



LEGA TROMBARDA



Stagione 2021/22

INDICE

STORIA E GIOCO

- 1- OGGETTO DEL GIOCO
- 2- MODALITÀ DI GIOCO
- 3- LEGA E SOCIETÀ
- 4- IL PRESIDENTE
- 5- LA ROSA

LA STAGIONE

- 6- CREDITI
- 7- RICONFERME
- 8- L'ASTA
- 9- TRATTATIVE E TRASFERIMENTI
- 10- DISOCCUPATI
- 11- LA GARA
- 12- LA FORMAZIONE
- 13- RISERVE E TRASFERIMENTI

MODALITÀ DI CALCOLO

- 14- VOTI E R.U.
- 15- BONUS E MALUS
- 16- RISULTATO
- 17- PARTITE SOSPENSE, POSTICIPATE, ECC.
- 18- NORME TRANSITORIE
- 19- REGOLE TRANSITORIE COVID

LA LEGA TROMBARDA ED IL FANTACALCIO

1- OGGETTO DEL GIOCO

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

Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza che, salvo situazioni straordinarie, si riunisce annualmente in occasione della cena sociale di fine campionato.

2- MODALITÀ' DEL GIOCO

Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di Serie A. Il gioco si articola nelle seguenti fasi:

Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta **24 calciatori di movimento 9 difensori, 10 centrocampisti, 5 attaccanti, più una terna di portieri**, scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A. Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 24 calciatori di movimento + la terna di portieri della "rosa", per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo il sorteggio degli abbinamenti con "la pelata" della Carta che si effettua prima dell'inizio dell'asta estiva secondo le modalità descritte nelle Regole.

Il campionato si gioca in un girone unico di 16 squadre, andata e ritorno con partenza entro la terza giornata di Serie A in calendario a Settembre, di norma entro 8 settembre.

Le ultime quattro classificate vengono dichiarate retrocesse e Sono condannate a pagare la cena sociale. Sia per lo scudetto che per la retrocessione, in caso di parità di punti tra due o più squadre si procede sempre allo svolgimento di spareggi in campo neutro, supplementari, rigori, fantapunti ottenuti in campionato ed ultimo il lancio della monetina.

In caso di tre o più squadre si procede con la "classifica avulsa" scaturita dal campionato tenendo conto nell'ordine: fantapunti, differenza reti ed in ultimo lancio della monetina. Gli spareggi si giocano in 2 partite di andata e ritorno con fattore campo e si giocano alla 36° e 37° di serie A in concomitanza con le semifinali di Coppa di Lega.

Vengono assegnati due punti per la vittoria e uno per i pareggi.

Le squadre della della Trombarda Partecipano a: Campionato, Coppa di Lega, Supercoppa, Coppa CIP e Campionato Gran Premio

SUPERCOPPA

La Supercoppa è la sfida tra la vincitrice del campionato e quella della Coppa di Lega.

Nel caso che una squadra si aggiudichi entrambe le competizioni, la Supercoppa si svolgerà tra la vincitrice del campionato e la seconda classificata in coppa di lega. Si gioca alla prima di serie A, se il campionato parte dalla seconda. In caso il campionato parta dalla prima viene giocata a fine campionato.

Solo nel primo caso si gioca con le vecchie rose, nuovi ruoli.

In caso di più turni disponibili la Supercoppa si giocherà in partite di andata e ritorno. La prima viene Giocata in casa dal vincitore della Coppa di Lega.

COPPA CIP (Istituita nel 2021 in memoria del socio fondatore Marcello Cipriani)

La Coppa CIP è la sfida tra la vincitrice del culo D'oro e la FantaSfiga.

Nel caso che una squadra si aggiudichi entrambe le competizioni, la Coppa si svolgerà Il vincitore del Culo D'oro e l'ultima in classifica. Si gioca in concomitanza della Supercoppa alla prima di serie A, se il campionato parte dalla seconda. In caso il campionato parta dalla prima viene giocata a fine campionato.

Solo nel primo caso si gioca con le vecchie rose, nuovi ruoli.

In caso di più turni disponibili la Coppa CIP si giocherà in partite di andata e ritorno. La prima viene Giocata in casa dal vincitore della Fantasfiga.

COPPA DI LEGA

Dopo il campionato si svolge la Coppa di Lega, organizzata secondo la formula dell'eliminazione diretta a tabellone tennistico con partite di andata e di ritorno con la finale in partita unica in campo neutro.

La creazione del tabellone tennistico si effettua tramite la "pelata" della Carta in concomitanza della pelata per la creazione del calendario del campionato prima dell'inizio dell'Asta Estiva.

Per evitare il più possibile accavallamenti con gli spareggi della Coppa e non concentrare la coppa alla fine del campionato i gironi di qualificazione andata e ritorno degli ottavi si effettuano dopo l'ultima asta di riparazione INVERNALE e più precisamente alla 25° giornata ed alla 28° giornata (Serie A) con rose consolidate, al posto di 2 giornate di campionato.

- La fase finale della coppa può essere giocata in concomitanza col campionato o con gli spareggi che al massimo si incroceranno dagli ottavi.
- I quarti si giocano alla 34 e 35 di Serie A.
- Le semifinali alla 36 e 37 di campionato in concomitanza di eventuali spareggi La finale alla 38 di campionato.

