



Fantacalcio 2010/2011

Quinta Edizione

**ESTRATTO DEL REGOLAMENTO**

L'edizione 2010/2011  
del regolamento FantaLatina™  
abroga quelle inserite  
nelle precedenti edizioni.

Gli esempi citati all'interno  
del regolamento valgono come  
interpretazione ufficiale  
dello stesso, alla quale devono  
fare riferimento e attenersi  
tutti gli affiliati.

Redazione e realizzazione del  
**Fantacalcio FantaLatina™**  
a cura di  
**Daniele Galli**  
e  
**Andrea Meini**



## **Organizzazione e burocrazia**

### **1. Partecipazione**

- 1.1 La partecipazione al Fantacalcio FantaLatina™ implica la tacita accettazione del presente regolamento.
- 1.2 Il concorrente, partecipando, si impegna a rispettare i partecipanti al gioco, lo staff organizzativo e tutte regole espresse nel presente regolamento.
- 1.3 Ogni edizione del regolamento abroga le norme contenute nei regolamenti precedenti che dalla sua approvazione non hanno più valore regolamentare.
- 1.4 Per eventuali modifiche del regolamento durante la stagione fantacalcistica, la retroattività della modifica è valutata dagli organizzatori caso per caso.

**OMITTED**

### **3. Nome e logo di una Fantasquadra**

Al fine di prevenire la nascita di eventuali antipatie tra concorrenti, o screzi e/o litigi tra gli stessi, la scelta del nome della Fantasquadra e del logo della stessa dovrà rispettare i seguenti criteri:

#### **3.1 Nomi squadre**

- 3.1.1 Nel nome della squadra non dovrà essere presente alcun riferimento a partiti o movimenti politici, né con fine di esaltazione né di denigrazione degli stessi (DS merda, AN merda, Forza Nuova, Fasci di combattimento, Partito Fascista, Partito Comunista, BR, ecc).
- 3.1.2 Nel nome della squadra non dovranno esserci riferimenti a personaggi politici, presenti o passati, né con fine di esaltazione né di denigrazione degli stessi (Che Guevara, Mao Tze-Tung, Benito Mussolini, Adolf Hitler, Vladimir Lenin, Josif Stalin, ecc).
- 3.1.3 Nel nome della squadra non dovranno esserci riferimenti a motti politici ("Boia chi molla", "Bandiera rossa trionferà" ecc).
- 3.1.4 Nel nome della squadra non dovranno esserci riferimenti a simboli o comportamenti politici né con fine di esaltazione né di denigrazione degli stessi (croce maestrale, croce celtica, fascio littorio, falce e martello, saluto romano, pugno chiuso al cielo, ecc).
- 3.1.5 Il nome della squadra non dovrà contenere riferimenti a città con evidenti legami politici (Stalingrado, Leningrado, Littoria, ecc).

- 3.1.6 Il nome della squadra non dovrà contenere riferimenti ad associazioni e/o movimenti con evidente sfondo politico anche se collegate col calcio o lo sport in generale (Brigata Littoria, BAL Livorno, ecc).
- 3.1.7 Il nome della squadra non dovrà contenere blasfemie o bestemmie (cazzo in culo, fregne al vento, ecc).
- 3.1.8 Il nome della squadra non dovrà contenere frasi denigratorie e/o offensive o dispregiative verso nessuno, ed in particolare:
  - 3.1.8.1 persone "comuni" in generale ("tizio stronzo", "caio merda", ecc)
  - 3.1.8.2 squadre e tifoserie di calcio ("squadra x merda", "tifoseria y schifo", ecc)
  - 3.1.8.3 divinità, capi, simboli e fondatori religiosi (papa, crocifisso, Buddha, Siddartha Gautama, Allah, Maometto, Kaaba, ecc)
- 3.1.9 Il nome della squadra non dovrà contenere esaltazione di avvenimenti tragici ("10, 100, 1000 Nassirya", "Ancora Fosse ardeatine", altre tragedie storiche).
- 3.2 **Loghi squadre**
  - 3.2.1 Il logo della squadra non dovrà contenere loghi di partiti politici o simboli politici più in generale, né con fine di esaltazione né di denigrazione degli stessi (vedere 3.1.1)
  - 3.2.2 Il logo della squadra non dovrà contenere immagini di personaggi politici, presenti o passati, né con fine di esaltazione né di denigrazione degli stessi (vedere 3.1.2).
  - 3.2.3 Il logo non dovrà contenere immagini di comportamenti politici (vedere 3.1.4).
  - 3.2.4 Il logo non dovrà contenere simboli di associazioni e/o movimenti con evidente sfondo politico anche se collegate col calcio o lo sport in generale (vedere 3.1.6).
  - 3.2.5 Il logo della squadra non dovrà contenere simboli fallici e/o osceni.
  - 3.2.6 Il logo della squadra non dovrà contenere immagini offensive o istigatorie/denigratorie verso:
    - 3.2.6.1 persone "comuni" in generale
    - 3.2.6.2 squadre e tifoserie di calcio
    - 3.2.6.3 divinità, capi, simboli e fondatori religiosi
- 3.3 La scelta del nome e del logo "FantaLatina™" non è consentita per evidenti ragioni di incompatibilità.
- 3.4 In breve si chiede di mantenere determinate ideologie fuori dal gioco, per il semplice fatto che le stesse non hanno nulla a che vedere con questo fantacalcio, che si dichiara apolitico e laico, nel pieno rispetto del pensiero e della fede altrui.

#### **4. Organizzatori**

- 4.1 Gli organizzatori del Fantacalcio FantaLatina™ sono Daniele Galli e Andrea Meini, che operano sempre e in totale buona fede, nel rispetto di tutti i concorrenti, e col solo fine di garantire il corretto e regolare svolgimento del gioco.
- 4.2 Nel momento in cui si decide di partecipare a questo fantacalcio si da per assodata la buona fede degli organizzatori, come gestori e garanti di decisionalità obiettiva e superpartes.
- 4.3 Nel caso in cui, durante il corso della stagione, si presentino situazioni non previste dal regolamento, gli organizzatori si riservano la possibilità di aggiornare il regolamento durante il corso della stagione.
- 4.4 Nel caso in cui si dovessero verificare le situazioni descritte in 4.3, gli organizzatori decreteranno in primis se la decisione a riguardo dovrà essere presa in maniera collegiale oppure no.

- 4.5 In caso di decisione collegiale, la questione verrà rimessa al parere di tutti sotto la stretta supervisione degli organizzatori, che detteranno le regole per la votazione.
- 4.6 Nel caso in cui si verificano situazioni di stallo per 4.5 (parità di opinioni o maggioranza non assoluta) o che comunque vadano a ledere l'equilibrio generale e del gioco, creando malumori o discordia, gli organizzatori possono, secondo loro giudizio, decidere di non tenere conto del voto espresso e di prendere autonomamente la decisione che ritengono migliore per il corretto proseguimento del gioco. Questo solo e unicamente per garantire una corretta e pacifica continuazione del gioco.
- 4.7 Ogni iniziativa presa autonomamente da utenti singoli o da un gruppo di utenti senza l'approvazione degli organizzatori non verrà ritenuta valida ai fini decisionali e del gioco dagli organizzatori stessi, che si riservano in ogni caso l'approvazione di qualsivoglia proposta o modifica regolamentare.

## **5. Collaboratori**

- 5.1 E' definito "Collaboratore" una persona designata dagli organizzatori, cui fa riferimento, per aiuto nella gestione del corrente fantacalcio.
- 5.2 La designazione del Collaboratore spetta solo e unicamente agli organizzatori.
- 5.3 La durata dell'incarico di un Collaboratore è limitata nel tempo e può andare da un singolo mandato di tipo una tantum (ad esempio la gestione di un'asta di mercato) all'intera stagione.
- 5.4 La figura del Collaboratore può variare qualora gli organizzatori lo ritenessero opportuno.
- 5.5 La collaborazione può cessare in qualunque momento.
- 5.6 Il collaboratore può potenzialmente essere una persona esterna al fantacalcio.
- 5.7 Possono potenzialmente essere designati più collaboratori contemporaneamente, ma durante un anno possono anche non esserne nominati.
- 5.8 Un collaboratore viene designato nel caso in cui gli organizzatori necessitassero di un aiuto nella gestione del fantacalcio, ma il suo operato è sotto la stretta supervisione degli organizzatori stessi, che possono decidere di assegnare a un collaboratore determinate incombenze relative al fantacalcio:
  - 5.8.1 Gestione di aste di mercato.
  - 5.8.2 Aiuto nella correzione, modifica e implementazione del regolamento.
  - 5.8.3 Testing del sito internet e/o implementazione di applicativi per il sito.
  - 5.8.4 Moderazione delle modifiche dei messaggi del forum.
  - 5.8.5 Varie ed eventuali a seconda delle esigenze del momento nella gestione generale del fantacalcio.
- 5.9 In caso di assenza degli organizzatori sul sito o in un'asta di mercato il collaboratore ne fa le veci.
- 5.10 Nel caso enunciato dalla norma 5.9, il comportamento del Collaboratore deve attenersi strettamente al regolamento, a meno di precise indicazioni degli organizzatori che, in tal caso, provvederanno ad avvisare i concorrenti via e-mail, avviso sul forum o tramite il Collaboratore stesso.
- 5.11 Le decisioni prese da un Collaboratore in assenza di organizzatori sono in ogni caso soggette alla successiva approvazione degli organizzatori stessi.



Parte seconda

## **Il gioco**

## **6. Struttura di una squadra**

- 6.1 Ogni squadra del fantacalcio deve avere un organico di 25 giocatori.
- 6.2 Ogni squadra del fantacalcio deve avere la seguente struttura:
  - 3 portieri
  - 8 difensori
  - 8 centrocampisti
  - 6 attaccanti
- 6.3 Non sono previste deroghe a tale struttura.
- 6.4 Si chiarisce che giocatori che dopo l'asta iniziale si infortunano per un lungo periodo o si trasferiscono in una squadra diversa da quella di appartenenza in sede d'asta ma che in entrambi i casi restano nel campionato di riferimento di questo fantacalcio, sono considerati come effettivamente facenti parte delle fantasquadre che li acquistano e non è per questo prevista la sostituzione di tali giocatori al di fuori delle aste di mercato. Le fantasquadre in questione sono quindi da considerarsi complete.

## **7. Calciomercato iniziale**

### **7.1 Norme generali**

- 7.1.1 Vengono messi a disposizione di ogni squadra 300 FantaQualcosa (FQ) con i quali è obbligatorio acquistare tutti i 25 giocatori che devono andare a formare la rosa.
- 7.1.2 Non sono ammesse squadre incomplete, con un numero di giocatori oltre il limite imposto, o che abbiano una struttura diversa da quella prevista dal regolamento alla norma 6.2.
- 7.1.3 Durante un'asta di mercato si possono acquistare solo e unicamente i giocatori presenti all'interno delle liste di quel giorno della Gazzetta dello Sport, con annesso codice di riferimento. Giocatori non presenti in quella lista (anche se con trasferimento ufficializzato) non sono acquistabili durante quella determinata asta di mercato.
- 7.1.4 Nel caso di aste iniziali svolte in giorni differenti, a calciomercato reale ancora aperto, **l'asta svolta più tardi usufruisce di tutti gli eventuali movimenti di mercato delle squadre reali che ci sono stati dopo la prima asta.**
- 7.1.5 La spesa massima consentita per un giocatore è pari a: FQ disponibili - il numero di giocatori che ancora si devono acquistare (giocatore corrente escluso) per completare la squadra.
- 7.1.6 Gli eventuali FQ rimanenti al termine dell'asta verranno utilizzati al mercato di riparazione.
- 7.1.7 Le regole applicate per il fantamercato iniziale (eccetto la 7.1.1) vengono parallelamente applicate alle altre sessioni di fantamercato.

### **7.2 Portieri**

- 7.2.1 Se si acquista un primo portiere di una squadra è possibile prendere anche il secondo (e volendo il terzo) a costo zero se nessuno degli altri concorrenti ha qualcosa da obiettare.
- 7.2.2 Nel caso in cui non si verificano le condizioni necessarie indicate in 7.2.1, per prendere il giocatore in questione è necessario fare l'asta.
- 7.2.3 Per portiere titolare si intende un portiere che effettivamente gioca (tranne eccezioni particolari da decidere in sede d'asta).
- 7.2.4 Per secondo portiere è inteso quello che di solito va in panchina.
- 7.2.5 Per il terzo portiere vale lo stesso discorso della norma 7.2.4.
- 7.2.6 I portieri infortunati sono ritenuti indisponibili.
- 7.2.7 Nel momento in cui viene comprato un portiere indisponibile, non si potrà usufruire della formula citata in 7.2.1 (è quindi necessario fare l'asta per un portiere della stessa squadra).

7.2.8 In caso di indecisione sul portiere titolare, sarà la commissione intera (ossia i partecipanti) a decidere quale è il portiere titolare. L'asta poi si svolgerà come descritto nei punti precedenti.

