



Twinned's League Regolamento



Regolamento:

INDICE

Articolo 1: *Principi del Gioco e lealtà sportiva*

Articolo 2: *La Twinned's League*

Articolo 3: *La Lega, i suoi organi e il loro funzionamento*

Articolo 4: *Requisiti e modalità di iscrizione squadre, quota di partecipazione*

Articolo 5: *Ranking Twinned's League*

Articolo 6: *La Società*

Articolo 7: *La Rosa*

Articolo 8: *Aggiornamento rose*

Articolo 9: *La gara*

Articolo 10: *La formazione, schemi di gioco, comunicazione formazione, errori di formazione, penalità.*

Articolo 11: *Riserve e sostituzioni, la riserva d'ufficio.*

Articolo 12: *Quotidiano ufficiale*

Articolo 13: *Modalità di calcolo, Bonus/Malus, casi particolari*

Articolo 14: *Partite sospese, rinviate o decise a tavolino*

Articolo 15: *Il campionato, calendario, gironi e fasi del torneo.*

Articolo 16: *Reclami*

Articolo 17: *Penalizzazioni*

Articolo 18: *Premi Finali*

Articolo 1: Principi del gioco e lealtà sportiva

Al fine di garantire uno svolgimento regolare e corretto del Torneo s'invita tutti i partecipanti al rigoroso rispetto dei comuni principi di buon senso, onestà e lealtà sportiva, nonché di tutte le norme facenti parte del seguente regolamento.

Le leghe che aderiscono al torneo hanno l'obbligo di terminare la competizione.

Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di Fantasquadre, formate dai veri calciatori delle squadre del campionato italiano di calcio di Serie A, che si affrontano tra loro, nel rispetto del presente regolamento.

Articolo 2: La Twinned's League

La Twinned's League è un torneo inter lega composto da tre competizioni denominate Twinned's Champions League (TCL), Twinned's Europa League (TEL) e Twinned's Cup (TC), mediante il quale squadre appartenenti a più leghe Fanta calcistiche italiane, si sfidano, simulando una vera e propria competizione UEFA. **Al termine della TCL e della TEL le vincitrici disputeranno la SuperCUP.**

Il Comitato di Lega sovrintende al regolamento della Twinned's League (successivamente denominata fantalega), aderiscono volontariamente le singole leghe costituite e organizzate con un proprio regolamento interno che si adeguano alle norme del presente regolamento.

I regolamenti interni delle singole leghe, rimangono del tutto indipendenti dal regolamento della Twinned's League che varrà solo per tale competizione.

Articolo 3: La Lega, i suoi organi e il loro funzionamento

La lega si compone dei seguenti organi:

- **Presidente di Lega:** gestisce l'intera competizione, presiede il comitato di lega, gestisce il sito, compone i gironi e i calendari, calcola i risultati e aggiorna le classifiche.
- **Comitato di Lega:** E' formato da tutti i presidenti delle singole leghe che aderiscono alla Twinned's League. **E' l'organo sovrano del torneo.** Le decisioni sono prese a maggioranza semplice mediante votazioni online sul forum. Le modifiche regolamentari approvate tramite la votazione online, entreranno in vigore per la stagione successiva e restano in vigore per due competizioni. Solo i membri del comitato di lega possono prendere parte alle votazioni, in rappresentanza della singola lega di cui fanno parte.

- **Commissione Controllo Rose:** E' composta da membri del comitato di lega. Il suo compito è quello di verificare che le rose iscritte alla Twinned's League, siano realmente quelle iscritte alla singola fantalega. Ad ogni sessione di aggiornamento rose, la commissione dovrà vigilare sui vari cambi, verificando che il tutto sia svolto nel rispetto del regolamento, evitando così potenziali brogli.
- **Commissione per la modifica del regolamento:** Si occupa di filtrare tutte le proposte di modifiche regolamentari fatte dai membri della Lega, effettuando un primo studio di fattibilità tecnica ed in caso di esito positivo le proporrà alla votazione del comitato di Lega, che le approverà a maggioranza semplice.
- **Commissione per la stesura del regolamento:** Si occupa della stesura chiara e corretta del regolamento, aggiornandolo anno dopo anno e formulando le eventuali nuove regole in maniera chiara e precisa.
- **Redattore:** Si occupa della rassegna stampa, sul sito ufficiale della Twinned's League, scrivendo settimanalmente articoli riguardanti le varie giornate disputate del torneo.

Articolo 4: Requisiti e modalità di iscrizione squadre, quota di partecipazione.

Possono partecipare al torneo:

1. Tutte le leghe che, composte da almeno 8 fantasquadre, basano il loro regolamento sul Fantacalcio ad Asta ed abbiano uno spazio web accessibile alla Commissione per controllo rose e verifica periodica dell'effettivo svolgimento del fantacampionato.
2. **Sono escluse dal torneo**, tutte le leghe che basano il loro regolamento sulla formula **GRAN PREMIO**.
3. Ogni lega può iscrivere da un minimo di 4 squadre ad un massimo di 10, in base al ranking di lega. Le nuove leghe iscritte sono equiparate alle leghe posizionate in fascia 4 del ranking per la suddivisione delle fantasquadre nelle coppe. Casi particolari saranno vagliati singolarmente.

Le modalità di qualificazione delle squadre alla Twinned's League, sono stabilite singolarmente da ogni lega.

