

REGOLAMENTO FANTACALCIO LEGA LO SCOGLIO



Art. 1 – Principi Generali, quota di iscrizione

Comma 1.1 - La Lega lo Scoglio è composta da otto società che si affrontano in varie competizioni svolte durante la stagione sportiva Serie A Tim. Oltre al campionato vengono disputati la Coppa Italia, il Trofeo Campioni, il Trofeo Uefa, la Supercoppa di Lega, la Supercoppa Europea di Lega, la Mitropa Cup e ogni 5 anni la Coppa del Lustrò;

Comma 1.2 - Ogni anno tutte le società devono versare una quota di iscrizione in €, senza la quale non è possibile partecipare alla Lega lo Scoglio. Tale somma è decisa e comunicata entro la fine della prima riunione di mercato. Nel presente regolamento si considerano 60 Euro per un totale di 480 Euro, (200 in [remi, 40 per il sito web e 40 per le coppe/medaglie).

Parag. 1.2.1 - Ogni società è libera di far pervenire il pagamento al cassiere con qualsiasi mezzo e/o persona.

Parag. 1.2.2 – La quota di iscrizione deve essere versata al cassiere entro le 48 ore successive la prima riunione di mercato ufficiale. In caso di impossibilità di pagamento entro tale termine, può essere fatta richiesta di posticipazione del pagamento. In tal caso la quota deve essere versata inderogabilmente entro le 24 ore precedenti l'inizio della prima partita della stagione. La richiesta di tale posticipazione, comporta il pagamento di 15 crediti, fatta eccezione per i casi in cui non è previsto (Parag. 1.2.4).

Parag. 1.2.3 - Chi non regola l'iscrizione nei tempi previsti nel precedente paragrafo, riceve una decurtazione di 2(due) punti sulla classifica del campionato, fatta eccezione per i casi in cui non è previsto (Parag. 1.2.4).

Parag. 1.2.4 – Unica giustificazione per il ritardato pagamento è l'impossibilità di recarsi in loco, dovuta a motivi di lavoro o di grave evidenza che impediscono alla società di far pervenire tramite qualsiasi mezzo e/o persona.

Comma 1.3 - Ogni squadra è identificata da un nome scelto dall'allenatore o chi per lui. Tale nome non deve recare offesa a nessuna persona e non può contenere parole troppo volgari ed offensive. Il nome di una squadra rimane tale fino a che la squadra non retrocede dalla Lega lo Scoglio. Qualora, invece, un allenatore volesse cambiare nome alla propria squadra senza essere retrocesso, dovrà versare una somma pari a € 10,00 che si andranno a sommare al montepremi finale. Nella Lega non possono esistere più società con lo stesso nome o con nomi estremamente simili.

Art. 2 – Campionato

Comma 2.1 - Il campionato è l'evento centrale della Lega lo Scoglio e prevede una formula a girone unico con partite a doppia andata e ritorno. Per un totale di 28 giornate durante le quali

vengono effettuate delle soste dovute agli impegni di coppa.

Comma 2.2 - Il campionato assegna al primo classificato lo scudetto e garantisce alle prime due squadre la partecipazione al Trofeo Campioni. La terza e la quarta classificata partecipano ai preliminari del Trofeo Campioni. La vincente si aggogherà alle prime due nel Trofeo Campioni, mentre la perdente parteciperà al Trofeo Uefa. La quinta classificata parteciperà al Trofeo Uefa. La sesta e la settima si sfidano nei preliminari del Trofeo Uefa. La vincente parteciperà al Trofeo Uefa mentre la perdente sfiderà la neo-promossa nella MitropaCup. L'ultima classificata retrocede ed è obbligata come da regolamento a cambiare nome per la stagione successiva.

Parag. 2.2.1 – La dirigenza della società retrocessa, per potersi iscrivere l'anno successivo, deve versare una quota di 15 crediti

1^ classificata	Trofeo Campioni
2^ classificata	Trofeo Campioni
3^ classificata	Preliminari Trofeo Campioni
4^ classificata	Preliminari Trofeo Campioni
5^ classificata	Trofeo Uefa
6^ classificata	Preliminari Trofeo Uefa
7^ classificata	Preliminari Trofeo Uefa
8^ classificata	Mitropa Cup

Art. 3 – Classifiche e Risultati

Comma 3.1 - La classifica che viene fuori dagli scontri diretti assegna 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta.