### **7.3 Appendici di mercato**

7.3.1 Al termine dell'asta di ogni ruolo è prevista un'appendice di mercato durante la quale è consentita la sostituzione di giocatori precedentemente acquistati per quel ruolo.

7.3.2 È consentito il cambio di non più di due giocatori per ogni ruolo.

7.3.3 È possibile cambiare un giocatore solo e unicamente durante l'appendice di mercato del proprio ruolo. Non è possibile cambiare giocatori all'interno di appendici di mercato diverse da quelle del ruolo di appartenenza degli stessi.

7.3.4 Nel caso in cui più concorrenti fossero interessati a un determinato giocatore per la sostituzione di un giocatore precedentemente acquistato, è prevista un'asta da svolgersi con le modalità canoniche.

7.3.5 Il prezzo minimo da versare per il giocatore preso in sostituzione sarà in ogni caso pari a quanto speso in precedenza per il giocatore sostituito.

7.3.6 Se il prezzo finale dell'asta sarà superiore a quello del giocatore sostituito, il prezzo del nuovo giocatore sarà quello dell'asta, altrimenti il prezzo sarà pari a quanto speso in precedenza per il giocatore sostituito.

7.3.7 La sostituzione durante un'appendice di mercato di un portiere pagato 0 (zero) con un altro portiere comporta il pagamento minimo di 1FQ.

7.3.8 Un concorrente che si assenti durante l'appendice di mercato di un qualsiasi ruolo, avalla tacitamente tutte le operazioni svoltesi durante la stessa.

### **7.4 Riserve di emergenza**

7.4.1 Le "riserve di emergenza" sono dei giocatori extra inseriti in rosa durante l'asta iniziale che vanno a tamponare possibili vuoti di organico nel caso in cui un giocatore acquistato durante l'asta dovesse successivamente, prima della chiusura del calciomercato reale estivo, lasciare la propria squadra reale per andare a giocare in una serie inferiore o in un campionato estero.

7.4.2 Ogni fantasquadra deve avere obbligatoriamente in rosa un numero di tre "riserve di emergenza", così distribuite:

7.4.2.1 Un difensore

7.4.2.2 Un centrocampista

7.4.2.3 Un attaccante

7.4.3 Non sono previste "riserve di emergenza" per i portieri vista la presenza delle regole 10.1 e 10.2 relative alla sostituzione eccezionale dei portieri.

7.4.4 Al termine dell'appendice di mercato di ogni ruolo è prevista un'ulteriore asta durante la quale i concorrenti sceglieranno, tra i giocatori rimasti, la loro riserva di emergenza per quel ruolo secondo le norme d'asta elencate in 7.1.

7.4.5 Per le "riserve di emergenza" i concorrenti devono utilizzare un credito di 10FQF (FantaQualcosa Fittizi) con i quali devono acquistare i tre giocatori necessari.

7.4.6 I FQF vengono utilizzati solo ed esclusivamente per le "riserve di emergenza" e quelli rimanenti non sono cumulabili con i FQ in avanzo alla fine dell'asta iniziale. Allo stesso modo non può esserci un'integrazione di FQ ai FQF: per acquistare "riserve di emergenza" possono essere utilizzati solo FQF.

7.4.7 La chiamata delle "riserve di emergenza" durante l'asta avviene secondo l'ordine stabilito dai concorrenti ad inizio asta iniziale. Se ciò non è avvenuto si procede ad un rapido sorteggio per stabilire l'ordine di chiamata dei giocatori.

7.4.8 Qualora tutti i giocatori di un ruolo, a tre settimane dalla chiusura del calciomercato reale, militassero ancora nel campionato di Serie A TIM (e sono quindi potenzialmente utilizzabili dalla fantasquadra che li aveva acquistati), la "riserva di emergenza" di quel ruolo viene rimessa sul mercato in vista della

successiva sessione di mercato, nella quale la fantasquadra che l'aveva precedentemente tesserato non vanta nessun diritto di prelazione.

7.4.9 Quanto esplicitato in 7.4.8 si applica a tutte le "riserve di emergenza".

#### 7.5 **Esempio**

Si sta facendo l'asta per un attaccante che risulta essere il primo della squadra X. La squadra X quindi deve comprare anche altri 5 attaccanti. Ha a disposizione 100 FQ. La spesa massima consentita per l'attaccante corrente sarà data dal saldo disponibile (100 FQ) - il numero di giocatori che ancora devono essere acquistati dopo il giocatore corrente (5). Quindi la spesa massima per questo giocatore sarà 95 FQ.

In questo modo rimangono a disposizione FQ minimi indispensabili per completare la squadra.

### **8. Calciomercato di riparazione**

8.1 La squadra deve mantenere la stessa struttura iniziale citata in 6.2.

8.2 L'introito derivante dalla vendita di un proprio giocatore al mercato di riparazione è pari al prezzo pagato al mercato iniziale diviso due.

8.3 In caso di risultato decimale si approssima per eccesso al primo intero successivo utile.

8.4 Un giocatore acquistato a parametro zero non garantisce alcun introito ( $0/2 = 0$ ).

8.5 Non è consentita la vendita di un giocatore al solo fine di ottenere una plusvalenza: vale a dire che, all'interno di una stessa asta di mercato, non è consentito vendere un giocatore per poi riacquistarlo subito dopo (durante la stessa sessione di mercato) a un prezzo minore di quello appena guadagnato.

8.6 Nel caso in cui un concorrente vendesse, durante una sessione di mercato, un giocatore e si rendesse poi conto di averne ancora bisogno, potrà riacquistarlo secondo i seguenti criteri:

8.6.1 Versare il prezzo guadagnato con la sua vendita se non ci sono altri concorrenti interessate all'acquisto.

8.6.2 Fare l'asta con altri concorrenti partendo comunque dal presupposto che il prezzo minimo da versare sarà in ogni caso pari a quanto guadagnato con la vendita del giocatore (per chiarimenti vedere gli esempi 8.14.7, 8.14.8, 8.14.9).

8.7 Nel caso ci siano più aste di mercato di quelle originariamente previste (leggi aste eccezionali), è possibile riacquistare un giocatore venduto in un'asta precedente, senza limitazioni o vincoli al prezzo di acquisto.

8.8 È inoltre possibile effettuare scambi di giocatori tra squadre diverse con le seguenti modalità:

8.8.1 cessione di uno o più giocatori

8.8.2 cessione di giocatori più conguaglio economico (FQ)

8.8.3 conguaglio economico (FQ)

8.9 Il mercato è illimitato: è possibile l'acquisto di un numero illimitato di giocatori (sempre partendo dal presupposto che la struttura della squadra deve rimanere la stessa di cui in 6.2).

8.10 Il budget stabilito per questo tipo di asta è 50 FQ, ai quali va aggiunta la rimanenza del mercato iniziale o dell'eventuale asta eccezionale.

8.11 I giocatori che si vogliono vendere vanno dichiarati (nei limiti del possibile) prima dell'inizio delle aste per ogni ruolo, per le seguenti ragioni:

- rendere noto l'effettivo saldo disponibile della squadra
- permettere agli altri concorrenti di acquistare i giocatori venduti dalle altre squadre.

- 8.12 Nel caso in cui venga acquistato un portiere titolare nel mercato di riparazione, si possono prendere il secondo, ed eventualmente il terzo, se sono disponibili, a costo zero sempre se tutti i concorrenti sono d'accordo, come da norma 7.2.1.
- 8.13 Per ulteriori chiarimenti riguardanti i portieri si rimanda alle norme contenute in 7.2.
- 8.14 Un concorrente che decida di assentarsi o di andare via di prima che l'asta di riparazione sia effettivamente conclusa avalla tacitamente tutte le operazioni svoltesi durante la sua assenza.
- 8.15 **Esempi**
- 8.15.1 giocatore tizio acquistato a costo 1:  $1/2 = 0.5$   
approssimato per eccesso = 1; quindi se un giocatore viene acquistato a costo 1 si recupera l'intero importo.
- 8.15.2 giocatore tizio acquistato a costo 3:  $3/2 = 1.5$   
approssimato per eccesso = 2.
- 8.15.3 giocatore tizio acquistato a costo 10:  $10/2 = 5$ .
- 8.15.4 giocatore tizio acquistato a costo 13:  $13/2 = 6.5$   
approssimato per eccesso = 7.
- 8.15.5 Giocatore tizio acquistato a costo 0:  $0/2 = 0$ .
- 8.15.6 Giocatore tizio acquistato all'asta iniziale per 15 FQ, venduto durante l'asta di riparazione per 8FQ ( $15/2 = 7.5$  approssimato per eccesso =8), può essere riacquistato dalla stessa squadra al prezzo ricavato dalla sua vendita, e quindi 8FQ.
- 8.15.7 Giocatore tizio acquistato all'asta iniziale per 16 FQ, venduto durante l'asta di riparazione per 8FQ ( $16/2 = 8$ ): ci sono concorrenti interessati all'acquisto; si fa l'asta e il concorrente che ha venduto quel giocatore se lo riaggiudica per 6 FQ. Il prezzo che pagherà sarà in ogni caso di 8 FQ, ovvero quanto guadagnato con la vendita durante la corrente sessione di mercato.
- 8.15.8 Giocatore tizio acquistato all'asta iniziale per 20FQ, venduto durante l'asta di riparazione per 10 ( $20 = 10$ ): ci sono concorrenti interessati all'acquisto; si fa l'asta e il concorrente che ha venduto quel giocatore se lo riaggiudica per 15 FQ. Questo è il prezzo finale che pagherà poiché superiore alla quota di 10 FQ, ovvero quanto guadagnato con la vendita durante la corrente sessione di mercato.
- 8.15.9 Giocatore tizio acquistato all'asta iniziale per 10 FQ, venduto durante l'asta di riparazione per 5FQ ( $10/2 = 5$ ): ci sono concorrenti interessati all'acquisto; si fa l'asta e il concorrente che ha venduto quel giocatore non riesce a riaggiudicarselo; l'asta di chiude a 4 FQ. Il prezzo che pagherà chi se lo è aggiudicato (che non è il vecchio proprietario del giocatore) è quello stabilito secondo l'asta, dato che per lui non ci sono limitazioni di prezzo dovute ad eventuali plusvalenze.

## **9. Calciomercato eccezionale**

- 9.1 È possibile richiedere un'asta eccezionale fino a tre settimane prima del mercato di riparazione (data standard 4 febbraio) nel caso in cui a causa di scelte tecniche, infortuni, trasferimenti in altre squadre, provvedimenti disciplinari, morte ecc. la squadra si trovi nelle seguenti condizioni:
- 9.1.1 contemporanea indisponibilità di almeno la metà dei giocatori di ogni ruolo (portieri esclusi); ci si deve quindi trovare allo stesso tempo con non più di quattro difensori, non più di quattro centrocampisti e non più di tre attaccanti.
- 9.1.2 la disponibilità di non più di tre difensori o di tre centrocampisti o di due attaccanti.
- 9.1.3 l'impossibilità di utilizzare alcun moduli citati nella regola 18 senza giocare in inferiorità numerica a causa della mancanza giocatori di movimento (i portieri non vengono conteggiati per la presente norma).
- 9.2 Non è possibile chiedere un'asta eccezionale prima di due mesi dall'inizio del campionato.
- 9.3 È inoltre possibile richiedere un'asta eccezionale solo e unicamente dopo che per tre giornate consecutive di campionato ci si trovasse nelle situazioni citate alle regole 9.1.1, 9.1.2 e 9.1.3.
- 9.4 Non è concessa la richiesta di un'asta eccezionale dopo lo svolgimento del mercato di riparazione.
- 9.5 Se si verifica uno dei casi citati in 9.1.1, 9.1.2 e 9.1.3 è possibile richiedere ai partecipanti della propria serie di appartenenza la disponibilità ad effettuare un'asta eccezionale.
- 9.6 Affinché si effettui l'asta è necessaria la maggioranza più uno dei partecipanti della propria serie di appartenenza.
- 9.7 Nel caso in cui un partecipante richieda un'asta eccezionale perché rientrante nelle situazioni citate dalle regole 9.1.1, 9.1.2 e 9.1.3, la richiesta venisse accolta e si partisse con l'organizzazione dell'asta eccezionale, tale asta potrà essere svolta anche nel caso in cui, durante il periodo di organizzazione, la squadra richiedente non si trovasse più in uno dei casi citati nelle norme 9.1.1, 9.1.2 e 9.1.3.
- 9.8 Le altre serie sono slegate da ogni decisione: se in un'altra serie non sono presenti situazioni descritte alle regole 9.1.1, 9.1.2 e 9.1.3 non è concessa l'organizzazione di aste eccezionali vista la non necessità della stessa.
- 9.9 Per l'asta eccezionale è concesso un credito bonus di 30 FQ (più l'eventuale rimanenza dell'asta iniziale) per l'acquisto di massimo due giocatori per ruolo, tranne il portiere (uno).
- 9.10 La squadra deve mantenere sempre la struttura iniziale (norma 5.2).
- 9.11 Al bonus va aggiunto l'introito derivante dalla vendita dei giocatori (norme 8.2, 8.3, 8.4).
- 9.12 Il credito restante verrà utilizzato per il mercato di riparazione.
- 9.13 Un partecipante che non è interessato all'asta e decide di non presentarsi, non riceve il bonus di 30 FQ ma un indennizzo di soli 10 FQ.
- 9.14 Un concorrente che si fosse dichiarato non propenso allo svolgimento di un'asta eccezionale, può tuttavia prendervi parte nel caso in cui questa dovesse svolgersi.
- 9.15 Ogni partecipante che si presenti all'asta è tenuto ad effettuare almeno un'operazione di mercato.