CAMPIONATO GP (GRAN PREMIO)

Dalla prima giornata di Campionato Trombardo fino all'ultima si svolge il GP, organizzata secondo la formula della somma dei fantapunti totali realizzati dalle squadre schierate. Ogni domenica la formazione schierata per il campionato produce un fantapunteggio, senza fattore campo, somma un fantapunteggio totale con le stesse regole dei bonus e malus del campionato, generando così una classifica per fantapunteggio totale.

Chi totalizza alla fine del campionato, che dura fino alla fine della serie A, il maggior fantapunteggio vince il campionato GP.

3- LEGA E SOCIETÀ'

La lega Trombarda, Il Palio, l'Agorà e il Goliardo del Fantacalcio, si caratterizza per lo spirito conservativo del suo corpo sociale, composto da 16 presidenti/squadre, che ancora oggi mantengono la regola dei 2 punti a vittoria. Una lega dove, come per gli antichi cavalieri, l'unica posta in gioco è:

- L'Onore ed il trionfo per il Campione

- La Beffa e la vergogna per i 4 che retrocedono, condannati a pagar cena a tutti i soci.

La lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti i presidenti delle 16 squadre di seguito elencati: La lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti i presidenti delle 16 squadre di seguito elencati:

- ▽ **ALL BLACKS** – Giovan Domenico Mattei
- ▽ **IL BALUARDO** – Antonio Federighi
- ▽ **THE BEATLES** - Carlo Galardini, DS Federico Salpietra
- ▽ **MONTREAL CANDIENS** - Stefano Cecchi
- ▽ **DALI' BLUETEAM** –Giampiero Piccioli e Fabrizio Fabrizi
- ▽ **DINAMO GINA** (ex EBRI SACERDOTI INVICTI) – Daniele Spada
- ▽ **DRUIDI** – Luca Rinfreschi
- ▽ **FAROLITO BRONZEO UNITED** (ex DEPORTIVO BRONZEO EL FALORITO) – Sandro Veronesi, DS Massimo Mazzoni & Figli
- ▽ **GALCETI PARK RANGERS** – Gigi Paoli
- ▽ **LOKOMOTIV 740** – Michele Giachetti DS Fabrizio Falai
- ▽ **ATLETICO MOMPRACEM** – Carlo Bacci
- ▽ **PAGUS CORNIUS** – Renzo Baroncelli e figli
- ▽ **PATRIOTS** - Gianluca Bini
- ▽ **THE REDS** (ex DRAGONHEARTS) – Roberto Rosati
- ▽ **SORCI VERDI** – Piero Gherardeschi
- ▽ **STAMPDORIA** – Piero Ceccatelli

Le riunioni ufficiale della Lega sono 4 oltre all'eventuale Party di fine campionato.

Le aste vengono di norma effettuate il venerdì:

- ▽ Asta Estiva d'inizio Campionato
- ▽ Asta di riparazione Autunnale
- ▽ Asta di riparazione Invernale
- ▽ Cena e Assemblea di Lega di fine stagione

Per le aste intermedie viene facilitata la partecipazione tramite mezzi videotelefonici o telefonici ai soci che per comprovati motivi di salute o distanza non possono partecipare ed in ultimo con la possibilità di consegnare al presidente offerte in busta chiusa che verranno aperte in asta al momento del proprio turno. (modifica 2017)

Inoltre è tradizione organizzare cenacoli ricorrenti, occasioni di incontro sociale.

L'assemblea di lega si svolge una volta all'anno con la cena sociale di fine campionato.

La partecipazione alla cena sociale è obbligatoria. Al termine della cena sociale vengono svolte la cerimonia di premiazione e l'assemblea sociale con cui vengono votate le proposte di modifica regolamentare avanzate dai soci che devono essere avvallate dal presidente che ha l'obbligo di tutelare lo spirito fondante della Lega.

Nel caso il Presidente non ritenga di proporre all'assemblea di lega una modifica, prima di pronunciarsi, deve consultarsi con altri due presidenti che sono il primo e l'ultimo del campionato di lega.

Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alla quale si iscrivono.

Nel caso una società si ritiri, tale società viene rilevata da un nuovo socio, proposto dal Presidente al corpo sociale, che prosegue la competizione nelle stesse situazioni del momento in cui è stata ceduta. Il nuovo socio può scegliere un nuovo nome e nuovi colori sociali per la squadra.

L'assemblea nomina un Presidente che a sua volta designa un vice per coadiuvallo e sostituirlo nelle funzioni designate in caso di bisogno assenza e/o dimissioni fino a nuova elezione da parte dell'assemblea.

La stagione finisce ufficialmente con l'assemblea-cena di Lega che si svolge dopo la fine della Coppa di Lega tra Maggio e Giugno. Prima dell'assemblea di lega il Presidente, coadiuvato dai soci, può organizzare il Party di fine campionato che di norma si svolge l'ultima domenica del campionato di Lega, durante il posticipo.

4- IL PRESIDENTE

I compiti del Presidente di Lega sono:

- ▽ Coordinamento delle operazioni di Calciomercato.
- ▽ Registrazione delle operazioni di Mercato Libero.
- ▽ Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre.
- ▽ Composizione del calendario.
- ▽ Registrazione settimanale delle formazioni.
- ▽ Calcolo dei risultati finali delle partite.
- ▽ Composizioni delle classifiche.
- ▽ Redazione del bollettino settimanale.