Parag. 3.1.1 – A parità di punti la classifica tiene conto, in ordine di importanza, di:

1. FantaPunti;
2. scontri diretti;
3. differenza reti;
4. Media inglese, calcolata come segue: vittoria in casa[0], vittoria fuori casa[+2], pareggio in casa[-2], pareggio fuori casa[0], sconfitta in casa[-3], sconfitta fuori casa[-1].

Comma 3.2 - Nelle sfide su campo neutro in caso di parità passa il turno la squadra che ha totalizzato più FantaPunti ed in caso di ulteriore parità le due squadre si sfidano ai calci di rigori (vedi comma 13.9).

Comma 3.3 - Nelle sfide con andata e ritorno, in caso di parità passa il turno la squadra che ha realizzato più gol (considerando doppi quelli realizzati fuori casa), ed in caso di ulteriore parità chi ha totalizzato il maggior numero di FantaPunti nelle due gare. Se anche dopo questi il punteggio è pari si disputeranno i calci di rigore (vedi comma 13.9).

Art. 4 – Coppa Italia

Comma 4.1 - La Coppa Italia è articolata in tre fasi a scontri diretti. Quarti di finale, Semifinale e Finale. I quarti di finale si disputano su andata e ritorno, mentre semifinale e finale con gara singola su campo neutro (in totale 4 giornate).

Comma 4.2 – Gli accoppiamenti per le partite delle semifinali sono puramente casuali. Prima dell'inizio della competizione viene effettuato un sorteggio alla presenza del Presidente di Lega ed almeno due testimoni, dei quali uno doverosamente appartenente alla lega.

Art. 5 – Trofeo Campioni

Comma 5.1 - Il trofeo Campioni è la competizione cui partecipano le prime due classificate della stagione precedente, piu' la vincente dei preliminari del Trofeo Campioni.

Comma 5.2 - La formula della manifestazione è quella di una fase con un girone di sola

andata, su campo neutro. Le prime due classificate accedono alla finale unica su campo neutro.(in totale 3 giornate).

Art. 6 – Trofeo Uefa

Comma 6.1 - Il Trofeo Uefa è la competizione a cui partecipano la squadra quinta classificate della stagione precedente, la perdente dei preliminari del Trofeo Campioni e la vincente dei preliminari del Trofeo Uefa.

Comma 6.2 - La formula della manifestazione è quella di una fase con un girone di sola andata, su campo neutro. Le prime due classificate accedono alla finale unica su campo neutro(in totale 3 giornate).

Art. 7 – Mitropa Cup

Comma 7.1 – Alla competizione partecipano la squadra neo-promossa e la perdente dei preliminari del Trofeo Uefa.

Comma 7.2 – La formula della manifestazione e quella dello scontro diretto su due gare.

Art. 8 – Supercoppa di Lega

Comma 8.1 – La Supercoppa di Lega è una manifestazione che viene disputata in coincidenza della prima giornata del fanta campionato.

Comma 8.2 - La Supercoppa di Lega si vince disputando una gara singola su campo neutro, tra le due compagini che nella stagione precedente si sono aggiudicate lo Scudetto e la Coppa Italia;

Parag. 8.2.1 - Qualora le due competizioni siano state vinte dalla stessa squadra, le due compagini saranno: 1^Campionato e 2^Coppa Italia.

Art. 9 – Supercoppa Europea di Lega

Comma 9.1 – La Supercoppa Europea di Lega è una manifestazione che viene disputata dopo la fine del fanta campionato, oppure in coincidenza dell' ultima giornata del fanta campionato.

Comma 9.2 - La Supercoppa Europea di Lega si vince disputando una gara singola su campo neutro, tra le due compagini che nella stagione si sono aggiudicate il Trofeo Campioni e il Trofeo Uefa.

Art. 10 – Coppa del Lustrò

Comma 10.1 - La Coppa del Lustrò è l'evento speciale della Lega lo Scoglio che si disputata ogni cinque anni per ricordare la nascita della Lega.

Comma 10.2 – La competizione si disputa in due giornate, a fine campionato: Semifinali e Finale, solo andata e campo neutro.

Comma 10.3 – Partecipano la vincitrice del Campionato; vincitrice della Coppa Italia; vincitrice del Trofeo Campioni; vincitrice del Trofeo Uefa.