- 9.16 All'interno dell'asta eccezionale, come in quella di riparazione, non è consentita la vendita di propri giocatori al fine di realizzare plusvalenze (norme 8.5, 8.6, 8.6.1, 8.6.2, 8.7)
- 9.17 Un concorrente che decida di assentarsi o di andare via prima che l'asta eccezionale sia effettivamente conclusa avalla tacitamente tutte le operazioni svoltesi durante la sua assenza.

## **10. Casi eccezionali (legati al calciomercato)**

### **10.1 Portieri**

- 10.1.1 E' concessa la sostituzione eccezionale di uno o due portieri (potenzialmente anche di tre) solo se almeno due dei tre sono indisponibili (per indisponibile si intende infortunato; scelta tecnica non è indisponibile).
- 10.1.2 La sostituzione eccezionale di un portiere avviene senza che sia necessario effettuare un'asta di mercato.
- 10.1.3 Si può operare solo e unicamente sulle squadre dei portieri che si hanno in rosa.
- 10.1.4 Se un portiere non gioca per scelta tecnica (anche se va in tribuna) non è ritenuto indisponibile, perché è a tutti gli effetti a disposizione dell'allenatore.
- 10.1.5 Sono permesse un numero massimo di quattro operazioni eccezionali di portieri durante l'arco di un campionato: ciò significa che se si cambiano tre portieri tutti quanti insieme si usufruisce di tre dei quattro cambi disponibili.
- 10.1.6 E' possibile richiedere il cambio eccezionale di portiere in qualunque momento della stagione, a meno che questo non sia in contrasto con la norma 10.1.5.
- 10.1.7 Si può richiedere un cambio eccezionale di portieri entro l'orario teorico di inserimento e modifica della propria formazione compatibilmente con l'orario di inizio delle partite dei portieri che si intende cambiare. Ciò significa che la richiesta di cambio deve essere fatta pervenire entro l'orario-limite di inserimento e modifica della propria formazione e comunque prima dell'orario di inizio programmato delle partite dei portieri in questione.
- 10.1.8 Nel caso di rinvii di partite all'interno della stessa giornata solare (Esempio: da sabato alle 15.00 a sabato alle 18.00), fa in ogni caso fede l'orario previsto inizialmente. Per rinvii alla giornata solare successiva (Esempio: da sabato a domenica) il cambio può essere richiesto solo e unicamente se le squadre dei portieri impegnati non hanno ancora giocato.
- 10.1.9 Una richiesta di cambio eccezionale di portieri va fatta pervenire, secondo i limiti imposti dalle regole 10.1.7 e 10.1.8, tramite apposita nuova discussione sul forum del sito internet [www.fantalatina.it](http://www.fantalatina.it) nell'area "Richieste e proposte", con titolo "*RICHIESTA CAMBIO ECCEZIONALE PORTIERE – SQUADRA X*" (dove "X" sta per il nome della squadra che presenta la richiesta). Per l'approvazione del cambio fa fede l'orario di inserimento di detto post sul forum.
- 10.1.10 Richieste che non rispetteranno i parametri citati nelle norme 10.1.7, 10.1.8 e 10.1.9 non saranno ritenute valide e il cambio non verrà concesso per quella giornata di campionato. La squadra giocherà la giornata corrente di campionato con l'organico a sua disposizione (il che contempla la potenziale assenza di un portiere che giochi) e, nel caso in cui dovesse essere ancora nelle condizioni di farlo, potrà richiedere il cambio eccezionale di portieri a partire dalla giornata successiva.
- 10.1.11 Possono essere acquistati a costo zero solo e unicamente portieri di fascia inferiore a quelli che si hanno.

- 10.1.12 Se si vuole acquistare un portiere di fascia superiore (ad esempio un ex panchinaro che è diventato titolare) va chiesto il benestare di tutti i partecipanti al fantacalcio.
- 10.1.13 Basta il veto di un solo partecipante per far sì che l'acquisto venga rimandato al mercato di riparazione (gli organizzatori del fantacalcio hanno comunque potere decisionale in caso di situazioni di stallo).
- 10.1.14 Dopo il mercato di riparazione non è possibile porre il veto a meno che non ci si trovi nelle stesse situazioni.
- 10.1.15 Un portiere di fascia superiore ha un costo minimo di 1 FQ. E' quindi necessario un saldo in attivo (diverso da zero) per procedere all'acquisto, ricordando che struttura della rosa deve essere mantenuta e che il reso di un giocatore può portare un introito, come da regole 8.2 e 8.3, pari al prezzo pagato all'asta del mercato iniziale diviso due approssimando per eccesso (come da regola 8.4, un giocatore acquistato a parametro zero non darà alcun introito in caso di "reso").

#### **10.2 Casi limite ai casi eccezionali per i portieri:**

- 10.2.1 E' prevista anche la sostituzione di un portiere (uno solo), sempre nel rispetto della norma 10.1.5, nelle seguenti tre situazioni:
  - 10.2.1.1 3 portieri panchinari
  - 10.2.1.2 un portiere titolare indisponibile e due panchinari
  - 10.2.1.3 un portiere titolare e due panchinari: è possibile effettuare il cambio di uno dei due panchinari a patto che uno di questi non sia il secondo del titolare.

#### **10.3 Altri ruoli**

- 10.3.1 Nel caso in cui per un periodo superiore alle tre giornate di campionato non fosse possibile adottare uno dei moduli per le formazioni a causa di insufficienza di giocatori per un determinato ruolo, è possibile proporre (e successivamente) indire una riunione con tutti i membri (della serie di appartenenza) ed una EVENTUALE sessione di mercato straordinaria, come descritto all'interno della regola 9.
- 10.3.2 Si può anche procedere attraverso consultazione sul forum del sito internet [www.fantalatina.it](http://www.fantalatina.it).
- 10.3.3 E' possibile l'inserimento sul forum da parte dell'interessato di una discussione a riguardo.
- 10.3.4 E' possibile contattare gli altri concorrenti per informarli della presenza della discussione sul forum e dell'esistenza del suddetto problema.
- 10.3.5 Tali telefonate sono in ogni caso UNICAMENTE a carico del concorrente che si trova nella situazione sopra citata, dato che non è contemplato che gli organizzatori si accollino le telefonate per risolvere questo tipo di problemi.

#### **10.4 Riserve di emergenza**

- 10.4.1 Se un giocatore acquistato da una fantasquadra durante il fantamercato iniziale a calciomercato reale ancora aperto dovesse, prima della chiusura del mercato estivo, lasciare la propria squadra reale per andare a giocare in una serie inferiore o in un campionato estero, la fantasquadra proprietaria può sostituirlo con la "riserva di emergenza" del ruolo di riferimento acquistata all'asta iniziale.
- 10.4.2 È possibile usufruire dell'ingresso in squadra di una sola "riserva di emergenza" per ruolo. Nel caso in cui una fantasquadra presentasse in un ruolo più di giocatore che ha lasciato la propria squadra reale per andare a giocare in una serie inferiore o in un campionato estero, il concorrente sceglie quale di tali giocatori sostituire.
- 10.4.3 Nel caso in cui, a causa delle condizioni espresse in 10.4.2, un concorrente si trovasse con gravi carenze di giocatori in rosa, nonostante l'ingresso in

- squadra di "riserve di emergenza", egli deve fare riferimento alla regola 9, e ai criteri in essa espressi, per richiedere un'asta di mercato eccezionale.
- 10.4.4 Il giocatore sostituito dalla riserva di emergenza ritorna sul mercato ed è potenzialmente acquistabile dagli altri concorrenti nella prima sessione di mercato utile.
- 10.4.5 La riserva di emergenza che subentra in squadra riceve d'ufficio il prezzo del giocatore che ha sostituito .
- 10.4.6 Se un giocatore acquistato da una fantasquadra finisce fuori rosa (che sia per scelta tecnica o comportamentale non importa), si infortuna o si trasferisce in un'altra squadra militante nel campionato di Serie A TIM, non è possibile usufruire dell'ingresso in squadra di una "riserva di emergenza" dato che il giocatore risulta come effettivamente facente parte di una squadra del campionato di riferimento di questo fantacalcio.
- 10.4.7 Una richiesta di ingresso in squadra di una "riserva di emergenza" va fatta pervenire, entro tre settimane dal termine del calciomercato estivo reale, tramite apposita nuova discussione sul forum del sito internet [www.fantalatina.it](http://www.fantalatina.it) nell'area "Richieste e proposte", con titolo "**RICHIESTA FRUIZIONE RISERVA DI EMERGENZA – SQUADRA X**" (dove "X" sta per il nome della squadra che presenta la richiesta).
- 10.5 **Ulteriori casi eccezionali saranno gestiti di volta in volta e l'ultima parola è affidata agli organizzatori.**

## **11. Competizioni**

Il campionato preso come riferimento è la serie A TIM 2010/2011 di 38 giornate.

### **11.1 Serie A FantaLatina™**

#### **11.1.1 Organizzazione del campionato**

- 11.1.1.1 La Serie A FantaLatina™ ha una durata di 35 giornate totali, coincidenti con le giornate della serie A TIM dalla n. 1 alla n. 35.
- 11.1.1.2 Non sono previsti Play-Off (solo Regular Season).
- 11.1.1.3 per la Regular Season è previsto che la squadra che gioca in casa abbia un bonus punti di +2 come fattore campo fino alla giornata 28.
- 11.1.1.4 Nelle ultime sette giornate di campionato non sono previsti i punti del fattore casa (è come se la partita si giocasse in campo neutro).
- 11.1.1.5 In caso di arrivo a parità di punti di più squadre esse vengono ordinate secondo i criteri previsti dalla regola 11.4. Non sono previsti spareggi.

#### **11.1.2 Vittoria del campionato**

- 11.1.2.1 È dichiarata vincente la squadra che alla fine della Regular-Season ha conseguito il maggior numero di punti.
- 11.1.2.2 Nel caso in cui più squadre si trovassero in prima posizione al termine del campionato, esse verranno ordinate secondo i criteri espressi alla regola 11.4 e la migliore sarà decretata vincente del campionato.

#### **11.1.3 Retrocessioni**

- 11.1.3.1 Le ultime due squadre classificate retrocedono automaticamente in FantaSerie B.
- 11.1.3.2 Nel caso in cui più di due squadre si trovassero contemporaneamente all'ultimo posto in classifica alla fine del campionato, tali squadre vengono ordinate tramite i criteri citati nella regola 11.4; le ultime due di tale gruppo di squadre retrocedono automaticamente in FantaSerie B, mentre le altre sono salve di diritto.
- 11.1.3.3 Nel caso in cui due squadre si trovassero contemporaneamente con lo stesso punteggio al penultimo posto in classifica alla fine del campionato, tali squadre vengono ordinate tramite i criteri citati nella regola 11.4;

l'ultima di tale gruppo di squadre retrocede automaticamente in FantaSerie B, mentre le altre sono salve di diritto.

## **11.2 Serie B FantaLatina™**

### **11.2.1 Organizzazione del campionato**

- 11.2.1.1 La Serie B FantaLatina™ ha una durata di 35 giornate di Regular Season, coincidenti con le giornate della serie A TIM dalla n. 1 alla n. 35.
- 11.2.1.2 Per la Regular Season è previsto che la squadra che gioca in casa abbia un bonus punti di +2 come fattore campo fino alla giornata 28.
- 11.2.1.3 Nelle ultime sette giornate di campionato non sono previsti i punti del fattore casa (è come se la partita si giocasse in campo neutro).
- 11.2.1.4 In caso di arrivo a parità di punti di più squadre esse vengono ordinate secondo i criteri previsti dalla regola 11.4. Non sono previsti spareggi.

### **11.2.2 Promozione**

- 11.2.2.1 La prima classificata del campionato di FantaSerie B è promossa di diritto in FantaSerie A.
- 11.2.2.2 Se tra la seconda e la terza classificata ci sono più di 7 punti di differenza, anche la seconda classificata è promossa di diritto in Fantaserie A.
- 11.2.2.3 Nel caso in cui non si verificasse quanto descritto dalla norma 11.2.2.2, la seconda squadra classificata viene decretata tramite Play-Off.
- 11.2.2.4 Nel caso in cui due squadre si trovassero con lo stesso punteggio al primo posto in classifica al termine del campionato, e non ci fossero i criteri descritti dalla norma 11.2.2.2, la prima classificata del campionato si decreta tramite i criteri descritti nella regola 11.4, mentre la seconda partecipa ai Play-Off come imposto dalla norma 11.2.2.3.
- 11.2.2.5 Nel caso in cui due squadre si trovassero con lo stesso punteggio al primo posto in classifica al termine del campionato, e ci fossero i criteri descritti dalla norma 11.2.2.2 (più di 7 punti tra loro e la terza), la vincitrice del campionato di FantaSerie B viene decretata tramite ordinamento in classifica secondo i criteri espressi alla regola 11.4; la migliore sarà decretata vincente del campionato.
- 11.2.2.6 Nel caso in cui più di due squadre si trovassero con lo stesso punteggio al primo posto in classifica al termine del campionato, la prima classificata del campionato si decreta tramite i criteri descritti nella regola 11.4, le altre partecipano ai Play-Off come imposto dalla norma 11.2.2.3.

