

Le regole applicate sono prese in prestito, by J. Panzo & Bud che ringraziano Riccardo Albini inventore del gioco.

▪ Scopo del gioco

- L'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.
- La Federazione Fantacalcio sovrintende al regolamento e all'organizzazione del Fantacalcio. Alla Federazione Fantacalcio aderiscono volontariamente le singole Fantaleghe costituite e organizzate a norma del presente regolamento.

▪ La Fantalega

- Una Fantalega debitamente costituita è composta da otto società.
- Volendo è anche possibile essere meno di otto (l'importante è essere in numero pari), ma noi consigliamo di giocare in otto: per qualche misteriosa ragione è il numero perfetto. Sconsigliamo invece di giocare in più di otto.
- Ciascuna Fantalega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti i fantallenatori.
- L'A.d.L. designerà un responsabile: il Presidente di Lega.
- I compiti del Presidente di Lega sono:
 - **a:** coordinamento delle operazioni di Calciomercato;
 - **b:** registrazione delle operazioni di Mercato Libero;
 - **c:** incasso settimanale o annuale della quota partita (che sarà decisa dall'A.d.L.);
 - **d:** composizione del Calendario;
 - **e:** registrazione settimanale delle Formazioni;
 - **f:** calcolo dei Risultati Finali delle partite;
 - **g:** composizione delle Classifiche.
- Il ruolo del P.d.L. può anche essere coperto da più persone che si divideranno i compiti. L'A.d.L. designerà inoltre un Comitato Esecutivo composto da tre fantallenatori (tra cui il P.d.L.), il quale ha l'autorità di interpretare le regole e occuparsi degli affari straordinari della Lega. Tutte le decisioni del C.E. sono inappellabili.
- Le modifiche alle regole sono stabilite dall'A.d.L. con voto a maggioranza.
- Le riunioni ufficiali di Lega sono due:
 - **a:** Calciomercato e A.d.L. pre-Campionato;
 - **b:** (eventuale) Calciomercato autunnale.

▪ Le Società

- La denominazione sociale viene stabilita dal rispettivo fantallenatore e può essere:
 - **a:** un nome di fantasia;
 - **b:** il nome di una vera società calcistica italiana o straniera.
- Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il corso del Fantacampionato.

- L'ordine di scelta del nome della società viene determinato per sorteggio.
- Ciascuna società dispone di un capitale sociale di un numero di crediti iniziale, stabilito dall'A.d.L., che dovrà spendere per acquistare i calciatori.
- In nessun caso, nell'arco di una stagione, una società potrà spendere più del capitale sociale assegnato e/o maturato. Può invece spendere di meno.

▪ **La Rosa**

- La rosa di ciascuna società deve essere composta da 25 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle società del campionato italiano di calcio di serie A della stagione in corso.
- La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:
 - 3 portieri
 - 8 difensori
 - 8 centrocampisti
 - 6 attaccanti
- E' autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri provenienti dai Paesi della Comunità Economica Europea. Il tesseramento di calciatori extracomunitari verrà stabilito durante l'A.d.L.

▪ **Il Calciomercato iniziale**

- Ciascuna società deve acquistare 25 calciatori di prima squadra e 4 di primavera a un costo totale non superiore ad un numero di krediti iniziali meno trenta, se si vuole svolgere il Calciomercato autunnale, oppure ai krediti iniziali. Una squadra non è obbligata a spendere tutti i krediti a sua disposizione.
- Tutti e 25 i giocatori verranno acquistati con le stesse procedure ovvero nomina del giocatore e conseguente asta.
- L'A.d.L. stabilisce l'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare.
- L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.
- Il primo Fantallenatore nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quanto meno dell'offerta minima consentita. L'asta proseguirà finché non resterà un solo offerente.
- Tale procedura verrà ripetuta finché tutti i Fantallenatori non avranno una rosa di 25 calciatori, al termine si procederà all'asta per i primavera.
- Un Fantallenatore non può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto in tutti gli effettivi.
- Un Fantallenatore che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora 2 calciatori da acquistare non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.
- Prima dell'inizio del Calciomercato si stabilisce una pubblicazione di riferimento che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazione. In genere la pubblicazione di riferimento è il Quotidiano Ufficiale.
- Durante il Calciomercato il P.d.L. o un segretario nominato all'inizio della stessa, dovrà registrare gli acquisti effettuati dai Fantallenatori, nonché

controllare che non vengano scelti più calciatori di uno stesso ruolo di quanti ne siano permessi dal regolamento.