Comma 10.4 – Nel caso in cui una, o più, squadre vinca molteplici competizioni che danno accesso alla coppa si procederà come descritto nella seguenti tabelle A,B,C,D:

Tabella A

Squadra [X] vince Campionato(C), Coppa Italia (CI), Trofeo Campioni(TC) o Uefa(TU)		
Se $2^{CI} \neq 2^{TC} \neq 2^{TU}$	Se $2^{CI} = 2^{TC}/TU$	Se $2^{CI} = 1^{TC}/TU$
Partecipano: 1 ^A C; 2 ^A CI; 2 ^A TC/TU; 1 ^A TC/TU ;	Partecipano: 1 ^A C; 2 ^A CI; 3 ^A TC/TU; 1 ^A TC/TU;	Partecipano: 1 ^A C; 2 ^A CI; 2 ^A TC/TU; 2 ^A TC/TU ;

Tabella B

Squadra [X] vince Campionato(C), Coppa Italia (CI)		
Se $2^{CI} \neq 1^{TC} \text{ O } 1^{TU}$	Se $2^{CI} = 1^{TC}/TU \text{ e } 1^{C} \neq 2^{TC}/TU$	Se $2^{CI} = 1^{TC}/TU \text{ e } 1^{C} = 2^{TC}/TU$
Partecipano: 1 ^A C; 2 ^A CI; 1 ^A TC/TU; 1 ^A TC/TU ;	Partecipano: 1 ^A C; 2 ^A CI; 2 ^A TC/TU; 1 ^A TC/TU ;	Partecipano: 1 ^A C; 2 ^A CI; 3 ^A TC/TU; 1 ^A TC/TU ;

Tabella C

Squadra [X] vince Coppa Italia(CI), Trofeo Campioni(TC) o Trofeo Uefa(TU)		
Se $2^{TC}/TU \neq 1^{C}$	Se $2^{TC}/TU = 1^{C}$	Se $1^{TC}/TU = 1^{C}$
Partecipano: 1 ^A C; 1 ^A CI; 2 ^A TC/TU; 1 ^A TC/TU ;	Partecipano: 1 ^A C; 1 ^A CI; 3 ^A TC/TU; 1 ^A TC/TU ;	Partecipano: 1 ^A C; 1 ^A CI; 2 ^A TC/TU; 2 ^A TC/TU ;

Tabella D

Squadra [X] vince Campionato(C), Trofeo Campioni(TC) o Trofeo Uefa(TU)		
	Se $1^{CI} = 2^{TC}/TU$	Se $1^{CI} = 1^{TC}/TU$
Partecipano: 1 ^A C; 1 ^A CI; 2 ^A TC/TU; 1 ^A TC/TU ;	Partecipano: 1 ^A C; 1 ^A CI; 3 ^A TC/TU; 1 ^A TC/TU ;	Partecipano: 1 ^A C; 1 ^A CI; 2 ^A TC/TU; 2 ^A TC/TU ;

Art. 11 – Composizione delle squadre

Comma 11.1 - Ogni squadra è composta da 25 giocatori, così suddivisi: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti, senza limiti sugli extra comunitari, scelti dalla lista compilata dalla "Gazzetta dello Sport";

Comma 11.2 - Gli allenatori costruiscono la loro squadra durante un'asta che si tiene ogni anno presso la sede di una delle 8 società, per mezzo di un capitale sociale virtuale espresso in fantamilioni (crediti) di euro e che può variare di anno in anno;

Comma 11.3 - Le squadre possono subire delle modifiche durante l'anno in seguito a sessioni straordinarie di mercato o in seguito alla sessione di mercato ufficiale che si tiene, solitamente, dopo la chiusura del mercato riparatorio invernale della Serie A Tim;

Comma 11.4 - Ad inizio stagione, durante l'asta, le società hanno la possibilità di confermare 1 giocatore per ogni ruolo, quindi un massimo di 4 (1 portiere, 1 difensore, 1 centrocampista, 1 attaccante). Qualora una società non voglia confermare un giocatore ha diritto ad un indennizzo pari a 10 fantamilioni di euro per ogni giocatore, quindi al massimo dalle mancate conferme un allenatore può ottenere un incremento del capitale sociale di 40 fantamilioni di euro;

Comma 11.5 - I giocatori possono essere riconfermati per più di una stagione, ma non più di due volte, quindi al massimo con il mezzo della riconferma un giocatore non può vestire la stessa maglia per più di tre anni consecutivi.