### **11.2.3 Play-Off**

- 11.2.3.1 Sono ammesse ai Play-Off la seconda, terza, quarta e quinta squadra classificata al termine della Regular Season se si verificano le condizioni espresse nella norma 11.2.2.3.
- 11.2.3.2 Nel caso in cui più di due squadre si trovassero con lo stesso punteggio al primo posto in classifica al termine del campionato, esse verranno ordinate tramite i criteri descritti nella regola 11.4; la prima classificata sarà decretata vincitrice del campionato e promossa in FantaSerie A, mentre le altre accedono ai Play-Off come imposto dalla norma 11.2.2.3.

- 11.2.3.3 La formula utilizzata è la seguente:
- 11.2.3.3.1 semifinale con eliminazione diretta in gara singola con accoppiamenti delle squadre secondo il seguente schema (coincidenza giornata serie A TIM n. 36):
- classificata 2 al termine della RS VS classificata 5 al termine della RS (1)
  - classificata 3 al termine della RS VS classificata 4 al termine della RS (2)
- 11.2.3.3.2 finale per la promozione con partita secca (coincidenza giornata Serie A TIM n. 37)
- vincete 1 VS vincente 2
- 11.2.3.4 Non è previsto il bonus di +2 come fattore campo, dunque tutte le gare dei Play-Off vengono disputate in campo neutro.
- 11.2.3.5 Per tutte le partite dei Play-Off è previsto un bonus per la squadra posizionata meglio in classifica al termine della Regular Season pari alla differenza punti in classifica tra le due squadre diviso due sia all'andata che al ritorno. In caso di risultato decimale si approssima per eccesso al primo intero successivo.
- 11.2.3.6 Nel caso in cui, al termine di una partita di Play-Off ci si trovasse in situazione di parità, per decidere la squadra vincente si rimanda ai criteri descritti all'interno della regola 16.
- 11.2.4 **Retrocessioni**
- 11.2.4.1 Le ultime due squadre classificate retrocedono automaticamente in FantaSerie C.
- 11.2.4.2 Nel caso in cui più di due squadre si trovassero contemporaneamente all'ultimo posto in classifica alla fine del campionato, tali squadre vengono ordinate tramite i criteri citati nella regola 11.4; le ultime due di tale gruppo di squadre retrocedono automaticamente in FantaSerieC, mentre le altre sono salve di diritto.
- 11.2.4.3 Nel caso in cui due squadre si trovassero contemporaneamente con lo stesso punteggio al penultimo posto in classifica alla fine del campionato, tali squadre vengono ordinate tramite i criteri citati nella regola 11.4; l'ultima di tale gruppo di squadre retrocede automaticamente in FantaSerieC, mentre le altre sono salve di diritto.
- 11.3 **Serie C FantaLatina™**
- 11.3.1 **Organizzazione del campionato**
- 11.3.1.1 La Serie C FantaLatina™ ha una durata di 35 giornate di Regular Season, coincidenti con le giornate della serie A TIM dalla n. 1 alla n. 35.
- 11.3.1.2 Per la Regular Season è previsto che la squadra che gioca in casa abbia un bonus punti di +2 come fattore campo fino alla giornata 28.
- 11.3.1.3 Nelle ultime sette giornate di campionato non sono previsti i punti del fattore casa (è come se la partita si giocasse in campo neutro).
- 11.3.1.4 In caso di arrivo a parità di punti di più squadre esse vengono ordinate secondo i criteri previsti dalla regola 11.4. Non sono previsti spareggi.
- 11.3.2 **Promozione**
- 11.3.2.1 La prima classificata del campionato di FantaSerie C è promossa di diritto in FantaSerie B.
- 11.3.2.2 Se tra la seconda e la terza classificata ci sono più di 7 punti di differenza, anche la seconda classificata è promossa di diritto in Fantaserie B.
- 11.3.2.3 Nel caso in cui non si verificasse quanto descritto dalla norma 11.3.2.2, la seconda squadra classificata viene decretata tramite Play-Off.

- 11.3.2.4 Nel caso in cui due squadre si trovassero con lo stesso punteggio al primo posto in classifica al termine del campionato, e non ci siano i criteri descritti dalla norma 11.3.2.2, la prima classificata del campionato si decreta tramite i criteri descritti nella regola 11.4, mentre la seconda partecipa ai Play-Off come imposto dalla norma 11.3.2.3.
- 11.3.2.5 Nel caso in cui due squadre si trovassero con lo stesso punteggio al primo posto in classifica al termine del campionato, e ci fossero i criteri descritti dalla norma 11.2.2.2 (più di 7 punti tra loro e la terza), la vincitrice del campionato di FantaSerie B viene decretata tramite ordinamento in classifica secondo i criteri espressi alla regola 11.4; la migliore sarà decretata vincente del campionato.
- 11.3.2.6 Nel caso in cui più di due squadre si trovassero con lo stesso punteggio al primo posto in classifica al termine del campionato, esse verranno ordinate tramite i criteri descritti nella regola 11.4; la prima classificata sarà decretata vincitrice del campionato e promossa in FantaSerie B, mentre le altre accedono ai Play-Off come imposto dalla norma 11.3.2.3.
- 11.3.3 **Play-Off**
- 11.3.3.1 Sono ammesse ai Play-Off la seconda, terza, quarta e quinta squadra classificata al termine della Regular Season se si verificano le condizioni espresse nella norma 11.2.2.3.
- 11.3.3.2 Nel caso in cui più squadre, al termine della Regular Season occupassero contemporaneamente una delle posizioni utili per garantire l'accesso ai Play-Off, l'ordine delle squadre viene decretato secondo i criteri descritti nella regola 11.4 ed accedono ai Play-Off le squadre con le caratteristiche elencate in 11.3.3.1.
- 11.3.3.3 La formula utilizzata è la seguente:
- 11.3.3.3.1 semifinale con eliminazione diretta in gara singola con accoppiamenti delle squadre secondo il seguente schema (coincidenza giornata serie A TIM n. 36):
- classificata 2 al termine della RS VS classificata 5 al termine della RS (1)
  - classificata 3 al termine della RS VS classificata 4 al termine della RS (2)
- 11.3.3.3.2 finale per la promozione con partita secca (coincidenza giornata Serie A TIM n. 37)
- vincete 1 VS vincente 2
- 11.3.3.4 Non è previsto il bonus di +2 come fattore campo, dunque tutte le gare dei Play-Off vengono disputate in campo neutro.
- 11.3.3.5 Per tutte le partite dei Play-Off è previsto un bonus per la squadra posizionata meglio in classifica al termine della Regular Season pari alla differenza punti in classifica tra le due squadre diviso due sia all'andata che al ritorno. In caso di risultato decimale si approssima per eccesso al primo intero successivo.
- 11.3.3.6 Nel caso in cui, al termine di una partita di Play-Off ci si trovasse in situazione di parità, per decidere la squadra vincente si rimanda ai criteri descritti all'interno della regola 16.

#### 11.4 Criteri di parità

In casi di parità di classifica, l'ordine finale è decretato tramite i seguenti criteri:

- 11.4.1.1 Maggior numero di partite vinte
- 11.4.1.2 Migliore differenza reti
- 11.4.1.3 Minor numero di partite perse
- 11.4.1.4 Maggior numero di gol segnati
- 11.4.1.5 Minor numero di gol subiti
- 11.4.1.6 Migliore differenza reti casalinga
- 11.4.1.7 Migliore differenza reti in trasferta
- 11.4.1.8 Maggior numero di gol segnati in casa
- 11.4.1.10 Maggior numero di gol segnati in trasferta
- 11.4.1.10 Minor numero di gol subiti in casa
- 11.4.1.11 Minor numero di gol subiti in trasferta

#### 11.5 Ripescaggi

11.5.1 In caso di abbandono di uno più concorrenti di una serie, o della retrocessione a tavolino di una o più squadre, i criteri per i ripescaggi da quella inferiore sono:

- 11.5.1.1 La squadra classificatasi come settima nella precedente stagione della serie superiore e quindi retrocessa in quella inferiore.
- 11.5.1.2 La squadra classificatasi come ottava nella precedente stagione della serie superiore e quindi retrocessa in quella inferiore.
- 11.5.1.3 Nel caso in cui nella stagione precedente si siano disputati i Play-Off per la promozione, la terza squadra ad essere ripescata è quella che accede alla finale dei Play-Off senza vincersela.
- 11.5.1.4 Per ulteriori ripescaggi o in caso in cui non si siano disputati i Play-Off si segue l'ordine della classifica della passata stagione della serie inferiore al termine della Regular-Season.
- 11.5.1.5 Se non è possibile stabilire un ordine certo con la classifica, o se la serie inferiore l'anno precedente non esisteva, l'ultimo criterio utilizzato è l'ordine di arruolamento da parte degli organizzatori dei vari concorrenti.
- 11.5.1.6 Se non è possibile stabilire un ordine certo di arruolamento il criterio utilizzato è quello dei "*meriti fantacalcistici*", ovvero eventuali precedenti partecipazioni, vittorie e comportamento tenuto.

## 11.6 FantaCoppa

La FantaCoppa è la competizione che mette a confronto le squadre di tutte le serie del fantacalcio

### 11.6.1 Formula

11.6.1.1 La FantaCoppa ha una durata di nove giornate complessive, concomitanti con alcune giornate della Regular Season (nella stessa giornata si giocano la partita di FantaCoppa e quella di Regular Season), così suddivise:

11.6.1.1.1 Sedicesimi di finale con eliminazione diretta e scontri di andata e ritorno concomitanti con le giornate di Regular Season numero 8 (andata) e 10 (ritorno).

11.6.1.1.2 Ottavi di finale con eliminazione diretta e scontri di andata e ritorno concomitanti con le giornate di Regular Season numero 14 (andata) e 16 (ritorno).

11.6.1.1.3 Quarti di finale con eliminazione diretta e scontri di andata e ritorno concomitanti con le giornate di Regular Season numero 20 (andata) e 22 (ritorno).

11.6.1.1.4 Semifinali con eliminazione diretta e scontri di andata e ritorno concomitanti con le giornate di Regular Season numero 26 (andata) e 28 (ritorno).

11.6.1.1.5 Finale singola concomitante con la giornata di Regular Season numero 32.

11.6.1.2 La finale è giocata in campo neutro e quindi senza il bonus +2 del fattore campo.

11.6.1.3 Per tutte le partite diverse dalla finale è previsto il bonus +2 del fattore campo in ogni incontro a favore della squadra di casa.

11.6.1.4 In caso di non consegna della formazione si riceve la sconfitta a tavolino per 3-0 con il punteggio di 82,5-0

### 11.6.2 Passaggio al turno successivo

11.6.2.1 Accede al turno successivo la squadra che, al termine delle due partite ha segnato più gol. Nel caso in cui la somma di gol delle due squadre fosse la stessa, passa la squadra che ha segnato più gol in trasferta.

11.6.2.2 Nel caso in cui ci si trovasse ancora nella situazione di parità, si rimanda ai criteri descritti all'interno della regola 16.

### 11.6.3 Sorteggio

11.6.3.1 Le squadre sono divise in tre fasce secondo il Ranking FantaLatina™ (vedere regola 12):

11.6.3.1.1 Fascia 1: Prime sette squadre del Ranking e detentrici coppa (nel caso in cui la detentrici fosse una delle prime sette squadre l'ottava entra in fascia 1)

11.6.3.1.2 Fascia 2: gruppo di squadre dall'ottava alla quindicesima posizione del ranking (se l'ottava è in fascia 1 la sedicesima entra in fascia 2)

11.6.3.1.3 Fascia 3: tutte le squadre che non sono in fascia 1 e fascia 2

11.6.3.2 Le squadre di fascia 1 entrano in competizione dagli ottavi di finale e ognuna attende la vincente di uno scontro dei sedicesimi di finale.

11.6.3.3 Le squadre di fascia 2 vengono accoppiate con quelle di fascia 3 per i sedicesimi di finale e giocano la partita di ritorno in casa.

11.6.3.4 Gli accoppiamenti dei sedicesimi di finale sorteggiabili sono i numero 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 e 23 del tabellone. I restanti accoppiamenti dei sedicesimi di finale rimangono vacanti.