▪ **Calciomercato autunnale o acquisto di un giocatore**

- el caso l'A.d.L. decidesse di effettuare il calciomercato autunnale o di riparazione le procedure di acquisto di un giocatore sarebbero le stesse del mercato iniziale ovvero con asta ad eliminazione.
- nvece nel caso stabilisse che il mercato resti aperto fino ad una data stabilita o ancora tutta la stagione, chi fosse interessato ad acquistare un calciatore si procederà con l'asta ad offerta unica ovvero:
 - : dovrà comunicare al P.d.L. entro le ore 23:00 del mercoledì il calciatore che interessa, il parametro eventuale dato dal Q.U., l'offerta massima in caso di altri partecipanti all'asta e il calciatore da cedere con relativo parametro dato dal Q.U..
 - : nel caso ci fossero più acquirenti per un solo calciatore, questi verrà assegnato al miglior offerente spendendo la cifra offerta e rientrerà dell'intero parametro del giocatore ceduto.
 - : nel caso in cui l'acquirente per un calciatore sia uno solo, questi verrà assegnato spendendo il parametro dato dal Q.U. e rientrerà dell'intero parametro del giocatore ceduto.
 - : in ultimo in caso di offerte di pari valore l'asta verrà rinviata alla settimana successiva.
- n ogni caso il mercato dovrà chiudere la settimana successiva all'ultima sessione di mercato del campionato di calcio di serie A.

▪ **La formazione**

- Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:
 - **a:** ciascuna formazione dovrà essere composta da un minimo di 4 difensori e da un massimo di 3 attaccanti. In ogni caso, ci dovrà essere, sia in campo che in panchina, almeno un calciatore per ciascuno dei quattro ruoli fondamentali.
 - **b:** in base alle disposizioni di cui al paragrafo precedente, le formazioni possono essere nei seguenti moduli:

- 3-4-3 3-5-2 3-6-1 4-3-3 4-4-2
 - 4-5-1
 - 5-2-3 5-3-2 5-4-1 6-1-3 6-2-2
 - 6-3-1
 - 7-1-2 7-2-1 8-1-1
- **c:** una squadra non può schierare in formazione, tra campo e panchina, più calciatori stranieri di quanti ne consentano le regole in corso al campionato italiano di serie A.
 - Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, i Fantallenatori hanno l'obbligo di comunicare, la lista dei rigoristi.
 - Una volta comunicata la formazione al P.d.L. non è più possibile modificarla.
 - Nel caso che un Fantallenatore non comunichi la formazione al P.d.L. entro la scadenza stabilita, ovvero il fischio d'inizio del primo anticipo della giornata del campionato di calcio di serie A, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.
 - Nel caso che questo si ripeta per 3 settimane consecutive, la società verrà penalizzata di tre punti, e a seguire le giornate successive fino alla nuova consegna della formazione.
 - Alla consegna delle formazioni il P.d.L. deve controllare che ciascun calciatore appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti al punto 1. Nel caso un Fantallenatore commettesse un errore, il P.d.L. dovrà comportarsi nei seguenti modi:
 - **a:** se si schiera un calciatore non tesserato, questi verrà considerato assente e sostituito dalla riserva d'ufficio;
 - **b:** se si schiera una squadra con il modulo non previsto, al momento del calcolo del risultato il giocatore col miglior totale-Calciatore verrà sostituito dalla R.U.
 - **c:** se si schiera un calciatore straniero in eccedenza alla regola in corso, al momento del calcolo del risultato il giocatore straniero col miglior totale-Calciatore verrà sostituito dalla R.U.
 - Se si schiera una squadra con più di uno di questi esempi, non potrà sostituire con R.U. i calciatori eccedenti oltre il primo; giocherà in inferiorità numerica.
 - Se una squadra schiera meno di 11 giocatori giocherà in inferiorità numerica.