Parag. 11.5.1 – Alla fine della terza stagione, il giocatore deve essere ceduto sul mercato. Per la società cedente l'unico modo per tesserare il giocatore tra le proprie fila, è partecipare e vincere la regolare asta, in qualsiasi sessione di mercato. In caso di vittoria dell'asta la società può nuovamente usare il mezzo della conferma per due volte.

Parag. 11.5.2 – Il giocatore che non può essere riconfermato, se comprato da un'altra società non potrà vestire la maglia della vecchia squadra per tutta la stagione. Passato questo periodo la società vecchia proprietaria del cartellino, non ha più alcun vincolo sul giocatore. Una volta riconquistato la società può nuovamente usare il mezzo della conferma per due volte.

Art. 12 – Capitale sociale

Comma 12.1 - Tutti gli allenatori dispongono di un capitale sociale in crediti che è la somma dei crediti residui della stagione precedente, i crediti distribuiti dalla Lega,

Parag. 12.1.1 – La lega distribuisce 350 crediti all'asta estiva e 100 durante quella invernale.

Comma 12.2 – Il capitale sociale non è fisso, durante l'anno può essere incrementato o decrementato da entrate ed uscite di crediti. Sono considerate Entrate: premi derivanti da piazzamenti nelle varie competizioni, guadagno di mercato; Uscite: spese di mercato, multe, quote iscrizioni.

Comma 12.3 – Il capitale sociale totale risultante a fine stagione, viene congelato fino

all'inizio della successiva.

Comma 12.4 – Ogni società, durante le sessioni di mercato, non può spendere più del capitale disponibile.

Comma 12.5 – I premi derivanti dalle varie competizioni vengono accreditati a fine stagione, mentre l'importo di eventuali sanzioni viene immediatamente detratto dal capitale.

Art. 13 – Formazioni

Comma 13.1 - Per ogni giornata di campionato e per ogni gara di coppa va compilata una formazione di 11 giocatori titolari che rispetti i moduli indicati al successivo paragrafo, e 7 giocatori in panchina (1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti, 2 attaccanti).

Parag. 13.1.1 – nel caso di partite a scontro diretto o su campo neutro bisogna comunicare anche la lista dei rigoristi (vedi comma 3.4).

Parag. 13.1.2 - la formazione deve rispettare i seguenti moduli e non altri: 3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2.

Comma 13.2 - Nel caso in cui un giocatore venga giudicato s.v., saranno effettuate le sostituzioni con i panchinari per un numero massimo di 3 sostituzioni. Nel caso in cui una squadra ha più di tre giocatori s.v., si procede con le sostituzioni in ordine di ruolo fino al massimo consentito di 3, gli altri giocatori non potranno essere sostituiti e rimarranno s.v., quindi con votazione uguale a zero.

Parag. 13.2.1 – In caso di sostituzione, se la prima riserva indicata riceve s.v. si procede con l'attribuzione del voto, se assegnato, della seconda riserva (si conta una sostituzione); se anche questa è s.v. allora il giocatore non può essere sostituito, costringendo la squadra a giocare con l'uomo in meno (la sostituzione non viene contata).

Parag. 13.2.2 – Caso particolare per il portiere: riportandoci al regolamento della Gazzetta dello Sport, se il portiere gioca e riceve s.v., viene attribuito un voto di ufficio uguale a 6, più o meno vari bonus/malus. Se il portiere non gioca allora viene sostituito con la riserva.

Comma 13.3 - La formazione deve essere consegnata agli organi indicati entro l'inizio della prima partita della giornata della Serie A Tim e in caso di anticipi deve pervenire prima dell'inizio di tale anticipo. In caso contrario la formazione è Non Pervenuta (FNP).

Comma 13.4 - La formazione ufficiale ed ogni sua successiva modifica, devono essere trasmesse tramite l'uso dei seguenti mezzi: SMS, e-mail, foglio di carta, Area Formazioni sul sito Web. Non saranno considerate valide formazioni e/o modifiche trasmesse vocalmente o tramite l'area Messaggi del sito Web.

