classificate al primo ed al secondo posto dei Girone di C vengono promosse in B.

Le Squadre classificate al terzo e quarto dei Gironi di C si qualificano per i Play-off promozione in B.

2.7 I Play-off per il titolo di Campione della Lega Forum si disputano secondo il seguente tabellone predefinito:

QUARTO 1

1^ GIRONE A - 2^ GIRONE B

QUARTO 2

1^ GIRONE D - 2^ GIRONE C

QUARTO 3

1^ GIRONE B - 2^ GIRONE A

QUARTO 4

1^ GIRONE C - 2^ GIRONE D

SEMIFINALE 1

VINCENTE QUARTO 1 - VINCENTE QUARTO 2

SEMIFINALE 2

VINCENTE QUARTO 3 - VINCENTE QUARTO 4

FINALE

VINCENTE SFINALE 1 - VINCENTE SFINALE 2

Tutte le partite, ad eccezione della finale, sono a doppio turno A+R con Andata sul campo della Squadra peggio classificata nella classifica generale; la finale sarà a turno unico in campo neutro.

In caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si disputano i tempi supplementari con le modalità indicate nella Parte III; in caso di ulteriore parità per i quarti si qualifica la Squadra meglio classificata nelle Regular Season; per le semifinali vengono effettuati i tiri di rigore con le modalità indicate nella Parte III; in caso di ulteriore parità, si qualifica la squadra che nell'aggregato tra Andata e Ritorno, ha conseguito la migliore Fantamedia; nella partita di finale, in caso di parità dopo i tempi supplementari, vengono effettuati i tiri di rigore con le modalità indicate nella Parte III.

La Squadra vincente dei Play Off acquisisce il titolo di Campione di Lega Forum.

2.8 I Play-off promozione ed i Play-out si disputano su due turni ad eliminazione diretta.

Ogni turno si svolge con tre partite giocate in campo neutro, passa il turno la Squadra che vince due partite su tre.

In caso di parità dopo i tempi regolamentari, per ogni partita saranno disputati i tempi supplementari ed in caso di ulteriore parità saranno eseguiti i tiri di rigore.

Gli accoppiamenti vengono effettuati in base ad un tabellone prestabilito che non permette incontri tra Squadre provenienti dallo stesso Girone.

Le Squadre perdenti saranno classificate nella Serie inferiore; le Squadre vincenti disputeranno un ulteriore turno con le stesse modalità al termine del quale le Squadre vincenti saranno ammesse nella Serie superiore e le Squadre perdenti saranno classificate nella Serie inferiore

Al fine di compilare una classifica per eventuali ripescaggi, tra le Squadre perdenti saranno disputati turni unici ad eliminazione diretta con le modalità sopra indicate.

L'Authority si riserva la possibilità di modificare la struttura del torneo in base all'effettivo numero di giornate residue del Campionato di Serie A.

CAPITOLO 3

LE COPPE

3.1 COPPA DI LEGA "COPPA TRAB"

3.1.1 Alla Coppa di Lega "Coppa Trab" partecipano tutte le Fantasquadre iscritte alla Lega Forum.

3.1.2 Il torneo si svolge tutto ad eliminazione diretta e prevede un turno preliminare ed un tabellone principale.

3.1.3 Al turno preliminare partecipano le Squadre di Serie C e le Squadre di Serie B. Si gioca con partite di Andata e Ritorno con la partita di Andata giocata sul campo della Squadra militante in Serie C.

Le vincenti del doppio confronto si qualificano per il tabellone principale.

3.1.4 La Squadra detentrica del trofeo è qualificata di ufficio per il tabellone principale; qualora militasse in C o B, disputerebbe il preliminare la Squadra di A peggio classificata tra le ammesse tramite Play-Out.

3.1.5 Il tabellone principale si disputa sulla base di uno schema prefissato in cui le 64 FantaSquadre vengono disposte secondo la classifica del Campionato precedente. Si gioca con partite di Andata e Ritorno con la partita di Andata giocata sul campo della Squadra con ranking peggiore.

3.1.6 Per le modalità di disputa, vedi quanto riportato nella Parte III del presente Regolamento.

3.1.7 Le partite si svolgono secondo il calendario pubblicato dalla Authority LF.

3.2 CHAMPIONS CUP LF

3.2.1 Partecipano alla Champions Cup LF 12 Squadre: la prima classificata di ciascun Girone di Serie A, Serie B, Serie C.

3.2.2 La Squadra Campione della LF e la Squadra detentrica della Coppa sono qualificate di Ufficio; qualora una o entrambe non rientrassero nel novero delle 12 qualificate, si svolgerebbero uno o due spareggi tra le Squadre vincitrici della Serie C partendo da quelle con il peggiore ranking.

3.2.3 Qualora una o più Squadre rinunciassero o perdessero il titolo alla partecipazione, sarebbero sostituite nell'ordine:

- la vincitrice della Coppa di Lega;
- la finalista del Campionato;
- la finalista della Champions Cup LF.

3.2.4 Il torneo si svolge con una fase all'italiana con 2 gironi di 6 squadre con Andata e Ritorno ed una fase ad eliminazione diretta.

3.2.5 I gironi saranno sorteggiati in base a fasce di merito derivanti dalla classifica della stagione precedente.

3.2.6 Le prima classificata di ogni girone si qualifica per le semifinali, la seconda e la terza per i quarti; in caso di parità di punti, la classifica verrà stilata secondo la Fantamedia.