Nota: In tutte queste funzioni il Presidente può essere coadiuvato dai soci

Se un socio o suo delegato non partecipa all'assemblea di Lega, salvo imprevisti e comprovati motivi, viene penalizzato di 1 punto e 250 cr anziché 260 nel campionato entrante (modifica 2019)

5- LA ROSA

La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da un massimo di 24 calciatori scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A, oltre ad una terna di portieri che sono acquistabili non nominalmente ma per terne di una stessa squadra di serie A.

La rosa deve obbligatoriamente essere composta da un massimo, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:

- ▽ 1 Terna Portieri
- ▽ 9 Difensori
- ▽ 10 Centrocampisti
- ▽ 5 Attaccanti

LA STAGIONE

6- CREDITI

Gli eventuali avanzi di cassa della gestione precedente vengono riportati nell'esercizio successivo.

All'inizio della stagione, prima delle riconferme, a tutte le squadre vengono forniti 260 crediti più un credito per ogni punto guadagnato tra Campionato (esclusi spareggi), Coppa (esclusa finale 3-4 posto). Alle squadre nuove vengono dati 285 cr.

I punti-bonus vengono calcolati secondo la regola dei due punti per vittoria e prendendo sempre come base il risultato acquisito al novantesimo minuto, senza contare supplementari e rigori.

Se un giocatore durante la stagione viene venduto all'estero o in una serie inferiore la squadra che detiene il cartellino del calciatore riceverà un rimborso pari ad 1/3, arrotondato per difetto, del prezzo d'ingaggio.

In caso di rescissione di contratto o ritiro il rimborso è parificato ai giocatori venduti se ciò avviene, come termine ultimo entro l'inizio dell'asta invernale. (modifica 2017)

Anche se successivamente il calciatore trova un ingaggio. Il giocatore rescisso va automaticamente in asta. Il rimborso in oggetto diventa parte della cassa utilizzabile appena confermata la o la rescissione dalla Rosea.

In caso di squalifica per illecito sportivo o per doping non verrà applicato nessun rimborso. E' facoltà della squadra che ne detiene il cartellino decidere se aspettare il suo ritorno o tagliarlo e acquistare all'apertura delle sessioni di mercato libero.

Se un calciatore facente parte delle liste al momento dell'asta non dovesse essere tesserato, la squadra che ne detiene il cartellino riceverà come indennizzo il 100% del costo iniziale del Cartellino lasciando vuoto il posto in rosa.

7- RICONFERME

Entro un termine fissato dal Presidente, una settimana esatta prima dell'asta estiva, i soci comunicano al Presidente le proprie riconferme al fine di consentire la redazione delle liste per l'asta.

Ogni squadra può confermare 9 giocatori di cui gli attaccanti possono essere max 2 e la somma di attaccanti e centrocampisti un max di 5.

L'aggiudicazione e il loro costo complessivo viene calato dalla cassa. E' obbligatoria la riconferma di tutti quei giocatori scambiati o acquistati fuori asta nel mercato libero il cui prezzo di acquisto in asta sia superiore a 50 cr.

8- L'ASTA

Alle operazioni di Calciomercato devono essere presenti tutti i Presidenti della Lega. In caso d'indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece. Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Lega, cioè non potrà essere un altro socio.

Se un Presidente non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dagli allenatori delle altre squadre.

E' compito del Presidente di Lega stabilire la data del Calciomercato, previa consultazione con gli allenatori, così da trovare un giorno che vada bene a tutti.

Il Calciomercato si svolge sotto forma d'asta.

Le aste sono tre:

- ▽ **Estiva:** che viene generalmente svolta nei primi giorni di settembre, prima della prima o della seconda giornata di Serie A.
- ▽ **Autunnale:** che si svolge il venerdì prima della undicesima di campionato (intorno a novembre)
- ▽ **Invernale:** che si svolge prima della ventunesima giornata o il primo venerdì di febbraio

La partecipazione è obbligatoria solo per l'asta estiva. L'asta estiva può essere preceduta da una sessione di votazioni su modifiche regolamentari proposte dal libro ufficiale della Federazione nazionale (detto Sacro Libro).

I ruoli in genere sono quelli fissati dalla Gazzetta dello Sport, detta Sacra Lista. La SS.LL. può essere integrata dal Presidente per gli eventuali calciatori mancanti.

È vietato fumare nel locale che ospita le aste e per tutta la durata di queste ultime.

ASTA ESTIVA: Si svolge prima della prima o della seconda giornata di serie A

Ciascuna squadra deve acquistare max 24 calciatori di movimento (9 difensori, 10 centrocampisti, 5 attaccanti) + una terna di portieri ad un costo totale non superiore al massimo dei crediti a disposizione.

Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a disposizione. I soci si mettono al tavolo nell'ordine inverso a quello della classifica del campionato precedente. L'ultimo classificato dell'anno prima chiama un giocatore, dicendo ruolo e squadra "reale" d'appartenenza e prezzo di partenza. I giocatori successivi possono scegliere se aumentare il prezzo, anche di un solo credito, o lasciare, nel qual caso non potranno rientrare in asta per quel calciatore. La seconda chiamata viene fatta dal giocatore classificatosi penultimo e così via. Quando il prezzo supera la capacità di cassa di un giocatore, questi non potrà partecipare all'asta stessa. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.