Le iscrizioni si aprono a Giugno e terminano a metà settembre. Vanno effettuate nel forum del sito ufficiale della competizione, nella sezione denominata "iscrizione fantaleghe". Il sito ufficiale della competizione è:

<http://www.twinnedsleague.fmsrevo.it/>

La quota di partecipazione è di 5€ per ogni squadra iscritta. Deve essere versata dal presidente di ogni lega entro l'inizio del girone di ritorno della 1° fase del torneo, pena l'esclusione della fantalega inadempiente dal torneo.

Nel caso una società si ritiri dal torneo si terrà conto dell'ultima formazione schierata per la composizione della formazione senza annullare le precedenti partite disputate.

Articolo 5: Il Ranking ed il suo funzionamento.

Il Ranking vale per le leghe che già hanno preso parte negli anni precedenti alla Twinned's League, per le iscrizioni delle nuove leghe (1° partecipazione al torneo), attenersi alle modalità di iscrizione presenti nell'articolo 4.

Il **Ranking della Twinned's League** valido per l'assegnazione dei posti in **Twinned's Champions League (TCL)** e in **Twinned's Europa League (TEL)** è determinato dalla somma dei seguenti parametri:

1. **Incidenza ranking ultimi 4 anni;**
2. **Bonus iniziale:** 100 punti per ogni fantasquadra iscritta;
3. **Punti anzianità:** 100 punti per ogni anno di partecipazione della fantalega in Twinned's League;
4. **Punti competizione:** punti maturati dalla fantalega in base al nr. di fantasquadre giunte dai quarti di finale in poi;

Punti fair play: punti maturati in base alla correttezza delle fantasquadre nel presentare la formazione. Da una base di 1000 punti si detraggono man mano i punti dovuti a penalità subite.

Per equilibrare il ranking negli anni, il ranking degli anni passati non avrà un indice di incidenza del 100% ma spalmato nei 4 anni: 100% quello dell'anno in corso, 75% quello dell'anno prima, 50% quello di due anni prima, 25% quello di tre anni prima in modo tale che se una fantalega non rende, non campa di rendita In tal modo le fantaleghe che eventualmente entreranno di anno in anno avranno la possibilità di risalire nel ranking partendo da un ranking di 0 punti iniziali.

Il ranking determinatosi viene suddiviso in quattro fasce che, unitamente alla composizione della fantalega in termini di fantasquadre che la compongono, determina la suddivisione della fantasquadre in TCL e TEL. In particolare l'assegnazione dei posti nelle due competizioni è la seguente:

prima fascia del ranking

5 posti in TCL gli altri in TEL alle fantaleghe composte da 8 fantasquadre;
6 posti in TCL gli altri in TEL alle fantaleghe composte da 9 fantasquadre;
7 posti in TCL gli altri in TEL alle fantaleghe composte da 10 fantasquadre;
8 posti in TCL gli altri in TEL alle fantaleghe composte da 11 o più fantasquadre;
seconda fascia del ranking sottrarre un posto in TCL ed aggiungerlo in TEL;
terza fascia del ranking sottrarre due posti in TCL ed aggiungerli in TEL;
quarta fascia del ranking sottrarre tre posti in TCL ed aggiungerli in TEL;

Eventuali posti vacanti per i quali si rendesse necessaria l'iscrizione di ulteriori fantasquadre per completare i gironi, questi saranno coperti partendo dalla fantalega prima nel ranking scendendo via via fino all'ultima con una fantasquadre alla volta. Giunti all'ultima fantalega in classifica si ricomincia il giro ripartendo dalla prima per coprire ulteriori posti vacanti. In tal modo tutti avranno l'opportunità di iscrivere altre fantasquadre.

Questa operazione è da intendersi separatamente per la TCL e la TEL.

Articolo 6: La Società

Denominazione Sociale

La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o squadra, viene stabilita dal rispettivo fantamister e può essere:

1. un nome di fantasia;
2. il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie o divisione.

Un fantamister non può adottare un nome già scelto da un altro fantamister per cui, trattandosi di squadre appartenenti a diverse leghe, la squadra prima iscritta mantiene la denominazione sociale e la/le successive dovranno modificarla con diritto di precedenza in ordine di iscrizione.

Articolo 7: La Rosa

1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta al massimo da 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.

2. Per calciatori appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A s'intendono quei calciatori tesserati per le società della massima Serie italiana e abilitati a giocare nella stagione in corso.

3. La rosa, di massima, è composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:

- 3 Portieri
- 8 Difensori
- 8 Centrocampisti
- 6 Attaccanti

Come riferimento viene preso l'elenco dei calciatori pubblicato ogni anno dalla **Gazzetta dello Sport**, pertanto eventuali discrepanze nei ruoli verranno modificate in base all'elenco di cui sopra. In tal caso si potranno avere anche diversità nel numero di giocatori per ruolo, fermo restando il **vincolo di 25 giocatori** come massimo.

4. Nel caso in cui una fantasquadra adotti un numero di giocatori superiore a 25 sarà compito del fantamister scegliere i giocatori da presentare nella lista tagliando a sua scelta i giocatori in esubero.

5. Nel caso in cui una fantasquadra sia composta da un numero di giocatori minore di 25 giocherà con meno giocatori in rosa senza diritto di integrarla in quanto tale è la formazione che adotta nella propria lega.

6. E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri qualunque sia la loro provenienza o nazionalità, senza alcuna distinzione tra comunitari ed extracomunitari.