Comma 13.5 – Ogni società deve comunicare con i suddetti tempi e modi, la formazione al Presidente di Lega che provvede a fare i conti.

Parag. 13.5.1 – La formazione ritenuta valida dal Presidente di Lega è quella ultima pervenuta tramite i mezzi del Comma 11.4.

Parag. 13.5.2 – Il presidente di Lega si impegna a mantenere traccia delle formazioni ricevute, fino a 48 ore dopo l'aggiornamento del Sito Web (24 in caso di turno infrasettimanale). In caso di mancanza di ricorsi ufficiali, queste saranno cancellate.

Parag. 13.5.3 – Ogni Società si impegna a non modificare la formazione sul sito Web, fino a 48 ore dopo l'aggiornamento del sito Web (24 in caso di turno infrasettimanale).

Comma 13.6 – Oltre che al presidente, la formazione può essere inviata anche al diretto avversario di giornata. Detta formazione non deve essere differente da quella inviata al presidente.

Parag. 13.6.1 – Non è compito del Presidente di Lega controllare l'uguaglianza delle due formazioni. Nel caso in cui viene notata differenza, è compito esclusivo della società interessata comunicare l'anomalia sia al Presidente di Lega che al diretto avversario. Successivamente è compito del Presidente di Lega comunicare con le due parti e risolvere la questione.

Parag. 13.6.2 – Ogni anomalia sulle formazioni deve essere comunicata prima e non oltre l'inizio della prima partita della giornata di Serie A Tim. Se nessun ricorso è presentato entro tale termine, viene considerata ufficiale la formazione in possesso del Presidente di Lega.

Comma 13.7 – Ogni società deve comunque comunicare al Presidente di Lega la propria formazione.

Parag. 13.7.1 – Lo scambio di formazioni tra due società, omettendo il Presidente di Lega, non è considerato valido. In questo caso la formazione è Non Pervenuta (FNP).

Comma 13.8 – In caso di Formazione Non Pervenuta, viene confermata la formazione

della giornata precedente senza possibilità di appello e con una sanzione di 10 crediti.

Parag.13.8.1 – In caso di FNP alla la prima giornata, la società viene multata di 10 crediti e viene assegnato come punteggio di giornata 65,5.

Comma 13.9 – Per lo scontro ai rigori si devono comunicare 5 nomi di giocatori presenti nella formazione titolare. Il rigore e' segnato se il giocatore prende un voto maggiore o uguale a 6, senza considerare bonus o malus, altrimenti e' sbagliato. Se uno dei 5 giocatori prende voto s.v. il rigore e' tirato dal giocatore che gli subentra. In caso di parita' dopo i 5 rigori tirati, si procede ad oltranza partendo dall'ultimo attaccante schierato titolare in formazione fino ad arrivare al portiere. Vengono saltati i giocatori che hanno gia' tirato il rigore.

Art. 14 – Punteggio

Comma 14.1 - Il punteggio di ogni singola squadra si ricava con la somma dei voti dei giocatori schierati nella formazione. Il punteggio così ottenuto sarà confrontato con la seguente tabella E per ottenere i gol realizzati dalla squadra:

Tabella E

PUNTI	GOL
<66.00	0
>=66.00 e <72.00	1
>=72.00 e <78.00	2
>=78.00 e <84.00	3
>=84.00 e <90.00	4
>=90.00 e <96.00	5
>=96.00 e <102.00	6
>=102.00 e <108.00	7
>=108.00 e <114.00	8
>=114.00e <120.00	9

Comma 14.2 - I voti dei giocatori sono quelli assegnati dalla “Gazzetta dello Sport” ai quali si sommano i bonus e i malus stabiliti dal concorso “Magic Cup” (riportati nel seguente Paragrafo) della “Gazzetta dello Sport”. Detti calcoli sono pubblicati il giorno successivo online e due giorni successivi per l’edizione cartacea;

Parag. 14.2.1 – Si considerano Bonus: +3 per il gol segnato, +3 per il rigore parato, +1 per l’assist. Si considerano Malus: -1 per il gol subito, -2 per l’autogol, -1 per l’espulsione, -0,5 per l’ammonizione, -3 per il rigore sbagliato.

Comma 14.3 - La Lega lo Scoglio ha introdotto il cosiddetto fattore campo che procura un +1 alla squadra che gioca in casa (non valevole per le gare a campo neutro).