Nell'asta estiva la partecipazione cessa quando si è raggiunto il massimo dei tesserati previsti.

Nessun presidente può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi. Ad esempio, se una squadra ha già acquistato 5 attaccanti, l'allenatore di tale squadra non può nominare né partecipare all'asta per un attaccante.

Nelle aste intermedie, invece, se una squadra s'aggiudica un giocatore il cui ruolo è al tetto, la stessa squadra deve immediatamente dichiarare il taglio di un altro giocatore dello stesso ruolo che da quel momento sarà tesserabile da tutte le altre società. Non è ammesso tagliare un giocatore e poi ritesserarlo nel corso della stessa stagione.

Le squadre escono definitivamente dall'asta quando hanno finito i crediti o quando hanno raggiunto il massimo di calciatori tesserabili o a seguito di una loro dichiarazione fatta al momento del turno di chiamata.

ASTA AUTUNNALE: Si svolge il venerdì prima della undicesima di campionato (intorno a novembre)

Alla vigilia dell'asta autunnale vengono dati ad ogni squadra ulteriori **20** crediti. L'asta autunnale si chiude con una mezz'ora dedicata al mercato libero.

ASTA INVERNALE: Si svolge prima della ventunesima giornata o il primo venerdì di febbraio

Alla vigilia dell'asta invernale vengono dati ad ogni squadra ulteriori **20** crediti.

L'asta invernale è preceduta da una mezz'ora dedicata al mercato libero. I giocatori scambiati dall'asta autunnale all'asta invernale, possono essere immediatamente utilizzati dalle nuove società. I crediti aggiuntivi dati alla vigilia dell'asta invernale non possono essere utilizzati per le trattative e/o scambi che si chiudono prima dell'inizio dell'asta invernale.

Le operazioni di mercato tra le squadre sono ammesse solo nel periodo intermedio tra l'asta autunnale e l'asta invernale.

Per le aste intermedie viene facilitata la partecipazione tramite mezzi videotelefonici o telefonici ai soci che per comprovati motivi di salute o distanza non possono partecipare ed in ultimo con la possibilità di consegnare al presidente offerte in busta chiusa che verranno aperte in asta al momento del proprio turno. (modifica 2017)

9- TRATTATIVE E TRASFERIMENTI

A partire dall'asta autunnale fino all'asta invernale, le squadre sono libere di condurre trattative di trasferimento d'ogni genere eccetto per quanto stipulato qui di seguito:

- I trasferimenti non modificano il ruolo né l'ingaggio del calciatore coinvolti nel trasferimento.
- I trasferimenti sono oggetti ai requisiti di composizione, in numero e ruoli, della rosa di una squadra.
- I trasferimenti possono comprendere conguagli in crediti tra le società interessate, senza modificarne le quotazioni del calciatore.

Una volta raggiunto un accordo di trasferimento entrambi gli allenatori coinvolti devono comunicarlo, a voce o per iscritto, pena la nullità, al Presidente di Lega che è il garante sulla regolarità degli stessi.

I giocatori oggetto delle trattative devono essere obbligatoriamente confermati nella stagione successiva purché il loro prezzo di scambio sia pari o superiore a 50cr. Tutti gli scambi al di sotto dei 50 crediti non sono soggetti ad obbligo di riconferma. I portiere in quanto non riconfermabili e non possono essere oggetto di scambi (modifica giugno 2017)

MERCATO ESTIVO (Abolito con editto Presidenziale) (modifica 2020/21)

Viene ripristinato il Mercato Estivo abolito in epoca oscurantista da Esso.

Si apre dalla 30° stagione 2022/23 il mercato estivo tra società che possono così comprare o scambiare i giocatori in rosa dall'inizio del mercato "reale" fino all'ultimo giorno del mercato stesso.

I giocatori scambiati hanno obbligo di riconferma al prezzo originario e non possono, PER ADESSO, essere ulteriormente scambiati nella sessione del mercato estivo.

Il fatto è che a essere iniquo e fuori da ogni logica non è stato l'acquisto-spregio di Asamoah (gli sgarbi, i favori, le simpatie e le antipatie sono dentro la storia del calcio, ne rappresentano l'essenza, l'anima più genuina) ma piuttosto la Commissione Borbonica sull'equità degli scambi. Roba che sembra pensata da un burocrate della Nep. In un momento in cui anche il governo Prodi si affida a una lenzuolata di liberalizzazioni per ridarsi un'etica, non sarebbe il caso che anche la Trombarda si liberasse di questa istituzione arcaica e statalista?

10- DISOCCUPATI

I giocatori disoccupati possono essere acquistati a Mercato Libero, ovvero le operazioni d'acquisto e svincolo dei calciatori saranno possibili Dal lunedì successivo all'asta invernale fino al venerdì precedente la penultima di campionato.

Non è possibile tesserare più di un giocatore disoccupato a settimana.

Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i crediti rimasti al termine delle operazioni di mercato dopo l'asta invernale.

