

1. LE SOCIETA'

Le società iscritte alla lega assumono una denominazione duratura negli anni, per dare una certa continuità storica. Tale denominazione può variare in due casi:

a) Retrocessione: in questo caso la denominazione sociale viene sostituita con un "nome" deciso dai presidenti delle altre società.

b) Pagamento di 30 Fantaeuro: se un presidente è intenzionato a cambiare la propria denominazione sociale deve versare la somma sopra indicata, che verrà inserita nel montepremi di fine anno. Si ricorda inoltre che l'anno successivo alla retrocessione la matricola che si classifica al primo posto potrà riassumere la vecchia denominazione sociale. Tali denominazioni devono appartenere ai campionati italiani dalla serie A alla Lega Pro2.

c)

2. CAPITALE SOCIALE

Le società appartenenti alla lega dispongono di un capitale sociale di 300 K più il residuo dell'anno precedente. Si ricorda ai vari presidenti che sono sempre a disposizione i 20 K extra acquistabili ad ogni mercato (una sola volta nella stagione), al prezzo di 10 Fantaeuro.

3. LA ROSA

La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 23 calciatori, scelti tra quelli di serie A, e così composta:

- 2 "set" Portieri di portieri di due squadre (il titolare va all'asta e di seguito i panchinari vengono acquistati a 0 K)
- 8 Difensori
- 8 Centrocampisti
- 5 Attaccanti

Tutti i contratti hanno durata triennale. Ad inizio stagione ogni società in sede di mercato può confermare 2 giocatori per ruolo più un portiere, pagando il valore attuale più 1 K. Si ricorda che in caso di cessione di un calciatore all'estero o in serie inferiore verrà rimborsata alla società il valore attuale dimezzato per difetto.

4. IL CALCIOMERCATO

Il calciomercato si sviluppa in cinque sedute nelle quali potranno essere effettuate tutte le operazioni del caso. Asta inizio torneo, poi mercato alla 7a, 14a, 21a e 28° giornata del fantacampionato. Alle operazioni di mercato devono essere presenti almeno 2 presidenti + una delega di altro presidente. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece, tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla lega. Sarà compito del Presidente di Lega decidere la data di mercato in base alle disponibilità dei vari presidenti, ossia verrà decisa la data dove saranno presenti la maggior parte dei rappresentanti delle varie società. In caso di assenza del Presidente di Lega terrà la presidenza il Vice. Nello svolgimento della prima seduta vengono eletti il Presidente e tre consiglieri, ai quali vengono conferiti tutti i poteri con durata annuale. Nel caso sia impossibile stabilire una data per lo svolgimento del mercato libero e raggiungere il numero suddetto di partecipanti, il presidente attiverà il mercato on line. Si rammenta che il presidente che ha svincolato un giocatore nella sessione precedente di mercato non può proporre direttamente all'asta il suddetto giocatore. Nel caso in cui il giocatore venga proposto all'asta da altro, il presidente che aveva svincolato il giocatore nella sessione precedente può partecipare all'asta.

Svolgimento del calciomercato

I ruoli dei calciatori si stabiliscono tramite la pubblicazione sulla Gazzetta dello Sport e se non disponibili si farà riferimento al Corriere dello Sport. Nel caso in cui il ruolo di un determinato giocatore sia cambiato per la nuova stagione, manterrà lo stesso ruolo fino a scadenza di contratto e se svincolato durante la sessione di mercato o di asta prenderà il ruolo assegnato dal quotidiano di riferimento. In caso di scambio il giocatore prenderà il ruolo presente del quotidiano di riferimento.

Stato contrattuale

Il contratto di un calciatore ha decorrenza dalla stagione in cui viene acquistato (1° mercato o mercato di riparazione). La durata del contratto è di 3 anni, alla scadenza dei quali un presidente può esercitare l'opzione su un massimo di 2 giocatori. Il nome dei 2 giocatori opzionati verrà consegnato in busta chiusa al Presidente di Lega prima del calciomercato. Al termine dell'asta per un calciatore opzionato, cioè quando sarà rimasto un solo offerente, il presidente che ha il diritto di opzione su detto calciatore potrà

esercitare tale diritto semplicemente dichiarandolo pubblicamente e offrendo 1 K in più dell'offerta d'asta così determinatasi.