3.2.7 La fase ad eliminazione diretta si svolge con Andata e Ritorno, con il ritorno sul campo della Squadra meglio classificata.

3.2.8 La partita di Finale si disputa in turno unico in campo neutro,

3.2.9 Per le modalità di disputa, vedi quanto riportato nella Parte III del presente Regolamento.

3.2.10 Le partite si svolgono secondo il calendario pubblicato dalla Authority LF.

3.3 MASTERS CUP LF

3.3.1 Partecipano alla Masters Cup LF 16 Squadre suddivise in 2 Gironi.

Si qualificano al termine delle prime sette giornate di Regular Season le prime classificate di ciascun Girone e le seconde classificate di A.

3.3.2 La Squadra detentrica della Master Cup è qualificata di Ufficio; qualora non rientrasse nel novero delle 16 qualificate, verrebbe esclusa la seconda classificata di A con la peggiore fantamedia.

3.3.3 Qualora una o più Squadre rinunciassero alla partecipazione, sarebbero sostituite dalle migliori seconde dei Gironi di B; qualora non fossero sufficienti si qualificherebbero le migliori seconde dei Gironi di C .

3.3.4 Il torneo si svolge con una fase all'italiana con 2 gironi di 8 squadre con Andata, Ritorno e Neutro; qualora necessario per esigenze di calendario, la terza tornata in Campo Neutro potrà essere non disputata su indicazione della Authority LF. Alla qualificazione seguirà una fase ad eliminazione diretta.

3.3.5 I gironi saranno sorteggiati in base a fasce di merito derivanti dalla classifica e dalla Fantamedia.

3.3.6 Le prima classificata di ogni girone si qualifica per le semifinali, la seconda e la terza per i quarti; in caso di parità di punti, la classifica verrà stilata secondo la Fantamedia.

3.3.7 La fase ad eliminazione diretta si svolge con Andata e Ritorno, con il ritorno sul campo della Squadra meglio classificata.

3.3.8 La partita di Finale si disputa in turno unico in campo neutro.

3.3.9 La Masters Cup LF si svolge con le modalità PRO; per i dettagli tecnici si rimanda all'apposito Regolamento.

3.4 SUPERCOPPE

3.4.1 La SuperCoppa di Lega si disputa tra la vincitrice del Campionato e la vincitrice della Coppa di Lega; qualora entrambi i tornei fossero vinti dalla stessa Squadra, subentrerebbe la finalista di Coppa di Lega; la partita si disputa in campo neutro.

3.4.2 La SuperCoppa delle Coppe si disputa tra la vincitrice della Champions Cup LF e la vincitrice della Masters Cup LF; qualora entrambi i tornei fossero vinti dalla stessa Squadra, subentrerebbe la finalista di Champions Cup LF; la partita si disputa in campo neutro.

3.4.3 Per le modalità di disputa, vedi quanto riportato nella Parte III del presente Regolamento.

3.5 TROFEO FANTACORRIERE "MEMORIAL FRANCO"

3.5.1 Il Trofeo Fantacorriere "Memorial Franco" è una competizione non ufficiale che si svolge durante la post-season tra le Squadre non qualificate per i Play-off ed i Play-out.

3.5.2 La partecipazione al Trofeo non è obbligatoria, e gli eventuali mancati invii non costituiscono infrazione di alcun tipo e non comportano alcuna sanzione.

3.5.3 Per le modalità di disputa, vedi quanto riportato nella Parte III del presente Regolamento.

3.6 COPPE FILFA

3.6.1 L'eventuale partecipazione di Squadre rappresentanti della Lega Forum saranno designate dalla Authority LF sulla base di criteri legati ai risultati della stagione fantacalcistica precedente.

3.7 CALENDARIO DEI TORNEI

3.7.1 Le partite si svolgono secondo il calendario pubblicato dalla Authority LF.

3.7.2 L'Authority si riserva la possibilità di modificare la struttura di ciascun torneo in base all'effettivo numero di giornate residue del Campionato di Serie A.

PARTE QUINTA

CAPITOLO 1

APPROVAZIONE E MODIFICHE DEL REGOLAMENTO

1.1 Il presente Regolamento, dopo l'approvazione della Authority LF, deve essere sottoposto al voto della Assemblea.

1.2 Il Regolamento si intende definitivamente approvato con il voto favorevole di almeno la metà+1 dei componenti la Lega.

1.3 Dopo la approvazione definitiva, qualsiasi modifica della PARTE PRIMA dovrà essere approvata con un Referendum confermativo per il quale richiesta la partecipazione di almeno la metà+1 dei componenti la Lega, su proposta della Authority LF o di almeno un terzo dei componenti la Lega.

1.4 Le modifiche della PARTE SECONDA, TERZA, QUARTA, ove non sia espressamente prevista una procedura speciale, dovranno essere approvate dalla Authority LF con voto favorevole di almeno cinque componenti l'Authority su proposta di almeno tre componenti l'Authority o di almeno un terzo dei componenti la Lega.

1.5 Su richiesta di almeno di almeno tre componenti l'Authority o di almeno un terzo dei componenti la Lega, potrà essere sottoposto all'Assemblea un Referendum abrogativo di articoli o parte di articoli del Regolamento, a condizione che resti confermata l'applicabilità del Regolamento stesso; sulla ammissibilità del Referendum si esprime una Commissione di tre componenti nominata dalla Authority.