L'ingaggio dei calciatori "liberi da contratto" varia a seconda del loro ruolo in base alle seguenti disposizioni:

- ▽ Portiere: 5 crediti
- ▽ Difensore: 5 crediti
- ▽ Centrocampista: 10 crediti
- ▽ Attaccante: 20 crediti

Se si rinuncia alla possibilità di confermare il calciatore, i prezzi diventano:

- ▽ Difensore: 3 crediti
- ▽ Centrocampista: 5 crediti
- ▽ Attaccante: 10 crediti

E' possibile acquistare soltanto calciatori "liberi da contratto", cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.

Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto ad un nuovo acquisto, diventa "libero da contratto" e può quindi essere acquistato da qualunque altra società.

Le operazioni d'acquisto o svincolo devono essere comunicate al Presidente di Lega entro mezz'ora dalla comunicazione della formazione per la gara e possono essere schierati in squadra a partire da subito.

Non c'è limite al numero di calciatori acquistabili al Mercato Libero (se non la mancanza di crediti ed il limite sopra descritto di un giocatore a settimana), ma per quanti acquisti una squadra faccia, il numero di calciatori della sua rosa non dovrà mai superare i 24 elementi + una terna di portieri.

11- LA GARA

La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dal presidente tra i 24 giocatori + portieri appartenenti alla rosa.

La squadra che avrà assegnato 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 delle Tabella di Conversione confrontando i totali squadra di ciascuna formazione + il fattore campo (vedi TABELLINO).

12- LA FORMAZIONE

Schema di gioco

Ciascuna squadra potrà schierare i suoi 11 calciatori in base ai seguenti moduli: 5-4-1, il 5-3-2, il 4-5-1, il 4-4-2, il 4-3-3, il 3-4-3 e il 3-5-2. Non è ammesso il 6-3-1.

Non c'è alcun limite all'impiego dei calciatori stranieri, né comunitari, né extracomunitari

Comunicazione della formazione

Le formazioni devono essere date al Presidente o socio incaricato che è garante e giudice per la regolarità utilizzando il sito www.legatrombarda.it (sezione: invio formazioni), in caso di malfunzionamento o problemi di connessione è possibile inviare la formazione via mail (patriots@alice.it) o sms al Presidente entro 30 minuti dall'inizio della partita del giorno in cui viene giocata la prima partita del turno di campionato.

Devono essere formate da 11 titolari più un massimo di 12 riserve, 2 portieri più 10 giocatori di movimento scelti liberamente senza distinzioni di ruoli.

Il portiere titolare e quello di riserva devono però essere indicati nominalmente al momento della comunicazione delle formazioni.

I ruoli sono quattro: portiere, difensore, centrocampista e attaccante.

Mancata comunicazione della formazione

Nel caso che un socio non comunica la formazione nei termini stabiliti, o la comunica in ritardo, viene schierata quella della domenica precedente e penalizzato di un punto in classifica.

Tale penalizzazione può essere comminata più volte nel corso del campionato, comunque ogni qualvolta un allenatore manchi di comunicare la formazione per tre settimane consecutive o quattro non consecutive.

Nel caso di tre mancate comunicazioni consecutive o di quattro non consecutive, il socio viene automaticamente espulso.

Nel caso che alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega, assegnerà alla squadra del Suddetto allenatore un Totale-Squadra d'ufficio equivalente a 60.

13- RISERVE E SOSTITUZIONI

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

Ogni squadra può schierare in panchina sino a 12 calciatori di riserva 10 di movimento e 2 riservati ai portieri.

I calciatori di riserva vengono indicati in ordine di sostituzione Si procede alla sostituzione ogni qual volta un titolare non abbia giocato o non abbia ricevuto valutazione, fatta eccezione per i casi previsti all'articolo successivo. Ogni squadra può effettuare un massimo di tre sostituzioni. In caso di assenze superiori a tre, si da comunque precedenza a quella del portiere e si fanno entrare le prime tre riserve.

La sostituzione viene fatta primariamente con un calciatore dello stesso ruolo (in ordine di panchina) o, in caso d'impossibilità, con un calciatore di movimento di un ruolo più arretrato (cominciando da quello più vicino) a meno che questo non configuri un modulo non ammesso (es. un centrocampista può essere sostituito da un difensore, ma non da un attaccante).

Un esempio: a chi giocherà con il 4-3-3 potrà essere sostituito un attaccante con un centrocampista (4-4-2) o al limite con un difensore (5-3-2).

Non è concesso che le sostituzioni portino ad avere una squadra schierata senza attaccanti. Se né il titolare né le rispettive riserve giocano o vengono valutate si attinge alle riserve d'Ufficio. Se le R.U (Max 2) non bastassero a valutare la rosa sulla base degli 11 giocatori, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica.

Le sostituzioni ammesse per i giocatori di movimento sono solo 5 comprese le R.U compreso il portiere.

Il sesto ed il settimo, l'ottavo e così via non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà in inferiorità numerica.

La regola delle 5 sostituzioni massime non viene applicata in caso della sospensione imprevista delle partite per maltempo o altro. Regola che però non vale per le sospensioni programmate (leggi coppe intercontinentali ed altro, dove la sospensione è già prevista a momento in cui vengono inviate le formazioni).

I calciatori di riserva non possono in nessun caso sostituire calciatori espulsi, anche se non valutati dalla Q.U. Sempre che siano scesi in campo.