5. LA PARTITA

Moduli :

3-4-3 + 1.5

3-5-2 + 0.5

3-6-1 + 0.25

4-3-3 + 1

4-4-2 0

4-5-1 - 1

5-3-2 - 0.5

5-4-1 - 1.5

6-3-1 - 2

Valori :

gol realizzato + 3

rigore realizzato + 3

rigore fallito - 3

rigore parato + 3

ammonizione - 0.5

espulsione - 1

gol subito - 1

autogol - 2

assist +1

fattore campo + 2

Coefficienti :

Da 66 a 71.9 = 1 gol

Da 72 a 77.9 = 2 gol

Da 78 a 83.9 = 3 gol

Da 84 a 89.9 = 4 gol

Da 90 a 95.9 = 5 gol

Differenza di 10 punti 1 gol

Differenza di 4 punti nella stessa fascia 1 gol

Differenza di 6 punti tra due squadre di cui una sotto i 60 e una tra 60 e 65.75 il risultato è 1-0.

Comunicazione della formazione:

Le formazioni vanno compilate e inviate via web al presidente di lega e all'avversario in corrispondenza del primo anticipo di serie A. In caso contrario verrà confermata la formazione della domenica precedente, con aggiunta di una penale di 10 Fantaeuro. Se il mancato invio della formazione avviene per una seconda volta si aggiunge sempre una penale di 10 euro più 2 punti di penalizzazione in classifica da scontare nel campionato in corso. Se il mancato invio della formazione avviene all'ultima giornata di campionato si applica una sanzione di 30 euro più 5 punti di penalizzazione da scontare nel campionato successivo. Se il mancato invio della formazione riguarda l'ultima giornata a gironi di coppa Italia si applicherà solo una sanzione di 30 euro. Se al primo turno non viene inviata la formazione, verrà schierata d'ufficio una formazione con un 4-4-2 e in ordine alfabetico. Nel caso in cui ci fossero difficoltà di qualsiasi genere ad inviare la formazione, la stessa può essere inviata via e mail o via sms sempre al presidente e all'avversario. In caso di irreperibilità del Presidente farà le sue veci il vice-Presidente. La panchina deve essere schierata per ordine di ruolo.

Errori nella comunicazione della formazione

in caso venga schierato un calciatore non tesserato la squadra risulterà aver giocato in 10 (caso che si può verificare se la formazione viene inviata via e mail o via sms). Nel caso di errore nel modulo il Presidente di lega toglierà d'autorità dalla formazione il calciatore con il migliore Totale. Calciatore tra quelli del reparto in eccedenza, il quale verrà sostituito dalla riserva d'ufficio (Voto 4). Può essere schierata l'intera panchina (senza limiti) come avviene in serie A.

Sostituzioni

Possono essere sostituiti 7 titolari senza voto (1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti, 2 attaccanti) con panchinari di pari ruolo. Esaurite le sostituzioni la squadra giocherà in inferiorità numerica.

6. MODALITA' DI CALCOLO

I quotidiani ufficiali sono la Gazzetta dello Sport e il Corriere dello Sport, con priorità per il primo sui tabellini e i voti. Caso specifico, solo nel caso di errore di attribuzione di ammonizioni o espulsioni sulla Gazzetta dello Sport rispetto a quello che viene diramato con comunicato ufficiale della Lega Calcio, le stesse (ammonizioni ed espulsioni) verranno corrette sulla base del comunicato ufficiale. (precedente caso Juventus-Catanzaro campionato 2009-10 dopo ricorso del Catanzaro accettato). In caso di sospensione delle partite bisognerà aspettare il recupero e congelare la giornata. In questo caso se il recupero viene programmato oltre le 48 ore si applicheranno sostituzioni illimitate. Nel caso in cui il recupero vada oltre la data di un passaggio di turno ci si rifarà ai voti di ufficio pubblicati nel torneo di fantacalcio della Gazzetta dello Sport. Esempio se la partita rinviata determina il passaggio in semifinale o finale della Coppa di Lega.

Controversie:

in caso di controversia sul tabellino, ammonizioni ed espulsioni, farà da controprova tutto ciò fornito dalla parte in causa. In caso di errata correttezza da parte dei quotidiani ufficiali nell'arco di una settimana il Presidente di lega, potrà rettificare e calcolare di nuovo il risultato finale dell'incontro. Si ricorda inoltre che non farà fede la prova televisiva. Per eventuali controversie su argomenti o fatti non previsti e/o menzionati dal regolamento della Lega Sapei si farà riferimento al regolamento pubblicato sul sito <https://www.legafantacalciosanremo.it> scaricabile anche dal sito legasampeit.it nella sezione extra. In caso di ricorsi che non trovano soluzione né sul regolamento della Lega Sampei né sul regolamento della Lega Fantacalcio si procederà con la votazione di tutti i fantapresidenti, in caso di parità la decisione finale spetterà al presidente di lega. La decisione presa dovrà essere documentata e/o motivata. Si ricorda che i ricorsi andranno presentati entro e non oltre le 72 ore rispetto all'ultima partita giocata.