Comma 14.4 - Il punteggio può essere viziato da errore nei calcoli della “Gazzetta dello Sport”. In caso d’errore si può fare ricorso al Presidente di Lega entro il martedì successivo alla partita o entro venerdì qualora ci sia il turno infrasettimanale il mercoledì. Se tale errore è influente si procede all’accertamento usando come prova inconfutabile: A- il sito internet della Lega Calcio Italiana, dove è possibile scaricare il documento ufficiale di Lega che riporta i dati ufficiali presi dai referti degli arbitri di Serie A (non vengono citati i marcatori).

Parag.14.4.1 – Nell’eventuale caso in cui non è reperibile il referto A, si procede consultando: B- il sito internet ufficiale della squadra a cui appartiene il calciatore interessato; C- il sito internet ufficiale della squadra avversaria di quella del calciatore coinvolto. I referti B e C sono confrontati con la “Gazzetta dello Sport”, viene accettato come buono il risultato cui concordano almeno 2 dei 3 referti.

Parag. 14.4.2 – Gli errori contestabili, cui si può far ricorso con i metodi descritti dal Comma 12.4, riguardano solamente ammonizioni ed espulsioni.

Comma 14.5 – La contestazione su Gol ed Autogol deve avvenire negli stessi tempi del Comma 12.4. Come referti vengono presi: la “Gazzetta dello Sport” ed i referti B, C del paragrafo 12.4.1. I referti B e C sono confrontati con quelli della “Gazzetta dello Sport”, viene accettato come buono il risultato cui concordano almeno 2 dei 3 referti.

Comma 14.6 – Non sono ammesse contestazioni riguardanti Assist e/o Sostituzioni.

Art. 15 – Premi

Comma 15.1 – Il patrimonio della Lega è composto dalle quote d’iscrizione più eventuali multe. Detto patrimonio è consumato per coprire le spese e per distribuire premi economici.

Comma 15.2 - I premi della stagione 2007/2008 sono riportati nella seguente tabella F:

Tabella F

	PREMIO	Coppa/Medaglia	CREDITI
1^ classificato campionato	200 E	si	35
2^ classificato campionato	130 E	si	20
3^ classificato campionato	70 E	si	15
4^ classificato campionato	0	se reperibile	8
5^ classificato campionato	0	se reperibile	7
6^ classificato campionato	0	se reperibile	6
7^ classificato campionato	0	se reperibile	5
8^ classificato campionato	0	se reperibile	0
1^ classificato Coppa Italia	0	si	20
2^ classificato Coppa Italia		no	10
3^ - 4^ classificato Coppa Italia		no	5
1^ Trofeo Campioni	0	Si	30
2^ Trofeo Campioni	0	no	10
1^ Trofeo Uefa	0	si	25
2^ Trofeo Uefa	0	no	10
Mitropa Cup	0	no	10
Supercoppa di Lega	0	no	10
Supercoppa Europea di Lega	0	no	15
Coppa del Lustrò	0	si	35
Maggior numero di fantapunti (camp.)	0	no	?
Maggior numero di TOP	0	no	?
Miglior punteggio TOP	0	no	?
Miglior Attacco	0	no	?
Miglior Difesa	0	no	?
Miglior Allenatore	0	se reperibile	?
Miglior punteggio di giornata	0	no	?

Miglior difensore alla Benedetti F.	-	-	-
-------------------------------------	---	---	---

Comma 15.4 - I premi sono consegnati ai vincitori alla fine di tutte le competizioni, alla cena di fine stagione che si svolge di fronte a tutti i partecipanti, in data e luogo da stabilire di anno in anno.

Art. 17 – Rinvii

Comma 17.1 - Se una partita della Serie A Tim è rinviata a data da stabilirsi, i giocatori appartenenti alla rosa delle squadre impegnate in tale partita otterranno un voto politico pari a 6.

Comma 17.2 - Se ad essere rinviata è un'intera giornata, allora tale giornata sarà recuperata in seguito senza assegnare voti di ufficio.

Art. 18 – Organi della Lega lo Scoglio

Comma 18.1 - Gli organi della Lega lo Scoglio sono il Presidente, il Vice-Presidente, la CAF(), il Cassiere, Il WebMaster.