MODALITÀ' DI CALCOLO

Criterio generale

L'esito, cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte. Le modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in tre fasi distinte: Voti e R.U.; Bonus Malus; Risultato.

14- VOTI E R.U.

Ogni calciatore riceve lunedì un Voto-totale, formato dal Voto in pagella datogli dal Q.U. più o meno i Bonus-Malus riferiti alle azioni.

Per la definizione del tabellino viene preso come riferimento uno o più giornali, detti Quotidiani Ufficiali (Q.U.). Il Q.U. è la Gazzetta dello Sport o, in caso di sciopero, lo Stadio e Tuttosport nell'ordine. In nessun caso possono essere scelti come Q.U. i bollettini ufficiali delle squadre di Serie A (es. Tuttosport). Il tabellino del Q.U. è insindacabile salvo rettifiche dello stesso pubblicate il martedì nelle pagine dedicate al Fantacalcio e comunque non oltre il mercoledì.

Se un calciatore ha giocato tutta la partita e non è stato valutato, prende un 6 d'ufficio. Se invece ha giocato, secondo il tabellino del Q.U. almeno 25 minuti, recuperi esclusi, ma non è stato valutato, gli viene dato un 5,5 d'ufficio.

Parimenti viene assegnato il 6 d'ufficio a quei giocatori che hanno giocato un solo spezzone di partita ma abbiano accumulato dei bonus-malus ad esclusione delle ammonizioni ed espulsioni.

Tali bonus-malus si aggiungono/sottraggono al 6 d'ufficio. Il giocatore non valutato ed ammonito è considerato non presente con ingresso della riserva e/o della R.U.).

Nel caso che più portieri di una stessa squadra si siano avvicendati e tutti non abbiano avuto né valutazione né bonus-malus, verrà ritenuto presente quello che ha giocato più minuti e in caso di parità, quello della formazione iniziale. In caso di sostituzione del portiere titolare, vengono conteggiati anche i gol subiti e gli eventuali rigori parati dal portiere di riserva. Il voto invece resta quello del titolare a meno che abbia giocato meno di 25'. Nel caso che un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue per i bonus-malus. (Norma FFC). In caso d'inferiorità numerica, i calciatori non sostituiti vengono rimpiazzati dalle Riserve d'Ufficio (R.U.). Le riserve d'ufficio schierabili sono solo due. La prima prende un punto in meno del peggior voto in pagella preso dagli altri titolari della squadra, la seconda due punti in meno.

▽ La riserva d'ufficio del portiere prende sempre 3.

▽ Il giocatore non valutato ed espulso prende un 4 d'ufficio (5 -1) sempre che sia effettivamente sceso in campo.

-Interpretazione sulla norma delle riserve d'ufficio:

Le riserve d'ufficio sono uno strumento regolamentare ideato per ammortizzare gli effetti delle inferiorità numeriche, una delle anomalie più evidenti del Fantacalcio. Per scegliere quali sostituzioni fare con i giocatori reali e quali con le riserve d'ufficio i criteri sono questi:

1.il portiere è sempre il primo ad essere sostituito

2.all'interno di ogni ruolo, la prima riserva prevale sempre sulla seconda, la seconda sulla terza e così via...

3.tra le riserve reali restanti si sceglie quella col miglior fantapunteggio (e, a titolo puramente statistico, a parità di punteggio, si sceglie il giocatore del reparto più arretrato)

Le regole 2) e 3) sono comunque sottoposte alla regola che il modulo risultante deve essere valido.

15- BONUS MALUS

Questi i Bonus-Malus:

- ▽ +3 per ogni gol segnato,
- ▽ +3 al portiere per ogni rigore parato;
- ▽ +2 per ogni rigore realizzato;
- ▽ -0,5 per ogni ammonizione;
- ▽ -1 per ogni espulsione (ma l'espulsione assorbe anche l'eventuale ammonizione Presa in precedenza);
- ▽ -1 al portiere per ogni gol subito;
- ▽ -2 per ogni rigore sbagliato;
- ▽ -2 per ogni autogol.
- ▽ In caso di rigore ribattuto e poi realizzato, si darà +1 all'attaccante (se chi ha ribattuto è giocatore diverso da chi ha tirato il rigore, si darà naturalmente + 3 al primo e -2 al secondo) e +2 al portiere.
- ▽ Il fattore-campo vale 2. (Il fattore campo non si applica agli spareggi)

16- RISULTATO

La somma dei Voti-totali degli undici giocatori (comprese le riserve che sono entrate e le R.U.) dà un Totale-squadra, a cui eventualmente vengono aggiunti 2 punti alla squadra che gioca in casa. Il Totale-squadra viene tradotto in gol secondo la seguente tabella, fatti salvi i casi particolari descritti nell'articolo successivo:

- ▽ fino a 65,5 = 0 gol
- ▽ da 66 a 71,5 = 1 gol
- ▽ da 72 a 76,5 = 2 gol
- ▽ da 77 a 80,5 = 3 gol
- ▽ da 81 a 84,5 = 4 gol
- ▽ da 85 a 88,5 = 5 gol
- ▽ da 89 a 92,5 = 6 gol
- ▽ e così via di quattro in quattro.