Articolo 8: Aggiornamento delle Rose

Durante lo svolgimento del torneo verranno aggiornate le rose adeguandole a quelle utilizzate nella propria lega secondo il seguente schema:

- pausa aggiornamento rose al termine del girone di andata della fase 1;
- previsti altri due aggiornamenti delle rose con date da stabilire in funzione del termine della fase 1 e della chiusura del mercato invernale di Serie A. Un aggiornamento in relazione alla fase 2 ed uno in funzione della fase 3.

Nota Ufficiale della TL

Molte fantaleghe adottano la "lista infortunati" che consente di sostituire temporaneamente giocatori infortunati per un lungo periodo. Lo svolgimento dell'aggiornamento delle rose in

più sessioni consente di avere un riscontro più veritiero tra la squadra iscritta alla Twinned's League e quella utilizzata nella propria fantalega.

Alla Commissione Controllo Rose spetterà controllare che le squadre iscritte al torneo abbiano sempre le stesse rose della lega di appartenenza.

Le sessioni di aggiornamento rose, verranno rese note, ad inizio stagione con la composizione dei gironi e del calendario.

Articolo 9: La Gara

La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dal fantamister tra i calciatori appartenenti alla rosa.

La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

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

Articolo 10: La Formazione

Schema di gioco

a. Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base ai seguenti moduli:

3-4-3; 3-5-2; 3-6-1; 4-3-3; 5-2-3; 5-3-2; 6-3-1; 4-4-2; 5-4-1; 4-5-1;

Nota Ufficiale FFC

I numeri si riferiscono rispettivamente al numero di difensori, centrocampisti e attaccanti. Ovviamente a questi va aggiunto il portiere

b. Non vi è alcun limite al numero di calciatori stranieri che una squadra può schierare, sia in campo che in panchina.

Comunicazione della formazione

a. La formazione va comunicata utilizzando l'apposito form disponibile sul sito della fantalega entro l'inizio della prima partita di Serie A in programma per quella giornata. Di massima entro le 18.00 del sabato e entro le 20.45 per i turni infrasettimanali. In caso di problemi con l'utilizzo della pagina invio formazioni del sito è possibile scrivere la propria formazione nel forum. Ciò però non deve

essere un'abitudine in quanto non consente la ricezione della formazione all'avversario. Abusi verranno sottoposti al giudizio del Comitato di Lega.

b. Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori devono comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi.

c. Fino allo scadere del termine d'invio formazione di cui al precedente paragrafo a. è possibile modificare la formazione inviando la nuova.

Mancata comunicazione della formazione

a. Nel caso in cui un fantamister non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

b. Nel caso in cui nella prima giornata di campionato un fantamister non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita verrà attribuito un punteggio d'ufficio pari a 60 punti.

Nota ufficiale della Twinned's League

Trattandosi di invio elettronico della formazione mediante la rete internet, si consiglia di non aspettare all'ultimo momento per presentarla onde evitare di incappare in problemi del server che ospita il sito o altri fattori che ne possano impedire l'invio in quanto è sempre modificabile prima dello scadere del tempo stabilito per la presentazione. Scaduto il termine se la formazione non è inviata si procederà come ai paragrafi a. e b..

c. Nel caso che un fantamister ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per tre giornate consecutive, la società verrà punita con la penalizzazione di tre (3) punti in classifica.

Mancata comunicazione Formazione per 3 giornate consecutive

Se un fantamister manca di comunicare la formazione per tre settimane consecutive, riceve come detto **3 punti di penalità in classifica**. Dopo questa sanzione, ogni mancata comunicazione di formazione successiva sarà punita **con 1 punto di penalizzazione**.

Indipendentemente dal verificarsi delle condizioni di cui ai precedenti paragrafi ogni quattro volte in cui non si presenta la formazione si riceverà **la decurtazione di punti 1 in classifica**.

Mancata comunicazione Formazione per entrambe le gare degli scontri diretti

Se un fantamister manca di comunicare la formazione sia nella gara di andata che in quella di ritorno in un incontro ad eliminazione diretta **la relativa fantasquadra viene eliminata dalla competizione** e di diritto accede al turno successivo la fantasquadra avversaria.

Se un fantamister manca di comunicare la formazione nelle tre gare ad eliminazione diretta in Twinned's Cup, **la relativa fantasquadra viene eliminata dalla competizione** e di diritto accede al turno successivo la fantasquadra avversaria.

Se entrambi i fantamister di una gara ad eliminazione diretta mancano di comunicare la formazione sia nella gara di andata che in quella di ritorno (TCL e TEL) o nelle tre gare della Twinned's Cup, si procederà calcolando regolarmente l'incontro.

Se un fantamister manca di comunicare la formazione in una gara ad eliminazione diretta a partita secca, quindi non andata e ritorno, l'eliminazione della squadra che non ha inserito la formazione e il passaggio dell'avversario al turno successivo, si applica dopo due volte consecutive di mancata presentazione della formazione.

Nota Ufficiale della FFC

Omettere di comunicare la formazione è una mancanza gravissima. In pratica, il 'fantamister che si comporta in tal modo non sta schierando in campo la propria squadra nella migliore formazione consentita dalla sua situazione tecnica. Secondo le regole della F.I.G.C., questo è un fatto grave: altrettanto nel Fantacalcio. Si potrebbe supporre che il fantamister di quella squadra non sia più interessato al gioco. Visti i sottili equilibri del Fantacalcio, ciò può avere effetti devastanti. Non ci stupiremmo se il fantamister in questione venisse accusato di falsare il campionato, per non dire di peggio. Si rompono vecchie e consolidate amicizie per molto meno in questo gioco.