▪ **Riserve e sostituzioni**

- E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:
 - **a:** ogni squadra deve schierare in panchina quattro giocatori di riserva, uno per ciascuno dei quattro ruoli fondamentali più uno;
 - **b:** una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni;
 - **c:** i calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere);
 - **d:** i calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto;

- **e:** i calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso i calciatori espulsi.
 - Nel caso che anche il calciatore di riserva non venga giudicato o non fosse sceso in campo, verrà sostituito con la R.U.; che equivale al Totale-Calciatore più basso dei 22 giocatori in campo, esclusi i portieri -1.
 - La regola della R.U. viene applicata a un solo giocatore per squadra, nel caso una squadra sia priva di più giocatori titolari (e di riserve con cui sostituirli) e/o schierati più calciatori non tesserati o eccedenti, giocherà in inferiorità numerica.
 - Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo del risultato verrà assegnato, come R.U., un 3 come Totale-Calciatore. Questo vale esclusivamente per il portiere.
 - In caso di due o più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione del portiere è prioritaria e obbligatoria. In pratica nessuna squadra può giocare senza il portiere e se questi è assente dovrà essere sostituito obbligatoriamente dalla R.U.
 - Nel caso che in una squadra quattro giocatori di quattro ruoli differenti non vengano giudicati o non scendano in campo, sarà il Fantallenatore a decidere le tre riserve che entreranno in sostituzione. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito con il portiere di riserva. Naturalmente, il quarto calciatore assente non verrà sostituito e la squadra giocherà in inferiorità numerica.
- **Quotidiano ufficiale**
 - Prima dell'inizio del campionato, l'A.d.L deve scegliere un quotidiano sportivo detto Q.U., che servirà come riferimento ufficiale ed insindacabile nel corso del Campionato.
 - In caso di sciopero dei quotidiani. dopo una giornata di campionato, si dovrà attendere la pubblicazione dei voti nei giorni successivi; nel caso non fosse ancora possibile si farà riferimento ai voti pubblicati dal Guerin Sportivo.
- **Modalità di calcolo**
 - L'esito del Risultato Finale della gara viene calcolato in quattro fasi distinte:
 - **a:** calcolo Totale-Calciatore;
 - **b:** calcolo Totale-Squadra;
 - **c:** assegnazione Fattore Campo;
 - **d:** confronto Totali-Squadra.
 - Calcolo del T.C.:
 - **a:** è dato dalla somma algebrica del voto assegnatogli dal Q.U. e dei Punti Azione.
 - **b:** se un Q.U. usa voti come 6+ o 6-, si devono trasformare questi voti arcaico-scolastici in cifre decimali. Il + vale 0,25 e il - vale -0,25;
 - **c:** per P.A. si intende la somma algebrica dei Punti-Goal e dei Punti-Cartellino;
 - **d:** i P.G. sono assegnati nella seguente maniera:
 - **+3** per ogni goal realizzato;

- **+3** per ogni rigore parato;
- **+1** per ogni assist fornito;
- **-2** per ogni autogoal;
- **-3** per ogni rigore sbagliato;
- **-1** per ciascun goal subito;
- **e:** nel caso che un calciatore partecipante al gioco sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue;
- **f:** per rigore parato si intende quando la palla calciata non entra in goal anche se deviata sul palo viene ribattuta in rete (+3 a chi segna);
- **g:** i P.C. sono assegnati nella seguente misura:
 - **-0,5** per un'ammonizione;
 - **-1** per un'espulsione (anche se per doppia amm.ne).
- **h:** nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6, se è rimasto in campo per almeno 30', altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere di riserva;
- **i:** nel caso un calciatore venga espulso e giudicato s.v. o n.g. come T.C. gli verrà assegnato un 4;
- **l:** nel caso un marcatore venga giudicato s.v. o n.g. come T.C. gli verrà assegnato un 6.
- Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 2 punti come F.C.
- Il calcolo del T.S. è dato dalla somma algebrica del T.C. + F.C
- Tabella di conversione nel confronto dei T.S.:
 - da **0 a 65,999** **0 goal**
 - da **66 a 71,999** **1 goal**
 - da **72 a 77,999** **2 goal**
 - da **78 a 83,999** **3 goal**
 - da **84 a 95,999** **4 goal**
- Per arrivare al R.F. definitivo si deve integrare, ove applicabile, il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:
 - **a:** quando il confronto tra i due T.S. dà come R.F. un pareggio, e nel caso che i T.S. di entrambe le squadre siano di 66 o più punti, si assegna 1 goal ulteriore, quindi la vittoria, alla squadra col maggior T.S. se la differenza tra i due T.S. è di 4 o più punti;
 - **b:** quando una sola squadra totalizza meno di 60 punti, si assegna 1 goal ulteriore all'altra squadra (anche se questa ha realizzato meno di 66 punti) se la differenza tra i due T.S. è di 6 o più punti;
 - **c:** quando entrambe le squadre totalizzano più di 60 punti e meno di 66 punti, non verrà presa in considerazione la differenza di 4 o più punti tra i due T.S. e il R.F. resterà 0-0;
 - **d:** quando la differenza tra i due T.S. è di 10 o più punti si assegna 1 goal ulteriore alla squadra con più punti.
- **Incassi**
 - Per calcolare l'incasso settimanale di ogni singola squadra bisogna dividere per 10 il T.S. più 1 se la partita è pareggiata 3 se è vinta 0 se è persa..