CASI PARTICOLARI:

1) All'interno di una stessa fascia viene dato un gol supplementare alla squadra che **ha totalizzato almeno quattro punti più dell'altra. Non si applica nelle fasce inferiori a 66.**

2) Viene dato un gol supplementare alla squadra che ha totalizzato almeno dieci punti in più.

3) Se una squadra ha totalizzato meno di 60 punti e l'altra ne ha totalizzato almeno sei di più, le viene dato un gol supplementare;

Le regole 1), 2) e 3) non si applicano se entrambe le squadre hanno totalizzato meno di 60 punti. Es.: 59-49 = 0-0, 64-59 = 0-0, 65-59 = 1-0, 66-59 = 2-0, 69-59 = 3-0, 72-59 = 4-0.

4) Nel caso che il Q.U. rettifichi nel riepilogo settimanale MAGIC della GDS un voto e/o i bonus malus assegnati a un calciatore il punteggio verrà ricalcolato sulla base delle modifiche.

SUPPLEMENTARI

I supplementari si applicano agli spareggi ed alle partite di coppa con gare di andata e ritorno in caso di parità della differenza reti ed a quelle d'eliminazione diretta in campo neutro.

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 disponibili 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.

Ai supplementari, come per i tempi regolamentari si applica la regola delle Riserve d'Ufficio, fermo restando il numero massimo utilizzabile per squadra di 2 R.U.

Il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato sommando i Totali-Calciatore delle tre riserve di movimento secondo la Tabella di Conversione Supplementari. Nei supplementari non esiste fattore campo. E' anche applicata la regola del gol supplementare in caso di 10 o più punti di differenza.

Tabella di Conversione Supplementari

- ▽ Meno di 18 = 0 gol
- ▽ Da 18 a 20,5 = 1 gol
- ▽ Da 21 a 23,5 = 2 gol
- ▽ Da 24 a 26,5 = 3 gol
- ▽ e così via (ogni 3 punti un gol)

RIGORI

In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, dove non vale la regola uefa del gol doppio fuori casa (*modifica*, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore. *Giugno 2017*) Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 11 calciatori schierati (le riserve subentrano nel numero dei titolari) un numero da 1 a 11 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore.

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: 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 (Per voto s'intende quello preso IN PAGELLA, ovvero senza contare i bonus/malus). Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari*** verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.

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) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi. L'eventuale riserva calca il rigore esaurita la lista dei designati.

Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U. si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6.

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.

Se anche dopo i 6 rigori ad oltranza si è in parità, si riparte dai due numero 1 fino ai due numeri 5 (sempre ad oltranza), passati i quali vince la squadra con il miglior fantapunteggio totale nelle due partite o nella partita singola se trattasi di spareggio o eliminazione diretta.

In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnato un ordine d'ufficio che rispecchierà l'ordine della formazione titolare da 1 a 11.

17- PARTITE SOSPESE, POSTICIPATE, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

Essendo il gioco legato ai voti del Q.U. ed al reale svolgimento delle partite di Serie A può succedere che una data settimana, per varie ragioni, sia impossibile calcolare il Risultato Finale delle partite.

Sciopero dei quotidiani

In caso di sciopero dei quotidiani il lunedì, si dovrà attendere l'uscita nei giorni successivi. Se il Q.U. non esce o non pubblica i Voti, si calcolerà l'esito della partita sulla base dei Voti assegnati dagli altri quotidiani così come deciso dall'assemblea.

Partite sospese o rinviate

Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza la Gazzetta non pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà congelata e risolta in base alle seguenti disposizioni:

In caso di partita sospesa o rinviata, le fantapartite e le formazioni inviate vengono congelate fino all'effettuazione del recupero. In questo caso le squadre potranno superare il limite delle tre sostituzioni, sempre che il rinvio non sia già stato deciso prima dell'inoltro delle formazioni e rientri in un arco temporale "accettabile" (che indicativamente si esprime in 2 settimane) o che tale rinvio non includa scadenze di mercato, in questo caso è un rischio calcolato dall'allenatore e il numero delle sostituzioni non cambia. Nel caso invece che il rinvio programmato superi un periodo "accettabile" o che includa scadenze di mercato, al fine di non facilitare coloro che hanno in rosa giocatori delle squadre coinvolte (consentendogli di schierare gli infortunati con astuzia) ma che non li penalizzi

(impedendogli di trovarsi in inferiorità numerica a causa del mercato o degli infortuni) non verranno calcolati nelle 3 sostituzioni consentite da regolamento i giocatori titolari delle squadre impegnate nel recupero programmato. (*interpretazione del 22/12/2016*)

Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare una o più partite al termine del campionato di Lega, dette partite verranno "recuperate" assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione.

Se le due fantasquadre non hanno nella formazione titolare calciatori coinvolti nelle partite sospese, si calcola l'esito della gara sulla base delle formazioni date.

Se uno più titolari di una squadra (o di entrambe le squadre) appartengono alle squadre coinvolte nella/e partita/e sospesa/e (non prevista), mantiene la formazione comunicata con sostituzioni illimitate ed i giocatori lasciati in tribuna aggiunti alla lista della panchina in ordine alfabetico per ruolo dietro quelli già schierati in panchina e si rimanda il calcolo del Risultato Finale della partita, la quale verrà recuperata, per quanto riguarda i calciatori mancanti, tenendo conto dei voti loro assegnati dalla Gazzetta il giorno successivo il recupero della vera partita del campionato di Serie A.