Errori nella comunicazione della formazione

a. Per qualsiasi motivo, potrebbe capitare che un fantamister invii la formazione al Presidente di Lega non utilizzando l'apposito form disponibile sul sito della competizione ma usando altri metodi: sms, email (sempre entro l'orario previsto) e ciò potrebbe indurre in errori.

b. Nel caso che un fantamister commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:

(I) Se un fantamister schiera in formazione giocatori non tesserati per la sua squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve di ruolo schierate in panchina, secondo l'ordine di priorità.

Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili.

Nota ufficiale della FFC

E' inutile e crudele punire un fantamister che per sbadataggine commette un errore. Nella Regola sopra esposta, il calciatore che subentra viene trattato al pari di qualsiasi altro sostituto (per titolari non scesi in campo o non valutati). Per cui saranno possibili solo altre due sostituzioni oltre a quella resasi necessaria per rimediare all'errore.

(II) Se un fantamister schiera due volte in formazione lo stesso giocatore, questo sarà considerato una volta sola e al posto dei titolari mancanti subentreranno le riserve del reparto, secondo l'ordine di priorità.

(III) Se lo stesso giocatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina.

Nota ufficiale della FFC

La panchina non sarà reintegrata: la squadra in questione potrà quindi usufruire di una riserva in meno rispetto alle 7 previste.

(IV) Nel caso una squadra schiererà in un reparto un numero di giocatori insufficiente rispetto al limite minimo previsto dal presente Regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), la fantasquadra disputerà l'incontro in inferiorità numerica.

(V) Nel caso una squadra schiererà in un reparto un numero di giocatori eccedente il limite massimo previsto dal presente Regolamento (punto 1, lettera a di questa stessa Regola), verranno esclusi quei giocatori di quel reparto schierati dopo l'ultimo valido per quel reparto secondo l'ordine di presentazione.

(VI) Nel caso una squadra schiererà erroneamente più di sette giocatori in panchina verranno esclusi i calciatori in eccedenza dopo il settimo, indipendentemente dal ruolo.

Nota ufficiale della TL

Esempio: squadra schierata con il modulo (non previsto) 3-3-4. C'è un attaccante di troppo: viene escluso quello presentato dopo il terzo calciatore valido.

Articolo 11: Riserve e Sostituzioni, la riserva d'ufficio

1. E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:

a. Ogni squadra può schierare in panchina sino a **dodici** calciatori di riserva senza vincolo sul numero di calciatori per ruolo da schierare.

b. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.

Nota Ufficiale della FFC

Le riserve sostituiranno i 'calciatori assenti' o senza voto (s.v.) o non giudicabili (n.g.) del loro ruolo nell'ordine in cui sono stati indicati nella lista delle riserve in calce alla formazione. Facciamo un esempio: se uno dei difensori titolari non gioca, entrerà a sostituirlo il primo difensore di riserva indicato nella lista. Il secondo difensore di riserva potrà entrare nel caso in cui risulti assente un secondo difensore titolare, oppure nel caso in cui non giochi (o non abbia preso voto) il primo difensore di riserva.

c. Una squadra non può effettuare più di **tre** sostituzioni per gara.

d. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere).

e. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto.

Nota Ufficiale della FFC

Per stesso ruolo o reparto si intende che il portiere di riserva sostituirà il portiere titolare, un difensore di riserva sostituirà un difensore, un centrocampista di riserva sostituirà un centrocampista, un attaccante di riserva sostituirà un attaccante.

f. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.

g. I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantamister .

2. Nel caso che anche il primo calciatore di riserva per un dato ruolo o reparto non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato giudicato s.v. o n.g. si prenderà in considerazione la successiva riserva di quel ruolo, altrimenti il calciatore assente verrà sostituito dalla riserva d'ufficio, il cui Totale-Calciatore è equivalente a 4 (quattro).

Nota ufficiale della FFC

Quando per esempio il primo difensore in panchina prende s.v., si prende in considerazione il secondo difensore panchinaro. La sostituzione però in questo caso è unica e il fantamister ne ha ancora due a disposizione.

3. La riserva d'ufficio

a. La riserva d'ufficio per un calciatore di movimento, portiere escluso, **vale 4 (quattro) punti**.

b. La regola della riserva d'ufficio viene applicata, tranne le eccezioni previste dal Regolamento, a un solo calciatore per squadra. Se una squadra è priva di due o più titolari (e di riserve in panchina con cui sostituirli) o schiera in formazione due o più calciatori non tesserati o eccedenti in base alla Regola 10, punto 4, quei calciatori oltre il primo 'calciatore assente' non verranno sostituiti da riserve. La squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

Nota Ufficiale della FFC

La regola della riserva d'ufficio è stata ideata per favorire quegli allenatori bersagliati dalla sfortuna che sono impossibilitati a 'schierare' un undici completo. Questa regola consente di ovviare ad almeno un'assenza con un Totale-Calciatore d'ufficio

4. Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo del risultato verrà assegnato, come riserva d'ufficio, un **3 (tre)** come Totale-Calciatore. Questo valore di riserva d'ufficio vale esclusivamente per il portiere e la sua applicazione annulla l'applicazione di quanto al punto a.

5. In caso di due o più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria. In pratica nessuna squadra può giocare senza portiere e se questi è assente, per qualunque ragione, dovrà essere sostituito obbligatoriamente dalla 'riserva d'ufficio portiere'.