11.6.3.5 Le prime quattro squadre della Fascia 1 sono teste di serie.

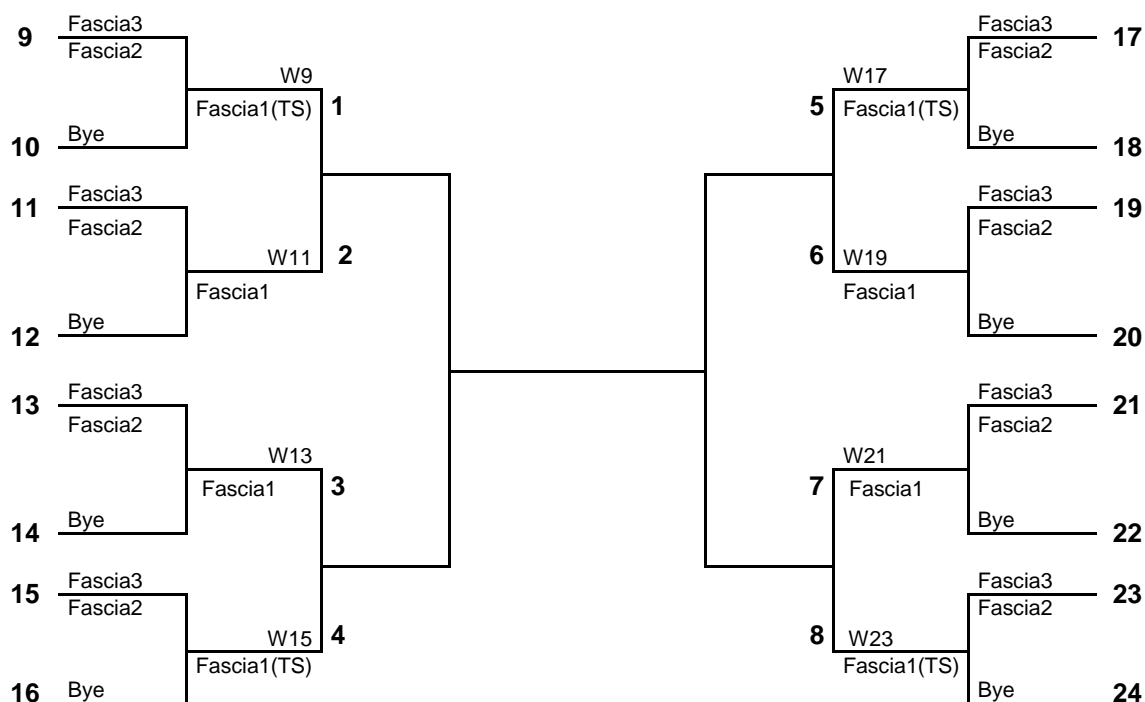
11.6.3.6 Gli accoppiamenti delle teste di serie corrispondono solo a quelli ai quattro estremi del tabellone degli ottavi di finale, ovvero n. 1, 4, 5 e 8;

in tal modo le quattro teste di serie possono (potenzialmente) incontrarsi non prima delle semifinali.

11.6.3.7 Gli accoppiamenti delle squadre di fascia 1 non teste di serie corrispondono solo a quelli n. 2, 3, 6 e 7 del tabellone.

11.6.3.8 La griglia sottostante rappresenta il tabellone della coppa ed i relativi accoppiamenti.

#### 11.6.4 Griglia degli accoppiamenti della FantaCoppa



#### 11.7 SuperCoppa

11.7.1 La SuperCoppa mette di fronte la squadra prima classificata della FantaSerie A e la squadra vincitrice della FantaCoppa della stagione precedente a quella corrente.

11.7.2 La partita per l'assegnazione della FantaCoppa viene disputata in concomitanza con la prima giornata di campionato.

11.7.3 La partita si disputa in campo neutro: non è previsto alcun bonus a favore di nessuna delle due squadre.

11.7.4 In caso di pareggio, si rimanda ai criteri descritti all'interno della regola 16.

11.7.5 Nel caso in cui, per problemi tecnici non fosse possibile attuare la norma 10.7.4, la partita verrebbe rigiocata la giornata successiva.

## **12. Ranking FantaLatina™**

### **12.1 Definizione**

Il ranking FantaLatina™ è una classifica delle squadre del fantacalcio che tiene conto dei risultati conseguiti da ognuna negli ultimi due anni.

Questo è utile per suddividere le squadre in fasce per il sorteggio della Fantacoppa.

### **12.2 Come si calcola**

12.2.1 Ogni squadra ha un valore nominale di 0.333

12.2.2 Il totale dei punti del campionato precedente in cui si è giocato moltiplicato per il coefficiente del campionato stesso (**0,894** per la A, **0,807** per la B, **0,740** per la C) da il **Coefficiente del campionato**.

12.2.3 Ogni vittoria nel campionato precedente vale 2 punti e ogni pareggio 0,5.

12.2.4 **Il valore nominale della squadra (0,333) X il coefficiente del campionato** (punti tot. Campionato X 0,894 o 0,807) **X il coefficiente punti della squadra** ([numero vittorie X 2] + [numero pareggi X 0,5]) da il coefficiente di ogni squadra.

12.2.5 Al valore ottenuto vanno poi aggiunti i seguenti bonus/malus:

12.2.5.1 Vittoria coppa 120 punti

12.2.5.2 Arrivo in finale coppa 100 punti

12.2.5.3 Arrivo in semifinale coppa 70 punti

12.2.5.4 Arrivo ai quarti di finale coppa 50 punti

12.2.5.5 Arrivo ai quarti di finale coppa 30 punti

12.2.5.6 Vittoria di un campionato 170 punti (indifferentemente se A, B o C)

12.2.5.7 Secondo posto campionato Serie A 120 punti

12.2.5.8 La sola permanenza in una serie 15 punti

12.2.5.9 Seconda squadra promossa in una serie 90 punti

12.2.5.10 Approdo ai Play-Off (in serie B e C) 15 punti

12.2.5.11 Arrivo in finale play off 50 punti

12.2.5.12 Vittoria della supercoppa 85 punti

12.2.5.13 Ogni punto di penalizzazione -5 punti

12.2.6 I punti acquisibili in una competizione non sono cumulabili, vale a dire che, per esempio, se una squadra arriva in semifinale coppa non viene fatta la somma del bonus delle semifinali + il bonus per i quarti.

12.2.7 Una squadra al primo anno di FantaLatina™ ha ovviamente punteggio pari a zero.

## **13. Tornei extracampionato**

13.1 Nel caso di competizioni extra campionato delle quali si è a conoscenza già all'inizio della stagione, come il Mondiale per Club, si segue in questo caso la filosofia della Gazzetta dello Sport ovvero quella di assegnare in ogni caso il 6 politico ai giocatori implicati nelle partite che non vengono disputate.

13.2 Dato che si è a conoscenza delle manifestazioni di cui in 13.1 già all'inizio del campionato, si è, nei limiti del possibile, tenuti ad escludere tali giocatori dalla rosa per le suddette partite, e ad inserirli in formazione solo nel caso in cui non si abbiano a disposizione giocatori disponibili in quel ruolo (panchinaro non è indisponibile).

13.3 Si devono considerare i giocatori di cui in 13.2 fondamentalmente come inesistenti per quella giornata. Si deve, con gli altri giocatori a disposizione, inserire quella che si ritiene essere la formazione più competitiva considerando i moduli a disposizione.

13.4 Si possono inserire i giocatori che si sa a priori prenderanno il 6 politico in panchina al posto più basso e solo nel caso in cui gli altri giocatori per quel ruolo risultino infortunati o squalificati.

- 13.5 Se c'è anche un solo modulo esistente che permette di avere undici titolari e sette panchinari senza inserire in formazione giocatori con 6 politico assegnato a priori a causa delle manifestazione di cui in 13.1, la formazione va schierata utilizzando quel modulo.
- 13.6 Nel caso in cui la condizione espressa in 13.5 non fosse realizzabile, è possibile inserire i giocatori con 6 politico all'ultimo posto utile della formazione.

#### **14. Casi di annullamento di una giornata**

- 14.1 Nel caso in cui in una determinata giornata ci siano delle partite del campionato sospese e/o annullate, e conseguentemente i giocatori delle squadre coinvolte ricevano così il 6 politico, è fissato in due il numero massimo di partite che contemporaneamente all'interno di una stessa giornata possono ricevere tale trattamento.
- 14.2 Nel caso in cui all'interno di una stessa giornata ci siano tre o più partite con 6 politico, la giornata viene invalidata.
- 14.3 L'invalidamento di una giornata consiste nell'assegnazione a tutte le partite del risultato di 0-0 a tavolino.
- 14.4 La giornata di campionato in questione non viene recuperata.
- 14.5 I casi descritti alla regola 13, riguardanti le competizioni extra campionato, rientrano interamente all'interno della casistica della norma corrente. Nel caso in cui in una giornata ci sia una partita sospesa e una partita che non si giochi perché una squadra è impegnata in una competizione extracampionato, il computo delle partite da 6 politico è già di due. Nel caso in cui ci sia un'ulteriore partita sospesa la giornata di campionato viene invalidata.
- 14.6 Nel caso in cui una giornata venisse invalidata e all'interno di quella giornata fosse previsto un turno di FantaCoppa, SuperCoppa, o spareggio (primo posto FantaSerie A, FantaSerie B o FantaSerie C spareggio retrocessione/decisione ultimo posto FantaSerie A o FantaSerie B) questo viene automaticamente posticipato di una settimana, e viene dunque giocato nella giornata successiva.
- 14.7 Nel caso in cui una giornata venisse invalidata e all'interno di quella giornata fosse prevista una semifinale Play-Off, le partite previste in quella giornata questo viene automaticamente posticipato di una settimana, e viene dunque giocato nella giornata successiva, con automatico spostamento della finale alla giornata 38 del campionato di Serie A TIM.
- 14.8 Nel caso in cui una giornata venisse invalidata e all'interno di questa fosse prevista la finale Play-Off, la partita viene automaticamente posticipata di una settimana, e viene dunque giocata nella giornata successiva. Se tuttavia, si fosse già verificato quanto descritto nella norma 14.7, e quindi ci si trovasse con l'indisponibilità di ulteriori giornate per recuperare le partite del Fantacalcio FantaLatina™, si attende il recupero delle partite reali rinviate e, se necessario, si stabilisce una "Commissione Assist" (norma 15.3) per l'eventuale assegnazione degli assist di tali partite. Per l'assegnazione delle valutazioni dei giocatori presenti nelle partite reali rinviate, qualora la Gazzetta dello Sport non fornisse già la somma completa per ogni giocatore, si fa riferimento alle norme citate all'interno della regola 15 del presente regolamento.

### **15. Casi anticipo e/o posticipo di partite durante una giornata**

- 15.1 Se in una giornata è presente una partita che si gioca con un anticipo di massimo tre giorni (ovvero al più giovedì) per i voti di tale partita verranno presi in considerazione quelli presenti sul quotidiano La gazzetta dello Sport in edizione **cartacea** il giorno successivo alla suddetta partita.
- 15.2 Per voti, ammonizioni, espulsioni, paternità dei gol e assegnazione degli autogol vale solo e unicamente quanto scritto nel suddetto tabellino che ha valore insindacabile.
- 15.3 Per l'assegnazione degli assist, viene stabilita una commissione di sette persone, definita "Commissione Assist" nella quale figurano due componenti di FantaSerie A, due componenti di FantaSerie B, due componenti di FantaSerie C e un amministratore a fare da garante, tentando, nei limiti del possibile di tenere fuori concorrenti che abbiano propri giocatori implicati nelle azioni da goal da esaminare, così da evitare possibili conflitti di interessi; il numero dispari dei componenti è volto a evitare situazioni di stallo nelle decisioni.
- 15.4 Se la partita viene anticipata anche di un solo giorno rispetto al limite massimo imposto all'interno di questa regola, viene preso come criterio il 6 politico.
- 15.5 Nel caso di partite rinviate o giocate con un posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.
- 15.6 E' necessario inserire le formazioni entro l'orario di inizio del primo anticipo di giornata per usufruire dei giocatori impegnati in tale partita.
- 15.7 Se non si ha intenzione di schierare i giocatori della partita con l'anticipo maggiore, valgono come orario limite per l'inserimento gli orari di inizio degli altri anticipi o delle altre partite se l'inizio è previsto in contemporanea.
- 15.8 Nelle situazioni descritte da questa regola dopo l'inizio della prima partita di giornata non sarà più possibile effettuare modifiche alle proprie formazioni.
- 15.9 I bonus e i malus applicati ai voti del tabellino sono quelli elencati all'interno della regola 21.