Se si verifica l'eventualità di cui al paragrafo precedente, e per una qualunque ragione uno o più calciatori schierati in formazione da un allenatore non scendessero in campo nella partita di recupero, ma le riserve in panchina coprono il numero e ruoli dei calciatori mancanti, si calcola obbligatoriamente l'esito della gara sulla base delle formazioni venutesi così a creare.

Purtroppo può verificarsi che svolgendosi la partita di recupero anche diverse settimane dopo, qualche calciatore indicato originariamente in formazione sia assente per infortunio, squalifica, ecc. Una situazione del genere va al di là di qualsiasi previsione o errore tecnico e non può influire nel giudizio.

Può capitare che i rinvii capitino a cavallo del mercato. Nel caso in cui il portiere indicato in formazione sia assente causa trasferimento nel mercato reale non si applicheranno penalizzazioni attribuendo alla fantasquadra il voto di merito e i bonus malus del portiere o dei portieri che hanno effettivamente giocato il recupero.

In questo caso e solo per l'inferiorità causata dal cambio (solo per cessioni nel mercato reale) del portiere, poiché in questo caso nessun allenatore, anche il più previdente, può fare qualcosa si applica la regola del voto d'ufficio per partite sospese e/o rinviate che per il portiere sarebbe 5 e non 3 come nel caso di riserva d'ufficio normalmente applicata al portiere. (*interpretazione del 22/12/2016*)

Partite giocate subjudice

Nel caso una partita, per una qualunque ragione, venga giocata subjudice e quindi decisa a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della partita dei voti assegnati e del risultato ottenuto sul campo, conteggiando i reali gol subiti e fatti sul campo.

In caso di 3-0 a tavolino i 3 gol subiti dalla squadra perdente non verranno conteggiati nella classifica per la differenza reti.

18- NORMA TRANSITORIA

Durante un campionato possono verificarsi numerosi contrattempi o casi particolari e non tutti contemplati dal regolamento. Man mano che la casistica del gioco aumenta in seguito a decisioni stravaganti dei quotidiani o degli inviati, le Regole del Gioco vengono modificate di conseguenza. Per tutti quei casi particolari e non ancora contemplati da questo regolamento sono rimandabili al regolamento nazionale della F.F.C. al quale il presidente può rivolgersi per dirimere questione non ancora regolamentate.

19- Decreto COVID Presidente Lega Trombarda

Intanto partiamo dalla logica che vede la Trombarda l'espressione del campionato di Calcio di Serie A e quindi cercheremo con tutte le forze di portare a termine questa stagione mutuando le scelte della Serie A finchè possibile.

Detto questo si decreta che si riparte nel seguente modo:

Punto 0

Norma transitoria:

Le presenti norme regolamentari valgono solo ed esclusivamente per la fase COVID del campionato Trombardo, Coppa e Sueprcoppa o almeno fino a quando il presidente lo riterrà utile sempre legato alla fase emergenziale COVID.

Articolo 3 comma 3 Regolamento Trombardo

Corpo Sociale

L'Assemblea Sociale si terrà in ogni caso, anche se il campionato Trombardo non dovesse concludersi regolarmente causa interruzione della serie A e dei casi previsti al successivo punto 7, senza che siano decretate le 4 squadre retrocesse, cui compete l'onere di pagare pro quota la cena.

In caso di non individuazione di tutti i 4 retrocessi il pagamento avviene dividendo il totale per il numero dei presenti. Qualora uno o più retrocessi fossero individuati in base alla matematica, questi pagherebbero ciascuno la quota di un quarto del totale, con la parte restante ripartita fra i soci presenti.

Art. 1 del Regolamento Trombardo

Scudetto e retrocessioni

La classifica finale per assegnazione e delle squadre retrocesse e della vincitrice del campionato Trombardo sarà stabilita alla 30a di campionato corrispondente alla 32a di serie A.

1) qualora la serie A si interrompesse ovvero decidesse di modificare la formula per l'assegnazione di scudetto e retrocessione prima della sua 32a giornata, ovvero della 30a trombarda:

A) si assegnerebbe lo scudetto alla squadra trombarda che avesse matematicamente un distacco sulla seconda tale da non essere raggiunta nelle giornate non disputate

B) Sarebbero dichiarate retrocesse la squadra o le squadre matematicamente non in grado di raggiungere il quintultimo posto nell'arco delle giornate non disputate. Quelle che, pur essendo piazzate fra le ultime 4 avrebbero teoricamente la possibilità di raggiungere il quintultimo posto non vengono dichiarate retrocesse. La divisione delle spese della cena sociale viene definita al punto 2 del DPLT.

C) Nel caso non sia possibile assegnare anche distintamente lo scudetto o le retrocessioni per matematica, così come chiarito nei punti precedenti e:

- la Lega assegni il campionato per algoritmo il campionato non verrà assegnato salvo i punti precedenti all'art.1

- La Lega concluda con Play Off e Play Out, ci si riserva la valutazione di assegnare con gli stessi criteri, studiando una modalità che ci consenta di concludere il campionato la serie A in campo. Modalità che sarà studiata e comunicata a suo tempo.

Punto 8