6. Se per una qualunque ragione una squadra è impossibilitata a schierare una panchina completa, è data facoltà al fantamister di schierare una panchina parziale o, addirittura, di non schierarla.

Articolo 12: Quotidiano Ufficiale

1. Il Quotidiano Ufficiale (di seguito Q.U.) della fantalega è **la Gazzetta dello Sport**.
2. I tabellini e le pagelle delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni pubblicati dal Q.U. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.
3. Il Quotidiano Ufficiale è l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale della Lega.

Problemi, contrattamenti, correzioni e rettifiche.

Essendo il gioco legato ai voti del Q.U., può succedere che una data settimana, per varie ragioni (ad esempio, per uno sciopero dei quotidiani), sia impossibile calcolare il Risultato Finale delle partite. Qui di seguito sono riportati i modi per ovviare a tali eventualità:

Sciopero dei quotidiani

In caso di sciopero dei quotidiani, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i Voti vengano riportati nell'edizione del giorno dopo. In caso negativo ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 come Totale-Calciatore.

Squadra/e senza voto.

Nel caso in cui i 22 calciatori di una partita (o gli 11 di una squadra) vengano giudicati tutti s.v. o n.g. e la gara sia regolarmente terminata (quindi non sospesa), e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 come Totale-Calciatore.

Articolo 13: Modalità di Calcolo

1. Criterio generale

L'esito, cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte.

a. La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in quattro fasi distinte:

- Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
- Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
- Assegnazione del Fattore Campo;
- Confronto dei Totali-Squadra.

2. Calcolo del Totale-Calciatore

a. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dal Q.U.) e dei Punti-azione.

b. **Per Voto** si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dal Q.U..

c. Se il Q.U. utilizza voti come 6+ o 6-, si devono trasformare questi voti arcaico-scolastici in cifre decimali. Il + equivale a 1/4 di punto (cioè 0,25) in più; il - equivale a 1/4 di punto in meno. Quindi, riferendosi agli esempi sopra citati, un 6+ equivale a 6,25, mentre un 6- equivale a 5,75.

d. **Per Punti-azione** si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino.

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

- +3 punti per ogni gol realizzato anche se su rigore;**
- +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);**
- +1 punto per ogni assist;**
- 2 punti per ogni autogol;**
- 3 punti per un rigore sbagliato;**
- 1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).**

e. Nel caso che un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare (vedi Casi Particolari, punto 3, lettera i di questa stessa Regola)

f. La dizione 'rigore parato' è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori della porta viene contato (ovviamente in negativo) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.

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

- 1/2 punto (cioè -0,5) per un'ammonizione;**
- 1 punto per un'espulsione.**

Nota Ufficiale della FFC

A un calciatore espulso viene sempre e comunque sottratto un Punto-cartellino (-1), sia che sia stato precedentemente ammonito - e quindi l'espulsione sia per somma di cartellini - sia che venga espulso direttamente mediante esibizione del cartellino rosso. Nel caso un calciatore venga prima ammonito e poi espulso mediante esibizione del cartellino rosso, l'ammonizione non verrà calcolata e gli verrà sottratto comunque un solo Punto-cartellino (-1). In pratica, se un calciatore viene ammonito riceve una penalizzazione di 0,5 punti, se viene espulso (qualunque sia la meccanica) riceve una penalizzazione di 1 punto.

3. Casi Particolari

Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari, non tutti contemplati dal Regolamento. Man mano che la casistica del gioco aumenta in seguito a decisioni stravaganti dei quotidiani o dei singoli inviati, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza.

Qui di seguito sono riportati quei casi particolari che possono insorgere durante un campionato di Fantacalcio. Non si può garantire che risolvano qualunque situazione che si potrà verificare nel corso di una stagione perché sono scritte a posteriori, in base a quello che è accaduto nelle stagioni precedenti. Casi non contemplati che dovessero presentarsi, saranno valutati dal Comitato di Lega.

a. Portiere senza voto

Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere di riserva. Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i punti gol o punti cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere.

b. Portiere senza voto + punti azione

A parziale modifica della regola di cui al punto a precedente, nel caso che un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.

c. Calciatore senza voto

Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g., il calciatore verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo tra quelli presenti in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della 'riserva d'ufficio' (vedi Regola 11, punto 2).

d. Rigore sbagliato

Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha battuto ha ripreso la respinta e segnato. Al calciatore verranno assegnati meno tre (-3) Punti-gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) Punti-gol per aver segnato al secondo tiro (come da Regolamento). Quindi, al suddetto calciatore non verrà assegnato alcun Punto-gol per questa azione e, a meno che non intervengano altri Punti-azione nel corso della partita, il suo Totale-Calciatore sarà equivalente al suo voto. Ovviamente, se la respinta viene presa da un compagno che ribatte la palla in rete,

il calciatore che ha tirato il rigore verrà semplicemente penalizzato di tre (3) Punti-gol.

e. Espulso senza voto

Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato dal Q.U., cioè termini la gara senza voto, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 5 come Voto, al quale si dovrà ovviamente sottrarre un punto (-1) per l'espulsione.

f. Espulso dopo il fischio finale o dalla panchina

Nel caso un calciatore venga espulso mentre siede in panchina (quindi tra le riserve) o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita, dopo il triplice fischio finale dell'arbitro, il malus (-1) per l'espulsione non verrà conteggiato.

h. Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dal Q.U., sarà regolarmente sostituito dalla riserva nel suo ruolo, senza ottenere voti di ufficio.

g. Marcatore senza voto

Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura. Saranno 3 i punti in più assegnati se il gol viene realizzato su calcio di rigore.

i. Autogol senza voto

Nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente sottrarre 2 punti per l'autogol.

l. Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

Nel caso che il portiere venga espulso e sostituito da un calciatore di movimento, questi, diventando portiere, ne assumerà il ruolo e gli verrà assegnato regolarmente meno un punto (-1) per ogni gol subito e più tre punti (+3) per ogni rigore parato.

m. Correzioni e rettifiche

Nel caso che il Q.U. rettifichi in una successiva edizione un voto assegnato a un calciatore, il fantamister penalizzato potrà proporre reclamo al presidente di Lega, portando a prova della sua tesi la copia del Q.U. contenente la rettifica. Se il Presidente di Lega verificherà la fondatezza del reclamo, dovrà annullare il Risultato Finale della partita e ordinare che venga ricalcolato in base alla sopravvenute modifiche.

n. Discrepanze nelle pagelle dei quotidiani

Qualora il Q.U. riporti in due o più parti distinte i Voti assegnati ai calciatori e si verifichi una discrepanza nei Voti assegnati a uno o più calciatori (un classico refuso), si terrà in considerazione ai fini del calcolo del risultato il voto presente nel tabellino e non quello della 'pagella' (quella, per intenderci, che contiene, oltre ai voti, anche i commenti dell'inviato relativi alla prestazione di ogni singolo giocatore).

o. Rigore calciato senza voto

Nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli), ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere 3 punti o sottrarne 3, a seconda dell'esito del rigore.

p. Assist senza voto

Nel caso un calciatore effettui un assist e non giudicato dal Q.U., cioè termini la gara senza voto, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere un punto (+1) per ogni assist attribuitogli.

q. Calciatore con due fantamedie nella stessa giornata

Nel caso un calciatore si trovasse a giocare due volte la stessa giornata di campionato bisognerà attenersi alle seguenti disposizioni:

- Se il calciatore ha ottenuto il voto e/o realizzato punti-azione in entrambe le partite, si tiene conto esclusivamente del voto e dei punti azione totalizzati nel primo incontro giocato;
- Se il calciatore ha ricevuto il voto e/o realizzato punti gol in una sola delle due partite giocate, si tiene conto del voto e dei punti azione totalizzati nell'incontro giocato.

Nota Ufficiale della FFC

Questo caso particolare è stato regolamentato in seguito al passaggio di Recoba dall'Inter al Venezia nella stagione 1998/99. Quando il 6 gennaio, alla 15ª giornata, la partita Venezia-Empoli venne sospesa per nebbia, El Chino era ancora nella rosa dell'Inter. Quando il 20 gennaio si giocò il recupero, Recoba era del Venezia (e fra l'altro giocò anche un partitone). Fortuna ha voluto che il 6 gennaio Recoba fosse in tribuna, altrimenti si sarebbe proposto un caso non contemplato dal Regolamento che, ne siamo certi, avrebbe visto diversi fantallenatori proporre ricorso per farsi assegnare il voto di Recoba arancioneroverde (presumibilmente, vista la stagione dell'Inter, più alto di un eventuale voto del Recoba nerazzurro).

4. Calcolo del Totale-Squadra

Il Totale-Squadra di ciascuna squadra è dato dalla somma dei singoli Totali-Caliatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara.

5. Fattore Campo

Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 2 (due) punti, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Squadra.

6. Confronto dei Totali-Squadra

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Totali-Squadra delle due squadre in base alla Tabella di Conversione e alle sue integrazioni.

7. Tabella di Conversione

a. La Tabella di Conversione trasforma ciascun Totale-Squadra in gol, così da ottenere un 'reale' risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Squadra ottenuto, in base alla tabella sottostante.

Meno di 66 punti	=	0 gol
Da 66 a 71,999 punti	=	1 gol
Da 72 a 76,999 punti	=	2 gol
Da 77 a 80,999 punti	=	3 gol
Da 81 a 84,999 punti	=	4 gol
Da 85 a 88,999 punti	=	5 gol
Da 89 a 92,999 punti	=	6 gol
E così via (ogni 4 punti un gol)		

b. La Tabella di Conversione va applicata nei modi seguenti:

- Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol, fatta eccezione per quanto stabilito dalla successiva lettera c.;
- Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;
- Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti;
- Da 77 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (Es.: 77 punti = 3 gol, 81 punti = 4 gol, ecc.).

8. Calcolo dei Tempi Supplementari

- a. I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante, quindi, escluso il portiere) così da ottenere un Totale-Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari
- b. Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore.

Nota Ufficiale della FFC

Quando si dice 'se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità, s'intende nell'arco dei due incontri. Ovviamente, se i tempi supplementari si concludono con un risultato di 1-1 in una partita di ritorno, dopo che la partita d'andata è finita 0-0, passerà il turno la squadra 'ospitata', avendo realizzato un maggiore numero di gol in. Si dovrà dunque passare all'esecuzione dei calci di rigore solo nei seguenti casi: se i tempi supplementari si concludono con un punteggio di 0-0 (quindi non modificano il punteggio che ha portato alla disputa dei supplementari), oppure se si concludono con un punteggio di parità (1-1, 2-2, ecc.) in una gara ad eliminazione diretta disputata in un turno secco.

c. L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:

- Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.
- Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;

Nota Ufficiale della FFC

Anche se le riserve sono sette, ai fini del calcolo dei tempi supplementari si prendono in considerazione sempre e soltanto tre calciatori, ovvero i primi calciatori di movimento in panchina per ciascun ruolo, se essi hanno preso il voto.

- Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del

medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio.

- Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

9. Tabella di Conversione Supplementari

a. La Tabella di Conversione Supplementari trasforma ciascun Totale-Supplementari in un certo numero di gol, così da ottenere un 'reale' risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Supplementari ottenuto da ogni squadra, in base alla tabella sottostante:

Meno di 18	=	0 gol
Da 18 a 19,999	=	1 gol
Da 20 a 21,999	=	2 gol
Da 22 a 23,999	=	3 gol
Da 24 a 25,999	=	4 gol
e così via (ogni 2 punti un gol)		

b. La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:

- Se una squadra totalizza meno di 18 punti (cioè fino a 17,999) non si assegna alcun gol;
- Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 18 punti;
- Da 18 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 2 (es.: 18 = 1 gol, 20 = 2 gol, 22 = 3 gol).

10. Calcolo dei Calci di Rigore

- a. In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.
- b. Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun fantamister dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno degli 11 calciatori schierati (titolari) un numero da 1 a 11 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore.

- c. Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso Voto sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.

Nota Ufficiale della FFC

Ricordiamo che per i calci di rigore si deve prendere in considerazione solo il Voto assegnato dal Quotidiano Ufficiale senza somma e/o sottrazione dei Punti-gol o dei Punti-cartellino.

- d. I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli s.v., i n.g. e chi non ha proprio giocato) verrà sostituito dal primo giocatore utile in panchina dello stesso ruolo.
- e. In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 6 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore.
- f. Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcherà la media dei Totali-Squadra nelle due partite (andata e ritorno o la fantamedia totale della singola partita se si tratta di gara secca) disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo (o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale) la squadra con la media Totale-Squadra più alta. La fantamedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.
- g. In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

Articolo 14: Partite Sospese, posticipate, decise a tavolino, giocate subjudice e non omologate

1. Partite sospese o posticipate.

- a. Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese (iniziata e sospesa) o posticipata (mai iniziata), per una qualunque ragione

(nebbia, inagibilità del campo, decisione autorità giudiziaria, decisione Lega Calcio, ecc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblici i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del torneo tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle disposizioni riportate nei sottostanti paragrafi (I), (II), (III), (IV) se la partita viene ripetuta/ripresa entro **7 giorni**, ad eccezione di quanto previsto al successivo punto b, altrimenti si applicherà quanto al punto c.:

(I) Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi.

(II) Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate'.

(III) Eventuali bonus o malus maturati durante le gare sospese o rinviate e poi riprese dal minuto della sospensione, saranno presi in considerazione ai fini del gioco.

(IV) Se la data di ripetizione/ripresa della partita è posteriore alla fine di una fase del torneo ovvero al successivo incontro ad eliminazione diretta (quarti, ottavi, ecc...) a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio, come Totale-Calciatore, ai giocatori coinvolti ad eccezione dei giocatori squalificati.

Nota Ufficiale della FFC

In questi casi non è possibile attendere il recupero della partita sospesa o rinviata, perché altrimenti non si potrebbero conoscere le squadre qualificate per il turno successivo, previsto in data antecedente al recupero.

- b. Nel caso una partita venga sospesa prima del 90' e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti verranno presi in considerazione e si calcolerà il Risultato Finale della partita come per una normale partita conclusasi regolarmente.
- c. Qualora la partita venga ripetuta/ripresa dopo **7 giorni** a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio, come Totale-Calciatore, ai giocatori coinvolti ad eccezione dei giocatori squalificati.
- d. **I 7 giorni** vanno calcolati rispetto al turno standard che è di norma la domenica alle ore 15:00 o in caso di turni infrasettimanali alle ore 20:30 del mercoledì, ovvero l'orario stabilito dalla Lega Calcio per la giornata, partite

disputate come anticipi (sabato ad esempio) o postici (lunedì ad esempio) vanno comunque intese come orario standard (domenica/mercoledì);

2. Giornate posticipate

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

- Se la data di svolgimento della giornata è posteriore alla fine di una fase del torneo ovvero al successivo incontro ad eliminazione diretta (quarti, ottavi, ecc...) a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio ai giocatori coinvolti.
- Se non si verifica la condizione di cui al precedente paragrafo allora l'intera giornata verrà "congelata" in attesa della disputa della giornata stessa.

3. Partite decise a tavolino e partite non omologate e poi rigiocate.

- a. Nel caso il risultato di una partita, per qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della fantapartita dei voti assegnati dal Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.
- b. Nel caso il risultato di una partita, per qualunque ragione, non venga omologato e la partita rigiocata, si terrà conto ai fini dell'esito della fantapartita dei voti assegnati dal Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.
- c. Se il Q.U. non assegna i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione facenti parte degli undici titolari e della panchina.

4. Partite sospese, non recuperate e con risultato omologato

Nel caso una partita venga sospesa, ma non recuperata, bensì omologata col punteggio conseguito al momento della sospensione dal Giudice Sportivo, e se il Q.U. non assegna i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calolerà l'esito della fantapartita o delle fantapartite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

5. Partire decise a tavolino senza essere iniziate

Nel caso una partita non venga fatta disputare per qualsiasi motivo e successivamente il risultato venga deciso a tavolino, tutti i calciatori facenti parte delle rose coinvolte riceveranno un voto d'ufficio pari a 6.