Parag. 18.1.1 - Il Presidente gestisce tutti gli eventi e gli affari della Lega lo Scoglio: presiede le assemblee di Lega, coordina l'asta iniziale e le successive riunioni di mercato, compone il calendario stagionale, registra le formazioni, effettua i conti, compila le classifiche ufficiali, analizza e risolve i ricorsi, assegna i premi di fine stagione. In caso di votazioni il voto del presidente vale 1, in caso di parità su tira a sorte.

Parag. 18.1.2 - Il Vice-Presidente svolge tutte le funzioni del Presidente in caso d'assenza di quest'ultimo o in caso di delega. Viene eletto con il voto dei partecipanti alla Lega lo Scoglio a maggioranza semplice. In caso di parità fra i candidati si considererà doppio il voto del presidente.

Parag. 18.1.3 – La CAF è l'organo che risolve le situazioni di ricorso. E' composto da tre membri: il presidente più altri due rappresentanti delle società. Questi due sono eletti con il voto dei partecipanti alla Lega lo Scoglio a maggioranza semplice. In caso di parità fra i candidati si considererà doppio il voto del presidente.

Parag. 18.1.4 – Il cassiere registra le quote di iscrizione delle varie società, controlla la presenza di eventuali irregolarità (da comunicare tempestivamente al presidente di Lega), custodisce per l'intera stagione la somma accumulata. Ha piena responsabilità del denaro.

Parag. 18.1.5 – Il WebMaster gestisce completamente il sito internet in ogni sua parte.

Art. 19 – Ricorsi

Comma 19.1 – Il ricorso alla Lega deve essere presentato, con qualsiasi mezzo, al Presidente di Lega entro i termini previsti per ciascun caso. Il Presidente divulga il contenuto del ricorso tramite l'area Messaggi del sito Web e provvede a riunire la CAF.

Parag. 19.1.1 – E' compito della CAF fare accertamenti sul caso, controllare il regolamento, verbalizzare la sentenza nell'area Messaggi del sito web.

Parag. 19.1.2 – Il verdetto deve essere deliberato entro 10 giorni dalla data della presentazione del ricorso. Tale verdetto è inappellabile.

Art. 20 – Modifiche al Regolamento

Comma 20.1 – In caso di grave incomprensione, mancanza di articoli nel regolamento o modifica di articoli già presenti, il regolamento può essere modificato con una particolare procedura (Comma 20.2) studiata in modo tale da coinvolgere tutte 8 le società in maniera democratica.

Comma 20.2 – Ogni società può presentare una, ed una sola, "proposta" da mettere ai voti. E' compito del Presidente di Lega e della CAF raccogliere tutte le "proposte" da mettere al voto. Successivamente viene effettuata la votazione nel modo descritto nel seguente Comma 17.3.

Parag. 20.2.1 – Le varie votazioni avvengono tutte nella prima assemblea di lega successiva alla presentazione delle "proposte". In ogni modo qualsiasi proposta deve essere presentata non oltre 24 ore prima dell'assemblea.

Comma 20.3 – Votazione. In base al numero di "proposte" presentate (max. 8) ogni società può esprimere un numero variabile di preferenze per ogni turno di votazione, come riportato nella

seguinte tabella G:

Tabella G

“proposte”	Voti di preferenze per ciascuna società
8, 7, 6	3
5, 4	2
3, 2, 1	1

Ad ogni turno di votazione si sceglie la “proposta” che ottiene il maggior numero di voti. In caso di parità fra più proposte, si procede con un nuovo turno di voto, escludendo le “proposte” che non hanno ottenuto il maggior numero di voti. Il procedimento va avanti finché non viene scelta una “proposta” fra tutte quelle presentate.

Comma 20.4 – Ogni modifica del regolamento scelta con regolare votazione è definitiva e inappellabile. La non accettazione di una regola votata non può essere pretesto di dimissioni da parte di una società.

Parag. 20.4.1 – Qualora una società sia pesantemente contraria ad ogni decisione presa dall'assemblea, e volesse comunque lasciare la Lega, questa sarà radiata dalla Lega stessa.

Art. 21 – Radiazione

Comma 21.1 – La radiazione di una società, ove non previsto dal regolamento, è una decisione presa dall'assemblea di lega con votazione a maggioranza semplice, su proposta di almeno 4 società; deve essere giustificata a pieno e può scaturire solo in seguito a Gravi motivi (ad esempio prolungati atteggiamenti di negligenza).