### **16. Situazioni di parità in partite a eliminazione diretta**

- 16.1 Per tutte le partite in cui è previsto il passaggio di solo una delle due formazioni impegnate in una partita (ritorno partite FantaCoppa, finale FantaCoppa e SuperCoppa, ritorno Play-Off, spareggi in genere), si utilizzano i seguenti metri di valutazione:
- 16.2 **Supplementari**
  - 16.2.1 All'atto della compilazione della formazione vanno scelti un difensore, un centrocampista e un attaccante della squadra titolare, la somma dei cui voti darà origine al punteggio per i tempi supplementari.
  - 16.2.2 I tempi supplementari rappresentano una partita a parte, senza alcun bonus per chi gioca in casa e senza tenere conto di quanto successo nelle due partite disputate.
  - 16.2.3 Il punteggio dei tempi supplementari è dato dalla somma dei voti dei tre giocatori designati alla consegna della formazione.
  - 16.2.4 Nel caso in cui un giocatore designato per i supplementari risulti senza voto, eredita il voto del giocatore che lo ha sostituito durante i tempi regolamentari.
  - 16.2.5 Nel caso in cui non fosse possibile attuare quanto espresso in 16.2.4 a causa dell'esaurimento dei giocatori panchinari, il giocatore prende di ufficio voto 0. Si raccomanda quindi di inserire i giocatori prescelti per i tempi supplementari come primi del loro reparto, dato che, nel caso in cui un supplementarista fosse inserito come terzo, quarto o quinto in elenco del reparto di riferimento e due dei precedenti giocatori titolari di tale reparto

avessero già esaurito entrambe le sostituzioni disponibili per quel ruolo, il giocatore designato per i supplementari prenderebbe voto 0 visto l'esaurimento di sostituzioni disponibili per il ruolo di competenza.

16.2.6 Le fasce gol riguardanti i tempi supplementari sono le seguenti:

Meno di 20 = 0 gol

Da 20 a 23,5 = 1 gol

Da 24 a 27,5 = 2 gol

Da 28 a 31,5 = 3 gol

e così via (ogni 4 punti un gol)

16.2.7 Nel caso in cui al termine dei tempi supplementari persistesse ancora la parità si passa ai calci di rigore, come descritto in 16.3.

### 16.3 Rigori

16.3.1 All'atto della compilazione della formazione, oltre e a quella dei giocatori per i supplementari, è prevista la compilazione di una lista di rigoristi, da utilizzarsi in caso di ulteriore parità anche al termine dei tempi supplementari.

16.3.2 Tutti i giocatori della squadra titolare devono ricevere l'ordinamento cronologico attraverso il quale essere selezionati per i calci di rigore.

16.3.3 Solo i primi cinque giocatori della lista derivante dall'ordinamento di cui in 16.3.2 vengono inizialmente presi in considerazione per i calci di rigore.

16.3.4 In caso di parità dopo i primi cinque rigori si prosegue a oltranza seguendo l'ordine comunicato.

16.3.5 Nel caso in cui un rigorista risulti senza voto si procede alla sua sostituzione con la sua riserva nei tempi regolari.

16.3.6 Un rigore è considerato segnato nel caso in cui il voto del rigorista sia maggiore o uguale a 6, sbagliato nel caso contrario.

16.3.7 Passa la squadra che ha segnato più rigori.

16.3.8 Nel caso in cui al termine dei calci di rigore persistesse ancora la parità si passa alla somma dei totali più alta, come descritto in 16.4.

### 16.4 Somma dei totali più alta

16.4.1 In caso di parità anche dopo i calci di rigore, viene considerato il totale punti ottenuto dalle squadre nell'ambito del doppio scontro, o della singola partita nel caso in cui la gara sia secca (finale Supercoppa, FantaCoppa, Play-Off o spareggi in generale). In tale caso passa la squadra con il totale più alto.

16.4.2 Nel caso in cui persistesse ancora la parità si passa al voto più alto, come descritto in 16.5.

### 16.5 Voto più alto

16.5.1 Si ci fosse ulteriore parità anche dopo il caso 16.4.2, passa la squadra che ha fatto registrare il voto più alto negli undici titolari (o in uno dei sostituti subentrati) nell'arco del doppio confronto, o della singola partita nel caso in cui la gara sia secca (finale Coppa, FantaCoppa, Play-Off o spareggi in generale).

16.5.2 Nel caso dopo il voto più alto persistesse ancora la parità si passa al criterio della monetina, come descritto in 16.6.

## 16.6 Monetina

- 16.6.1 In caso di parità ancora persistente dopo 16.5.2, si ricorre all'uso della monetina.
- 16.6.2 I due contendenti si incontrano alla presenza di almeno uno degli organizzatori che effettua il sorteggio.
- 16.6.3 La scelta del lato della monetina spetta al concorrente che ha giocato la partita di ritorno in trasferta, che però può decidere di lasciare la scelta all'avversario.
- 16.6.4 Se anche l'avversario decide di non scegliere alcun lato della monetina, la decisione spetta inderogabilmente al concorrente che ha giocato la partita di ritorno in trasferta.
- 16.6.5 Passa la squadra del concorrente che vince il sorteggio.

## **17. Fasce goal**

Le fasce goal adottate sono le seguenti:

	meno di	66	Punti	0 goal
Tra 66	punti e	71,5	Punti	1 goal
Tra 72	punti e	77,5	Punti	2 goal
Tra 78	punti e	83,5	Punti	3 goal
Tra 84	punti e	89,5	Punti	4 goal
Tra 90	punti e	95,5	Punti	5 goal

e via dicendo con uno scarto tra una fascia e l'altra di 6 punti.

## **18. Moduli di gioco**

I moduli contemplati per le formazioni sono i seguenti:

- 18.1 3-4-3
- 18.2 3-5-2
- 18.3 4-3-3
- 18.4 4-4-2
- 18.5 4-5-1
- 18.6 5-3-2
- 18.7 5-4-1

## **19. Consegna delle formazioni**

### 19.1 Modalità di comunicazione

- 19.1.1 E' possibile comunicare la formazione della propria squadra solo e unicamente tramite il sito internet [www.fantalatina.it](http://www.fantalatina.it).
- 19.1.2 I controlli sulla possibilità di inserire o meno un giocatore in base all'inizio o no della sua partita sono gestiti dal sito internet [www.fantalatina.it](http://www.fantalatina.it).
- 19.1.3 La comunicazione della formazione prevede l'inserimento di undici giocatori titolari schierati secondo uno dei moduli previsti dalla regola 18, più sette giocatori panchinari: un portiere, due difensori, due centrocampisti, due attaccanti, che verranno utilizzati nel caso in cui giocatori titolari del ruolo di riferimento risultassero senza voto ai fini del calcolo dei risultati.
- 19.1.4 È fatto obbligo ai partecipanti di controllare sempre la correttezza della propria formazione una volta inserita, tramite apertura della pop-up di riferimento nell'area "Prossimo Turno" del sito.
- 19.1.5 In caso problemi tecnici che provocano il totale o non corretto inserimento della formazione, il concorrente è tenuto a segnalarlo entro il termine di inserimento di giornata delle formazioni postando una discussione sul forum (con la corretta formazione che si intende inserire) e chiamando uno degli amministratori (il post sul forum è in ogni caso considerato sufficiente).

- 19.1.6 Nel caso in cui, per negligenza o sbadataggine un concorrente non si avvedesse del totale o non corretto inserimento della formazione, e questo non fosse dimostrabile, si attuerebbero le misure previste nella norma 22 per il mancato inserimento della formazione.
- 19.2 Termini di inserimento**
- 19.2.1 Il termine ultimo per l'inserimento delle formazioni è per l'orario di inizio delle partite della domenica pomeriggio.
- 19.2.2 Per le partite infrasettimanali nelle quali le partite si giocano tutte in contemporanea, il termine ultimo sarà l'orario di inizio delle partite.
- 19.2.3 Un concorrente può potenzialmente inserire la formazione anche alle 14.59 della domenica pomeriggio, partendo però dal presupposto che tutti i giocatori che hanno giocato nei giorni precedenti non sono più impiegabili.
- 19.3 Problemi di inserimento**
- 19.3.1 Nel caso in cui un concorrente fosse impossibilitato a inserire la formazione in tempo sul sito internet è tenuto a seguire il seguente iter:
- 19.3.1.1 Comunicazione agli organizzatori del fantacalcio dell'impossibilità a inserire la formazione con richiesta di provvedere al proprio posto.
- 19.3.1.2 Nel caso in cui gli organizzatori fossero a loro volta impossibilitati ad inserire la formazione il giocatore deve chiamare il concorrente avversario e comunicargli il problema e la formazione. L'avversario è a quel punto obbligato ad accettare la formazione comunicata, che deve essere inviata in conoscenza a uno degli amministratori così che questi possano inserirla non appena possibile.
- 19.3.1.3 Nel caso in cui gli organizzatori fossero impossibilitati ad inserire la formazione e il giocatore non sapesse contro chi deve giocare, può comunicare agli organizzatori la propria formazione a patto che ciò avvenga entro e non oltre l'orario limite di inserimento della formazione. Vista la funzione superpartes degli organizzatori, tale comunicazione ha valore di inserimento formazione ma deve rappresentare evento occasionale. La formazione viene poi inserita dagli organizzatori non appena gli stessi si trovano nella possibilità di farlo, e come prova dell'avvenuta comunicazione nei tempi stabiliti amministratore e concorrente sono tenuti a mantenere traccia del messaggio o della chiamata ricevuta/effettuata.
- 19.3.2 Nel caso della norma 19.3.1.3, l'amministratore può anche decidere di non accordare a tale comunicazione il valore di inserimento formazione nel caso di plurirecidiva dell'accaduto da parte di uno stesso concorrente.
- 19.3.3 Nel caso di comunicazione posteriore all'orario di inizio delle partite del sabato il concorrente può a quel punto chiedere agli organizzatori di inserire al posto suo (se il problema personale persiste) la formazione nella giornata di domenica, accettando naturalmente di non inserire i giocatori che hanno già giocato negli anticipi del sabato.
- 19.3.4 Nel caso in cui il sito internet non funzionasse, o avesse dei problemi, i concorrenti sono tenuti ad inviare un sms ai propri avversari per comunicare la formazione.
- 19.3.5 E' fatto altresì obbligo di inviare per conoscenza un sms (o un'e-mail) anche ad uno degli organizzatori del sito internet (quale si decide all'inizio del campionato), che provvederanno, nel momento in cui i problemi che impediscono il corretto funzionamento del sito saranno risolti, ad inserire le formazioni pervenute e ad effettuare il calcolo dei risultati in automatico.
- 19.3.6 I concorrenti sono tenuti a conservare copia dell'sms spedito sul proprio cellulare come prova che la formazione è stata inviata.

- 19.3.7 La data di invio dell'sms vale come riferimento per l'associazione ad una determinata giornata di campionato.
- 19.3.8 Nel caso in cui non fosse possibile conservare gli sms sul cellulare, è fatto obbligo di inviare un'e-mail all'indirizzo di posta elettronica [info@fantalatina.it](mailto:info@fantalatina.it) con la formazione della giornata. Se per caso, l'invio dell'e-mail a questo indirizzo non fosse possibile per problemi tecnici sempre inerenti il sito internet (impossibilità che si manifesta con l'arrivo nella propria casella e-mail di un messaggio con mittente *Mail Delivery Subsystem* e oggetto "*Delivery Status Notification (Failure)*"), è fatto obbligo di inviare un'e-mail con la formazione della giornata all'indirizzo [danidada1@gmail.com](mailto:danidada1@gmail.com).
- 19.3.9 È richiesto ai concorrenti di conservare copia della propria formazione e di quella del proprio avversario con giornata di riferimento associata fino a quando verranno richieste dagli organizzatori.
- 19.3.10 E' richiesto il maggior ordine possibile, in modo tale da facilitare l'individuazione della giornata corrente e il confronto tra le formazioni fornite da ciascun concorrente (col fine di verificare la correttezza delle formazioni con controlli incrociati).
- 19.3.11 Nel caso in cui uno dei precedenti punti venisse meno, il concorrente in questione accetta tacitamente la possibilità di perdere la partita a tavolino se al proprio avversario non fosse arrivata la formazione ed egli non fosse in grado di dimostrare di averla spedita.
- 19.3.12 E' naturale che se l'sms con la formazione non arriva al proprio avversario, ma rimane memorizzato sul cellulare (o si conserva copia dell'e-mail inviata), tale formazione è ritenuta consegnata.
- 19.3.13 In ogni caso, in tali situazioni, è auspicato buon senso e fattiva collaborazione da parte dei concorrenti implicati per la celere e corretta risoluzione di una situazione simile.
- 19.3.14 Se gli stessi non dovessero riuscire a trovare un accordo sull'accaduto (accordo che non deve essere teso a favorire entrambi e sfavorire gli altri concorrenti) ci sarà l'intervento degli organizzatori che applicheranno le norme sopraccitate.
- 19.3.15 Per formazioni non conservate con modalità cellulare, è richiesta la conservazione della propria formazione unitamente a quella dell'avversario, per favorire un controllo incrociato sulle formazioni consegnate da ciascun concorrente.
- 19.3.16 Nel caso in cui ci si trovasse di fronte a formazioni discordanti, si procede alla consultazione dei due concorrenti.
- 19.3.17 Se le posizioni dovessero rimanere inalterate, gli stessi saranno messi in comunicazione per far sì che trovassero una soluzione congiunta.
- 19.3.18 Se neanche questo dovesse servire, ci si troverebbe nella spiacevole situazione da parte degli organizzatori di essere impossibilitati a identificare la formazione corretta. Tale situazione si traduce automaticamente nell'invalidamento della partita e all'assegnazione dello 0-0 a tavolino.