Articolo 15: Il Campionato, il calendario, i gironi e le fasi del torneo.

Il torneo si sviluppa su **tre** fantacoppe: la Twinned's Champions League (TCL), la Twinned's Europa League (TEL), **la Twinned's Cup (TC)** e una SuperCUP finale tra le vincenti della TCL e della TEL. Ogni fantacoppa si svolge in più fasi che verranno stabilite in base al numero di squadre iscritte. In linea di massima una o due fasi a girone e poi scontri ad eliminazione diretta **per la TCL e la TEL e più fasi a scontri diretti per la TC.**

LA CLASSIFICA

1. La classifica della fase a gironi è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta.
2. In caso di parità di punti fra due o più squadre, la posizione in classifica è determinata tenendo conto nell'ordine:

- dei punti conseguiti negli incontri diretti (classifica avulsa);
- della Somma -Totale Squadra;
- della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;
- minori penalità subite;
- sorteggio.

Articolo 15: Reclami

Nel caso un fantamister intenda sporgere reclamo al Presidente di Lega, al fine di contestare l'esito di un incontro e chiedere che esso venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

- a. I reclami dovranno essere postati nel forum della fantalega nell'apposita sezione Reclami e informare a mezzo e-mail il Presidente di Lega entro la fine della fase relativa alla partita oggetto del reclamo (nelle fasi a girone). Se tale partita coincide con l'ultima della fase o trattasi di gara a scontri diretti, il reclamo va inoltrato non oltre il mercoledì precedente la giornata di campionato successiva alla gara. Fa eccezione quanto ai successivi punti b. ed e..

b. Se la partita oggetto del reclamo è disputata in turno infrasettimanale il reclamo va presentato entro le 24.00 del giorno successivo. Casi particolari di partite disputate in giornate diverse da quelle indicate nel punto a. e b. verranno vagliati dal Comitato di Lega.

c. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.

d. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su errori o presunti tali di pubblicazione tabellini da parte del quotidiano ufficiale.

e. Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Q.U. purché rientranti nella fase relativa alla partita oggetto del reclamo ovvero, per gare a scontri diretti, prima dell'inizio della successiva gara di andata (16.mi, 8.vi, semifinali, finali). A fase successiva o gara iniziata il reclamo non potrà essere inoltrato e la partita omologata con il risultato inizialmente calcolato.

Nota ufficiale della TL

Viene da se che con l'inizio di una successiva fase la relativa composizione dei gironi ovvero l'accoppiamento degli scontri diretti rafforzati dalla disputa di partite, non consente modifiche.

d. Lo stesso Presidente di Lega ha la facoltà di intervenire d'ufficio, modificando il risultato di una partita, qualora si accorga di eventuali errori commessi nel calcolo dei risultati. La modifica d'ufficio segue le stesse tempistiche previste al precedente punto a.

Schematizzazione Procedura di Reclamo

- Il presidente della squadra che ritiene essere danneggiata, deve ricorrere personalmente o tramite il presidente della propria lega, scrivendo il reclamo nella sezione del FORUM dedicata ai reclami entro 3 giorni dalla partita di campionato disputata, oggetto di ricorso.
- Deve comunicare a mezzo mail, o contattandolo sul gruppo FB della competizione, il reclamo al presidente della Twinned's League.
- Il presidente della Twinned's League, ricevuto il reclamo, dovrà controllare se effettivamente vi sono errori nei calcoli, ed eventualmente correggerli. Egli può anche intervenire d'ufficio, correggendo eventuali errori di calcolo.
- Casi particolari, cui il regolamento non dispone chiaramente, devono essere vagliati tramite una votazione dal Comitato di Lega.
- La decisione del Comitato di Lega è inappellabile.
- I ricorsi che non saranno presentati secondo questa procedura, verranno respinti.

Articolo 16: Penalizzazioni

Di Seguito elencate tutte le penalità:

Mancata comunicazione Formazione per 3 giornate consecutive

Se un fantamister omette di comunicare la formazione per tre settimane consecutive, riceve come detto **3 punti di penalità in classifica**. Dopo questa sanzione, ogni mancata comunicazione di formazione successiva sarà punita **con 1 punto di penalizzazione**.

Indipendentemente dal verificarsi delle condizioni di cui ai precedenti paragrafi **ogni quattro volte anche non consecutive**, in cui non si presenta la formazione si riceverà **la decurtazione di punti 1 in classifica**.

La Mancata consegna della formazione, da parte di una squadra, penalizzerà l'intera lega di appartenenza, attraverso **la decurtazione di punti Fair Play**, che andranno a concorrere nel calcolo del punteggio del ranking. (Vedi Ranking e suo funzionamento).

Mancato Pagamento Quota di partecipazione nei termini previsti

Se una lega non effettua il versamento della propria quota di partecipazione, entro i termini previsti, se dopo i continui solleciti di pagamento effettuati dal presidente di lega, l'insolvenza persiste, tutte le squadre della lega saranno escluse dal torneo, alle partite giocate dalle squadre appartenenti alla lega esclusa e a quelle ancora in calendario, verrà assegnato un 3-0 a tavolino.

Articolo 17: Premi Finali

Come premio finale, verranno consegnate delle coppe ai vincitori della TCL e della TEL più un conguaglio economico, il cui totale verrà comunicato nel forum.