Comma 21.2 – Una società radiata dalla Lega non riceve indietro la quota di iscrizione.

Parag. 21.2.1 – Il sostituto proposto deve essere accettato dagli altri componenti della Lega con votazione a maggioranza semplice.

Comma 21.3 – Trascorsi i 15 giorni se non è stato presentato alcun sostituto o se tutti quelli presentati sono stati scartati dalla Lega, è compito della Lega provvedere alla sostituzione entro 15 giorni successivi. Anche il sostituto della Lega deve essere sottoposto a votazione.

Parag. 21.3.1 – Nell'attesa, è fatto divieto assoluto alla società radiata di apportare modifiche alla formazione schierata in campo, che per ogni giornata giocata senza allenatore riceve un voto d'ufficio pari a 60 punti.

Comma 21.4 – Ogni sostituto deve mantenere tutte le caratteristiche della squadra presa in comando, fino a fine stagione.

Art. 22 – Dimissioni

Comma 22.1 – Una società può presentare dimissioni a fine stagione o entro l'inizio della stagione successiva.

Comma 22.2 – In caso di dimissioni a stagione in corso, queste verranno accettate (con relativo rimborso del 80% della quota di iscrizione) dalla Lega solo in caso di evidente impossibilità a partecipare al gioco, pena la radiazione.

Comma 22.3 – Per la scelta del sostituto si procede in maniera democratica: si presentano varie persone e con votazione a maggioranza semplice si decide se accettare o no la nuova componente. Tale scelta è inappellabile.

Parag. 22.3.1 – La nuova società deve comunque versare la quota di iscrizione per intero.

Art. 23 – Calciomercato (Assemblea di Lega)

Comma 23.1 – Le sessioni di calciomercato ufficiali sono 2: una ad inizio stagione (fine Agosto, inizio Settembre) e dopo la chiusura del mercato (fine Gennaio, inizio Febbraio). Eventuali sessioni straordinarie possono essere decise durante la stagione e comunque possono essere al massimo 4.

Comma 23.2 – Al calciomercato deve partecipare almeno un rappresentante di ogni

società.

Comma 23.3 – Il calciomercato si svolge sotto forma di asta: l'offerta minima è 1 FantaMilione (Credito), e le offerte successive devono almeno superare l'offerta precedente. Chi offre la cifra più alta si aggiudica il giocatore. Tale procedura viene effettuata fino a che tutti gli allenatori non hanno completato la propria rosa.

Parag.23.3.1 – L'asta avviene con la formula "alla chiama", ruolo per ruolo.

Comma 23.4 – Nessun allenatore può partecipare all'asta di un giocatore se ha già coperto tutti i posti nel ruolo del giocatore. Questo fino a che tutti gli allenatori non hanno completato le proprie rose.

Comma 23.5 – Terminata l'asta e completate tutte le rose si può procedere con i tagli e gli scambi di giocatori. Nelle sessioni di calciomercato successive alla prima, tale procedura può avvenire sia all'inizio che alla fine.

Parag.23.5.1 – Qualsiasi sia il prezzo pagato per un giocatore, se questo viene tagliato si riceve un indennizzo di 1 credito.

Parag. 23.5.2 – Gli scambi possono essere a costo zero oppure possono contenere crediti

Comma 23.6 – Alla fine del calciomercato tutti gli allenatori devono avere la rosa completa.

Comma 23.7 – Qualora la prima sessione di calciomercato avvenga prima della chiusura del mercato di Serie A Tim, sono fissati degli indennizzi per le società che si trovano poi ad avere in rosa giocatori non più presenti in serie A Tim. Tali indennizzi sono così decisi: Portiere[5 crediti], Difensore [10 crediti], Centrocampista[15 crediti], Attaccante[20 crediti], qualunque sia il prezzo pagato al momento dell'acquisto.

Comma 23.8 – Se una società acquista primo e secondo portiere di una stessa squadra, ha il diritto (se lo vuole) di tesserare anche il terzo portiere al costo fisso di 1 credito.

Per tutti i casi non previsti dal presente regolamento, ci si affida al regolamento di Magic Cup.

Il Presidente

Gianluca Pinna