## **20. Modifica della formazione**

- 20.1 È possibile modificare senza alcuna restrizione la formazione inserita prima dell'inizio della prima partita della giornata del Campionato di Serie A TIM di riferimento.
- 20.2 Dopo il termine espresso nella norma 20.1 la modifica è consentita solo se nella propria formazione sono presenti giocatori la cui partita non è ancora iniziata o non è stata disputata.
- 20.3 Nel caso in cui si verificassero le condizioni espresse da 20.2 sarà possibile modificare la propria formazione operando però solo e unicamente con giocatori la cui partita non è ancora iniziata o non è stata disputata, mentre tutti gli altri non sono più utilizzabili.
- 20.4 Dopo il termine ultimo per l'inserimento delle formazioni (norma 19.2) non è più possibile effettuare modifiche di formazione.

## **21. Voti**

- 21.1 I voti per il calcolo dei risultati sono presi dal sito internet [www.gazzetta.it](http://www.gazzetta.it) nella sezione Magic Campionato o dalla Gazzetta dello Sport del martedì.
- 21.2 Al voto singolo del calciatore, dato dal giornalista al termine della partita e pubblicato il lunedì sulla Gazzetta dello Sport, vanno aggiunti i seguenti bonus/malus:
  - 21.2.1 +3 punti per ogni goal segnato
  - 21.2.2 +1 punto per ogni assist servito
  - 21.2.3 +3 punti per ogni rigore parato
  - 21.2.4 -0,5 punti per ogni ammonizione
  - 21.2.5 -1 punto per ogni espulsione
  - 21.2.6 -1 punto per ogni goal subito dal portiere
  - 21.2.7 -2 punti per ogni autogol
  - 21.2.8 -3 punti per ogni rigore sbagliato
- 21.3 In riferimento alla norma 21.2.2, è definito assist il passaggio volontario da parte di un calciatore che mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso. Gli assist di giornata verranno pubblicati nelle pagine dedicate al concorso su La Gazzetta dello Sport. Dalla stagione 2010/2011, come da regola della Gazzetta dello Sport, valgono come assist anche i calci piazzati.
- 21.4 Ai fini del Fantacalcio FantaLatina™ per gli assist vale il giudizio della Gazzetta dello Sport.
- 21.5 In questo fantacalcio non è prevista la moviola; per questo, in riferimento ad ammonizioni, espulsioni, gol, ecc, vale quanto riportato nei tabellini della Gazzetta dello Sport del lunedì e di conseguenza poi l'elaborazione fantacalcistica che ne consegue.
- 21.6 In caso di diatribe relative ad argomenti con riferimento alla norma 21.5, si può contattare lo staff del sito della Gazzetta dello Sport, per chiedere eventuali chiarimenti, tenendo momentaneamente in stand-by l'ufficializzazione dei risultati del Fantacalcio FantaLatina™. In caso di variazione di voti e dei punteggi fantacalcistici della Gazzetta, anche quelli del Fantacalcio FantaLatina™ subirebbero variazione, altrimenti verrebbero resi ufficiali quelli iniziali.
- 21.7 In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio:
  - 21.7.1 bonus e malus: il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente e dal tempo giocato; il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione); il calciatore s.v che sbaglia un rigore o che fa

un'autorete riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus). Il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

- 21.7.2 Portiere: il portiere s. v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo."

## **22. Mancato inserimento della formazione**

- 22.1 I concorrenti sono tenuti, anche nel rispetto degli altri partecipanti, ad inserire sempre la formazione.
- 22.2 Al primo mancato inserimento di formazione si assegna la sconfitta a tavolino per 2-0 (3-0 in coppe e spareggi) senza ulteriori provvedimenti.
- 22.3 Dal secondo mancato inserimento in poi la squadra in questione perde la partita per 2-0 (3-0 in coppe e spareggi) a tavolino ed in più riceverà una penalizzazione di punti in classifica pari (di volta in volta) al numero di volte che non si è inserita la formazione meno uno (la prima volta non è considerata).

## **23. Calcolo dei risultati**

- 23.1 Il calcolo dei risultati è effettuato da un algoritmo di calcolo automatizzato presente sul sito internet [www.fantalatina.it](http://www.fantalatina.it) realizzato con linguaggio di programmazione PHP con appoggio su database MySQL. Tale algoritmo provvede anche all'aggiornamento di classifiche e relative statistiche, tabellone di FantaCoppa con relativi passaggi di turno, elaborazione di fasi successive alla Regular Season con relativi passaggi di turno.
- 23.2 Nel caso in cui vengano riscontrati anomalie nel calcolo dei risultati, è possibile effettuare degli accertamenti ed eventualmente rieffettuare il calcolo cancellando i risultati precedenti tramite accesso al DB.
- 23.3 Nel caso ci si trovasse nella situazione di giocatori inseriti come titolari che risultassero senza voto ai fini del calcolo dei risultati, ogni giocatore in tale condizione verrà sostituito con quelli appartenenti al proprio ruolo di riferimento presenti in panchina.
- 23.4 Se si dovesse presentare il caso della norma 23.3 si procederà seguendo l'ordine di inserimento dei giocatori titolari procedendo alla sostituzione di un giocatore senza voto con il primo panchinaro del ruolo di riferimento disponibile, ovvero che non sia già stato impiegato come sostituto di un altro titolare.
- 23.5 Nel caso in cui entrambi i giocatori panchinari di un ruolo fossero già stati utilizzati per sostituire giocatori titolari senza voto, i successivi giocatori titolari di quel ruolo che risultassero senza voto prendono automaticamente voto 0 a causa della mancanza di sostituti disponibili.

## **24. Ricorsi per formazioni inserite in ritardo o per risultati errati**

- 24.1 I concorrenti sono tenuti a controllare i risultati delle proprie partite al fine di riscontrare anomalie che possono essere sfuggite agli organizzatori. In questi casi sono ammessi ricorsi per:
- 24.1.1 consegna in ritardo della formazione da parte dell'avversario;
- 24.1.2 calcolo errato dei risultati;
- 24.1.3 formazione sulla quale è stato effettuato il calcolo dei risultati differente da quella consegnata;
- 24.1.4 mancanza della propria formazione nonostante l'inserimento (da provare)
- 24.2 La tempistica per i ricorsi è fissata in 6 giorni dalla data di pubblicazione dei risultati della giornata "incriminata".

- 24.3 Ricorsi fuori da questa tempistica sono ritenuti inaccettabili.
- 24.4 Per presentare un ricorso l'utente interessato deve postare una nuova, attenzione, nuova, discussione sul forum con titolo "Ricorso partita squadra x - squadra y", ed argomentare le proprie motivazioni all'interno della stessa.
- 24.5 La data di inizio della discussione vale come data di inoltrato ufficiale del ricorso.
- 24.6 Al di là della tempistica ufficiale dei reclami e delle modifiche a risultati e voti, nel caso in cui ci si rendesse conto di anomalie evidenti in ritardo, gli organizzatori sono autorizzati a apportare modifiche col fine di ripristinare il corretto andamento del fantacalcio.

### **25 Esonero di un fantallenatore**

- 24.1 Al fine di evitare situazioni di pesanti penalizzazioni in classifica, causate da negligenza dei concorrenti che ripetutamente non hanno inserito le formazioni, è fissato in 3 il numero massimo di volte tollerabile per formazioni non inserite.
- 24.2 Superato tale limite il concorrente accetta tacitamente la possibilità di essere esonerato dall'incarico.
- 24.3 L'esonero comporta la sottrazione della propria squadra e la non restituzione **OMITTED OMITTED OMITTED OMITTED**
- 24.4 La squadra viene a quel punto commissariata e successivamente affidata ad un altro concorrente, che deve passare al vaglio degli organizzatori.

### **26. Revoca della partecipazione**

- 26.1 La partecipazione al Fantacalcio FantaLatina™ è fondamentalmente su invito e sono gli organizzatori a vagliare di volta in volta le candidature alla partecipazione.
- 26.2 Essendo il comportamento dei vari concorrenti (dalla "vita sociale" sul forum, alla presenza alle aste di mercato, fino alla consegna delle formazioni) sotto la stretta osservazione degli organizzatori, gli stessi si riservano, di anno in anno, il diritto di revocare la partecipazione a concorrenti che durante l'anno non hanno tenuto un comportamento serio e rispettoso dello spirito del gioco e/o degli altri concorrenti.

### **27. Rinuncia di un giocatore**

- 27.1 La rinuncia di gioco al Fantacalcio FantaLatina™ durante lo svolgimento della stagione NON E' FONDAMENTALMENTE CONTEMPLATA.
- 27.2 Un giocatore che comincia il campionato è tenuto a finirlo, per evitare che si creino anomalie nel calendario con giornate chiaramente falsate da partite che finiscono 2-0 a tavolino.
- 27.3 E' consentita la cessione di una squadra a terzi, previa approvazione da parte degli organizzatori all'ingresso del nuovo concorrente.
- 27.4 Qualora un concorrente, per un motivo o per un altro, decidesse in ogni caso di smettere di giocare durante un campionato è tenuto tassativamente a versare la propria intera **OMITTED OMITTED** più **OMITTED** ammenda.
- 27.5 Un giocatore che, dopo la fine di un campionato, decidesse di smettere di partecipare, deve comunicare la sua rinuncia al più tardi entro la data decisa per la cena di fine anno, in modo da dare agli organizzatori il tempo necessario per trovare un altro partecipante.
- 27.6 Nel caso in cui il concorrente in questione non fosse presente alla cena, o la cena per qualsiasi motivo non dovesse essere effettuata, il termine ultimo per comunicare la propria rinuncia è fissato per il 31 luglio.
- 27.7 Un concorrente che comunica la sua rinuncia a meno di dieci giorni dall'asta iniziale di mercato senza fornire un sostituto a suo posto, è tenuto a versare **OMITTED OMITTED OMITTED** come ammenda.

**28. Etica**

- 28.1 In osservanza dello spirito del gioco e nel rispetto degli altri partecipanti, ogni concorrente è tenuto, in ogni partita da lui disputata, ad inserire sempre la migliore formazione possibile, qualunque sia la posizione di classifica occupata o la "situazione ambientale" del momento.
- 28.2 Gli organizzatori ed i concorrenti che decidono di partecipare, aborriscono qualunque tipo di combine atta a favorire qualcuno sfavorendo qualcun altro.
- 28.3 Il provvedimento per un comportamento descritto in 28.2 è l'invalidamento della partita in questione e la penalizzazione di cinque punti delle due squadre nel campionato corrente.
- 28.4 La recidiva a 28.3 provoca la retrocessione d'ufficio nella categoria inferiore (se esistente) e la penalizzazione di 10 punti nella stagione successiva.
- 28.5 Non sono nello spirito del gioco simili atteggiamenti, tuttavia l'impossibilità di accertarsene pone gli organizzatori nella condizione di poter difficilmente applicare i provvedimenti. Ci si rifà quindi al buon senso dei partecipanti, e al rispetto delle regole e dei valori del gioco cui tutti dovrebbero fare riferimento.



**Sito internet e comportamento**

## **28. Sito internet**

- 28.1 L'indirizzo del sito internet del fantacalcio è [www.fantalatina.it](http://www.fantalatina.it); il sito è hostato su server di Aruba ([www.aruba.it](http://www.aruba.it)), con piattaforma PHP, database MySQL e utilizzo del servizio Apache.
- 28.2 Ogni concorrente riceve all'inizio del Fantacampionato un account sul sito internet consistente di utente e password, con i quali accedere all'area utenti del sito per inserire le formazioni, nonché per interagire sul forum.
- 28.3 Eventuali ruoli ricoperti da concorrenti che non siano organizzatori all'interno del sito internet, non devono essere visti come favoritismi verso gli stessi ma solo e unicamente come collaborazioni interne.

## **29. Forum**

- 29.1 Il forum del sito internet è il luogo in cui gli utenti possono interagire tra di loro, scambiarsi opinioni, scherzare, chiedere informazioni e chiarimenti sul fantacalcio e quant'altro.
- 29.2 Il forum non nasce in alcun modo come "luogo di barbarie", posto in cui litigare e fare polemica: il forum non è un campo di battaglia. L'uso del forum non deve mai scadere in certe bassezze.
- 29.3 Il fine del forum deve essere quello di interazione e confronto tra gli utenti o di richiesta di informazioni, il tutto sempre e comunque nel rispetto degli altri tenendo presente le norme comportamentali più sotto citate.
- 29.4 Il forum ha grande importanza nel Fantacalcio FantaLatina™ perché oltre ad essere uno strumento di interazione tra gli utenti, è il luogo dove vengono spesso affrontate problematiche tecniche del fantacalcio.
- 29.5 Attraverso il forum tutti i concorrenti vengono messi a conoscenza di cambiamenti, problematiche e questioni varie relative al fantacalcio, ed attraverso questo possono fare sentire la loro voce.
- 29.6 Si raccomanda quindi l'uso massiccio del forum da parte degli utenti.
- 29.7 L'accesso al forum è consentito solo e unicamente agli utenti del fantacalcio.
- 29.8 Gli organizzatori si riservano il diritto di concedere delle "Wild-Card" per l'accesso al forum a possibili futuri concorrenti col fine di agevolarne l'integrazione, salvo restando la possibilità di ritirarle qualora dovessero nascere litigi e/o screzi tra concorrenti e fruitori di "Wild-Card".