7. CAMPIONATO E PREMI

Il campionato si svolge in un girone unico da 8 squadre, che disputano doppie gare di andata e ritorno. La prima classificata è campione di lega e l'ultima è retrocessa. In caso di parità di punteggi si procederà con uno spareggio in gara unica con eventuali supplementari e rigori. La formazione da schierare farà riferimento alle rose aggiornate all'ultimo mercato effettuato.

I premi verranno suddivisi in questo modo:

1° CLASSIFICATO: 400 Fantaeuro

2° CLASSIFICATO: 200 Fantaeuro

3° CLASSIFICATO: 100 Fantaeuro

Ogni squadra dovrà versare ad inizio torneo la quota di 100 Fantaeuro che permetterà la partecipazione al Campionato e alla Coppa Italia.

Fondo Cassa :

Dal campionato 2002/2003 è stato istituito un fondo cassa per le spese di gestione pari a Fantaeuro 8,00 per ogni società, da versare al Presidente di lega.

1. COPPA ITALIA

Al termine del campionato si disputerà la coppa di lega. Le squadre verranno suddivise in due gironi da quattro con la formula del sorteggio, tenendo conto delle teste di serie in relazione alla classifica finale del campionato dello stesso anno. Le prime 4 su un'urna e le seconde quattro su un'altra, e ogni girone sarà composto da due squadre sorteggiate dall'urna delle teste di serie e le altre due sorteggiate dall'altra. Ogni squadra giocherà una partita in casa e una fuori contro le altre squadre del suo girone.

Il calendario verrà così composto:

Prima giornata 4vs1 3vs2	Quarta giornata 3vs4 2vs1
Seconda giornata 2vs4 1vs3	Quinta giornata 2vs3 1vs4
Terza giornata 4vs3 1vs2	Sesta giornata 4vs2 3vs1

Se due o più squadre terminano a pari punti, si prenderà in considerazione:

- a) punti ottenuti negli scontri diretti;**
- b) differenza reti negli scontri diretti;**
- c) gol fatti negli scontri diretti;**
- d) differenza reti totale;**
- e) gol fatti totali;**
- f) classifica del campionato.**

Le prime due di ogni girone passano ai quarti.

Si affronteranno ai quarti le prime contro le seconde in gare di andata e ritorno:

1a gruppo A – 2a gruppo B

1a gruppo B – 2a gruppo B

La finale a seconda del tempo a disposizione si svolgerà in partita unica o doppia. Se una squadra non comunica la formazione alla prima gara di coppa Italia subirà un 3 -0 a tavolino, dalla seconda in poi la regola rimane quella della formazione precedente. In caso di parità tra due squadre verranno effettuati i tempi supplementari e calci di rigore.

Supplementari :

In caso di supplementari si sommano i Totali Calciatori dei singoli giocatori in panchina, escluso il portiere. Nel caso che la prima riserva sia entrata in campo si prenderà in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo. Non verrà mai presa in considerazione la riserva d'ufficio.

Coefficienti

Meno di 18 = 0 gol

Da 18 a 20.9 = 1 gol

Da 21 a 23.9 = 2 gol

Da 24 a 26.9 = 3 gol

Da 27 a 29.9 = 4 gol

Da 30 in su 5 gol

Se le squadre non raggiungessero entrambe la fascia 18, la differenza di 10 equivale ad un gol.

Rigori :

In ogni gara di ritorno insieme alla formazione vanno comunicati gli 11 rigoristi (solo titolari). Nel caso si arrivasse ai calci di rigore e un allenatore non abbia fatto comunicazione dei rigoristi, i rigori verranno battuti dal n. 1 (portiere) in ordine crescente (2,3,4.....). La valutazione dei rigori è totalizzata esclusivamente dal voto del quotidiano.

In caso di s.v. o n.g. del calciatore titolare si prenderà in considerazione il voto del panchinaro o della riserva d'ufficio. Nel caso del portiere rigorista giudicato s.v. o n.g., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita gli verrà attribuito un voto di ufficio pari a 6.

Premi :

Il montepremi della coppa Italia è formato da 100 Fantaeuro più eventuali introiti derivanti da multe e da mercato. Il premio sarà unicamente per il primo classificato.

2. SUPERCOPPA ITALIA

Dal campionato 2003/2004 è stata introdotta la supercoppa Italia, che si disputerà in contemporanea alla prima giornata di campionato tra le due squadre che hanno vinto lo scudetto e la coppa Italia l'anno precedente. I due allenatori dovranno quindi consegnare 2 formazioni, una per il campionato l'altra per la coppa. La coppa si contenderà in una gara unica in campo neutro; in caso di parità si disputeranno supplementari ed eventuali rigori.

Premio:

Per questa competizione ci sarà un trofeo, che si assegnerà definitivamente a chi in otto anni riuscirà a vincerlo più volte con la stessa squadra.