- La posizione finale in campionato ed in Coppa Italia stabilirà ulteriori incassi (vedi tabella allegata).

▪ Posizione	▪ Campionato	▪ Coppa Italia	▪ Super Coppa Italiana	▪ Coppa Campioni	▪ Coppa Uefa	▪ Super Coppa Europea
▪ 1	▪ 60	▪ 40	▪ 25	▪ 50	▪ 45	▪ 25
▪ 2	▪ 45	▪ 25	▪ 5	▪ 25	▪ 25	▪ 5
▪ 3	▪ 30	▪ 0	▪ 0	▪ 0	▪ 0	▪ 0
▪ 4	▪ 21	▪ 0	▪ 0	▪ 0	▪ 0	▪ 0
▪ 5	▪ 18	▪ 0	▪ 0	▪ 0	▪ 0	▪ 0
▪ 6	▪ 15	▪ 0	▪ 0	▪ 0	▪ 0	▪ 0
▪ 7	▪ 12	▪ 0	▪ 0	▪ 0	▪ 0	▪ 0
▪ 8	▪ -20	▪ 0	▪ 0	▪ 0	▪ 0	▪ 0

▪ Partite sospese o posticipate.

- Nel caso una o più partite di serie A vengano *sospese e/o posticipate per una qualunque ragione oltre le 48 ore dal regolare inizio*(non comprende eventuale posticipo del martedì alle 20:45 e anticipo del venerdì alle 18:00) e quindi non vengano pubblicati i voti dal Q.U. si assegnerà il 6 politico a tutti i giocatori della o delle partite interessate esclusi gli squalificati.
- In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, come previsto dal regolamento qualora non venissero pubblicati dei dati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio
- Covid-19: Fino a 5 partite *sospese e/o posticipate (ovvero il 50%)* vale la regola del 6 politico a tutti i giocatori della o delle partite interessate esclusi gli squalificati, in caso di 6 o più partite *sospese e/o posticipate* *sarà annullata la giornata di fantacampionato e non sarà recuperata.*
- In caso di rinvio di tutta una giornata di campionato sarà comunicato prima o dopo tale evento sul sito www.buds.it come verrà svolta la giornata di fantacampionato.

▪ Il Campionato

- Il Campionato si svolge in un unico girone di x squadre.
- Il Campionato è disputato con singole o doppie gare (andata e ritorno) ed eventuale girone in campo neutro, a seconda di quanto deliberato dall'A.d.L.
- La squadra prima classificata è Campione di Lega.
- Le squadre classificate al secondo e terzo posto si qualificano per la Coppa Uefa.
- La squadra classificata all'ultimo posto della Lega *retrocede*, ed oltre ai Krediti di penalizzazione dovrà cambiare nome per l'anno successivo.
- La classifica 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; in caso di stesso punteggio si avvantaggia la squadra che ha miglior

differenza reti, in caso di ulteriore parità si avvantaggerà chi avrà fatto più reti. Dal 06/09/06 in caso di stesso punteggio per l'assegnazione dello scudetto si procederà allo spareggio in campo neutro con supplementari ed eventuali rigori.

▪ **Calcolo dei tempi supplementari**

- Per calcolare il risultato dei tempi supplementari si sommano i T.C. dei singoli calciatori in panchina (escluso il portiere), si scartano eventuali giocatori che hanno sostituito i titolari e si tiene conto del jolly nel caso servisse a sostituire una riserva, così da ottenere un T.S. Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un R.F. relativo ai soli tempi supplementari:
 - da **0 a 17,999** **0** goal
 - da **18 a 23,999** **1** goal
 - da **24 a 26,999** **2** goal
 - da **27 a 29,999** **3** goal
- In nessun caso giocatori assenti potranno essere sostituiti dalla R.U.
- Se i tempi supplementari si concludono in parità si passerà ai calci di rigore.