## **30. Comportamento sul forum del sito internet**

- 30.1 Ogni concorrente si impegna a tenere sul forum del sito internet un comportamento rispettoso verso gli altri utenti.
- 30.2 Ogni concorrente si impegna inoltre a mantenere un comportamento educato e civile evitando il più possibile l'utilizzo di termini blasfemi, parolacce nonché bestemmie.
- 30.3 I concorrenti sono invitati ad evitare polemiche con sfondo politico, in accordo con quanto scritto precedentemente, riguardo al tener fuori dal fantacalcio soprattutto la politica, dato che nulla ha a che fare con il gioco.
- 30.4 Non sono ammesse frasi di offesa nei confronti degli altri utenti.
- 30.5 Sono assolutamente vietate discussioni, polemiche e litigi per questioni personali esterne al fantacalcio. Certe questioni vanno tenute debitamente fuori dal forum col fine di evitare di alimentare polemiche inutili che nulla hanno a che fare col gioco.
- 30.6 Le discussioni di cui in 30.5 verranno cancellate e, valutando la situazione, verranno assegnati degli avvertimenti a chi ha iniziato il tutto e a chi ha partecipato rispondendo e/o alimentando il tutto (un tentativo di sedarla naturalmente non rientra nei provvedimenti sopra citati).

- 30.7 E' chiaro che una sanzione per una situazione come quella in 30.6 può andare a sommarsi ad altre sanzioni precedenti e portare a provvedimenti successivi nella scala delle sanzioni.
- 30.8 Un comportamento "eccessivamente fuori dalle righe" può portare al ban dell'utente dal forum, con la relativa penalizzazione in classifica secondo la seguente scala di sanzioni:

30.8.1	prima lieve condotta scorretta	Nessun provvedimento	→	Primo avvertimento
30.8.2	seconda lieve condotta scorretta	Nessun provvedimento	→	secondo e ultimo avvertimento (diffida)
30.8.3	successive lievi condotte o prima condotta maleducata	Ammonizione	→	ban dal forum per un periodo della durata di 3 giorni
30.8.4	seconda condotta maleducata o seconda ammonizione	Espulsione	→	ban dal forum per un periodo della durata di 7 giorni e penalizzazione di 1 punti in classifica
30.8.5	Successive condotte maleducate o scorrette	Squalifica	→	ban dal forum per un periodo di 15 giorni e penalizzazione di 3 punti in classifica

- 30.9 Le sanzioni in 30.8 hanno valore annuale e vengono azzerate ad ogni inizio di stagione.
- 30.10 In una situazione di "alta tensione generale" può essere presa in considerazione dagli organizzatori l'idea di assegnare la gestione del forum ad una persona totalmente esterna al fantacalcio e che gestisca obiettivamente la situazione forum, cercando di stemperare i toni utilizzando, se necessario, anche le sanzioni disciplinari a sua disposizione.

### **31. Quote, modifica e moderazione dei messaggi sul forum**

#### **31.1 "Quote" o citazione d'intervento precedente**

- 31.1.1 Ogni utente ha la possibilità di "quotare" quanto detto da un altro utente sul forum in un precedente post. È cioè possibile fare una citazione di un intervento di un qualsiasi utente sul forum che verrà evidenziato nel proprio intervento successivo. Tale strumento prende il nome di "Quote".
- 31.1.2 Per problemi di spazio è stabilita una limitazione di caratteri per la citazione dell'intervento che si vuole "quotare". Tale limite è fissato in 500 caratteri da selezionare tramite un form posizionato in una pagina apposita sul forum all'interno del quale apparirà l'intero post.
- 31.1.3 È possibile utilizzare lo strumento "Quote" una sola volta a post; non è quindi possibile citare passi di due post distinti all'interno di un proprio messaggio.
- 31.1.4 È possibile citare più passaggi di uno stesso post segnalando con la dicitura "[...]" che pezzi del post sono stati tagliati.
- 31.1.5 Nel rispetto della limitazione di cui in 31.1.2 è fatto assoluto divieto di alterare il senso di un intervento di un utente (anche di se stesso). Lo strumento "Quote" ha il solo e unico scopo di riprendere un passo di un messaggio per poi farvi riferimento nel proprio post, così da rendere più comoda la lettura del forum senza che si debba sempre andare a rileggere l'intera discussione per capire di cosa si parla. Non è assolutamente

consentito l'uso strumentale di questo strumento e tale eventuale uso è passibile di sanzione 30.8.2, citata nel presente regolamento.

### **31.2 Modifica e moderazione dei post**

- 31.2.1 Ogni utente ha la possibilità di modificare un post da lui/lei precedentemente lasciato sul forum.
- 31.2.2 La modifica di propri messaggi non deve alterare il senso di quanto precedentemente scritto.
- 31.2.3 Lo strumento di modifica ha fundamentalmente la funzione di correzione di forma del messaggio, non nasce in alcun modo con il fine di "abiura" di un precedente messaggio, partendo dal presupposto che "Verba volant, scripta manent" e quindi quel che si è detto resta. Il senso di tale messaggio deve risultare intatto alla fine della modifica e ogni modifica a un messaggio viene registrata in archivio in attesa di moderazione.
- 31.2.4 Ogni modifica di un messaggio è passata al vaglio dagli organizzatori o da eventuali altre figure incaricate dagli amministratori di svolgere tale funzione.
- 31.2.5 Un post che viene modificato assume immediatamente la nuova forma ma un moderatore che, vagliando le varie modifiche, riscontrasse una totale alterazione del precedente senso del messaggio, ha la possibilità di revocare la modifica di detto messaggio ripristinando la versione precedente.
- 31.2.6 L'uso improprio dello strumento modifica rientra nell'applicazione delle sanzioni elencate nella norma 30.8 del presente regolamento.
- 31.2.7 Le modifiche dei messaggi, una volta approvate, restano in archivio per un periodo della durata di 6 mesi, dopo di che vengono cancellate al fine di alleggerire il database del sito internet.

### **32. Giornalino ufficiale**

- 32.1 Il giornalino "Il FantaLatina" è il periodico ufficiale del Fantacalcio FantaLatina™.
- 32.2 L'intento con cui viene realizzato è sì quello di storico e cronaca della giornata di fantacalcio, ma anche e soprattutto quello di scherzo, gioco e presa in giro. Ogni cosa scritta sul giornalino va quindi vista in quest'ottica e presa con la più totale tranquillità e con la consapevolezza che gli intenti non sono mai (deliberatamente) offensivi.
- 32.3 Per consentire la pubblicazione del giornalino è necessaria la collaborazione di più concorrenti del Fantacalcio FantaLatina™. Chi vuole può dare la sua disponibilità per la collaborazione e riceverà una rubrica o un incarico a seconda delle "esigenze editoriali" del momento e/o delle proposte da lui portate, che verranno eventualmente valutate e messe in pratica a seconda della loro fattibilità.
- 32.4 Le figure che intervengono nella pubblicazione del giornalino sono:
  - 32.4.1 *Direttore* (se possibile non un amministratore): è la persona, designata dagli amministratori, che si cura dell'impaginazione, del lavoro di raccolta delle varie rubriche e definizione della "deadline" per la consegna del materiale. Può potenzialmente revocare l'assegnazione di un incarico a un collaboratore qualora si rendesse conto che tale rapporto genera problemi per la pubblicazione del giornalino o che il lavoro svolto (per quanto nobile e apprezzato) non raggiunge gli standard minimi di qualità richiesti.
  - 32.4.2 *Coordinatore* (un amministratore): è la persona che coordina assieme al Direttore la gestione del giornalino, approvando l'assegnazione degli incarichi e le varie scelte editoriali fatte. Ha la funzione di "chioccia" e supervisor del Direttore stesso. Può, potenzialmente revocare l'assegnazione di un incarico a un collaboratore o al Direttore stesso qualora si rendesse conto che tale rapporto genera problemi per la pubblicazione del giornalino o che il lavoro

svolto (per quanto nobile e apprezzato) non raggiunge gli standard minimi di qualità richiesti.

- 32.4.3 *Collaboratori-Giornalisti* (nessuna restrizione per l'assegnazione dell'incarico): sono le persone che decidono di collaborare svolgendo la funzione assegnategli dal Direttore.
- 32.5 La scelta di collaborare per il giornalino non è un obbligo né un vincolo. Chi decide di collaborare lo fa di propria volontà consapevole delle finalità con le quali viene redatto il giornalino e del fatto che non è prevista retribuzione.
- 32.6 L'unico vincolo che si richiede a chi decide di collaborare è che porti avanti l'impegno preso con serietà e costanza, consapevole del fatto che, essendo la macchina organizzativa del giornalino abbastanza complessa, la mancanza della consegna del proprio lavoro può condizionare quello di tutte le altre persone che collaborano.
- 32.7 In condizioni ottimali chi decide di collaborare si impegna a rispettare la "deadline" che viene stabilita per la consegna del materiale, in modo tale da garantire una pubblicazione il più possibile tempestiva del giornalino.
- 32.8 Se un collaboratore ha problemi che gli impediscono di svolgere la mansione che gli è stata assegnata, o di farlo entro i tempi stabiliti, l'unica richiesta che gli viene rivolta è quella di avvisare tempestivamente, così da permettere il proprio rimpiazzo dal direttore o in modo tale che lo stesso sappia a priori di dover fare a meno della specifica rubrica per quell'occasione.
- 32.9 Se una persona, per qualsivoglia motivo, dovesse decidere di interrompere il proprio rapporto di collaborazione è richiesto, come per 32.8, di comunicare per tempo tale decisione, così che il direttore possa provvedere tempestivamente alla sostituzione.
- 32.10 Nel caso in cui una persona che rinuncia a collaborare, dovesse essere titolare di una rubrica/incarico cardine nel giornalino, potrebbe essergli cortesemente richiesto, compatibilmente coi propri impegni, di proseguire la propria collaborazione ancora per uno o due numeri del giornalino in modo tale da riorganizzare gli incarichi del giornalino stesso e provvedere alla "formazione" della persona che sostituirà il collaboratore dimissionario. Nel caso in cui si verificasse una situazione simile si chiede cortesemente di capire anche le difficoltà di chi organizza fattivamente l'attività del giornalino, cercando per quanto possibile di andargli incontro.

### **33. Amministratori**

- 33.1 Gli amministratori del sito internet sono Andrea Meini e Daniele Galli. Il primo in qualità di direttore del fantacalcio e site-admin, il secondo in qualità di co-direttore e webmaster.
- 33.2 Gli amministratori possono decidere di avvalersi della collaborazione di altri utenti (potenzialmente anche di persone esterne al fantacalcio) per ottimizzare la gestione del sito e dei servizi ad esso legati. Tali eventuali collaborazioni, decise dagli amministratori, restano in ossequio alla norma 28.3 del presente regolamento.

## **Sommario**

### *Parte Prima*

1	Partecipazione	Pag. 4
2	OMITTED OMITTED OMITTED OMITTED	Pag. 4
3	Scelta del nome della squadra e del logo	Pag. 4
4	Organizzatori	Pag. 5
5	Collaboratori	Pag. 6

### *Parte Seconda*

6	Struttura di una squadra	Pag. 8
7	Calciomercato iniziale	Pag. 8
8	Calciomercato di riparazione	Pag. 10
9	Calciomercato eccezionale	Pag. 12
10	Casi eccezionali (legati al calciomercato)	Pag. 13
11	Competizioni	Pag. 15
11.1	Serie A FantaLatina™	Pag. 15
11.2	Serie B FantaLatina™	Pag. 16
11.3	Serie C FantaLatina™	Pag. 18
11.4	Criteri di parità	Pag. 19
11.5	Ripescaggi	Pag. 19
11.6	FantaCoppa	Pag. 20
11.7	SuperCoppa	Pag. 21
12	Ranking FantaLatina™	Pag. 22
13	Tornei Extracampionato	Pag. 22
14	Casi di annullamento di una giornata	Pag. 23
15	Casi di anticipo e/o posticipo di partite in una giornata	Pag. 24
16	Situazioni di parità in partite ad eliminazione diretta	Pag. 24
17	Fasce Goal	Pag. 26
18	Moduli di gioco	Pag. 26
19	Consegna delle formazioni	Pag. 26
20	Modifica della formazione	Pag. 29
21	Voti	Pag. 29
22	Mancato inserimento della formazione	Pag. 30
23	Calcolo dei risultati	Pag. 30
24	Ricorsi per formazioni inserite in ritardo o per risultati errati	Pag. 30
25	Esonero di un fantallenatore	Pag. 31
26	Revoca della partecipazione	Pag. 31
27	Rinuncia di un giocatore	Pag. 31
28	Etica	Pag. 32
<i>Parte Terza</i>		
29	Sito internet	Pag. 34
29	Forum	Pag. 34
30	Comportamento sul forum del sito internet	Pag. 34
31	Quote, modifica e moderazione messaggi del forum	Pag. 35
32	Giornalino ufficiale	Pag. 36
33	Amministratori	Pag. 37