▪ **Calcolo dei calci di rigore**

- Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun Fantallenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero elencare gli 11 calciatori titolari da 1 a 11. Nel caso un titolare non sia sceso in campo o gli sia stato assegnato s.v. o n.g. verrà sostituito, ai fini del calcolo dei calci di rigore, dalla sua riserva (esclusa la R.U.). Nel caso che anche la riserva non prenda voto il rigore risulterà sbagliato.
- Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi; il rigorista designato segnerà soltanto nel caso in cui abbia preso voto uguale o maggiore a 6, nel caso contrario il rigore risulterà sbagliato.
- Se al termine dei 5 calci di rigore regolamentari ci sarà ancora parità, si procederà ad oltranza; se ci sarà ancora dopo gli 11 rigori si effettuerà il lancio della monetina.

▪ **Coppe Nazionali**

- La Coppa di Lega e la Supercoppa sono ormai due tornei ufficiali per gran parte delle Leghe di serie A. La Coppa di Lega è un torneo a eliminazione diretta a cui partecipano le squadre iscritte al campionato di Lega. La Coppa di Lega si tiene al termine del campionato di Lega, si svolge con partite d'andata e ritorno, finale compresa. Per il passaggio del turno sono valide le regole della Coppa Italia, La regola dei gol in trasferta è stata abolita dalla stagione 2021/22. Quindi i quarti di finale o le semifinali in parità dopo 180 minuti proseguiranno ai tempi supplementari indipendentemente dal numero di gol segnati da ciascuna squadra in casa e in trasferta. La Supercoppa di Lega si gioca, in campo neutro, all'inizio della stagione tra la vincitrice del Campionato e la vincitrice della Coppa di Lega, della stagione precedente.

- Se le squadre sono ancora in parità dopo i supplementari, si va ai calci di rigore.
- **Coppe Europee dal 2024/25**
 - Alla Champions League accedono le prime 3 classificate di ogni lega, si disputeranno due gironi all'italiana ognuno formato da sette squadre, ogni squadra giocherà 6 partite in campo neutro, le prime quattro di ogni girone passano alle semifinali la 1^a contro la 3^a la 2^a contro la 4^a, girone A -B.
 - I quarti di finale o le semifinali in parità dopo 180 minuti proseguiranno ai tempi supplementari indipendentemente dal numero di gol segnati da ciascuna squadra in casa e in trasferta; la finale si disputerà in campo neutro.
 - Alla Europa League accedono la 4^a e 5^a classificate e la vincitrice della Coppa Italia, oppure se quest'ultima ha già guadagnato il posto in Coppa Campioni subentrerà la seconda finalista e se anche quest'ultima fosse già qualificata per la Coppa Campioni subentrerà la 6^a qualificata; si disputeranno due gironi all'italiana ognuno formato da sette squadre, ogni squadra giocherà 6 partite in campo neutro, le prime quattro di ogni girone passano alle semifinali la 1^a contro la 3^a la 2^a contro la 4^a, girone A -B.
 - I quarti di finale o le semifinali in parità dopo 180 minuti proseguiranno ai tempi supplementari indipendentemente dal numero di gol segnati da ciascuna squadra in casa e in trasferta; la finale si disputerà in campo neutro. Dal 2022 non sarà valida la regola del goal doppio in caso di parità al termine dei 180 minuti.
 - La SuperCoppa Europea si giocherà tra le due vincitrici in concomitanza con la seconda giornata di campionato della stagione successiva con lo stesso regolamento della SuperCoppa di lega.
- **Fine Stagione**
 - Al termine della stagione reale le squadre verranno mantenute per la stagione successiva con i dovuti aggiornamenti dettati dalla campagna acquisti delle squadre reali, i giocatori persi verranno rimborsati prendendo l'ultimo valore del Q.U..
 - Inoltre in questo periodo sarà possibile fare qualsiasi tipo di scambio tra i FantaAllenatori senza però superare lo scheletro iniziale (3/8/8/6) comunicando eventuali variazioni e cessioni per scioglimento di contratto (di cui verrà rimborsato l'ultimo valore dato dal Q.U.) al P.d.L. una settimana prima della partenza del nuovo FantaCampionato.